
PENGARUH GAYA MENGAJAR *GUIDED DISCOVERY* DAN INTELIGENSI TERHADAP PEMAHAMAN BERMAIN BOLA VOLI SISWA DI SEKOLAH

N. Siti Nur'aeni Sofa
Unievrstias Sebelas April

Info Artikel

Article history:

Received Nov 8, 2022

Revised Dec 7, 2022

Accepted Jan 14, 2023

Kata kunci:

Guided Discovery, Convergent
Discovery, Divergent Discovery

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengaruh “Gaya Mengajar *Guide Discovery* dan Intelegensi terhadap Pemahaman Bermain Bola Voli Siswa di Sekolah”, merupakan Studi Eksperimen pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bendungan 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang yang dilakukan sejak bulan Oktober 2013 sampai dengan Desember 2013. Gaya belajar bimbingan guru (*Guided Discovery*) terdiri dari dua bentuk metode yaitu *Convergen Discovery* dan *Divergen Discovery*. Seperti diketahui, berdasarkan teori, ada yang berbeda dalam pelaksanaan penggunaan metode tersebut. Penulis kemudian melakukan penelitian eksperimen terhadap dua kelompok siswa Sekolah Dasar Negeri Bendungan I Sumedang untuk mengetahui apakah ada perbedaan penggunaan kedua metode tersebut terhadap dua kelompok siswa dengan tingkat kecerdasan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Convergent Discovery* dengan *Divergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. (2) Mengetahui interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan Inteligensi (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. (3) Mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Convergent Discovery* dan Gaya *Divergent Discovery* bagi siswa yang memiliki Inteligensi tinggi di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang, serta (3) Mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Convergent Discovery* dan Gaya *Divergent Discovery* bagi siswa yang memiliki Inteligensi rendah di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2 pre-post test. Hasilnya diketahui bahwa ada perbedaan signifikan antara kedua metode tersebut yang ditunjukkan dengan hasil analisis statistik terhadap nilai *pre-post test* kedua kelompok yang mendapat perlakuan berbeda.



Copyright 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved

Corresponding Author:

N. Siti Nur'aeni Sofa,
PJKR
Universitas Sebelas April
Email: n.sitisofa_fkip@unsap.ac.id

Metode pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar, selain faktor guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima informasi, serta sarana prasarana lainnya. Metode pembelajaran yang dipilih harus cocok dalam proses pembelajaran teori atau praktek keterampilan, sehingga terjadi perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidak-tidaknya mencapai tingkat optimal. Dalam hal pendidikan jasmani, guru harus membuat keputusan berkaitan dengan seberapa lama dalam satu episode pembelajaran siswa harus melatih suatu keterampilannya, dan bagaimana waktu yang tersedia ini dimanfaatkan anak dalam belajar.

Salah satu bentuk metode yang dipakai dalam proses pembelajaran itu adalah metode *Guided Discovery* (*gaya mengajar bimbingan guru*). Dengan metode ini, siswa belajar untuk memahami konsep dengan cara menjawab urutan pertanyaan yang telah disiapkan guru untuk memandu menuju konsep yang menjadi tujuan pembelajaran. Ada dua bentuk metode atau gaya mengajar *Guided Discovery*, yaitu (1) *Convergent Discovery* dan (2) *Divergent Discovery*. Gaya *Convergent Discovery* bertujuan untuk menemukan solusi dari suatu masalah, memperjelas masalah, atau tiba pada suatu kesimpulan dengan menggunakan prosedur logis, penalaran, dan berfikir kritis dengan tidak diarahkan dengan pertanyaan pemandu secara lisan untuk sampai kepada pemahaman atas konsep. Sementara gaya *Divergent Discovery* bertujuan untuk menemukan melibatkan siswa untuk memproduksi (menemukan) beberapa tanggapan yang berbeda untuk satu pertanyaan tunggal mengenai konsep.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SDN Bendungan 1 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang belum mencapai tingkat optimal. Fakta ini antara lain disebabkan karena: terbatasnya sumber-sumber yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran, kemampuan gerak siswa, kemampuan berfikir siswa, motivasi belajar siswa, sarana dan prasarana yang masih kurang, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan serta waktu yang tersedia juga kurang. Mengacu kepada pendapat Rusli Lutan (1998), jika jumlah waktu aktif belajar masih rendah, maka efektivitas pembelajaran mata pelajaran itu belum bisa dicapai dengan optimal dibandingkan dengan waktu yang tersedia

