

## Pengaruh Model Pembelajaran Adventure Education

# Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Azriel Maulana Daffa<sup>a,1,\*</sup>, Maftukin Hudah<sup>a,2</sup>, Osa Maliki<sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No.40, Sambirejo Kec. Gayamsari, Kota Semarang Jawa Tengah 50166, Indonesia

<sup>1</sup> azrielmaulanadaffa@gmail.com\*, <sup>2</sup> maftukinhudah10@gmail.com; <sup>3</sup> osamaliki04@gmail.com

\* corresponding author

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received 2025-03-05  
Revised 2025-03-30  
Accepted 2025-04-13

#### Keywords

Adventure Education  
Motivation to learn  
Elementary School  
Students  
Sport

### ABSTRACT

This ponder points to recognize the increment in student motivation at SD Negeri 1 Wonorejo Jepara with the Adventure Education learning model. This study uses a quantitative method of the pretest posttest control group experimental approach. The sample population of class 4A students is 28 students and class 4B is 20 students. The data recording technique is carried out using a survey and a pre-test post-test questionnaire test. In this way, researchers analyze the data using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and hypothetical tests using SPSS devices. Based on the normality test, the experimental course a noteworthy esteem of 0.000, the control course with a critical esteem of 0.005, where the information is ordinarily dispersed, and the homogeneity test shows that the average data value is 0.011. In addition, the hypothesis testing phase uses the t-test (paired samples test). The data is known about the average test value for the experimental class test before testing 85.25 and the control class before testing 84.05. After treatment, the value for the experimental class was 95.68 and the control class after testing was 94.35, indicating an increase in both classes with a significant value of Sig (2-tailed) 0.000 below 0.05. By using this method, we can draw conclusions from the t-test data (paired samples test) that the adventure education learning model has an impact and effectively increases the learning motivation of elementary school students at SD Negeri 1 Wonorejo Jepara.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



### Abstrak

#### Kata kunci

Adventure Education  
Motivasi Belajar  
Siswa Sekolah Dasar  
Olahraga

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi meningkatnya motivasi siswa di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara dengan model pembelajaran Pendidikan Petualangan. Studi ini menggunakan metode kuantitatif pendekatan eksperimen pretest posttest control group. Populasi sampel siswa kelas 4A berjumlah 28 siswa dan kelas 4B 20 siswa. Teknik perekaman data dilakukan dengan menggunakan survei dan tes kuesioner angket pre-test post-test. Dengan cara ini, peneliti menganalisis data menggunakan statistik deskriptif, tes normalitas, tes homogenitas, dan tes hipotesis menggunakan perangkat SPSS. Berdasarkan uji normalitas, kelas eksperimen memiliki nilai yang signifikan sebesar 0,000, kelas kontrol memiliki nilai yang signifikan sebesar 0,005, data terdistribusi secara normal, dan uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai rata -rata data adalah 0,011. Selain itu, fase pengujian hipotesis menggunakan uji t (paired samples test). Data diketahui tentang nilai uji rata -rata untuk tes kelas eksperimen sebelum pengujian 85,25 dan kelas kontrol sebelum pengujian 84,05. Setelah treatment nilai untuk kelas eksperimen 95,68 dan kelas kontrol setelah pengujian 94,35, menunjukkan peningkatan kedua kelas dengan nilai signifikan Sig(2-tailed) 0,000 di bawah 0,05. Dengan menggunakan metode ini, kami dapat menarik kesimpulan dari data uji-t (paired samples test) bahwa model pembelajaran pendidikan petualangan memiliki dampak dan secara efektif meningkatkan motivasi belajar dari siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan fisik, olahraga, atau permainan yang dipilih secara khusus untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran dalam kurikulum sekolah yang pelaksanaannya dilakukan melalui aktivitas fisik yang telah dirancang melalui tahapan yang terstruktur dengan rapi untuk meraih tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan (Bachtiar et al., 2021). Pendidikan jasmani memiliki ciri khas dalam tiga aspek utama, yaitu psikomotorik, afektif dan kognitif, yang menjadi bagian penting dalam bidangnya sebuah gambaran mengenai kemampuan kinestetik yang dimiliki oleh siswa (Jaya, 2022). Aspek dalam kognitif termasuk kemampuan berpikir yang didasarkan pada kemampuan intelektual di bidangnya tidak hanya mencakup pengetahuan faktual, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap gerak dan prinsipnya. Aspek afektif mencakup elemen-elemen kepribadian, seperti emosi, sikap, perilaku, dan nilai-nilai konatif, hal tersebut dapat dilihat dalam kolaborasi pada saat melakukan aktivitas. Aspek psikomotorik berfokus pada kemampuan motorik kasar serta penguasaan keterampilan yang melibatkan pergerakan anggota tubuh (Yuliana, 2023). Pendidikan jasmani dapat membantu pembentukan karakter anak sejak usia dini yang menjadi bagian dari pendidikan yang tak terpisahkan (zain, 2020). Pendidikan jasmani sangat penting karena bertujuan untuk mendukung siswa mengembangkan secara positif melalui proses peningkatan kepemimpinan, kesuksesan individu, dan kepercayaan fisik (Mustafa, 2022).

