

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENJAS MATERI ADVENTURE EDUCATION TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK SISWA SD NEGERI 1 PALEBON TAHUN AJARAN 2023/2024

Muhammad Nurul Mustofa
email: nurulmustofa3738@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

"Development of "Adventure Education" Learning Designs on PJOK Outdoor Class Education Materials to Improve Kinesthetic Intelligence".) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. This design will be validated by material experts and media experts. Furthermore, it will be developed and tested for the effectiveness and feasibility of the product for teaching staff and 28 fifth grade students of SD Negeri 1 Palebon, Semarang City. The results of the analysis through a descriptive percentage referring to a questionnaire of material experts and learning media experts were 92.5% and 94.85% were categorized as very well used without revision. The results of the questionnaire analysis on teaching staff respondents were 92% in the "Very feasible" category. The results of the analysis of student effectiveness are 100% in the "Very positive" category. The results of the analysis of product efficiency from the results of the material expert validation test were 92.5%, the media was 94.85% and the results of the student questionnaire were 91% declared "Efficient". The results of product performance in the display aspect are declared "Very feasible" with a percentage of 94.85% for the content/material aspect which has been validated by material experts with the category "Very feasible" 92.5%. Whereas for the practicality analysis of students is 91% with the category "Very feasible to use". In the explanation above, the use of the Adventure Education Learning Design in PJOK Outdoor Classroom Education Materials to Improve Kinesthetic Intelligence is suitable for use by students because it gets a percentage of PJOK teachers of 92% in the "Very feasible" category.

Keywords: *Development, Adventure Education, Outdoor Classroom Education.*

Abstrak

“Pengembangan Desain Pembelajaran “Adventure Education” Pada Materi Pendidikan Luar Kelas PJOK untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik”.. Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian yang berpacu pada pengembangan atau *Research And Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE, yang mempunyai 5 tahap yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Desain ini akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya akan dilakukan pengembangan dan di uji keefektifan dan kelayakan produk kepada tenaga pendidik dan 28 siswa kelas V SD Negeri 1 Palebon Kota Semarang. Hasil dari analisis melalui deskriptif presentase yang mengacu angket ahli materi dan ahli media pembelajaran adalah 92,5% dan 94,85% di kategorikan sangat baik dipakai tanpa adanya revisi. Hasil analisis angket pada responden tenaga pendidik adalah 92% di kategorikan “Sangat layak”. Hasil analisis keefektifan siswa adalah 100% dengan kategori “Sangat positif”. Hasil analisis efisiensi produk dari hasil uji validasi ahli materi 92,5%, media 94,85% dan hasil angket siswa 91% dinyatakan “Efisien”. Hasil performa produk dalam aspek tampilan dinyatakan “Sangat layak” dengan presentase 94,85% untuk aspek isi/materi sangat telah divalidasi ahli materi dengan kategori “Sangat layak” 92,5%. Sedangkan untuk analisis kepraktisan siswa adalah 91% dengan kategori “Sangat layak digunakan”.

Pada penjelasan diatas penggunaan desain Pembelajaran *Adventure Education* Pada Materi Pendidikan Luar Kelas PJOK untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik layak digunakan oleh siswa karena mendapat presentase dari guru PJOK sebesar 92% dalam kategori “Sangat layak”.

Kata Kunci: Pengembangan, *Adventure Education*, Pendidikan Luar Kelas.

PENDAHULUAN

Dalam belajar terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran ialah proses siswa berinteraksi dengan sumber belajar di lingkungan pembelajaran. Belajar merupakan motivasi pedagog agar terjalin proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan serta membentuk tingkah laku dan keyakinan siswa. Dengan arti lain, pembelajaran merupakan proses yang memudahkan peserta didik dapat belajar dengan baik. Pendidikan olahraga dan jasmani merupakan sebagian dari pendidikan umum yang bertujuan pada aktivitas kebugaran jasmani. Pada lingkup yang bersih secara sistematis digunakan untuk memilih rencana fisik, gerak dan kesehatan agar mencapai tujuan dari pendidikan nasional (JATMOKO, 2015)