Dari hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD di wilayah Kabupaten Sumedang diperoleh gambaran bahwa guru masih meyakini untuk mengembangkan kemampuan motorik lebih nyata hasilnya apabila siswa bergerak atas dasar tugas dan komando sesuai dengan instruksinya. Gaya mengajar *guided discovery* ini dapat dibedakan lagi yaitu gaya mengajar *Convergent Discovery* dan *Divergent Discovery*. Dengan pendekatan itu secara tidak langsung guru melupakan karakteristik siswa yang ditunjukkan oleh minat anak didik saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Dari seluruh uraian yang telah penulis paparkan diatas, maka timbul keinginan penulis untuk meneliti tentang pengaruh gaya mengajar *Convergent Discovery* dan *Divergent Discovery* terhadap pengembangan pemahaman bola voli siswa pada Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar, dengan tujuan-tujuan sebagai berikut; (1) Mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Convergent Discovery* dengan *Divergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. (2) Mengetahui interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan Inteligensi (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. (3) Mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara

gaya mengajar *Convergent Discovery* dan Gaya *Divergent Discovery* bagi siswa yang memiliki Inteligensi tinggi di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. (4) Mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Convergent Discovery* dan Gaya *Divergent Discovery* bagi siswa yang memiliki Inteligensi rendah di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang.

Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya keterampilan bermain bola voli di tingkat sekolah dasar di Sumedang, khususnya SD Negeri Bendungan 1 Sumedang, belum berjalan dengan maksimal. Rusli Lutan (1998) mengemukakan bahwa salah satu masalahnya adalah jumlah waktu aktif belajar masih rendah. Artinya bahwa efektivitas pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah belum bisa dicapai dengan optimal dibandingkan dengan waktu yang tersedia

Pembelajaran dengan pendekatan atau gaya mengajar *guided discovery*, Guru pendidikan jasmani harus membuat keputusan berkaitan dengan seberapa lama dalam satu episode pembelajaran siswa harus melatih suatu keterampilannya, dan bagaimana waktu yang tersedia ini dimanfaatkan anak dalam belajar *berdasarkan gaya mengajar bimbingan guru (guided discovery)*. *Guided Discovery (gaya mengajar bimbingan guru)* bertujuan untuk menemukan konsep dengan cara menjawab urutan pertanyaan yang telah disiapkan guru mengenai permainan Bola Voli untuk memandu menuju konsep yang menjadi tujuan pembelajaran permainan Bola Voli. Gaya *Guided Discovery* ini dapat dibedakan lagi menjadi dua bagian yaitu *Convergent Discovery* dan *Divergent Discovery*

Convergent Discovery bertujuan untuk menemukan solusi dari suatu masalah, memperjelas masalah, atau tiba pada suatu kesimpulan dengan menggunakan prosedur logis, penalaran, dan berfikir kritis dengan tidak diarahkan dengan pertanyaan pemandu secara lisan untuk sampai kepada konsep permainan Bola Voli yang telah ditentukan. Peran siswa : (1) Memeriksa masalah tentang penemuan teknik permainan Bola Voli untuk dipelajari dan dikuasai. (2) Berusaha menyusun prosedur secara kelompok menuju solusi atau kesimpulan. Seperti membuat urutan teknik serta membuat formasi kelompok untuk menguasainya. (3) Menggunakan susunan kecil yang akan mengarah pada solusi atau kesimpulan. Seperti membuat tulisan pendek urutan perilaku dalam satu teknik dalam Bola Voli. (4) Melakukan verifikasi proses dan solusi sesuai dengan konsep. Menilai sendiri apakah cara yang dilakukan dan teknik Bola Voli telah benar sesuai kriteria.

