

CERDAS MENDIDIK

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

PENGEMBANGAN DESAIN PERMAINAN BERBASIS *ADVENTURE EDUCATION* DALAM KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DOI:10.26877/cm.v3i2.19558

Kholid Fakrudin¹⁾, Asep Ardiyanto²⁾, Siti Fatonah³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V, 2) Untuk mengetahui kepraktisan desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Produk yang dihasilkan adalah buku pedoman yang berisikan desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa yang sudah di implementasikan pada SD Negeri 1 Tlogorejo. Desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V mendapatkan hasil validasi materi sebesar 94% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi kemampuan motorik sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Hasil angket kepraktisan respon guru sebesar 93,5%. Kemudian hasil angket siswa sebesar 94% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V sekolah dasar valid, layak digunakan dan dapat meningkatkan gerak dasar kemampuan motorik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam meningkatkan gerak dasar kemampuan motorik siswa.

Kata kunci: Permainan, *Adventure education*, kemampuan motorik.

History Article

Received 22 September 2024

Approved 29 September 2024

Published 30 Oktober 2024

How to Cite

Fakrudin, Kholid., Ardiyanto, Asep., & Fatonah, Siti (2024). Pengembangan Desain Permainan Berbasis *Adventure Education* dalam Kemampuan Motorik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 282-292.

Coresponding Author:

Kebonagung, Dsn. Karang pacing, Kec. Tegowanu Kab. Grobogan, Indonesia .

E-mail: kholidfakrudin41@gmail.com.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan aktivitas penting dalam perkembangan siswa, khususnya dalam meningkatkan kemampuan motorik. Melalui berbagai jenis permainan, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Candra, 2023). Aktivitas seperti berlari, melompat, dan bermain dengan alat bantu dapat memperkuat otot dan meningkatkan koordinasi tubuh siswa (Hanum & Rohita, 2021). Pendekatan *adventure education* dalam permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi lingkungan dengan cara yang aktif dan menantang. Dengan pengalaman tersebut, siswa belajar mengatasi rintangan, yang berkontribusi pada pengembangan motorik dan kepercayaan diri mereka (Wibowo, 2020). Aktivitas ini tidak hanya mengasah keterampilan fisik, tetapi juga membentuk karakter dan sikap positif siswa terhadap tantangan (Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, 2023). Melalui permainan yang melibatkan interaksi sosial, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung pertumbuhan motorik mereka (Aminuddin et al., 2023). Dengan demikian, bermain menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan hubungan yang erat antara manfaat bermain dan pengembangan kemampuan motorik anak.

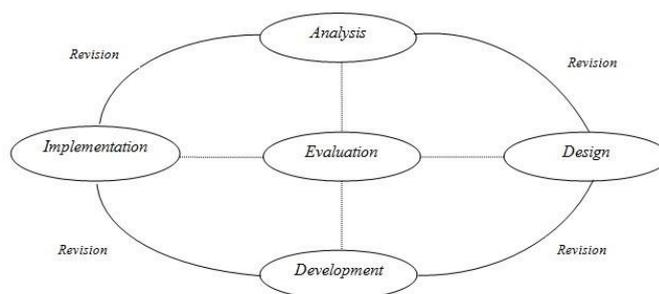
Meskipun bermain memiliki banyak manfaat, kurangnya waktu untuk bermain dapat menimbulkan dampak negatif yang signifikan pada perkembangan motorik siswa. Siswa yang tidak memiliki cukup kesempatan untuk beraktivitas fisik berisiko mengalami keterlambatan dalam keterampilan motorik, yang berdampak pada keseharian mereka di sekolah (Prabowo & Fitria, 2023). Situasi ini bisa berujung pada peningkatan risiko masalah kesehatan yang berdampak pada kehadiran siswa di sekolah. Selain itu, siswa yang kurang bermain cenderung memiliki keterampilan sosial yang rendah, yang memengaruhi kemampuan mereka untuk bekerja sama secara berkelompok dalam aktivitas pembelajaran (Nugraha, 2020). Tetapi, Permainan yang terlalu terstruktur dan banyak aturan juga dapat mengurangi ketertarikan siswa terhadap permainan jika hal itu diterapkan pada pembelajaran pendidikan olahraga, sama halnya jika siswa hanya terlibat dalam aktivitas yang sangat diatur, mereka kehilangan kesempatan untuk belajar bagaimana menyelesaikan masalah dan beradaptasi dengan situasi yang berbeda (Fatimah, 2022). Siswa yang tidak diberikan kesempatan untuk bermain secara bebas mungkin mengalami penurunan kemampuan motorik dan ketidakmampuan untuk bekerja sama dengan teman sekelas dalam permainan serta meningkatkan tingkat kebosanan siswa pada saat pembelajaran (Sari, 2022). Selain itu, kurangnya waktu bermain di sekolah dapat meningkatkan tingkat stres dan kecemasan siswa. Siswa yang tidak memiliki waktu untuk bersantai dan bermain lebih cenderung mengalami tekanan mental yang dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan perkembangan motorik mereka (Susanti, 2021).

