

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENGEMBANGAN DESAIN PERMAINAN BERBASIS *ADVENTURE EDUCATION* DALAM KEMAMPUAN MOTORIK KELAS II SEKOLAH DASAR

Diana Ellisa Putri Agustina<sup>1)</sup>, Asep Ardiyanto<sup>2)</sup>, Ferina Agustini<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/jwp.v5i1.19643

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan motorik siswa dan belum adanya inovasi dalam pembelajaran PJOK pada SD Negeri 5 Meteseh. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas II sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik fase A Kelas II sekolah dasar, 2) Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik fase A Kelas II sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain permainan berbasis *Adventure Education* tersebut mendapatkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli model permainan sebesar 95,76% dengan kriteria "Sangat Layak", sedangkan dari hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84,67% dengan kriteria "Sangat Layak". Hasil angket kepraktisan hasil angket tanggapan guru PJOK memperoleh persentase skor "89,23%" dengan kriteria "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik fase A Kelas II sekolah dasar valid, layak dan praktis digunakan.

**Kata Kunci:** Adventure Education, Motorik

### Abstract

*The background that drives this research is that students' motor skills are still low and there is no innovation in PJOK learning at SD Negeri 5 Meteseh. The solution to this problem is the development of Adventure Education-based game design in grade II motor skills of elementary school. The objectives of this study are 1) To determine the validity of the development of Adventure Education-based game design in phase A motor ability Class II elementary school, 2) To determine the practicality of developing Adventure Education-based game design in phase A motor ability Class II elementary school. The results of the study show that the Adventure Education-based game design obtained assessment results obtained from game model experts of 95.76% with the criteria of "Very Feasible", while from the results of the assessment obtained from material experts of 84.67% with the criteria of "Very Feasible". The results of the practicality questionnaire The results of the PJOK teacher response questionnaire obtained a percentage of "89.23%" score with the criterion of "Very Practical". Based on the results of this study, it can be concluded that the development of Adventure Education-based game design in the motor skills of phase A Class II elementary school is valid, feasible and practical to use.*

**Keywords:** Adventure Education, Motor

---

### History Article

Received 23 Juli 2024  
Approved 16 Desember 2024  
Published 21 Februari 2025

### How to Cite

Agustina, D, E, P., Ardiyanto, A. & Agustini, F. (2025). Pengembangan Desain Permainan Berbasis *Adventure Education* dalam Kemampuan Motorik Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 181-193.



---

### Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24 -Dr. Cipto, Semarang, Indonesia.  
E-mail: <sup>1</sup> [dianaellisa081@gmail.com](mailto:dianaellisa081@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pembelajaran PJOK di kelas rendah sekolah dasar dihadapkan pada berbagai tantangan yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu tantangan yang signifikan adalah keterbatasan fasilitas, baik itu lapangan olahraga yang tidak memadai maupun peralatan yang kurang memadai untuk mendukung aktivitas pembelajaran (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Kondisi ini dapat menghambat pengalaman belajar siswa dan memengaruhi efektivitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan.

Pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah juga menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan. Metode pembelajaran yang monoton atau kurang interaktif dapat menurunkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK (Triyanti, 2021). Dalam konteks ini, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran PJOK di kelas rendah serta mengembangkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan efektivitasnya.

