



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

¹ Siska Amalia, ² Asep Ardiyanto, ³ Husni Wakhyudin

^{1, 2, 3} PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang

¹siskaamaliaa24@gmail.com, ²asepardiyanto@upgris.ac.id, ³husniwakhyudin@upgris.ac.id

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan motorik peserta didik dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani pada SD Pagejungan 03. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas III dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara serta angket dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis akan membuktikan dari kevalidan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini adalah pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar, desain permainan ini divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari dua ahli yaitu ahli permainan/gerak dan ahli pembelajaran SD. Hasil validasi ahli permainan/gerak mendapatkan skor 97,14% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil validasi ahli pembelajaran SD mendapatkan skor 97,89% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan hasil kepraktisan diperoleh dari angket observasi dan angket guru. Hasil angket guru Kelas mendapatkan skor 100% dengan kriteria “Sangat Praktis” dan angket guru PJOK mendapatkan skor 100% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan pada tahap uji coba hasil dari angket peserta didik untuk mengetahui keberterimaan pada desain permainan mendapatkan skor 99,54% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar valid, praktis dan dapat diterima oleh peserta didik sehingga layak digunakan di sekolah dasar.

Kata Kunci: desain permainan, *adventure education*, kemampuan motorik

Abstract

The background that drives this research is the low motor skills of students and the lack of innovation in learning Physical Education at Pagejungan 03 State Elementary School. The Solution to these problems is the development of Adventure Education game design in the motor skills of grade III elementary school. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The research subjects were 29 third-grade students with data collected through observation, interviews, and questionnaires and analyzed qualitatively and quantitatively. The result of the analysis will prove the validity of the developed product. The result of this study is the development of Adventure Education-based game design in the motor skills of grade III elementary school, this game design is validated by experts consisting of two experts, namely game/motion experts and elementary learning experts. The result of the validation of game/movement experts received a score of 97,14% with the criteria “Very Feasible” and the result of the validation of elementary learning experts received a score of 97,89% with the criteria “Very Feasible”. Meanwhile, the results of practicality were obtained from observation questionnaires and teacher questionnaires. The result of the Class teacher questionnaire scored 100% with the criteria “Very Practical” and the PJOK teacher questionnaire scored 100% with the criteria “Very Practical”. While at the stage the result of the students’ questionnaire to determine the acceptance of the game design received a score of 99,54% with the criteria “Very Feasible”. Based on the result of this study, it can be concluded that the development of Adventure Education-based game design in grade III motor skills is valid, practical and acceptable to students so that it is feasible to use in elementary schools.

Keywords: Game Design, *Adventure Education*, Motor Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah alat utama yang dipakai oleh pengajar untuk membantu peserta didik berhasil dalam perjalanan mereka dengan mendorong kinerja manusia yang baik. Pendidikan diartikan sebagai proses anak dalam mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, setiap anak mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan dan kehidupan masa depan yang layak dan baik juga, karena sebuah negara yang bernilai tinggi sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang baik dan berkualitas.

Pendidikan di Indonesia digariskan dalam Konstitusi UUD Negara Republik Indonesia, yang tertuang pada Pasal 3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan YME, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, dan menjadi bagian dari masyarakat yang demokratis dan berkepribadian kuat.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan wajib diajarkan pada semua jenjang pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar (SD) dan diakhiri dengan Sekolah Dasar Menengah Atas (SMA).

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengajarkan tentang gerak tubuh bagi kesehatan peserta didik. Dalam konteks pendidikan, pendidikan jasmani sangat penting karena tujuannya adalah untuk membantu siswa mengembangkan harga diri yang positif melalui fisik, kesuksesan pribadi, kesederhanaan, dan kepercayaan diri.

Kualitas pendidikan yang diharapkan dalam program Jasmani Olahraga dan Kesehatan sekolah adalah dapat mencapai tujuannya melalui kegiatan jasmani dan olahraga yang dipilih secara cermat. Pendidikan Jasmani adalah jenis pendidikan global yang berfungsi melibatkan siswa dalam proses penyelesaian masalah pribadi mereka melalui aktivitas fisik (Gea- García et al., 2020). Salah satu komponen kurikulum terpenting yang diajarkan di sekolah adalah program pendidikan jasmani. Dengan program ini, peserta didik dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang optimal (Block dkk, 2021). Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik bertumbuh dan berkembang secara terbuka dan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu mewujudkan manusia Indonesia yang unggul dan berdaya saing serta mewujudkan kemandirian motorik peserta didik di sekolah.