Motivasi sering dijadikan penjelasan untuk keberhasilan atau kegagalan dalam menyelesaikan tugas yang sulit. Para ahli setuju bahwa motivasi berkaitan dengan faktor-faktor yang mempengaruhi dan mengarah pada perilaku, serta dorongan seseorang untuk berpartisipasi dalam suatu aktivitas dipicu oleh kebutuhan dasar (Kholid et al., 2017). Motivasi belajar merupakan semangat dalam diri individu untuk mewujudkan tujuan. Motivasi ini dapat muncul dari faktor internal, seperti keinginan untuk berhasil, hasrat harapan serta cita-cita, dan kebutuhan belajar. Faktor eksternal meliputi penghargaan, lingkungan, serta kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Secara keseluruhan, motivasi menjadi dorongan dalam diri maupun dari luar yang mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik. (Hidayah & Hermansyah, 2016). Motivasi dalam belajar sangat penting untuk membantu siswa dan mendorong kebutuhan mereka untuk belajar lebih giat. Dengan adanya motivasi, siswa akan lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi yang telah dipelajari (Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar et al., 2022). Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil pembelajaran akan

dijadikan sebagai tolok ukur untuk menentukan keberhasilan dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan. (Rahman, 2021).

Model pembelajaran pendidikan jasmani merupakan bagian yang penting untuk mencapai hasil maksimal dalam tujuan pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pengajar dalam mengajar, seperti model taktis, inkuiri, model pembelajaran konvensional maupun model pembelajaran kooperatif. Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan capaian dan karakteristik yang berbeda, sehingga penting bagi guru penjas untuk menerapkannya di sekolah. Penerapan berbagai model pembelajaran dalam pendidikan jasmani berpotensi untuk mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien. Penggunaan model pembelajaran sesuai berpotensi meningkatkan hasil yang diperoleh siswa dalam mencapai hasil belajar serta meningkatkan potensi mereka, dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Budi & Listiandi, 2021). Proses pembelajaran bisa dilakukan di ruangan atau di luar ruangan. Jenis pembelajaran yang diterapkan di luar ruangan adalah model pembelajaran *adventure education* (Alben et al., 2022). Pembelajaran di luar ruangan disebut sebagai *outdoor education* atau pendidikan di luar ruangan dimana didalamnya terdapat model *adventure education*. *Outdoor Education* merupakan kegiatan yang melibatkan aspek jasmani, rohani, dan sosial, yang dapat merangsang perkembangan secara menyeluruh. Oleh karena itu, kegiatan ini efektif untuk mengembangkan aspek fisik, emosional, mental, dan sosial (Oktora Mudzakir et al., 2023).