Kegiatan bermain sambil belajar paling cocok diterapkan dalam pembelajaran olahraga. Saat ini, pembelajaran penjasorkes perlu disajikan dengan cara yang menarik, salah satunya melalui Adventure Education atau pembelajaran di luar kelas yang menyenangkan bagi siswa. Adventure education merupakan pembelajaran yang melalui pengalaman yang berpusat dengan petualangan (Soumya Mitra, 2020). Dalam penelitian Mustofa, (2024) mengatakan pembelajaran Adventure education merupakan kegiatan diluar sekolah yang terdapat aktivitas

permainan didalamnya, aktivitas jasmani atau berbentuk permainan outbound. Penerapan model kegiatan *Adventure education* sangat cocok dipakai pada aktifitas fisik, khususnya pada permainan yang di lakukan di luar area kelas. Pada pendekatan ini melibatkan berbagai aktifitas seperti olahraga diluar ruangan yang mampu menarik minat serta tidak lupa juga mampu meningkatkan kemampuan motorik pada siswa. Pelaksanaan yang menekankan pada kemampuan motorik kasar dan motorik halus siswa, ketrampilan gerak, semangat tim, kepemimpinan, tanggung jawab, dan kesadaran akan lingkungan. Selain itu pembelajaran dengan menggunakan metode *Adventure education* juga bertujuan untuk meningkatkan daya tahan tubuh siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik siswa kelas V sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2020) Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan, baik berupa bahan ajar media pembelajaran model pembelajaran, ataupun kebijakan tertentu. Jenis penelitian dan pengembangan ini digunakan karena peneliti mengembangkan desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V. Peneliti menggunakan model ADDIE untuk meneliti dan mengembangkan desain permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V. Model ADDIE sesuai yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam buku (Sugiyono, 2020). Robert Maribe Branch (2009) mengembangkan ADDIE terdapat lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation* dan *(E)valuation* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pendekatan ADDIE oleh *Maribe Branch*.

1. Tahap analisis merupakan tahapan bagi peneliti untuk mengumpulkan informasi dan permasalahan yang ada melalui melakukan pengisian angket kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru olahraga di SD Negeri 1 Tlogorejo.
2. Tahap desain penelitian melakukan perancangan desain permainan yang berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa. Desain diawali dengan membuat sebuah permainan yang kemudian dilakukan perancangan menggunakan aplikasi canva. Desain yang

menarik serta spesifikasi permainan yang mudah diterapkan menjadi tujuan dari peneliti dalam mendesain pengembangan buku pedoman permainan.

3. Tahap pengembangan peneliti membuat buku pedoman sesuai dengan desain yang sudah dirancang. Setelah selesai buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V divalidasi oleh validator ahli kemampuan motorik dan ahli materi untuk memastikan buku pedoman permainan yang dibuat valid dan praktis diterapkan pada pembelajaran olahraga di kelas V
4. Tahap implementasi, peneliti menggunakan produk buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa pada pembelajaran olahraga. Pembelajaran tersebut dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Tlogorejo dengan tujuan untuk menguji kepraktisan dan kelayakan buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa.
5. Tahap evaluasi, penelitian memberikan instrument kepada guru olahraga, guru kelas, observer, dan siswa kelas V lewat pengisian angket mengenai kepraktisan dan kelayakan buku pedoman permainan berbasis *AE*.