Karakteristik siswa kelas rendah, khususnya pada siswa fase A (kelas 1 dan 2) tingkat sekolah dasar yang masih senang bermain membutuhkan perhatian yang lebih dari guru PJOK. Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan, guru PJOK harus benar-benar dapat mengemas pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi siswa (Suherman, 2018). Pendekatan permainan merupakan langkah yang paling tepat dengan memperhatikan kondisi tersebut. Terlebih dengan keterbatasan yang dimiliki hampir sebagian besar sekolah, guru PJOK harus kreatif dan inovatif dalam menerapkan pendekatan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Pada saat prapenelitian, dilakukan wawancara terhadap guru PJOK terkait dengan pembelajaran PJOK di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Boja Kabupaten Kendal. Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada siswa fase A masih mengalami banyak kendala. Sebagian besar guru PJOK mengalami kesulitan dalam mengembangkan desain pembelajaran yang tepat. Terlebih lagi dengan jumlah materi yang terlalu banyak, sehingga materi yang satu belum dikuasai, sudah harus diganti dengan yang lain. Dengan demikian, banyak ditemukan kekurangan dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan pada hasil wawancara prapenelitian, diketahui bahwa kemampuan motorik siswa masih rendah, dengan demikian diperlukan pengembangan desain pembelajaran yang tepat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Penyajian materi yang menarik dan lebih dominan melibatkan siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa. Proses pembelajaran akan berhasil jika siswa secara sadar terlibat dalam proses pembelajaran. Pengembangan model permainan berbasis *Adventure Education* ini didasari oleh permasalahan seperti: siswa cenderung pasif dan bermalas-malasan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran dan model pembelajaran dengan pendekatan permainan belum maksimal diterapkan.

Kemampuan motorik memiliki peranan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dalam usia dini (Ririn, 2020). Melakukan aktivitas gerak yang terlatih akan menambah kematangan dalam aktivitas gerak terutama kemampuan motorik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan desain pembelajaran dalam kemampuan motorik siswa fase A Kelas II Sekolah Dasar.

Menurut penelitian (Ririn, 2020), dalam jurnal yang berjudul: “Implementasi Kegiatan Bermain *Outdoor* dalam Mengembangkan Motorik Kasar di TK PKk Banjarjo Puduk Ponorogo.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi kegiatan bermain outdoor dalam mengembangkan motorik kasar di TK PKK Banjarjo ada 2, yaitu dengan cara anak dibiarkan bermain di halaman dan bermain APE yang ada di halaman. Selain itu anak juga bisa berlari-larian dan melompat agar bisa mengembangkan dan menstimulus motorik kasarnya. Yang kedua yaitu dengan cara senam dengan musik setiap pagi agar badan dapat bergerak semua.

Menurut penelitian (Triyanti, 2021), dalam jurnal yang berjudul: “Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Sari Mulya Kecamatan Rimbo Ilir Kabupaten Tebo.” Hasil penelitian ini membuktikan bahwa gerak lokomotor dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Negeri Sari Mulya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan motorik kasar anak dari pra tindakan sebesar 49,99% kategori Mulai Berkembang (MB), pada siklus I meningkat sebesar 19,45%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan pada siklus II meningkat sebesar 19,44%, kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun keberhasilan ini dilakukan dengan langkah-langkah (1) guru menyiapkan model kegiatan lokomotor yang terdiri dari gerakan meloncati simpai berjalan jinjit pada garis lurus, lari zig-zag, lari bolak-balik, (2) anak melakukan gerakan lokomotor sesuai dengan urutan gerakan secara berkelanjutan dari satu gerakan ke gerakan lainnya. (3) pada siklus I dilakukan secara individu dan siklus II dilakukan dengan kompetisi serta pemberian *reward*.

Penelitian (Seso et al., 2021), dalam jurnal yang berjudul: “Pengembangan Desain Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Bermedia LKS Budaya Lokal Ngada Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Siswa fase A kelas II Sekolah Dasar di Kecamatan Inerie.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan penggunaan produk yang dikembangkan dari hasil penilaian para ahli atau hasil validasi adalah: 1) hasil validasi ahli konten/materi mendapat skor 128 dengan rata-rata 4,26, sehingga penilaian dari ahli konten/materi dengan kategori “sangat baik”. 2) hasil validasi dari ahli bahasa Indonesia mendapat skor 32 dengan rata-rata 3,55, sehingga penilaian dari ahli bahasa Indonesia dengan

kategori “baik”. 3) hasil validasi dari ahli desain mendapat skor 44 dengan rata-rata 4,00, sehingga penilaian dari ahli Desain dengan kategori “baik”. Berdasarkan analisis di atas, maka Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik tema berbagai pekerjaan bermedia LKS budaya lokal Ngada berorientasi model pembelajaran berbasis masalah layak untuk digunakan.