Dalam proses dari pembelajaran jasmani di sekolah sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan motorik anak diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan diterima masyarakat luas sehingga materi yang diberikan guru dapat dimanfaatkan secara efektif. Peserta didik tidak memiliki permainan yang serius.

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dijelaskan dalam kehidupan sehari-hari anak. Setiap anak di dunia suka bermain, senang bermain, hal ini dapat dibuktikan dengan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh anak adalah bermain (Pratiwi, 2017). Peserta didik di Sekolah Dasar lebih dekat dengan permainan atau *games* daripada hal yang serius, sehingga mereka tidak mudah bosan yang bisa menyebabkan kurang fokus saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Metode pengajaran yang baik dan metode pengajaran yang tepat harus dianut oleh guru di dalam kelas.

Menurut (Juliantine et al., 2022) Saat ini, di era modern, hampir semua pelajar menghabiskan waktunya bermain *game online*, menggunakan komputer, atau menggunakan telepon pintar. Hal tersebut terjadi karena adanya perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat akibat pengaruh Globalisasi. Namun, pada tahun 2020, Indonesia sudah menerapkan sistem pendidikan teknologi yang menggunakan *gadget* sebagai medianya, yang memungkinkan pendidikan Indonesia ikut serta dalam kemajuan teknologi dan informasi di bidang pendidikan.

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sudah sangat umum digunakan dan tidak hanya oleh orang dewasa saja, namun juga anak-anak (Fathoni, 2017). Dimana banyak produk-produk *gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka. Dalam hal ini, anak-anak juga lebih tertarik untuk memilih bermain *game online* di *gadget* masing-masing dari pada bermain di lapangan.

Namun apabila permainan yang ada saat ini tidak diimbangi dengan permainan lainnya, maka akan memberikan pengaruh yang negatif terhadap interaksi sosial anak. Karena permainan modern hanya berfokus pada interaksi antara anak-anak dan orang dewasa, sulit untuk menemukan unsur kekerasan dalam permainan modern. Akibatnya, seorang anak mengalami kendala dalam berkomunikasi dengan orang di sekitarnya, yang tentunya akan berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak, khususnya dalam hal keterampilan (Zhang et al., 2020).

Salah satu dari sumber daya pengajaran yang tersedia di sekolah untuk pendidikan Jasmani adalah petualangan atau biasa dikenal dengan nama *Outbound* pada tingkatan Sekolah Dasar. Pendidikan luar sekolah berlandaskan pada pengalaman (belajar melalui pengalaman langsung), dimana individu atau kelompok turut serta dalam berbagai simulasi permainan (permainan luar sekolah) (Bangun, 2016). Pada materi pendidikan olahraga permainan berbasis petualangan dapat berfungsi sebagai suatu cara untuk meningkatkan pengetahuan yang diperoleh dari berbagai pengalaman sehingga dapat menumbuhkan kreativitas dan kesejahteraan manusia. Permainan berbasis *Adventure Education*

salah satu metode yang bermanfaat bagi siswa untuk menyesuaikan lingkungan sekitar, mengembangkan keterampilan sosial, memahami pentingnya keterampilan bagi kehidupan sehari-hari, merasakan kehidupan di lingkungan dan alam. Bentuk kegiatan permainan berbasis *Adventure Education* berupa simulasi kehidupan sehari-hari melalui permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, dimainkan sendiri maupun berkelompok, dengan tujuan untuk mendorong pertumbuhan pribadi atau kelompok.

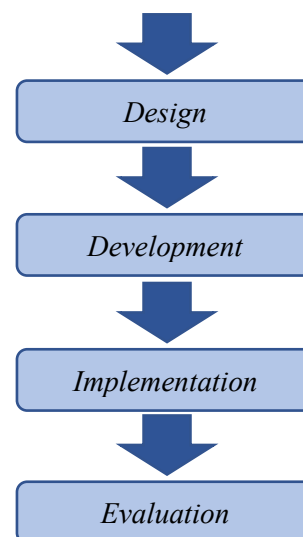
Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini merumuskan tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik kelas III sekolah dasar. Tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keberterimaan pada desain permainan dengan menggunakan model ADDIE.