Kegiatan Pembelajaran pendidikan luar kelas bagian dari Pendidikan Jasmani. Aktivitas yang dilakukan di luar sekolah ini berisi kegiatan yang berada diluar ruangan dan di alam luar, seperti: bermain di area sekolah, taman, perdesaan, camping, dan kegiatan berpetualangan. Pada pemanfaatan lingkungan sekolah tenaga pendidik pasti mendapatkan inovasi baru dalam menerapkan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan kepada proses pembelajaran anak usia dini, maka proses dalam belajar mengajar akan menyenangkan bagi anak. Anak pasti mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran luar kelas yang akan dilakukan oleh tenaga pendidik secara optimal. Pendidikan luar kelas dalam PJOK bisa disebut dengan *Adventure Education* yang merupakan kegiatan diluar sekolah yang terdapat Aktivitas yang ada 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. sehingga bisa memberi fungsi yang baik untuk menjaga kesehatan jasmani. Pendidikan luar kelas selain berguna untuk kesehatan jasmani juga dapat berfungsi menjadikan peserta didik beradaptasi kepada alam sekitar, membentuk kesejahteraan sosial, mengetahui pentingnya keterampilan yang diperlukan untuk hidup, pengalaman hidup di lingkungan dan lingkungan alam, dan menghargai lingkungan dan alam.

Alam adalah kendaraan dalam *Adventure Game*. Dalam pengelolaan pengetahuan, pembelajaran dengan menggunakan alam sebagai alat dianggap efektif, semua orang dapat merasakan, melihat bahkan melakukannya sendiri, sehingga pembelajaran berdasarkan pengalaman

alam dapat diterapkan. Dengan pendekatan ini, aktivitas fisik dan sosial anak dapat ditingkatkan, sehingga anak dapat lebih banyak melakukan aktivitas yang membutuhkan kerja sama dan kreativitas teman. Kegiatan tersebut dapat mengarah pada komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan, saling pengertian dan menghargai perbedaan.

Game edukasi adalah model permainan yang berisi materi edukasi yang digunakan untuk mendidik dan membimbing anak dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam proses pembelajaran dengan model “Learnng While” siswa tidak bosan dan aktif dalam proses pembelajaran. (Suryawirawati dkk., 2018) Pada dasarnya pembelajaran aktif anak dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan pembelajaran pasif anak, perkembangan kognitif siswa tidak dapat meningkat secara signifikan. Suatu proses pembelajaran berbasis learning games idealnya dapat mempersiapkan siswa untuk memecahkan suatu masalah.

Pada penelitian ini mengembangkan pembelajaran penjas materi *adventure education*. itu sendiri merupakan gabungan dari Adventure game dan Edukasi game yaitu menggunakan setting alam terbuka sebagai sarana dan isi dalam Materi pembelajaran digunakan untuk mendidik dan membimbing siswa dalam pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pendidikan petualangan dapat meningkatkan aktivitas fisik dan keterampilan sosial anak. Anak melakukan aktivitas yang tanpa sadar melibatkan kerjasama antar teman dan kemampuan berkreasi. Pembelajaran *Adventure Education* merupakan proses pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan petualangan pada pelaksanaan kegiatannya. Contohnya ada pada pelaksanaan kegiatan jelajah, anak menjadi berperan dan beraktivitas lebih aktif, intinya anak dapat mengeksplor dirinya dengan mengetahui, mengamati, berinteraksi, dan berkomunikasi. Pada kegiatan tersebut tentu mempunyai maksud agar membuat siswa memiliki pengalaman tersendiri yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan pada anak untuk melakukan ketangkasan tubuh agar dapat mengekspresikan ide, pada saat menggunakan keterampilan agar mengubah atau menciptakan sesuatu. Kecerdasan kinestetik berpusat kepada aktivitas fisik seperti koordinasi, keterampilan, keseimbangan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan.(Ananda, 2022) Dengan suatu kecerdasan kinestetik mempunyai kemampuan untuk memahami sesuatu dengan terlibat secara aktif dalam

suatu aktivitas. Kecerdasan pada dasarnya mempunyai dasar yang sudah ditentukan didalamnya, seperti menari yang mempunyai gerakan tertentu dan harus sesuai pada makna atau tema tariannya. Pada dasarnya kecerdasan tersebut juga mempunyai fleksibilitas pada proses belajarnya, contohnya seperti tim olahraga.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun pendidikan jasmani berbasis *adventure education* untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani.