Menurut penelitian (Irawan, 2022), dalam jurnal yang berjudul: “Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi dalam Permainan Tradisional pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa eksistensi permainan tradisional semakin lama semakin berkurang, namun dengan banyak berkembangnya modifikasi permainan tradisional berbasis android terbukti sangat efektif dalam meningkatkan ekstensi permainan tradisional dalam lingkungan masyarakat terutama pada generasi Z.

Menurut penelitian (Sinawang et al., 2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbund dalam Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran dengan peningkatan karakter peduli lingkungan melalui pengembangan yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sebelum diterapkan pada siswa, model permainan berbasis *Adventure Education* ini harus mempunyai tahap validasi ahli materi. Hal ini dibuktikan dengan presentase 88% dan 93% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan untuk validasi model dibuktikan dengan presentase 88% dan 95% dengan kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Hasil angket respon guru diperoleh presentase 91% dan hasil angket siswa sebelum dilakukan adanya treatment mendapat presentase 60% setelah dilakukan treatment mendapat presentase 88%. Berdasarkan hasil angket model pembelajaran berbasis *Adventure Education* valid dan praktis untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa.

Menurut penelitian (Ardiyanto et al., 2023), dalam jurnal yang berjudul: Pengembangan Model Permainan Berbasis *Adventure Education* dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab untuk Anak”. Hasil penelitian ini kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain sarana dan prasarana yang terbatas sehingga antusias siswa berkurang saat pembelajaran. Hasil penelitian ini berupa model permainan berbasis *Adventure Education* untuk menanamkan tanggung jawab anak. Model permainan yang dihasilkan permainan jembatan bergoyang, permainan spons air, permainan ranting kemenangan, permainan bola emas, dan permainan sungai berbatu. Hal ini dibuktikan dengan bahwa model permainan berbasis *Adventure Education* untuk menanamkan karakter tanggung jawab yang telah dibuat layak diuji coba.

Pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik fase A Kelas II Sekolah Dasar memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menerapkan berbagai desain pembelajaran yang inovatif (Kanca, 2018). Proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor yang meliputi: mata pelajaran, guru, desain pembelajaran, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya (Nasution & others, 2018). Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan desain pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, efektif dan efisien.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah pada model pengembangan *ADDIE*, yakni melalui langkah-langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Alasan memilih model pengembangan *ADDIE* dikarenakan model pengembangan ini terdiri dari tahap yang relatif mudah (lima tahap). *ADDIE* merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan (Octina et al., 2023).

Sesuai dengan model penelitian dan pengembangan modul yang merupakan jabaran dari model *ADDIE*, penelitian pengembangan ini mengadaptasi langkah-langkah yang dikembangkan oleh Lee, W.W., dan Owens dalam (Joleha et al., 2023), yang dibagi ke dalam 5 fase, yaitu: 1) *Analysis Phase*, diartikan sebagai analisis kebutuhan program media pembelajaran, terkait permasalahan pembelajaran, tujuan dan sasaran pembelajaran, 2) *Design Phase*, diartikan sebagai perancangan dan pembuatan desain modul pembelajaran interaktif, 3) *Development Phase*, diartikan sebagai pengembangan modul pembelajaran interaktif, 4) *Implementation Phase*, diartikan sebagai pengeimplementasian modul pembelajaran interaktif, 5) *Evaluation Phase*, diartikan sebagai tahap evaluasi terhadap modul pembelajaran interaktif dikembangkan.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 5 Meteseh Kecamatan Boja Kabupaten Kendal Provinsi Jawa Tengah dan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024. Selama validasi uji coba produk, model permainan berbasis *adventure education*, yang terdiri dari buku pedoman, divalidasi untuk memastikan validitasnya. Ahli materi, ahli model permainan, dan ahli integrasi bertanggung jawab atas validasi. Selanjutnya, hasil validasi diperiksa untuk digunakan sebagai dasar penyempurnaan atau revisi awal. Ini dilakukan untuk mendapatkan buku pedoman yang sah. Buku pedoman permainan yang dibuat diubah setelah validasi. Ini harus dilakukan untuk memperbaiki kesalahan saat validasi.