Model pembelajaran adventure education merupakan salah satu bentuk pendidikan yang memadukan kegiatan di alam terbuka atau lingkungan yang tidak konvensional dan berfokus pada pengalaman psikologis dan fisik yang sulit (Mustofa, 2023). Tujuan pendidikan petualangan adalah untuk membantu orang menjadi lebih mampu untuk mengatasi rintangan, menyelesaikan masalah, kerja sama tim dan mengembangkan keterampilan sosial, serta dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri mereka. (Yuliana et al., 2024). Namun, tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran Penjas adalah menjaga tingkat partisipasi dan semangat siswa, terutama dalam hal keterlibatan fisik dan motivasi belajar (Muzakki et al., 2024). Model pembelajaran berbasis *Adventure Education* menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan melibatkan aktivitas fisik, tantangan, kerjasama tim, dan pembelajaran praktis ke dalam pengalaman belajar (Yuliana, 2023). Siswa sekolah dasar umumnya masih dalam tahap pengenalan lingkungan sekolah (Putra et al., 2022), di mana ditemukan kurangnya penerapan model pembelajaran *Adventure Education* yang sesuai dengan karakteristik mereka. Hal ini menyebabkan siswa lebih banyak melakukan aktivitas secara individu atau dengan teman sebangku, yang berujung pada berkurangnya motivasi dalam pembelajaran penjas. Oleh karena itu, diperlukan desain pembelajaran yang lebih baik dan pengukuran yang optimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. (Yuliana et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan temuan penting terkait penerapan adventure

education dalam pendidikan. (Dina et al., 2024) mengungkapkan bahwa adventure education lebih efektif untuk mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. (Mudzakir & Mubarok, 2020) menguji pengaruh *outdoor education* pada kepercayaan diri siswa SMK dan menemukan adanya peningkatan signifikan dalam penelitiannya. Sementara itu (Syahruddin et al., 2019) menunjukkan bahwa kinestetik, sikap, dan motivasi berpengaruh pada hasil belajar penjas baik dengan secara langsung maupun melalui motivasi yang meningkatkan keterlibatan siswa.

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara karena dari hasil observasi menunjukkan banyak siswa kelas empat, lima dan enam kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjas, terutama pada saat materi. Namun, siswa lebih antusias dan semangat saat pembelajaran melibatkan unsur permainan. Penelitian tentang pembelajaran *adventure education* dijalankan karena metode ini diyakini efektif untuk menaikkan hasil dan motivasi belajar siswa, dari segi akademik maupun non akademik. Selain memberikan manfaat akademis, metode ini diyakini dapat memperkuat hubungan sosial antar peserta didik serta menunjang kesehatan jasmani dan rohani.(Yuliana et al., 2024) Oleh karena itu penerapan pembelajaran *Adventure Education* untuk meningkatkan motivasi pembelajaran pada siswa diperlukan dan supaya hasil yang diperoleh optimal, pembinaan harus dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, disusun secara ilmiah, dan dapat dijadikan sebagai rujukan maupun teknis petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran yang bermutu di sekolah sehingga bisa mencetak generasi atau sumber daya manusia yang unggul dan mutu lulusan terbaik (Sari, 2019).

Dari hal diatas, sangat penting menerapkan model pembelajaran yang efektif supaya siswa tidak merasa jemu, termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran penjas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi apakah model pembelajaran adventure education dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara.

## METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif menggunakan pendekatan teknik eksperimen *pre-test post-test control group* mengenai model pembelajaran *adventure education*. Desain penelitian menggunakan *true experimental design* dengan dua kelompok sampel, kelompok pertama yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* atau perlakuan (X) dan kelompok kedua yaitu kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner angket *pre-test* dan *post test*.

**Tabel 1.** Pre-Test Post-Test Control Group Design

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Eksperimen (E)	PT1	X	PT3
Kontrol (K)	PT2		PT4

**Keterangan :**

- E : Kelas Eksperimen
- K : Kelas Kontrol
- X : Treatment atau perlakuan
- PT1 : *Pretest* kelas eksperimen
- PT2 : *Pretest* kelas kontrol
- PT3 : *Posttest* kelas eksperimen
- PT4 : *Posttest* kelas kontrol

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara dengan populasi sampel siswa dua kelas IV yang ditetapkan sebagai yang diberi perlakuan eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen kelas IV A berjumlah 28 siswa yang menerima perlakuan penerapan model pembelajaran adventure education dan kelompok kontrol kelas IV B berjumlah 20 siswa yang tidak mendapatkan perlakuan hanya diberikan pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran ceramah. Model pembelajaran adventure education diterapkan dalam kelas pendidikan jasmani siswa kelas IV di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara.

