

# CERDAS MENDIDIK

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

## PENGEMBANGAN DESAIN PERMAINAN BERBASIS ADVENTURE EDUCATION DALAM KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

DOI : 10.26877/cm.v3i2.20658

Ade Shinta Nuriyah<sup>1)</sup>, Asep Ardiyanto<sup>2)</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Melemahnya kemampuan sosial emosional pada diri peserta didik yang disebabkan oleh adanya penggunaan gadget yang berlebihan. Maka perlu adanya suatu tindakan ataupun kegiatan untuk membangun kembali kemampuan sosial emosional dalam diri peserta didik, salah satunya dengan kegiatan pengembangan kemampuan sosial emosional dengan bersosialisasi melalui kegiatan adventure education. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model penelitian Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Penelitian dan pengembangan desain dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Sumberejo 1. Hasil dari evaluasi yang sudah menyatakan bahwa desain permainan berbasis adventure education dalam menanamkan kemampuan sosial emosional sudah layak digunakan untuk menjawab kebutuhan siswa dan desain permainan berbasis adventure education sudah bisa digunakan sebagai pendamping buku pedoman untuk siswa dan guru. Hasil penelitian diperoleh dari validasi materi dan media. Hasil dari ahli media menunjukkan persentase 97% sedangkan hasil ahli materi menunjukkan persentase 95%. Hasil analisis respon guru menunjukkan persentase (96%) dan hasil analisis respon siswa dari kelas III menunjukkan persentase (92,5%) sedangkan hasil analisis lembar observer menunjukkan persentase (97%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa desain permainan berbasis adventure education dalam menanamkan kemampuan sosial emosional dalam bentuk permainan adventure education yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

**Kata Kunci:** Adventure Education, Sosial Emosional, ADDIE

### History Article

Received 3 September 2024

Approved 14 September 2024

Published 30 Oktober 2024

### How to Cite

Nuriyah, Ade Shinta. Ardiyanto, Asep. Mushafana, Qoriati. (2024). Pengembangan Desain Permainan Berbasis Adventure Education Dalam Kemampuan Sosial Emosional Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Cerdas Mendidik*, 3(2), 130-135.

### Coessponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no 24 semarang 50232

E-mail: <sup>1</sup> [adeeshinta4@gmail.com](mailto:adeeshinta4@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Melemahnya kemampuan sosial emosional pada diri peserta didik yang dapat memengaruhi pembentukan karakternya, maka perlu adanya suatu tindakan ataupun kegiatan untuk membangun kembali karakter bangsa dalam diri peserta didik, salah satunya dengan kegiatan pengembangan kemampuan sosial emosional dengan bersosialisasi melalui kegiatan *adventure education*.

Pentingnya melatih kerja sama pada anak merupakan dasar bersosialisasi antara teman sebaya ataupun dengan orang lain, manusia tidak dapat hidup sendirian melainkan saling membutuhkan satu sama lainnya. Melakukan kerja sama dalam berkelompok melalui permainan *adventure education* ini merupakan kepentingan bersama dan memiliki tujuan yang sama untuk masa depan. Beberapa manfaat dari pentingnya menanamkan kerja sama kepada anak sejak dini ialah meningkatkan kemampuan kognitif, sosial dan emosional.. *Adventure education* merupakan perpaduan antara permainan-permainan sederhana, permainan ketangkasan dan olahraga, serta diisi dengan petualangan-petualangan. Hal itu yang akhirnya membentuk adanya unsur-unsur ketangkasan, dan kebersamaan serta keberanian dalam memecahkan masalah (Maftukin Hudah, 2018:4)

Observasi dilakukan peneliti pada tanggal 15 Desember 2023 dengan guru PJOK dan guru kelas IV di SD Negeri Sumberejo 1, ditemukan permasalahan yang terjadi yaitu kurangnya interaksi antara siswa karena mereka lebih condong berteman dengan teman dekatnya saja, apalagi mereka sangat jarang berinteraksi dengan siswa yang berbeda lawan jenis karena akan mendapat ejekan. Ibu Wahyuningsih, S.Pd selaku guru kelas IV menambahkan bahwa kalau anak- anak akan bergerombol bahkan ada yang tidak memiliki teman sama sekali.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Desain Permainan Berbasis *Adventure Education* Dalam Kemampuan Sosial Emosional Di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (Research and Development) karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk buku pedoman permainan berbasis *adventure education*. Model pengembangan yang digunakan menganut model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yakni tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan atas tahapan-tahapannya yang sudah umum digunakan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran. Penerapan model ADDIE meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

### 1. *Analysis*

Pada tahap analisis peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data untuk mengetahui apa saja yang diperlukan pembelajaran, yang meliputi tujuan pembelajaran, sasaran pembelajaran, kondisi sekitar atau kondisi lingkungan, dan hambatan yang mungkin terjadi di masa depan.

## 2. *Design*

Pada tahap kedua peneliti melakukan desain instruksional untuk membuat struktur program atau produk berdasarkan data yang diperoleh sebelumnya.

## 3. *Development*

Peneliti mengembangkan program atau produk yang dibuat, meliputi modul, bahan ajar, dan juga media pembelajaran yang digunakan.

## 4. *Implementation*

Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan produk atau program yang telah disiapkan sebelumnya di dalam kelas untuk memberikan pengajaran bagi khalayak atau target penelitian.