METODE

Studi menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Untuk mengembangkan dan menguji desain permainan berbasis *Adventure Education* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik peserta didik kelas III sekolah dasar. Metode pengembangan atau R&D ini dipilih untuk menciptakan produk pendidikan yang inovatif dan memvalidasi melalui serangkaian uji coba yang sistematis.

Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Proses ini melibatkan tahapan pengembangan dan pengujian untuk memastikan produk yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Model yang digunakan dalam penelitian ini disebut ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), dan terdiri dari lima tahap pengembangan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk mengukur kemajuan yang dibuat dalam sistem pendidikan, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE

Anwar (2023) mengatakan dalam tahapan penelitian pengembangan Model ADDIE dibuat dari beberapa bagian yang sesuai dengan namanya, yaitu: 1) Analisis, tujuan dan pelajaran diidentifikasi. 2) Desain (Perancangan), dimana sasaran, instrumen penilaian, latihan waktu, konten, dan analisis terkait materi yang dilakukan. 3) Pengembangan (*Development*) yaitu proses pembuatan materi ajar sesuai dengan tahapan desain atau perancangan. 4) Implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba dengan memperhatikan keahlian dan keterbatasan penggunaan. 5) Evaluasi, tahap ini melibatkan analisis hasil yang diperoleh selama fase implementasi untuk meningkatkan materi pengajaran.

Produk penelitian yang akan dikembangkan adalah desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III Sekolah Dasar. Studi didasarkan pada pengamatan peneliti mengenai kebutuhan peserta didik kelas III yang memiliki keterbatasan keterampilan motorik. Melalui analisis mendalam, peneliti bermaksud mengembangkan produk inovatif yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menilai validitas dan kemanjurannya (Sumarni, 2019). Penelitian menggunakan sebuah kualitatif deskriptif dan deskriptif kuantitatif dengan subjek sebagai berikut : 1) dua ahli materi; 2) dua orang guru SD; dan 3) dua puluh sembilan peserta didik. Data kualitatif berasal dari observasi, wawancara, dan saran validator serta masukkan hasilnya. Data kuantitatif berasal dari memvalidasi data, data respon siswa dan guru kelas, serta respon guru PJOK. Angket penelitian yang diberikan berisi pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan produk yang dikembangkan meliputi kelayakan materi,

kelayakan desain, kepraktisan dan keberterimaan desain pada permainan.

Setelah mendapatkan data penilaian kemudian dilakukan analisis menggunakan metode kuantitatif. Pada instrumen angket peneliti menggunakan Skala *Likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat individu atau kelompok mengenai suatu studi atau fenomena sosial (Bahrin et al., 2018); (Saputra & Nugroho, 2017). Skala *Likert* mempunyai lima opsi jawaban yaitu nilai 5 untuk penilaian “Sangat Baik”, nilai 4 untuk penilaian “Baik”, nilai 3 untuk penilaian “Cukup”, nilai 2 untuk penilaian “Kurang”, dan nilai 1 untuk penilaian “Sangat Kurang”.

Analisis data instrumen angket menggunakan Skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *Checklist* (✓) dengan langkah a) menghitung nilai skor pada jawaban yang diperoleh; b) menghitung jumlah skor total yang diperoleh pada penelitian; c) menghitung skor maksimal untuk seluruh item; dan d) membagi jumlah skor maksimal kemudian dikali 100% (Kusumaningrum, 2023).

Berikut rumus yang dapat dituliskan berdasarkan langkah diatas.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor yang didapatkan. Berikut pedoman yang digunakan dalam pemberian skor.

Tabel 1. Penilaian Skala *Likert*

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Kemudian presentasi yang telah didapatkan diubah dalam kalimat yang bersifat kualitatif yang akan menunjukkan kriteria dan interval yang bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Desain Permainan

Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan yang dilakukan pada pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* yaitu melakukan wawancara dengan guru kelas dan guru PJOK SD Negeri

Pagejungan 03 dan observasi pada peserta didik kelas III. Studi pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan data konkret berupa permasalahan yang muncul guna memberikan solusi atas permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK SD Negeri Pagejungan 03 menunjukkan bahwa peserta didik kelas III umumnya memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan yang bersifat aktif dan menyenangkan. Guru juga mengungkapkan bahwa sebagian besar peserta didik masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut dalam hal koordinasi gerak, keseimbangan dan kekuatan otot. Selain itu, guru kelas menyatakan bahwa integrasi pembelajaran melalui permainan dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran olahraga.