Divergent Discovery bertujuan untuk menemukan melibatkan siswa untuk memproduksi (menemukan) beberapa tanggapan yang berbeda untuk satu pertanyaan tunggal mengenai konsep teknik-teknik dalam permainan Bola Voli. Peran siswa dalam pembelajaran: (1) Membuat keputusan sesuai gaya belajarnya untuk menemukan sendiri konsep mengenai teknik-teknik dalam permainan Bola Voli, dengan tanggapan beragam dalam setiap teknik permainan. (2) Menghasilkan respon yang berbeda (tanggapan ganda) untuk permasalahan yang sama, seperti beberapa bentuk teknik *passing* (atas dan bawah), variasi bentuk *service*, variasi bentuk *smash*, dan *blocking* (membendung). (3) Memastikan validitas tanggapan, bahwa teknik yang dilakukannya itu benar sebelum melakukan ulangan latihan (*drill*). (4) Meminta verifikasi kepada guru mengenai respon yakni teknik-teknik dalam permainan Bola Voli dengan berbagai variasinya apakah sudah benar dilakukan. Prosedur *guided discovery* secara garis besarnya meliputi menyusun skenario; menetapkan target; menyusun kegiatan belajar; menyusun sejumlah pertanyaan yang

membawa kepada penemuan atau penyelesaian; guru mengupayakan siswa mengikuti arah yang tercakup dalam seperangkat pertanyaan tersebut; dan kaji ulang sebagai pemantapan.

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang terjadi melalui penerapan gaya mengajar dan pendekatan mengajar penjas terhadap peningkatan pemahaman bermain siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dengan *Convergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang, mengetahui interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan Inteligensi (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery* bagi siswa yang memiliki Inteligensi tinggi di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang, dan mengetahui perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery* bagi siswa yang memiliki Inteligensi rendah di SD Negeri Bendungan 1.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. Penelitian ini dibatasi dengan subyek berjumlah 40 orang siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilaksanakan melalui kerja sama penulis dan guru penjas yang nantinya mendapatkan penjelasan dan bimbingan dari penulis. Untuk tidak mengurangi tingkat validitas eksperimen, kegiatan monitoring selama eksperimen dilaksanakan menjadi perhatian utama agar pelaksanaan gaya dan pendekatan mengajar penjas sesuai dengan konsep. Definisi belajar menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1991:233) mengemukakan bahwa belajar adalah proses yang bisa menghasilkan, belajar bisa menghasilkan perubahan-perubahan pada diri seseorang dalam berbagai macam kemampuan atau sifat yang ada pada dirinya, perubahan dalam belajar terjadi karena pengalaman, berbuat berulang-ulang atau berlatih, dan perubahan yang terjadi karena belajar bisa bertahan dalam jangka waktu yang relatif lama.

Dari beberapa pernyataan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik belajar mengandung adanya proses, tujuan, dan hasil yang dicapai. Proses belajar berkaitan dengan serangkaian tindakan yang ditunjukkan oleh perilaku individu yang belajar. Tujuan belajar berkenaan dengan target capaian dari pelaku belajar. Hasil belajar ditunjukkan oleh perubahan perilaku individu yang belajar. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan guru (pendidik) agar terjadi proses belajar pada diri siswa". Menurut Walter Dick dan Lou Caey (2005: 205) yang dikutip Benny A. Pribadi (2009: 11) bahwa, "Pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa atau kegiatan yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa media. Menurut M. Sobry Sutikno (2009: 35-40) mengemukakan bahwa, "Komponen pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu: "(1) Tujuan pembelajaran, (2) materi pelajaran, (3) kegiatan pembelajaran, (4) metode, (5) media, (6) sumber belajar dan, (7) evaluasi". H.J. Gino dkk., (1998: 30) berpendapat komponen-komponen dalam suatu kegiatan pembelajaran yaitu: 1) Siswa adalah seseorang yang bertindak sebagai pencari, penerima dan menyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan. 2) Guru adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, katalisator belajar mengajar, dan peranan lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif. Prinsip-prinsip pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 42) bahwa, prinsip-prinsip pembelajaran meliputi perhatian dan motivasi, keaktifan siswa, keterlibatan

langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual”. Sedangkan Sugiyanto (1998: 328-329) menyatakan, “Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan di dalam mengatur kondisi praktik belajar gerak atau keterampilan yaitu prinsip pengaturan giliran praktik, prinsip beban belajar meningkat, prinsip kondisi belajar bervariasi, dan prinsip pemberian motivasi dan dorongan semangat.