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tlogorejo yang beralamatkan di jalan Boeh tlogorejo, Kec. Tegowanu Kab. Grobogan pada tanggal 12 juni 2024. Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Tlogorejo. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan angket. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data deskripsi kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil, masukan atau saran perbaikan pada media yang dikembangkan, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk hasil skor penilaian hasil validasi ahli media, ahli materi, hasil evaluasi, angket keberterimaan guru dan angket respon siswa.

a. Penilaian Angket Kevalidan

Data angket validasi yang diperoleh dianalisis menggunakan skala pengukuran linkert bentuk checklist dengan ketentuan skor nilai pada angket dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Skor Intrument Validasi Ahli Materi Dan Kemampuan Motorik

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Melalui langkah berikut : (1) Langkah 1 : peneliti menghitung skor setiap jawaban, (2) Langkah 2 : menghitung jumlah skor yang diperoleh, (3) Langkah 3 : menjumlahkan skor ideal item untuk seluruh item, (4) Langkah 4 : membagi jumlah total skor dengan skor ideal kemudian dikalikan 100%. Langkah tersebut disimpulkan untuk menghitung presentase angka yang dituliskan pada Persamaan 1.

$$Persentase = \frac{Skor\ total}{Skor\ ideal} \times 100\%$$

Persamaan 1. Rumus Skala Linkert

Presentase yang diperoleh diubah kedalam kalimat kualitatif sesuai dengan range persentase kriteria kelayakan hasil validasi yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Range Presentase Kriteria Kelayakan Hasil Validasi

Range	Kriteria
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Kurang Layak
0-40	Sangat Tidak Layak

b. Penilaian angket respon guru

Penilaian angket dari respon guru dan lembar observasi dianalisis menggunakan skala linkert berbentuk checklist (√) perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus yang sama dengan cara penilaian angket kevalidan. Untuk kalimat kualitatif hasil angket respon guru dan lembar observer sesuai dengan renege persentase kriteria kelayakan dan kepraktisan permainan yang diterapkan. Range persentase penilaian angket respon guru dan lembar observasi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Range persentase Penilaian Respon Guru dan Observer.

Range	Kriteria
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Kurang Praktis
0-40	Sangat Kurang Praktis

c. Pengisian angket respon siswa

Perhitungan nilai angket respon siswa menggunakan rumus yang sama seperti kevalidan dan kepraktisan. Angket dianalisis dahulu menggunakan skala Gutman berupa tanggapan “Ya” atau “Tidak” yang diubah ke dalam angka dengan pensekoran yang dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Penskoran Angket Respon Siswa.

Tanggapan siswa	Skor
Ya	1
Tidak	0

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dihasilkan berupa buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V di SD Negeri 1 Tlogorejo. Penelitian menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pengembangan desain permaian berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas V sekolah dasar. Berikut hasil pengembangan desain permainan berbasis *AE*.

1. Analysis

Pada tahapan analisis ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan wawancara dengan guru olahraga dan pengisian angket kebutuhan . Rendahnya tingkat kemampuan gerak dasar siswa dalam kegiatan Olahraga. 2) Siswa lebih suka pembelajaran diluar kelas daripada

pembelajaran di dalam kelas. Siswa perempuan lebih suka permainan dari pada pembelajaran olahraga berupa kegiatan olahraga, seperti sepak bola dan volley. 3) Guru mengungkapkan belum menemukan design permainan yang tepat untuk dilaksanakan pembelajaran sebagai peningkatan kemampuan motorik siswa. 4) Terdapat kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan, yaitu fasilitas yang kurang memadai dan minat siswa terhadap pembelajaran olahraga yang rendah, terutama di kalangan siswi. Akibatnya, pencapaian pembelajaran yang diharapkan, yaitu pemanfaatan kemampuan gerak dasar sebagai bagian dari permainan, belum terwujud

2. Design

Desain permainan yang sudah dirancang dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa kelas. terdapat 5 permainan dan *ice breaking* yang dikembangkan. Dimana setiap permainan memiliki peraturan, langkah-langkah pelaksanaan dan alat-alat yang digunakan dalam permainan. Indikator yang digunakan dalam pembuatan permainan menggunakan indikator kemampuan gerak dasar untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Adapun 5 permainan yang termasuk kedalam buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik siswa diantaranya yaitu : 1) PAPASAJA (pasang puzzle sambil jalan cepat), 2) GUSEK PAMID (gunting sesuai aku dan pasang piramid), 3) *Kangooro race*, 4) ESBOLTAS (estafet bola pakai kertas) 5) FLY Ball dan *ice breaking* antonym PBB.