Menurut (Sugiyono, 2016), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh yang berjumlah 30 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Sugiyono, 2016). Sebuah penelitian dikatakan penelitian sampel apabila peneliti bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Bila jumlah populasi terlampau besar kita ambil sejumlah sampel yang representative, yaitu yang mewakili keseluruhan populasi itu. Sampel pada penelitian ini adalah siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh yang berjumlah 30 siswa.

Teknik sampling yang digunakan melibatkan semua orang dalam populasi yang akan dijadikan sampel, jadi teknik yang digunakan yaitu sampling nonprobability dengan jenis

sampel jenuh yang digunakan. Pengambilan sampel semua siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh Tahun Ajaran 2023/2024.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa data perhitungan skor penilaian pada lembar validasi ahli model permainan, ahli materi, dan guru PJOK tentang materi desain permainan berbasis *Adventure Education* pada mata pelajaran PJOK. Validasi ahli berpedoman pada buku permainan. Setiap kriteria diberi skor berdasarkan skala likert, di mana 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, dan 1=sangat kurang. Data kualitatif berasal dari data wawancara terhadap guru PJOK mengenai kemampuan motorik siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh Tahun Ajaran 2023/2024.

Teknik pengambilan data dalam penelitian merupakan langkah paling strategis karena tujuannya adalah memberikan kemudahan dalam mendapatkan data di lapangan (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian dan pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik menggunakan triangulasi/gabungan yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli model permainan dan ahli materi akan dideskripsikan oleh peneliti secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang akan dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi model dan materi, skor penilaian ahli model permainan dan ahli materi. Skor diperoleh melalui angket. Penilaian kevalidan model permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik diperoleh dari penilaian validasi materi.

Pada instrumen angket peneliti menggunakan skala Likert. Menurut (Sugiyono, 2016) skala Likert yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang maupun sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala Likert yang digunakan peneliti pada angket pengujian produk berupa pengembangan model permainan *Adventure Education* untuk ahli model, ahli materi serta respon guru. Cara mengisi instrumen dalam penelitian ini adalah dalam bentuk ceklis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada hasil studi pendahuluan, pengembangan model permainan berbasis *Adventure Education* menjadi salah satu inovasi untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Melalui model permainan ini, siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam melakukan berbagai kegiatan. Pengembangan model permainan berbasis *Adventure Education* dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan validasi model dan uji coba sesuai dengan langkah-langkah *Research and Development (R&D)*.

Langkah-langkah pengembangan model permainan berbasis *Adventure Education* untuk menanamkan karakter tanggung jawab siswa sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran (Aliriad et al., 2023). Selain itu, analisis dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan pengembangan model permainan berbasis *Adventure Education*. Kegiatan analisis ini dilaksanakan dengan merujuk pada hasil penelitian awal.

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian yakni hasil wawancara dan observasi diperoleh fakta, antara lain: a) Keterbatasan sarana dan prasarana di SD Negeri 5 Meteseh, b) Sebagian siswa kurang antusias dan malas untuk melakukan olahraga secara aktif, c) Siswa banyak menampilkan gerakan yang kurang maksimal serta koordinasi yang kurang baik dalam pembelajaran PJOK, d) Belum diketahui seberapa besar tingkat kemampuan motorik siswa fase A kelas II di SD Negeri 5 Meteseh, e) Belum pernah dikembangkan model permainan berbasis *Adventure Education* pada fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat solusi untuk menangani masalah tersebut yaitu perlunya model permainan yang menarik, mudah diterapkan dan seru sehingga dapat menarik minat siswa agar proses peningkatan kemampuan motorik siswa lebih maksimal. Dalam hal ini peneliti memberikan inovasi berupa model permainan berbasis *Adventure Education* untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa.

## 2. Desain Model

Model yang dikembangkan yaitu model permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik yang dikembangkan yaitu: Petualangan Pulau Terlarang, Misi Penyelamatan Hewan, Jejak Misterius, Ekspedisi di Gurun, dan Pencarian Harta Karun.