Peristiwa dan aktivitas belajar yang dialami manusia adalah salah satu upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya (*struggle for life*). Kemampuan belajar akan menyebabkan manusia tetap *exist* di lingkungannya. Tujuan belajar gerak adalah untuk menguasai berbagai keterampilan gerak dan mengembangkannya agar keterampilan gerak yang dikuasai bisa dipergunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas gerak untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:235). Konsep belajar gerak atau belajar motorik (*motor learning*) telah dirumuskan dalam berbagai definisi oleh para ahli. Schmidt (1991:153) mengemukakan bahwa “*Motor learning is a set of processes associated with practice or experience leading to relatively permanent changes in the capability for skilled performance*”. Maksudnya bahwa belajar gerak merupakan serangkaian proses yang berhubungan dengan latihan dan pengalaman yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif permanen atau menetap dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil. Gerak atau motor adalah istilah umum untuk berbagai bentuk perilaku gerak manusia. Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak yang digunakan untuk meningkatkan kualitas hidupnya. *Kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu: Kemampuan lokomotor, kemampuan non lokomotor, dan manipulatif (Pangrazi dan Dauer, 1995).*

1. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain faktorial 2 x 2. Terdapat dua jenis variabel utama dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdiri dari dua sub variabel yaitu (1) gaya mengajar *Convergent Discovery* dan (2) *Gaya Divergent Discovery*. Adapun variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman bermain bola voli siswa di SD. Sementara variabel taraf intelegensi adalah variabel atribut yang menjadi pemilah dua kelompok siswa yang dikenai perlakuan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, pemisahan siswa berdasarkan taraf intelegensinya itu bersifat semu, yang berarti bahwa dalam kegiatan eksperimen, para siswa tidak dipisahkan secara nyata antara yang memiliki tingkat Kelas Atas dan Kelas Bawah. Penelitian ini dilakukan untuk melihat korelasi antara IQ siswa dengan kedua gaya discovery. Asumsi sementara, Kelas Atas akan lebih cocok menggunakan gaya discovery *Divergent* (J.P Guilford). Untuk menguji asumsi tersebut, maka studi dilakukan di bidang olahraga volley dengan mengambil sample anak SD. Teknik analisis data melalui tabulasi data, uji Asumsi Statistik dan uji Hipotesis.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1. Hasil

Hasil pengolahan skor siswa yang belajar dengan metode *divergent* dengan alat bantu SPSS dapat diketahui bahwa dari 20 orang siswa yang diajar dengan metode *divergent*, jumlah skor 20 orang siswa tersebut adalah 127,96. Nilai skor terendah adalah 2,04 dan skor tertinggi adalah 11,7. Nilai rata-ratanya adalah 6,39, dan standar deviasinya adalah 3,72. Dalam penelitian ini, metode *Divergent* juga diberikan ke dalam dua kelompok siswa yang dikelompokkan berdasarkan taraf intelegensi mereka, yaitu

kelompok siswa dengan taraf intelegensi tinggi (Kelas Atas), dan kelompok siswa dengan taraf intelegensi lebih rendah (Kelas Bawah).

a. Skor Metode *Divergent* Siswa Kelas Atas

Jumlah skor keseluruhan 10 orang siswa Kelas Atas yang belajar dengan metode *Divergent* adalah 99,25, dengan nilai rata-rata 9,92. Nilai skor terendah adalah 8,09 dan nilai tertinggi adalah 11,97. Standar deviasinya adalah 1.04.

b. Skor Metode *Divergent* Siswa Kelas Bawah

Jumlah skor keseluruhan 10 orang siswa Kelas Bawah yang belajar dengan metode *Divergent* adalah 28.71, dengan nilai rata-rata 2.87. Nilai skor terendah adalah 2,04 dan nilai skor tertinggi adalah 4,20. Standar deviasinya adalah 0,75.

Hasil pengolahan skor siswa yang belajar dengan metode *convergent*, dengan alat bantu SPSS dapat diketahui bahwa dari 20 orang siswa yang diajar dengan metode *convergent*, jumlah skor 20 orang siswa tersebut adalah 104,38. Nilai skor terendah adalah 3.35 dan skor tertinggi adalah 8.24. Nilai rata-ratanya adalah 5.21, dan standar deviasinya adalah 1.09. Skor metode *convergent* siswa kelas atas jumlah skor keseluruhan 10 orang siswa Kelas Atas yang belajar dengan metode *convergent* adalah 56,92, dengan nilai rata-rata 5,69. Nilai skor terendah adalah 4,05 dan nilai skor tertinggi adalah 8,42. Standar deviasinya adalah 0,75. Skor metode *convergent* siswa kelas bawah jumlah skor keseluruhan 10 orang siswa Kelas Bawah yang belajar dengan metode *convergent* adalah 47,46, dengan nilai rata-rata 4,74. Nilai skor terendah adalah 3,35 dan nilai skor tertinggi adalah 5,45.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan dalam Bab 1, dalam penelitian ini, penulis ingin mengetahui;

1. Secara keseluruhan, apakah terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dengan *Convergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang?
2. Apakah terdapat interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan *Inteligensi* (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang?
3. Bagi siswa yang memiliki rangking atas (IQ tinggi), Apakah terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang?
4. Bagi siswa yang memiliki rangking bawah (IQ rendah), Apakah terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang?