Observasi langsung terhadap peserta didik selama kegiatan pembelajaran PJOK menunjukkan beberapa temuan menarik. Sebagian besar peserta didik lebih antusias ketika diberikan tugas yang bersifat tantangan dan melibatkan gerakan fisik. Namun, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi yang kompleks dan cenderung mudah menyerah ketika menghadapi tantangan. Selain itu, observasi juga menunjukkan bahwa interaksi sosial antar peserta didik selama kegiatan permainan masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dengan penjabaran sebagai berikut: Analisis, tahap ini merupakan langkah awal yang krusial dalam proses penelitian. Tahap analisis untuk menciptakan desain permainan berbasis *Adventure Education* yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. Pada tahap ini ada beberapa analisis yang dilakukan, analisis permasalahan pada SD Negeri Pagejungan 03 bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan mencari solusi dan strategi yang tepat. Analisis kebutuhan lapangan SD Negeri Pagejungan 03 bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kondisi di lapangan, seperti karakteristik sekolah, jumlah peserta didik dan ketersediaan sarana prasarana di Sekolah Dasar. Analisis perilaku dan karakteristik peserta didik bertujuan untuk memahami usia, kemampuan motorik, minat dan gaya belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pagejungan 03 sehingga permainan yang dirancang bisa disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Dan yang terakhir analisis sumber daya yang bertujuan untuk mengidentifikasi sumber daya yang tersedia, seperti waktu, anggaran, peralatan dan lapangan bermain. Hal ini penting untuk memastikan kelancaran proses pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik peserta didik kelas III di SD Negeri Pagejungan 03.

Desain, langkah kedua dalam proses pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik Kelas III Sekolah Dasar. Tujuan utama tahap ini adalah menentukan jenis permainan yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik di Sekolah Dasar.

Tahap penelitian ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu pemilihan desain yang tepat, dimana peneliti memilih desain yang sesuai dengan kemampuan motorik, minat dan gaya belajar peserta didik kelas III SD Negeri Pagejungan 03, dan desain harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Rancangan pedoman pembuatan produk, dimana peneliti membuat pedoman yang akan menjadi panduan dalam proses pengembangan desain permainan. Pedoman ini memuat informasi tentang jenis permainan, desain permainan, tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pelaksanaan permainan.

Berdasarkan kebutuhan mendasar untuk mengatasi masalah kehidupan yang semakin kompleks. Program ini mencakup kegiatan yang mendorong para peserta didik untuk berpetualang mengatasi risiko dan perjuangan melawan tantangan alam. Mendaki gunung, menyusuri sungai, berkemah, memanjat tebing dan variasi lain di alam terbuka merupakan contoh program pendidikan petualangan (Rustiawan & Rohendi, 2021). Adapun isi dari buku pedoman terdapat lima permainan diantaranya: 1). *Relay Bola Pipa*, 2). *Rintangan Segi Tiga*, 3). *Permainan Bola Ajaib*, 4). *Fun Run*, dan 5). *Challenge Bola Terbang*. Dari lima permainan tersebut dilengkapi dengan pengertian, cara pelaksanaan dan dokumentasi saat pelaksanaan. Adapun desain buku pedoman permainan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Buku Pedoman

Pengembangan, tahap ketiga dalam proses pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III di SD Negeri Pagejungan 03. Produk yang dibuat berdasarkan desain atau rancangan yang telah disiapkan sebelumnya kemudian dilakukan tahapan validasi yang terdiri dari dua tahap. Pertama, validasi gerak pada permainan. Validasi ini dilakukan oleh ahli permainan/gerak dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian terkait kesesuaian dan efektivitas permainan yang akan dikembangkan oleh peneliti. Kedua, validasi materi pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh ahli pembelajaran SD dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian terkait kesesuaian, kelengkapan dan pendalaman materi yang dipaparkan dalam permainan.