**Tabel 2.** Populasi Sampel

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas 4A (Kelompok Eksperimen)	28
2	Kelas 4B (Kelompok Kontrol)	20
<b>Total</b>		<b>48</b>

Dalam melakukan penelitian menggunakan angket kuesioner yang digunakan untuk pengumpulan datanya. Untuk memberikan temuan yang tepat. Angket ini menggunakan pendekatan pengukuran melalui skala likert dengan nilai satu, dua, tiga dan empat pada setiap respondennya. Sugiyono (2015) menegaskan bahwa "skala likert diterapkan untuk menilai pendapat individu maupun kelompok, sikap, dan persepsi pada perkembangan sosial." Skala Likert menguraikan variabel yang akan dinilai menjadi indikatornya masing-masing. Indikator-indikator ini berfungsi sebagai landasan untuk mengembangkan item instrumen dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan.

**Tabel 3.** Penilaian Skala Likert Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pilihan	Nilai	
		+	-
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4
2	Tidak Setuju (TS)	2	3
3	Setuju (S)	3	2
4	Sangat Setuju (SS)	4	1

Kuesioner angket yang peneliti gunakan berasal dari pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar (Abraham Maslow et al., 2022). Kuesioner diberikan selama fase pre test dan

post test untuk menilai hasil model pembelajaran pendidikan petualangan sebelum dan sesudah treatment. Uji kredibilitas dilakukan melalui uji coba instrumen untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan peneliti. Validitas, yang berasal dari istilah bahasa Inggris "validity," berkaitan dengan keakuratan instrumen peneliti. Suatu instrumen dianggap valid atau memiliki nilai validitas yang tinggi jika secara efektif mengukur konstruk yang dimaksud. Reliability dalam bahasa Inggris mengacu pada konsistensi alat ukur. Cara menganalisis data menerapkan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan perangkat SPSS seperti yang dilihat pada pembahasan dan hasil.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Analisis Deskriptif*

**Tabel 4. Descriptive Statistics**

Descriptive Statistics						
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<b>Pre Test Kelas Eksperimen</b>	28	51	48	99	85.25	9.131
<b>Post Test Kelas Eksperimen</b>	28	16	85	101	95.68	3.954
<b>Pre Test Kelas Kontrol</b>	20	29	67	96	84.05	8.357
<b>Post Test Kelas Kontrol</b>	20	11	88	99	94.35	3.313
<b>Valid N (listwise)</b>	20					

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa kelas eksperimen sebelum dilakukannya *treatment* memiliki nilai rata-rata 85,25, dan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 84,05. Setelah dilakukannya treatment dengan model pembelajaran *adventure education* di kelas eksperiment rata-rata nilai post test adalah 95,68, sedangkan di kelas kontrol setelah penerapan *treatment* dengan metode ceramah rata-rata nilai 94,35. Hasil nilai pre test dan post-test menunjukan bahwa nilai post-test lebih tinggi dari nilai pre-test.

### *Uji Normalitas*

**Tabel 5. Uji Normalitas**

		Tests of Normality		
		KELAS		
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
<b>Hasil</b>	Pretest Kelas Eksperimen	Statistic	df	Sig.
	Posttest Kelas Eksperimen	0.763	28	0.000
	Pretest Kelas Kontrol	0.797	28	0.000
	Posttest Kelas Kontrol	0.961	20	0.005

Berdasarkan data diatas terlihat bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen pre test dan post test adalah 0,000 dan 0,000, sedangkan nilai signifikansi kelas kontrol pre-test dan post-test adalah 0,005 dan 0,005. Peneliti mengambil keputusan berdasarkan kolmogorov dan smirnov, yang mana data berdistribusi normal, apabila signifikansi lebih besar 0,05 pada ( $P > 0,05$ ). Begitu juga sebaliknya bila nilai signifikansi kurang 0,05 pada ( $P < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil pengolahan data menggunakan SPSS 26 seperti yang terlihat pada tabel, tidak terdapat data nilai kurang dari 0,05 artinya data berdistribusi normal dan bisa dilanjut ke tahap berikutnya.