Secara rinci tahapan pelaksanaan permainan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

### a. Petualangan Pulau Terlarang

Guru memulai timer dan memberikan tanda untuk memulai permainan. Setiap tim berusaha melewati "lautan" dengan melompati rintangan (ban-ban atau rintangan lainnya) sesuai dengan rute yang telah ditentukan. Setelah melewati "lautan", tim mencoba mencapai "pulau terlarang" yang ditandai oleh cone. Tim yang pertama kali mencapai "pulau terlarang" menjadi pemenang. Setelah permainan selesai, guru dan siswa duduk bersama untuk mengevaluasi pengalaman mereka. Mereka berdiskusi tentang strategi apa yang berhasil, kesulitan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kinerja mereka di masa depan. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atas partisipasi mereka dalam permainan dan menggarisbawahi pentingnya kerjasama dan kerja tim. Dengan mengikuti tahapan dalam permainan "Petualangan Pulau Terlarang," siswa dapat merasakan pengalaman petualangan yang menyenangkan sambil mengembangkan keterampilan fisik dan sosial mereka.

### b. Misi Penyelamatan Hewan

Guru memulai timer dan memberikan tanda untuk memulai permainan.

Setiap tim menjelajahi "hutan belantara" untuk menemukan hewan-hewan yang terjebak. Mereka harus melewati rintangan atau tantangan fisik yang ditempatkan di sepanjang jalan.

Ketika menemukan hewan yang terjebak, tim harus bekerja sama untuk membebaskan hewan tersebut dan membawanya ke "zona aman" yang telah ditentukan.

Tim mencoba menyelamatkan sebanyak mungkin hewan dalam waktu yang ditentukan.

Guru dan siswa duduk bersama untuk mengevaluasi pengalaman dan berdiskusi tentang hewan-hewan apa yang diselamatkan, kesulitan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kerjasama dan strategi penyelamatan mereka di masa depan.

Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atas partisipasi mereka dalam permainan dan menggarisbawahi pentingnya empati dan kerja tim dalam menyelamatkan makhluk hidup.

Dengan mengikuti tahapan dalam permainan "Misi Penyelamatan Hewan," siswa dapat merasakan pengalaman penyelamatan yang bermakna sambil mengembangkan keterampilan fisik, sosial, dan emosional mereka.

#### c. Jejak Misterius

Guru memulai timer dan memberikan tanda untuk memulai permainan. Setiap tim mengikuti jejak misterius yang ditinggalkan, mencari tanda petunjuk atau teka-teki yang ditempatkan di sepanjang rute. Ketika menemukan petunjuk, tim harus bekerja sama untuk memecahkan teka-teki atau mencari tanda petunjuk berikutnya. Setiap petunjuk akan membawa mereka lebih dekat ke harta tersembunyi. Tim yang pertama kali menemukan harta tersembunyi atau menyelesaikan semua petunjuk dalam waktu yang ditentukan menjadi pemenang. Setelah permainan selesai, guru dan siswa duduk bersama untuk mengevaluasi pengalaman mereka. Mereka berdiskusi tentang petunjuk apa yang berhasil mereka pecahkan, kesulitan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan strategi mereka di masa depan. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atas partisipasi mereka dalam permainan dan menggarisbawahi pentingnya kerja tim dan pemecahan masalah. Dengan mengikuti tahapan dalam permainan "Jejak Misterius," siswa dapat merasakan pengalaman petualangan yang seru sambil mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kerjasama tim mereka.

#### d. Ekspedisi di Gurun

Guru memulai timer dan memberikan tanda untuk memulai permainan. Setiap tim harus menyeberangi "gurun" dengan membawa beban air (botol air atau ember plastik). Mereka harus berhati-hati melewati "pasir panas" (rintangan atau tantangan fisik) tanpa menjatuhkan beban air. Jika beban air tumpah, tim harus kembali ke titik awal dan memulai lagi. Tim mencoba menyeberangi "gurun" dan mencapai tujuan akhir secepat mungkin. Setelah permainan selesai, guru dan siswa duduk bersama untuk mengevaluasi pengalaman mereka. Mereka berdiskusi tentang strategi mana yang berhasil, kesulitan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan kinerja mereka di masa depan. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atas partisipasi mereka dalam permainan dan menggarisbawahi pentingnya ketahanan fisik dan kerjasama dalam mencapai tujuan. Dengan mengikuti tahapan dalam permainan "Ekspedisi di Gurun," siswa dapat merasakan pengalaman petualangan yang menantang sambil mengembangkan keterampilan fisik dan kerjasama tim mereka.