. Pada penelitian ini juga kita dapat mengukur kecerdasan kinestetik siswa. Game yang digunakan berjenis *Adventure Education* dengan menggunakan model pembelajaran Pendidikan luar kelas. Sebelumnya telah dilakukan Observasi ke SD Negeri 2 Petompon yang ada di kecamatan Gajahmungkur, kota Semarang. Pada observasi ini peneliti mengumpulkan data dengan wawancara dan mengajukan pertanyaan ke guru olahraga di SD Negeri 2 Petompon atau ke ibu septi erlina pita. Dari tahapan observasi yang telah dilakukan didapatkan hasil : (1) Pendidikan Luar kelas diajarkan di kelas 3 SD Negeri 2 Petompon dengan tema pramuka tetapi tidak terdapat penjelajahan, (2) Antusias siswa sekolah dasar cenderung suka utamanya di permainan-permainan mereka suka. (3) Tidak ada penilaian terhadap pendidikan luar kelas hanya pembelajarannya saja. (4) Tidak ada penilaian terhadap kecerdasan kinestetik anak.(5) Guru SD Negeri 2 Petompon Membutuhkan inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Dari Hasil observasi diatas maka dari itu penelitian ini merancang pembelajaran pendidikan Jasmani berbasis *Adventure Education* untuk mengukur kecerdasan kinestetik siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) digunakan sebagai metode dalam melakukan penelitian yang berdasar pada desain pembelajaran untuk dikembangkan pada pendidikan sebagai peningkatan keefektifan dan pemahaman materi yang diajarkan oleh guru.

(Sukmadinata, 2015:164) berpendapat tentang pengertian penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang berguna untuk memperbaiki praktik. Dalam melakukan penelitian ini yang mendasari prosedur untuk membuat desain pembelajaran atau mengembangkan desain pembelajaran yang ada supaya menjadikannya lebih baik. Beberapa produk memerlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk agar bermanfaat bagi masyarakat luas, maka harus dilakukan kegiatan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.. Pada dasarnya mengembangkan desain pembelajaran bisa memakai model desain pembelajaran. “Model ADDIE (*Analysis, Desain, Develop, Implement, Evaluate*) Model tersebut pertamakali hadir Reiser dan Mollende terbentuk pada 1990-an. Model ini digunakan karena model ADDIE sering digunakan secara sistematis. Model ADDIE merupakan model pengembangan umum dan dapat digunakan dalam penelitian pengembangan. Model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) memilih model ini berdasarkan fakta bahwa model tersebut dapat dikembangkan secara sistematis dan didasarkan pada landasan desain pembelajaran. (Santyasa, 2014)

Prosedur atau model pengembangan ini terdapat lima tahapan yang terdiri dari: analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan ADDIE ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Tahap Analisis

Pada tahap analisis akan dilakukan analisis dari kompetensi atau mata pelajaran yang akan disampaikan, isi pembelajaran dan penyampaian isi pembelajaran.

2) Tahap Design (Perancangan)

Tahapan perancangan model pembelajaran memiliki kemiripan dengan perancangan kegiatan pembelajaran. Perencanaan adalah suatu proses sistematis yang dimulai dari penetapan tujuan pembelajaran, perencanaan kegiatan pembelajaran, perencanaan materi pembelajaran (misalnya alat peraga), perencanaan materi pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Rancangan model pembelajaran masih dalam posisi konseptual dan menjadi

dasar untuk proses selanjutnya.

3) Tahap Development

Dalam tahap pengembangan model ADDIE merupakan tahap pembuatan desain pembelajaran. desain telah disusun dengan konseptual penerapan model pembelajaran baru.

4) Tahap Implementation

Pada titik ini, ini adalah langkah nyata dalam menerapkan rencana pembelajaran yang diterapkan. dengan tujuan yang sesuai, produk ini diperkenalkan di Kelas V SD N 1 PALEBON Kota Semarang

5) Tahap Evaluation

Pada tahap evaluasi pada dasarnya akan dilakukan untuk mengevaluasi tahapan pada dilaksanakan dan produk yang akan dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian pengembangan desain pembelajaran *Adventure Education* untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Palebon Kota Semarang memakai model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini pada dasarnya dilakukan tentang kekurangan rencana belajar siswa kelas menggunakan rencana belajar *Adventure Education*, agar siswa lebih aktif dalam belajar, tentang pilihan rencana belajar. *Adventure Education* di landasi dari observasi dan wawancara guru.