## 5. *Evaluation*

Setelah mengimplementasikan produk, peneliti mengevaluasi apakah pengembangan produknya telah memenuhi tujuan menciptakan materi yang dimaksud.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini menerapkan prosedur model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pembahasan sesuai standar yang digunakan model ADDIE menguraikan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* 3 yang dibuat oleh peneliti.

### 1. *Analysis* (Analisis)

Dalam proses pengembangan, langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa saat peneliti mengamati apa saja yang siswa lakukan saat pembelajaran atau saat jam istirahat berlangsung. Hasil dari observasi tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk mengembangkan buku pedoman permainan berbasis *adventure education* yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran PJOK.

### 2. *Design* (Desain)

Hasil dari analisis tersebut dapat digunakan peneliti sebagai landasan untuk merancang suatu buku pedoman permainan berbasis *adventure education* yang melatih kemampuan sosial emosional siswa, mengasah kerja sama siswa, membuat sebuah permainan sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan buku pedoman permainan berbasis *adventure education* dengan tujuan mengasah kemampuan sosial emosional siswa sehingga interaksi antar siswa terjalin dalam proses pembelajaran maupun tidak. Rancangan materi, desain, dan alat yang akan digunakan pada tahap pengembangan dibuat selama tahap desain. Pada tahap perancangan materi, disesuaikan dengan hasil analisis melalui penciptaan alur pembelajaran dalam penyampaian informasi. Dari segi isi materinya peneliti melibatkan komponen-komponen berikut untuk membentuk kerangka penelitian, seperti (1) judul materi, (2) penjelasan materi, (3) penjelasan permainan, dan (4) langkah-langkah permainan.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memasukkan ornament pendukung pada media tersebut yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini peneliti juga melakukan evaluasi terhadap media yang telah dibuat sebelumnya. Evaluasi pada tahap ini dilakukan dengan meminta penilai kepada ahli media yaitu Ibu Khusnul Fajriyah, S.Pd., M.Pd dan ahli materi dengan Husnul Hadi, S.Pd., M.Pd.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Nilai	Skor Maksimal
Desain	12	12
Penggunaan Desain	16	16
Penyajian Desain	15	16
Jumlah	43	44
Persentase	97%	

Berdasarkan hasil penilaian ahli media oleh Ibu Khusnul Fajriyah, S.Pd., M.Pd. dapat diketahui bahwa kevalidan media buku pedoman permainan berbasis *adventure education* mendapat presentase nilai 97% sehingga dikategorikan bahwa sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Nilai	Skor Maksimal
Desain	16	16
Penggunaan Desain	12	12
Penyajian Desain	14	16
Jumlah	42	44
Persentase	95%	

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi oleh Bapak Husnul Hadi, S.Pd., M.Pd. dapat diketahui bahwa kevalidan materi buku pedoman permainan berbasis *adventure education* mendapat presentase nilai 95% sehingga dikategorikan bahwa sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba media pembelajaran *augmented reality*. Pelaksanaan uji media dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2024 dengan responden guru PJOK dan siswa kelas IV SD Negeri Sumberejo 1, serta observer yaitu guru kelas IV. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan di lapangan SD Negeri

Sumberejo 1. Pada proses penggunaan buku pedoman permainan berbasis *adventure education*, guru juga menggunakan media posisi peneliti mendampingi guru jika terkendala dalam proses penggunaan media, saat guru menggunakan media tersebut siswa terlihat antusias, sehingga dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir berjalan dengan baik dan siswa terlihat aktif.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti memberikan angket kepada guru selaku pendidik untuk mengetahui kepraktisan buku pedoman permainan berbasis *adventure education* yang digunakan dalam pembelajaran. berdasarkan hasil penilaian untuk menilai kepraktisan media diperoleh nilai dengan presentase 96% dan dikategorikan sangat layak dan praktis. Selain itu siswa juga menilai dan peneliti memberikan angket kepada siswa untuk menilai buku pedoman permainan berbasis *adventure education* untuk pembelajaran, berdasarkan hasil penilaian peserta didik diperoleh nilai dengan presentase 92,5% dengan kategori sangat layak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain permainan berbasis *adventure education* dalam kemampuan sosial emosional siswa kelas IV SD Negeri Sumberejo 1 dapat terlaksana dengan baik. Hal itu terlihat dari antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran hingga selesai..
2. Kevalidan pengembangan desain permainan berbasis *adventure education* dalam kemampuan sosial emosional yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang valid berdasarkan penilaian. Hasil penilaian dari ahli media 97% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil penilaian dari ahli materi 95% dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Kepraktisan pengembangan desain permainan berbasis *adventure education* dalam kemampuan sosial emosional yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang valid berdasarkan penilaian. Hasil penilaian dari guru PJOK 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun.
- Apriawan, B., Hadi, H., & Ardiyanto, A. (2021). Tinjauan sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani pada Sd Negeri di Kelurahan Batusari Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(2), 248-254.
- Akmal, M. A. (2022). Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang. *MAJALAH LONTAR*, 34(1), 23-31.
- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(1), 76-90.

**BHAYANGKARI, K. K. PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI TAMAN KANAK.**

Isni, R. A. F., & Anugrah, D. (2021). Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung, 1(28)*, 149-165.