### ***Uji Homogenitas***

**Tabel 6. Uji Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>			
<b>Levene Statistic</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
<b>4.267</b>	<b>3</b>	<b>92</b>	<b>0.011</b>

Untuk melihat apakah data bersifat homogen, bisa dilihat dari nilai tabel hasil uji homogenitas yang diolah menggunakan SPSS 26. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,011. Peneliti mengambil keputusan berdasarkan teknik analisis data, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, hal tersebut dianggap homogen.

### ***Uji Hipotesis***

**Tabel 7. Uji Hipotesis**

<b>Paired Samples Test</b>											
	Paired Differences					<b>t</b>	<b>df</b>	<b>Sig. (2-tailed)</b>			
	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Std. Error</b>	<b>95% Confidence Interval of the Difference</b>							
				<b>Mean</b>	<b>Interval of the Difference</b>						
						<b>Lower</b>	<b>Upper</b>				
<b>Pair 1</b>	X1_Pre Test -	-10.429	8.896	1.681	-	-6.979	-	27	0.000		
	X1_Post Test				13.878		6.203				
<b>Pair 2</b>	X2_Pre Test -	-10.300	8.240	1.843	-	-6.443	-	19	0.000		
	X2_Post Test				14.157		5.590				

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa hasil belajar post test kelas eksperimen dengan rata-rata 95.68 sedangkan kelas kontrol 94.35. Maka dari itu kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu dengan selisih 1,33. Uji hipotesis penelitian ini menerapkan uji-t (paired sample t test) yang bagian dari uji hipotesis komparatif dalam statistik parametris, data dalam uji-t yaitu interval atau ratio (data kuantitatif) dalam uji – t tersebut dengan bantuan SPSS versi 26. Pengambilan keputusan

didasarkan pada nilai p (Sig(2-tailed)), dengan ketentuan bahwa apabila nilai p lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima, sedangkan apabila nilai p kurang dari 0,05, maka Ho ditolak..

Berdasarkan data yang ada, bisa disimpulkan nilai signifikan (Sig(2-tailed)) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari p 0,05 membuktikan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Yang berarti adanya pengaruh Efektivitas Model Pembelajaran Penjas Berbasis *Adventure Education* terhadap peningkatan motivasi siswa sekolah dasar di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara dan penggunaan model pembelajaran penjas berbasis *adventure education* lebih efektif untuk peningkatan motivasi belajar siswa di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai signifikan 0,000 dan kelas kontrol dengan nilai signifikan 0,005 dimana data berdistribusi normal serta uji homogenitas menunjukkan data memiliki nilai rata-rata 0,011 yang artinya bersifat homogen. Pada pengujian hipotesis, dilakukan uji-t (paired samples test) untuk menganalisis data. Diketahui data uji-t nilai kelas eksperimen pre-test 85,25 dan kelas kontrol pre-test 84,05. Setelah treatment, nilai post-test kelas eksperimen 95,68 kemudian nilai kelas kontrol post-test 94,35, menunjukkan peningkatan pada kedua kelas dengan nilai signifikan Sig(2-tailed) 0,000 kurang dari 0,05. Dari data uji-t (paired samples test) metode tersebut bisa disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak. Menurut hasil analisis data, peneliti meyakini bahwa terdapat peningkatan pada motivasi belajar dapat dikembangkan dengan treatment model pembelajaran *adventure education*. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa *adventure education* memberikan kontribusi untuk mengembangkan motivasi belajar.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Adventure Education* memiliki pengaruh signifikan kepada motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 1 Wonorejo Jepara. Pengaruh model pembelajaran *adventure education* lebih efektif untuk peningkatan motivasi belajar siswa dibanding dengan metode pembelajaran yang umum. Diharapkan penelitian ini dapat memperluas wawasan mengenai metode pembelajaran kooperatif berbasis pendidikan petualangan, serta memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan pula dapat menjadi bagian aktif dalam mewujudkan pendidikan yang bermutu, khususnya di SD Negeri 1 Wonorejo Jepara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar, P., Dwi Cahyono, D., Khusnul Hamda, M., Danik Prahashtiwi, E., & Pacitan, I. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.  
<https://doi.org/10.52266/Journal>