#### e. Pencarian Harta Karun

Guru memulai timer dan memberikan tanda untuk memulai permainan. Setiap tim menjelajahi area yang telah ditentukan dengan mencari petunjuk yang tersebar di sekitar. Petunjuk tersebut akan membawa mereka lebih dekat ke harta karun. Setelah menemukan harta karun, tim harus membawanya ke "zona aman" yang telah ditentukan. Setelah permainan selesai, guru dan siswa duduk bersama untuk mengevaluasi pengalaman mereka. Mereka berdiskusi tentang petunjuk mana yang berhasil mereka pecahkan, kesulitan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kerjasama tim di masa depan. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atas partisipasi mereka dalam permainan dan menggarisbawahi pentingnya kerjasama tim dan keterampilan eksplorasi dalam pencarian harta karun. Dengan mengikuti tahapan dalam permainan "Pencarian Harta Karun," siswa dapat merasakan pengalaman petualangan yang seru sambil mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kerjasama tim, dan eksplorasi lingkungan.

f. Ice Breaking "Tebak Suara Hewan"

Guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan menyiapkan barisan. Permainan bersifat individu. Guru menunjukkan gambar pada siswa, kemudian siswa diminta untuk menyebutkan nama suara hewan yang ada digambar tersebut. Siswa yang pertama kali menyebutkan dan benar menjawab, maka akan mendapatkan hadiah dan bagi siswa yang menyebutkan namun salah akan diberikan hukuman bernyanyi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti menciptakan model permainan berbasis *Adventure Education* dengan permainan yang lebih menarik dan seru. Hasil pengembangan model tersebut kemudian diserahkan kepada ahli materi dan ahli model permainan untuk divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak diuji coba pada tahap berikutnya. Hasil validasi dan evaluasi dari ahli materi dan ahli model permainan diperoleh melalui pengisian angket instrumen penilaian.

Berdasarkan hasil pengisian angket validasi materi yang dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu: Bapak Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd memperoleh skor 84,67% dengan kategori "sangat layak" sehingga layak untuk digunakan. Hasil pengisian angket validasi materi yang dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu: Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd memperoleh skor 95,76% dengan kategori "sangat layak" sehingga layak untuk digunakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penelitian dengan mempraktikkan model permainan berbasis *Adventure Education* kepada siswa secara langsung dengan cara memberikan penjelasan mengenai *Adventure Education* dan melakukan permainan yang sudah peneliti rancang tersebut dengan melibatkan 30 siswa dalam penelitian. Penelitian dilaksanakan pada kelas II di SD Negeri 5 Meteseh. Implementasi di SD Negeri 5 Meteseh dilaksanakan pada hari Jum'at, Tanggal 21 Juni 2024 dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Pada saat implementasi model permainan berbasis *Adventure Education* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa, terlihat siswa sangat antusias dan aktif dalam melaksanakan semua permainan yang dikembangkan.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi berupa angket respon siswa untuk mengetahui hasil kemampuan motorik siswa setelah dilakukan permainan.

Sebelum model permainan berbasis *Adventure Education* diuji coba pada siswa, terlebih dahulu dilakukan validasi ahli materi. Tahap ini bertujuan untuk memastikan kelayakan model permainan tersebut sebelum diujikan kepada siswa. Saran dan perbaikan dari para ahli sangat diperlukan untuk menyempurnakan model permainan yang telah dikembangkan.

Ada beberapa hal yang perlu revisi atau perbaikan pada model permainan berbasis *Adventure Education* yang telah dikembangkan oleh peneliti.

### 1. Pembuatan Buku Pedoman Permainan

Pembuatan buku pedoman bertujuan untuk mempermudah siswa atau guru dalam memahami bentuk permainan yang akan digunakan. Dalam buku pedoman berisi mengenai alat dan bahan yang digunakan, serta cara bermain pada setiap permainan yang digunakan. Pembuatan buku pedoman juga menggunakan gambar sehingga siswa atau guru lebih mudah memahami permainan.