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat para ahli (Prabowo & Saptasari, n.d., 2016:). Validator ahli permainan/gerak yang memiliki keahlian dalam gerak dan permainan, sedangkan validator ahli pembelajaran SD yang memiliki keahlian dalam pembelajaran di sekolah dasar. Hasil dari ahli permainan/gerak dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Permainan/Gerak

Indikator	Desain Permainan	Penggunaan	Manfaat	Jumlah
Skor Total	29	40	33	102
Skor Max	30	40	35	105
%	97,66	100,00	94,28	97,14
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli permainan/gerak mendapatkan persentase akhir 97,14% dengan kategori sangat layak. Ahli permainan/gerak menilai dari tiga indikator. Untuk indikator desain permainan mendapatkan skor 97,66% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik, menarik, kreatif dan sesuai dengan tema penelitian. Untuk indikator penggunaan mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan pada peserta didik aman dilakukan serta mudah dipahami, selain itu materi juga sudah disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Untuk indikator manfaat mendapatkan skor 94,28% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa desain permainan yang dibuat sangat bermanfaat untuk peserta didik.

Dalam hal ini permainan *Adventure Education* membantu meningkatkan kemampuan motorik, motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak (Jumesam & Hariadi, 2020), meningkatkan keseimbangan tubuh, meningkatkan koordinasi tangan-mata dan anggota tubuh lainnya. Dengan begitu, peserta didik akan terus terdorong untuk bergerak, hidup sehat dan beraktivitas dengan penuh semangat.

Adapun saran yang diberikan validator adalah untuk segera membuat buku pedoman agar mempermudah peserta didik beserta guru memahami permainan yang dikembangkan. Selanjutnya penilaian dari ahli pembelajaran SD dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran SD

Indikator	Kesesuaian	Kelayakan	Penyajian	Jumlah
Skor Total	28	35	30	93
Skor Max	30	35	30	95
%	93,33	100,00	100,00	97,89
Kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

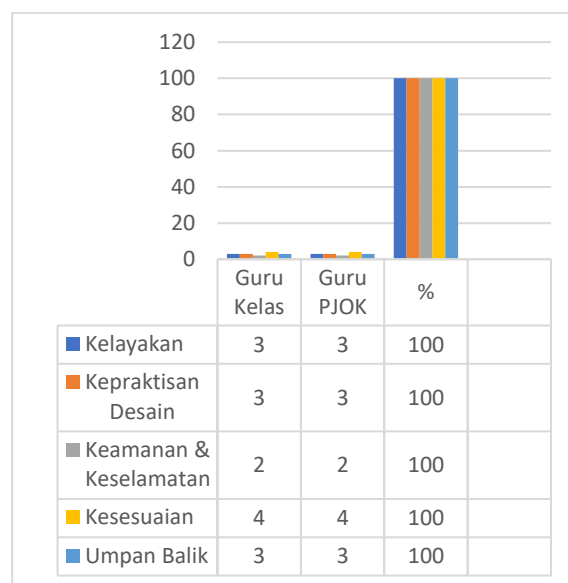
Dari tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil validasi ahli pembelajaran SD mendapatkan persentase akhir 97,89% dengan kategori sangat layak. Ahli pembelajaran SD menilai dari tiga indikator. Untuk indikator kesesuaian mendapatkan skor 93,33% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa materi yang ada pada produk sudah sesuai dengan tema dan kemampuan peserta didiknya. Indikator kelayakan mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa desain permainan layak untuk digunakan di sekolah. Kelayakan produk dilihat dari permainan berbasis *Adventure Education* yang dapat menciptakan peserta didik untuk lebih aktif, rancangan desain permainan dengan memperhatikan aspek keselamatan dan kenyamanan selama pelaksanaan. Indikator penyajian mendapatkan skor 100% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa penyajian desain permainan dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami dan menarik serta mudah dinavigasi.

Adapun saran yang disampaikan oleh validator yaitu untuk melengkapi tujuan pembelajaran untuk memperjelas apa yang akan dicapai melalui pelaksanaan permainan berbasis *Adventure Education*. Produk awal adalah sebuah rancangan permainan yang masih bersifat umum, mencakup tema petualangan, alat dan bahan yang sederhana. Namun, produk ini belum memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Setelah melewati proses

validasi dan mendapatkan masukan dari validator, produk direvisi dan dilengkapi. Penambahan tujuan pembelajaran yang jelas yaitu untuk meningkatkan kemampuan motorik anak seperti keseimbangan, koordinasi dan kelincahan. Selain itu, penambahan kemampuan non-motorik seperti kerjasama tim dan pemecahan masalah. Hasilnya, produk memiliki tujuan yang spesifik dan siap digunakan sebagai instrumen pembelajaran yang efektif.