- Alben, A. S. C., Mardius, A., & Ilham. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Outdoor Education Terhadap Keterampilan Motorik. *Jurnal Muara Olahraga*, 5(1), 47–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jmo.v5i1.1117>
- Bachtiar, B., Putri, A. P., & Maulana, F. (2021). Survei Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui E-Learning Siswa Smk Negeri Kota Sukabumi. *Jendela Olahraga*, 6(1), 17–27. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6293>
- Budi, D. R., & Listiandi, A. D. (2021). Model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/xzh3g>
- Dina, S., Fitria, N., Malawi, I., Maruti, E. S., & Ruvliana, V. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Mathquest (Mathematic Adventure Quest) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sdn 02 Gajah. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5, 129–140.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
- Jaya, M. H. (2022). Pengaruh Permainan Sederhana Terhadap Kecerdasan Kinestetik Dan Motorik Kasar Siswa Kelas Bawah Sdn Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VII*, 817–827.
- Kholid, I., Raden, U., & Lampung, I. (2017). Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 10(1), 61–71. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/ee-jtbi.v10i1.875>
- Mudzakir, D. O., & Mubarok, M. Z. (2020). Pengaruh Outdoor Education Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Dalam Ekstrakurikuler. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1337>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Mustofa, M. N. (2023). Pengembangan Pembelajaran Penjas Materi Adventure Education Terhadap Kecerdasan Kinestetik Siswa Sd Negeri 1 Palebon Tahun Ajaran 2023/2024. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VIII*, 780–787.
- Muzakki, A., Kobandaha, F., Nuraisyah Annas, A., Arifin, B., Muhammadiyah Malang, U., & Sultan Amai Gorontalo, I. (2024). Tantangan dan Peluang Integrasi Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum Pendidikan Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Annisa Nuraisyah Annas, Bustanol Arifin INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8511–8521. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.15917>
- Oktora Mudzakir, D., Mahfuzah Agustin, N., & Oktora Mudzakir. (2023). Pengaruh pengaruh pendidikan luar ruang terhadap sosial anak The influence of outdoor education on the social

children. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 12(2), 445–454.  
<https://doi.org/10.36706/altius.v12i2.22746>

Putra, E., Nurhasanah, Siregar, N., & Siregar, J. (2022). Pengenalan Gaya Hidup Zero Waste Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Adam IPTS*, 1(2829–744x), 225–231.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37081/adam.v1i2.1142>

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(8), 289–302.

Sari, R. M. (2019). Analisis Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *PRODU: Prokurasi Edukasi-Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 38–50.

Syahruddin, S., Saleh, M. S., & Saleh, M. S. (2019). The influence of kinesthetics, attitude and motivation on the learning results of sports education. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 232. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v5i2.12871](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.12871)

Yuliana, T. (2023). Pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Adventure Education Terhadap Kecerdasan Kinestetik Dan Interpersonal Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Petompon 02 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VIII*, 844–851.

Yuliana, T., Kusuma Prastiwi, B., & Hutomo, P. (2024). Implementasi Pembelajaran Penjas Berbasis Adventure Education Terhadap Kecerdasan Implementation of Adventure Education-Based Physical Education Learning on the Kinesthetic Intelligence Class X Students of SMAN 9 Semarang. *Jurnal PHEDHERAL*, 21(2). <https://doi.org/10.20961/phduns.v21i2.91927>

zain, D. (2020). Pengaruh Pendidikan Jasmani Terhadap Pendidikan Karakter dan Perilaku Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar. *Osf.Io*.