### 2. Pemberian Gambar pada setiap Permainan

Gambar ilustrasi permainan diberikan agar permainan lebih menarik dan siswa lebih paham akan permainan yang akan digunakan. Gambar ilustrasi permainan berasal dari sumber penelitian.

Pelaksanaan Uji Coba model permainan berbasis *Adventure Education* dilaksanakan pada tanggal 21 Juni 2024 dengan responden seluruh siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh. Pelaksanaan Uji Coba permainan dilaksanakan di halaman sekolah SD Negeri 5 Meteseh. Kelima permainan dan juga ice breaking diuji cobakan kepada siswa. Pada saat pelaksanaan uji coba model permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik mereka sangat antusias.

Angket diisi oleh seluruh siswa fase A kelas II dan berisikan 15 pertanyaan yang diisi setelah melakukan uji coba model permainan berbasis *Adventure Education*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan karakter mandiri siswa dari hasil uji coba permainan berbasis *Adventure Education*. Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh persentase kelayakan dan kevalidan serta untuk penghitungan menggunakan skala Likert.

Hasil angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh mendapatkan hasil “90,76%” dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil perhitungan angket siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh. Angket tanggapan guru ini dilakukan oleh guru PJOK yaitu Bapak Darmadi, S.Pd. Dalam pengisian angket tanggapan guru dilakukan setelah model permainan di uji cobakan kepada siswa fase A kelas II. Angket tanggapan guru dilakukan untuk mengetahui kepraktisan model permainan berbasis *Adventure Education* yang akan di uji cobakan kepada siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh. Hasil pengisian angket tanggapan guru yang dilaksanakan oleh guru PJOK memperoleh persentase skor “89,23%” dengan kriteria “Sangat Praktis” sehingga model permainan berbasis *Adventure Education* praktis untuk digunakan.

Media buku pedoman permainan ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Peneliti menggunakan desain pengembangan model *ADDIE*. Produk pada penelitian ini merupakan karya model permainan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi pembelajaran siswa SD untuk meningkatkan pola belajar siswa (Satria et al., 2023). Keunggulan produknya terletak pada segi materi yakni terdapat enam permainan di mana permainan tersebut mudah dimainkan dimana saja dengan menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan, selain itu beberapa elemen yang terdapat pada buku pedoman dapat menarik perhatian siswa terlebih dahulu. Buku pedoman ini sudah melalui beberapa penilaian para ahli dan beberapa revisi. Revisi didasarkan atas saran dan masukan yaitu ahli model permainan dan materi.

Buku pedoman dapat digunakan di dalam maupun diluar pembelajaran. model permainan ini dikemas dalam bentuk buku dengan warna-warni dan elemen-elemen yang lucu yang dapat menarik perhatian siswa sebelum membacanya, sehingga siswa secara tidak langsung belajar sambil bermain. Kelayakan model permainan ini dapat dilihat dari hasil angket validasi ahli materi, hasil lembar respon observer diambil dari angket tanggapan guru PJOK dan angket tanggapan siswa.

Tahap validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan pembuatan produk “Buku Pedoman” Pada tahap ini, validator dipilih sebagai validator ahli materi yang merupakan dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Pandu Kresnapati, S.Pd., M.Pd dilakukan dengan memberikan lembar validasi ahli materi. Hasil penilaian oleh validator ahli materi pertama memberikan nilai dengan presentase 84,67% “sangat layak”.

Tahap validasi ahli model permainan bertujuan untuk mengetahui kelayakan pembuatan produk “Buku Pedoman”. Pada tahap ini, validator dipilih sebagai validator ahli model permainan yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Prasena Arisyanto, M.Pd dilakukan dengan memberikan lembar validasi ahli materi. Hasil penilaian oleh validator ahli materi memberikan nilai dengan presentase 95,76% “sangat layak”.