Implementasi, merupakan tahap keempat dalam proses pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III di SD Negeri Pagejungan 03. Desain permainan yang telah dibuat kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran. Tujuan utama tahap ini adalah untuk mengetahui efektivitas desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam meningkatkan kemampuan motorik peserta didik Kelas III SD Negeri Pagejungan 03.

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, selanjutnya guru kelas dan guru PJOK diminta untuk memberikan respon terhadap desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Hasil respon guru kelas dan guru PJOK dapat dilihat pada Gambar 3.



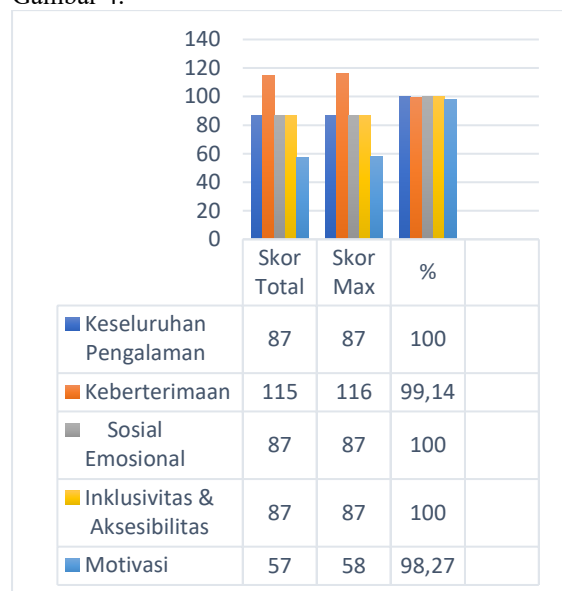
Gambar 3. Hasil Respon Guru

Dari gambar 3 dapat dilihat hasil respon guru kelas dan guru PJOK mendapatkan persentase akhir 100% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar praktis digunakan. Desain permainan sudah sangat baik dan bisa dijadikan alternatif tambahan belajar yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Guru mengungkapkan bahwa peserta didik kelas III umumnya memiliki minat yang sangat tinggi terhadap kegiatan yang bersifat aktif dan

menyenangkan, sebagian besar peserta didik masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut dalam hal koordinasi gerak, keseimbangan dan kekuatan otot. Selain itu, guru menambahkan pernyataan bahwa integrasi pembelajaran melalui permainan dapat menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Sekolah Dasar adalah masa dimana siswa masih perlu untuk bermain, maka permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang bisa digunakan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Nuraisha & Arisetyawan, 2023).

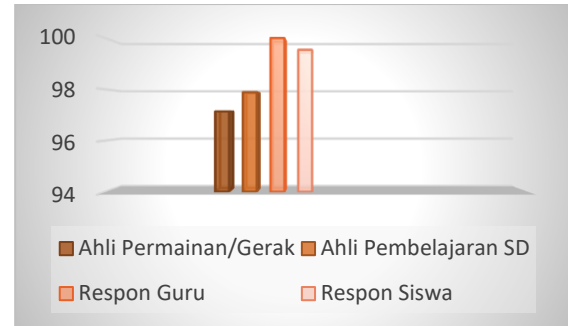
Setelah guru memberikan respon terhadap desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik, selanjutnya dilakukan penilaian respon dari peserta didik yang terdiri dari 29 siswa. Hasil respon siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Respon Siswa

Dari gambar 4 dapat dilihat hasil respon siswa mendapatkan persentase akhir 99,54% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar dapat diterima oleh peserta didik.

Adapun hasil rekapitulasi penilaian desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar dari para ahli, respon guru dan respon siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Rekapitulasi Skor Penilaian Desain Permainan