Untuk menjawab pertanyaan nomor 1, penulis mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut;

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli secara keseluruhan antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dengan *Convergent Discovery*.

H_a : Terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli secara keseluruhan antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dengan *Convergent Discovery*.

Artinya, ada tingkat kepercayaan 95 %, terdapat secara keseluruhan terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan bermain, pemahaman, penerapan teknik dan taktik bermain bola voli di antara siswa yang mendapat perlakuan gaya mengajar *Convergent Discovery* dengan *Divergent Discovery*. Selanjutnya, untuk menjawab pertanyaan nomor 2, penulis mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut;

H_0 : Tidak terdapat interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan *Inteligensi* (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang.

H_a : Terdapat interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan Intelligensi (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa.

Kemudian, untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 dari penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut;

H_o : Tidak terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli dalam kelompok siswa dengan tingkat intelegensi tinggi (kelas atas) yang belajar antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery*.

H_a : Terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli dalam kelompok siswa dengan tingkat intelegensi tinggi yang belajar antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery*.

Demikian halnya dengan hipotesis untuk menjawab pertanyaan nomor 4, sebagai berikut;

H_o : Tidak terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli dalam kelompok siswa dengan tingkat intelegensi rendah yang belajar antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery*

H_a : Terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli dalam kelompok siswa dengan tingkat intelegensi rendah yang belajar antara gaya mengajar *Divergent Discovery* dan *Convergent Discovery*

3.2 Pembahasan

Hasil uji statistik sebagaimana telah diuraikan penulis, menunjukkan bawah penggunaan metode tergantung pada kelompok siswa. Dengan adanya interaksi, tidak dapat begitu saja disimpulkan bahwa metode divergen lebih efektif dibandingkan dengan metode konvergen, tetapi tergantung kepada tingkat intelegensi siswa itu sendiri. Dalam penelitian ini, penulis telah menyampaikan kerangka pikir bahwa hasil belajar siswa yang diberi perlakuan dengan metode *convergent discovery* akan berbeda dengan yang diberi perlakuan metode *Divergent discovery*. Hal ini didasarkan pada ciri utama yang membedakan kedua metode tersebut.

Ciri utama dari *gaya convergent discovery* adalah menemukan respon yang tepat dengan menggunakan suatu penggabungan proses. Peran guru adalah memutuskan suatu masalah, meliputi target konsep yang harus ditemukan siswa, dan mendesain pertanyaan tunggal yang akan disampaikan kepada peserta didik. Sedangkan peranan siswa adalah menggunakan alasan, pertanyaan, dan logika yang runtut untuk menghubungkan antara isi jawaban yang harus ditemukan dengan pertanyaan yang diajukan.

Sementara di satu sisi, metode *Divergent discovery* adalah menemukan respon yang berbeda-beda atas suatu pertanyaan atau situasi. Dengan metode ini, peran guru adalah membuat keputusan tentang suatu topic masalah, pertanyaan-pertanyaan spesifik dan logis untuk disampaikan kepada siswa, sedangkan peran siswa adalah menemukan solusi/respon yang beragam atas satu pertanyaan khusus. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut di atas, dengan jelas menunjukkan perbedaan pemahaman bermain bola voli di antara kedua metode belajar tersebut.