3. Development

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat desain permainan permainan berbasis *AE* dengan permainan yang menarik dan seru untuk dilakukan. Hasil desain permainan yang dikemas dengan buku pedoman yang berukuran 15cm x 20cm yang dirancang menggunakan aplikasi canva yang kemudian dicetak menjadi sebuah buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa kelas V. Selanjutnya buku pedoman di serahkan kepada validator ahli materi dan validator ahli kemampuan motorik untuk di validasi. Tidak lupa juga dilakukan evaluasi terhadap buku pedoman permainan hingga layak untuk diuji cobakan pada proses pembelajaran. Adapun hasil validasi dari ahli materi pada Tabel 1 dan hasil Ahli kemampuan motorik dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi.

No	Indicator	Jumlah skor
1	Kesesuaian materi	16
2	Kelayakan materi	10
3	Penyajian materi	19
	Skor yang diperoleh	45
	Skor maksimal	48
	Persentase	$\frac{45}{48} \times 100\% = 94\%$
	Kategori	Sangat layak

Melalui pengisian angket validasi materi memperoleh skor 94% dengan kriteria “Sangat Layak” sehingga permainan berbasis *AE* ini layak digunakan.

Tabel 6. Hasil Validasi Kemampuan Motorik.

No	Indicator	Jumlah skor
1	Melompat dan meloncat	12
2	Melakukan Gerakan koordinasi berjalan	11
3	Berlari	15
4	Melempar dan menangkap	12
	Skor yang diperoleh	50
	Skor maksimal	52
	Persentase	$\frac{50}{52} \times 100\% = 96\%$
	Kategori	Sangat layak

Melalui pengisian angket validasi kemampuan motorik memperoleh skor 96% dengan kriteria “Sangat Layak” sehingga permainan berbasis *AE* ini layak digunakan.

4. *Implementation*

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penelitian dengan mempraktikkan desain permainan berbasis *AE* kepada siswa secara langsung dengan cara menjelaskan mengenai *AE* dan permainan yang sudah dirancang peneliti dengan melibatkan 36 siswa dalam penelitian. Pada saat implementasi desain permainan berbasis *AE* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa, terlihat siswa-siswi sangat antusias dan bergerak aktif dalam melaksanakan semua permainan yang sudah dikembangkan. Pelaksanaan permainan ESBOLTAS dapat dilihat pada Gambar 2 dan permainan GUSEKPAMID pada Gambar 3.



Gambar 2. Implementasi Permainan ESBOLTAS.



Gambar 3. Implementasi Permainan GUSEK PAMID.

5. *Evaluation*

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi berupa pengisian angket siswa guna mengetahui desain permainan berbasis *AE* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa. Dari hasil angket respon guru, dan hasil angket respon siswa bahwa desain permainan berbasis *AE* dapat dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa kelas V.

Produk akhir yang di hasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk berupa buku pedoman permainan berbasis *AE* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan melalui 5 tahapan dari penelitian pengembangan ADDIE. Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui kevalidan, kelayakan, dan kepraktisan desain permainan berbasis *AE* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa. Kelayakan desain permainan berbasis *AE* ini diperoleh melalui pengisian angket validasi ahli materi, validasi ahli kemampuan motoric, dan pengisian angket respon guru. Kepraktisan diperoleh melalui pengisian angket respon guru, angket kebutuhan siswa dan angket respon siswa, serta lembar observasi. Hasil perolehan skor validasi oleh validator ahli dan ahli kemampuan motorik, respon guru dan angket kebutuhan dan angket respon siswa, dan lembar observasi adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi dan Ahli Kemampuan Motorik.

Validasi ahli materi memperoleh skor 94% dengan kategori “Sangat Layak” sehingga layak untuk digunakan, dan validasi ahli kemampuan motorik memperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Layak” Sehingga layak untuk digunakan.

2) Angket Respon Guru.

Pengisian angket repon guru dilakukan oleh guru olahraga dan guru kelas V di SD Negeri 1 Tlogorejo. Hasil pengisian angket respon guru olahraga dapat dilihat pada Tabel 7 dan hasil angket respon guru kelas pada Tabel 8.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru Olahraga.