Dari gambar 5 dapat dilihat rekapitulasi skor hasil penilaian desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III sekolah dasar mendapatkan nilai sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli yaitu untuk menguji kevalidan terhadap desain permainan yang dikembangkan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh guru kelas dan guru PJOK yaitu untuk menguji kepraktisan terhadap desain permainan. Sedangkan hasil penilaian respon siswa untuk mengetahui desain permainan dapat diterima oleh peserta didik kelas III.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam proses pengembangan desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik kelas III SD Negeri Pagejungan 03. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah desain permainan berbasis *Adventure Education* telah memenuhi kriteria untuk digunakan dalam skala luas dan dapat dikategorikan sebagai produk akhir.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik yang sudah dikembangkan pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar mendapatkan penilaian dari ahli permainan/gerak dengan skor 97,14% dengan kriteria “Sangat Layak”, penilaian ahli pembelajaran SD mendapatkan skor 97,89% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil penilaian angket respon guru kelas dan guru PJOK masing-masing mendapatkan skor 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan penilaian angket respon siswa mendapatkan skor 99,54% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa desain permainan berbasis *Adventure Education* dalam kemampuan motorik valid dan dapat diterima oleh peserta didik kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, kepraktisan produk terbukti dari kemudahan untuk di adaptasi guru dan tingginya daya tarik siswa, hal itu menjadikannya media pembelajaran yang layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media tambahan untuk guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut saran yang dapat diberikan oleh peneliti: 1). Desain permainan berbasis *Adventure Education* dapat digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan motorik peserta didik. Selain itu, desain permainan berbasis *Adventure Education* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. 2). Desain permainan berbasis *Adventure Education* bisa dikembangkan lebih lanjut dengan menambah variasi level kesulitan untuk mengakomodasi perbedaan kemampuan motorik peserta didik, memperkaya elemen edukasi dan memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan lebih menarik. 3). Desain permainan berbasis *Adventure Education* bisa melakukan kolaborasi antara sekolah dengan pengembang permainan, untuk mendapatkan permainan yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Sekolah dengan komunitas lokal, untuk mengadakan kegiatan yang melibatkan permainan, seperti lomba atau festival.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S. (2023). *Metode pengembangan bahan ajar four steps teaching material development (4STMD)*. Indonesia Emas Group.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Object Oriented Programming. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81-88.
- Bangun, S. Y. (2016). PENGEMBANGAN PENGETAHUAN ANAK DIFABEL MELALUI PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN OUTBOUND. *Jurnal Physical Education, Health and Recreation*, 1 (01), 70-77.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Fathoni, A. R. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Diakses Dari Http://Www.Artikelcakep. Top/2017/10/Pengaruhgadget-Terhadap-PerkembangananakArtikelcakep*.
- Gea-García, G. M., González-Gálvez, N., Espeso-García, A., Marcos-Pardo, P. J., González-Fernández, F. T., & Martínez-Aranda, L. M. (2020). Relationship between the practice of physical activity and physical fitness in physical education students: the integrated regulation as a mediating variable. *Frontiers in Psychology*, 11, 1910.
- Ian Alfian Riyanto, A. K. S. K. P. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 6(1), 15-20.
- Iqbal, M. (2021). Peran PJOK Dalam Pembentukan Karakter Watak Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 1(2), 98-110.
- Jumesam, J., & Hariadi, N. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Porkes*, 3(2), 119-126.
- Kusumaningrum, T. D. (2023). *Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbound dalam Karakter Mandiri Siswa Kelas IV*. 1-164
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68-80
- Nuraisha, D. R., & Arisetyawan, A. (2023). Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 25-32.
- Prabowo, C. A., & Saptasari, M. (n.d.). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBASIS LABORATORIUM VIRTUAL*.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
- Ramadhan, S., & Wathoni, M. (2024). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Kelas X melalui Permainan Tradisional Banteng-Bantengan di SMA Muhammadiyah Ponjong Tahun 2024. *SEMNASFIP*.
- Rustiawan, H., & Rohendi, A. (2021). Kontribusi Motor Educability Dalam Low Rope Circuit Activity Pada Kegiatan Outbound. *Jurnal Keolahragaan*, 7(1), 40-47.
- Salman, E., & Darsi, H. (2020). Pengembangan Aktivitas Gerak Berbasis Modifikasi Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Motorik pada Anak Sekolah Dasar. *Gelanggan Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 47-60. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1203>
- Saputra, P. A., & Nugroho, A. (2017). Perancangan dan implementasi survei kepuasan pengunjung berbasis web di perpustakaan daerah kota

- salatiga. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(1), 63–71.
- Setiawan, D. K., & HN, M. (2017). Survei Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Negeri Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 12–20.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (2nd ed.).
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP)*.
- Tuswan. (2023). *Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Peserta Didik Sekolah Dasar*.
- Zhang, L., Li, H., & Chen, K. (2020). Effective risk communication for public health emergency: reflection on the COVID-19 (2019-nCoV) outbreak in Wuhan, China. *Healthcare*, 8(1), 64.