Selanjutnya, dari hasil pengujian hipotesis kedua dari penelitian ini dapat diketahui bahwa :

Ada interaksi antara gaya mengajar guided discovery dengan Intelligensi (IQ) siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa. Interaksi itu terlihat pada gejala ketika siswa dengan taraf Kelas Atas lebih menyukai dan lebih efektif belajar dengan metode Divergent dibandingkan dengan metode convergent discovery. Garis kelompok Siswa Kelas Atas pada gambar 4.7 terlihat naik, di mana rata-rata skor hasil tes siswa yang belajar dengan metode discovery lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor siswa yang

belajar dengan metode convergent. Hal ini terjadi karena dengan mengacu kepada perbedaan ciri antara convergent dan Divergent discovery, dapat difahami bahwa dalam metode Divergent, siswa dengan Kelas Atas lebih memiliki kebebasan untuk mengembangkan responnya atas satu pertanyaan khusus, dibandingkan dengan metode convergent. Walaupun sama mengembangkan pemikiran siswa gaya diivergen lebih membebaskan siswa berpikir seluas-luasnya, sehingga akan dapat mengembangkan inteligensi siswa secara luas.

3. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis sebagaimana diuraikan dalam bab empat, diperoleh kesimpulan sebagai berikut;

1. Secara keseluruhan, terdapat perbedaan pemahaman bermain bola voli antara gaya mengajar *Convergent Discovery* dengan *Divergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang
2. Terdapat interaksi antara gaya mengajar *guided discovery* dengan *Inteligensi (IQ)* siswa dalam pemahaman bermain bola voli siswa di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang.
3. Ada perbedaan pemahaman bermain bola voli di antara siswa dengan taraf intelegensi atas, yang belajar dengan menggunakan *Convergent Discovery* dan *Gaya Divergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. Perbedaan terlihat dari skor test bahwa siswa yang belajar dengan *divergent discovery* lebih baik daripada yang belajar dengan *konvergen discovery*.
4. Ada perbedaan pemahaman bermain bola voli di antara siswa dengan taraf intelegensi bawah, yang belajar dengan menggunakan *Convergent Discovery* dan *Gaya Divergent Discovery* di SD Negeri Bendungan 1 Sumedang. Perbedaan terlihat dari skor test bahwa siswa yang belajar dengan *konvergen discovery* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan *divergen discovery*.

5. REFERENSI

- _____ (1998). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Penjaskes*. PPGK-2536 (Modul 1 s/d 2). Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis Bagian Proyek Peningkatan Mutu Guru Penjaskes Setara D-II.
- Arikunto, Suharsimi (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Campbell dan Stanley. 1966. *Eksperimental and Quasi Eksperimental Design for Research*
- Dougherty, Neil J. dan Bonano, Diane (1979). *Contemporary Approaches to The Teaching of Physical Education*. Minnesota : Burgess Publishing Company.
- Guilford, J.P. 1973. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. Newyork:McGraw-Hill
- Husdarta, J.S & Saputra, Yudha M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikdasmen Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Husdarta, J.S., (2000). *Perbandingan Pengaruh Gaya Mengajar Reciprocal dan Eksplorasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa SD di Kodya Bandung*. Penelitian Dana Rutin. Lembaga Penelitian : UPI.
- Kiram, Yanuar (1992). *Belajar Motorik*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Lutan, Rusli. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori Dan Metode*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

- Lutan, Rusli., Ibrahim, Rusli., Suherman, Adang., Saputra, Yudha M. (2002). *Supervisi Pendidikan Jasmani : Konsep dan Praktik*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikdasmen bekerjasama dengan Dirjen Olahraga.
- Nurhasan. (2000). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Modul Mata Kuliah Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kepelatihan FPOK UPI. *Research*. Chicago: Rand Mc Nally College Publishing Company.
- Saputra, Yudha M. (2001), *Dasar-Dasar Keterampilan Atletik Pendekatan Bermain Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP)*. Jakarta: Depdiknas Dikdasmen Bekerja Sama Dengan Dirjen Olahraga.
- Sekaran, Uma 2000, *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*, , Jakarta: Salemba Empat.
- Soemitro (1992). *Permainan Kecil*. Depdiknas Dirjen Dikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyanto dan Sudjarwo, (1991). *Materi Pokok Perkembangan Dan Belajar Gerak Buku I Modul 1-6*. Jakarta: Depdikbud Proyek Penataran Guru SD setara D-II Bagian Proyek Penataran Guru Penjas SD setara D-II.
- Suherman, Adang (1996). *Bahan Kuliah Pedagogy Olahraga Seri Mengajar Pendidikan Jasmani*. FPOK IKIP Bandung.
- Sukintaka (1992) *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Supandi (1992). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Depdiknas Dirjen Dikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Werner, H. Peter (1979). *A Movement Approach to Games for Children*. The C.V. Mosby Company. York : Mc Graw-Hill Book Company.