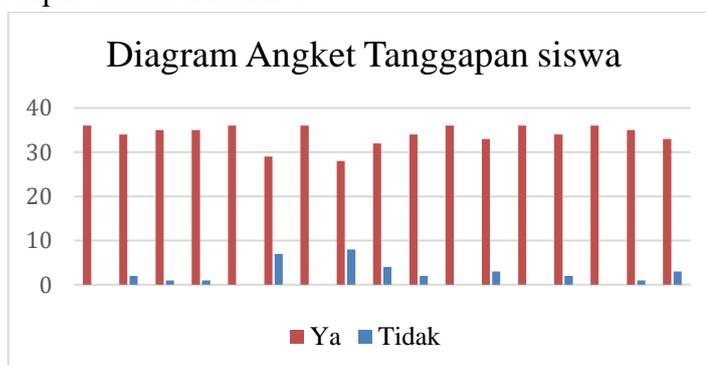
No	Indikator	Jumlah skor
1	Kemudahan dan pemahaman	15
2	Keefektifan / kelayakan	11
3	Penyajian desain	8
4	Keunggulan	13
Skor yang diperoleh		47
Skor maksimal		52
Persentase		$\frac{51}{52} \times 100\% = 98\%$
Kategori		Sangat layak

Tabel 8. Hasil Angket Respon Guru Kelas.

No	Indikator	Jumlah skor
1	Kemudahan dan pemahaman	15
2	Keefektifan / kelayakan	11
3	Penyajian desain	8
4	Keunggulan	13
Skor yang diperoleh		47
Skor maksimal		52
Persentase		$\frac{47}{52} \times 100\% = 91\%$
Kategori		Sangat layak

3) Angket Respon Siswa

Pengisian angket respon siswa setelah penerapan permainan berbasis *AE* dalam kemampuan motorik dapat dilihat Gambar 4.



Gambar 4 Diagram Batang Angket Respon Siswa.

Hasil hasil pengisian angket respon siswa yang menjawab “Ya” sebanyak 576 dari total jawaban 612 suara. Besarnya skor angket respon siswa yang dihitung menggunakan rumus skala linkert memperoleh skor 94% dengan adanya peningkatan kemampuan motorik siswa. Dengan adanya peningkatan terhadap kemampuan motorik siswa. Hal ini berarti bahwa desain permainan berbasis *AE* layak dan praktis untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa kelas V.

4) Lembar observasi

Hasil pengisian lembar observasi oleh observer dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Lembar Observasi.

No	Indikator	Jumlah skor
1	Ketepatan waktu	8
2	Penggunaan alat dan bahan	8
3	Disiplin aturan	8
4	Ketertiban	11
5	Keamanan	4
Skor yang diperoleh		39
Skor maksimal		40
Persentase		$\frac{39}{40} \times 100\% = 98\%$
Kategori		Sangat layak

Dari pengisian lembar observasi yang dilaksanakan oleh observer memperoleh skor 98% dengan kriteria sangat baik sehingga layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini berupa desain permainan berbasis *AE* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa. Desain permainan yang dihasilkan ada 5 permainan yaitu 1) PAPASAJA (pasang puzzle sambil jalan cepat), 2) GUSEK PAMID (gunting sesuai aku dan pasang piramid), 3) kangaroo race, 4) ESBOLTAS (estafet bola pakai kertas) 5) Flyy Ball dan *ice breaking* antonim PBB. Data hasil dari validasi materi, validasi kemampuan motorik, respon guru, angket respon siswa, dan observer mendapatkan kriteria sangat layak dan praktis. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa desain permainan berbasis *AE* dalam meningkatkan kemampuan motorik siswa yang telah dikembangkan layak dan praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin, Ramadhan, S., Sanisah, S., Lukman, & Akbar, M. A. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya

- Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4293–4299.
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & CS, A. (2023). Peran Pendidikan Jasmani dalam Pengembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2538–2546. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4506>
- Fatimah, R. (2022). *Keterampilan Motorik dan Pembangunan Karakter Melalui Permainan. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dini*, 11(2), 123-132
- Hanum, A., & Rohita, R. (2021). Kegiatan Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.584>
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). Cendekia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 2(5), 10–20. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>
- Mustofa, M. N. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Penjas Materi Adventure Education Terhadap Kecerdasan Kinestetik Siswa Sd. November 2023*, 780–787.
- Nugraha, S., & Setiawan, D. (2020). *Pentingnya Aktivitas Bermain dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 130-140.
- Sari, D. (2022). *Integrasi Permainan dalam Kurikulum untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik. Jurnal Pendidikan Anak*, 9(3), 67-76.
- Soumya Mitra. (2020). *Defining Adventure Education – A Reflection Paper. A working paper, Prescott College. July.*
- Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan* Bandung: Alfabeta.
- Susanti, R. (2021). *Peran Bermain dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak." Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 110-120.