Hasil wawancara terstruktur menyebutkan guru belum pernah menggunakan desain pembelajaran *Adventure Education* pada pembelajaran materi Pendidikan Luar Kelas PJOK. Kemudian Peserta didik menganggap KBM kurang menarik dan interaktif dalam KBM.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu adanya pengembangan desain pembelajaran *Adventure Education*. Desain pembelajaran *Adventure Education* yang dikembangkan akan melalui proses tahap validasi media dan materi pembelajaran. Uji validasi media 1 dilakukan oleh Bertika Kusuma P, S.Pd, Jas., M.Or dan media 2 oleh Dr. Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or. sedangkan ahli materi oleh Subawi S.Pd. pada hasil validasi ahli media dan materi memperoleh skor 94,85% dan 92,5%. Skor tersebut menunjukkan interval 80% - 100% dengan kategori “Sangat Baik Digunakan Tanpa Revisi”

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui keefektifan rancangan pembelajaran PJOK Outdoor Classroom Education rancangan materi Adventure Education untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Kinerja ditentukan oleh kuesioner di mana total 28 siswa berpartisipasi. Hasil jawaban siswa mendapat skor 100% dengan kategori “Sangat positif”. Tujuan percobaan adalah untuk mengetahui kepraktisan desain pembelajaran Pendidikan Petualangan. Sedangkan survei respon guru PJOK mendapat skor 92% dengan kriteria “Sangat layak pakai”.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Menganalisis dan membahas data Bab IV, dapat disimpulkan:

1. Pengembangan RPP Adventure Education pada Materi PJOK Outdoor Classroom Education untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dengan Model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Desain pembelajaran Adventure Education lulus uji validasi produk oleh ahli media dan materi dengan skor 94,85% dan 92,5%, dinilai “Sangat baik digunakan tanpa review” pada uji kegunaan. yaitu guru dengan skor 92 siswa akan mendapatkan skor 91% dengan kategori “Sangat Layak”, sehingga kurikulum Pendidikan Petualangan digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Palebon Kota Semarang dan sebagai buku ajar PJOK. materi pembelajaran di luar kelas.

B. Saran

Berdasarkan penelitian desain pembelajaran *Adventure Education* yang dilakukan peneliti maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam pemberian materi PJOK sebaiknya menggunakan desain pembelajaran yang agar menarik bagi siswa, dengan demikian apabila siswa dapat aktif dan senang dalam

pembelajaran

2. Bagi Siswa.

Desain pembelajaran materi Pendidikan Luar Kelas PJOK digunakan untuk proses belajar mengajar agar terjalin proses belajar yang aktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik

3. Bagi Peneliti

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna diharapkan terdapat peneliti-peneliti yang mampu mengembangkan desain pembelajaran ini menjadi sebuah desain pembelajaran PJOK materi Pendidikan Luar Kelas yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (2022). *Mengenal Kecerdasan Kinestetik pada Anak & Cara Mengembangkannya*. Gramedia.
<https://www.gramedia.com/best-seller/kecerdasan-kinestetik/>
- JATMOKO, J. H. (2015). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations - MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN BASKET DRUM DALAM PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA KELAS VIII SMP N 1 BOJA KECAMATAN BOJA KABUPATEN KENDAL TAHUN 2012/2013*. 9(1), 23–27.
- Santyasa, I. W., Warphala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2014). Analisis Kebutuhan Pengembangan Model-Model Penalaran Dan Karakter Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 299–312.
- Sukmadinata, N. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
Syamsuddin, A. R. & Damaianti, V. S.
- Suryawirawati, I. G., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2018). *PADA KONSEP PEMANASAN GLOBAL DENGAN TES DIAGNOSTIK (TWO-TIER TEST) SETELAH PEMBELAJARAN*. 1(1), 93–105.