Peneliti melakukan uji coba model permainan berbasis *Adventure Education* pada siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh sejumlah 30 siswa. Data uji kelayakan model permainan diperoleh dari angket yang berisi pertanyaan mengenai tanggapan siswa terhadap keseluruhan pengalaman, pembelajaran dan keterampilan, sosial dan emosional, inklusi dan aksesibilitas, keamanan dan keselamatan. Model permainan *Adventure Education*, merupakan hal baru yang diperoleh siswa. Hasil persentase yang diperoleh dari angket tanggapan guru pada penggunaan model permainanyaitu 90,76% “Sangat Layak”. Adapun angket tanggapan guru PJOK yaitu Bapak Darmadi, S.Pd. memperoleh persentase skor “89,23%” dengan kriteria “Sangat Praktis” sehingga dapat dinyatakan bahwa model permainan *Adventure Education* praktis untuk digunakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik siswa fase A kelas II SD Negeri 5 Meteseh, maka penulis menyimpulkan bahwa: 1) Kevalidan model permainan berbasis *Adventure Education* dalam penanaman karakter mandiri dilihat dari persentase hasil validasi terhadap model permainan berbasis *Adventure Education*. Validasi dilakukan oleh dua dosen Universitas PGRI Semarang, di mana setiap validator berperan sebagai ahli model permainan dan ahli materi. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli model permainan sebesar 95,76% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan dari hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 84,67% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa model permainan berbasis *Adventure Education* valid digunakan di fase A kelas II Sekolah Dasar, 2) Kepraktisan model permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik siswa dilihat dari angket respon guru kelas dan guru PJOK terhadap model permainan berbasis *Adventure Education*. Hasil rata-rata penilaian dari hasil angket tanggapan guru PJOK memperoleh persentase skor “89,23%” dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa model permainan berbasis *Adventure Education* praktis digunakan di fase A kelas II Sekolah Dasar.’

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliriad, H., Da’i, M., Adi, S., & Apriyanto, R. (2023). Strategi Peningkatan Motorik untuk Menstimulus Motorik Anak Usia Dini melalui Pendekatan Aktivitas Luar Ruangan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4609–4623.
- Ardiyanto, A., Sukoco, P., Purwanto, S., Khanifah, R. N., & Sundari, R. S. (2023). Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbond Dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab untuk Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 61–69.
- Irawan, R. J. (2022). Studi Literatur: Efektivitas Modifikasi dalam Permainan Tradisional pada Eksistensi Permainan Anak Era Generasi Z. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(01), 129–136.
- Joleha, S., Suyitno, S., & Ardiyanto, A. (2023). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Minat Belajar pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V SDN Harjosari Lor 05 Kabupaten Tegal. *Cerdas Mendidik*, 2(2).
- Kanca, I. N. (2018). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)*, 1(1), 21–27.
- Nasution, N. S., & others. (2018). Pengembangan Kecerdasan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Outdoor Education Dalam Pendidikan Jasmani. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 73–80.
- Octina, W. D., Ardiyanto, A., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbound dalam Menanamkan Karakter Jujur Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 469–477.

- Ririn, R. (2020). *Implementasi Kegiatan Bermain Outdoor dalam Mengembangkan Motorik Kasar di TK PKk Banjarjo Puduk Ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Satria, M. H., Aliriad, H., Kesumawati, S. A., Fahritsani, H., Endrawan, I. B., & S, A. (2023). Model Pengembangan Keterampilan Motorik My Home Environment terhadap Anak Disabilitas Intelektual. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini; Vol 7, No 2 (2023)DO* - 10.31004/Obsesi.V7i2.4415 .  
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4415>
- Seso, F., Laksana, D. N. L., & Kaka, P. W. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Bermedia LKS Budaya Lokal Ngada Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Inerie. *Jurnal Citra Pendidikan, 1(1)*, 59–69.
- Sinawang, I. P., Arrdiyanto, A., & Agustini, F. (2023). Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbound dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04)*, 236–244.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, A. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Penjas*. UPI Sumedang Press.
- Triyanti, T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Gerak Lokomotor Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Sari Mulya Kecamatan Rimbo Ilir Kabupaten Tebo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(2)*, 33–56.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).