

**PENGEMBANGAN DESAIN PERMAINAN BERBASIS ADVENTURE  
EDUCATION DALAM KEMAMPUAN KOMUNIKASI DI KELAS 5 SEKOLAH  
DASAR**

Arifina Sri Aprilia<sup>1)</sup>, Asep Ardiyanto<sup>2)</sup> Mei Fita Asri Untari<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

<sup>1)</sup>arifinasa2002@gmail.com, <sup>2)</sup>asepardiyanto@upgris.ac.id

, <sup>3)</sup>meifitaasri@upgris.ac.id

**ABSTRACT**

*Adventure is an interesting and challenging activity, such as engaging in explorative activities that uncover new things never previously discovered. Education is a learning process aimed at developing students' potential and improving the learning process. Communication skills refer to a process of interaction or reciprocal relationships between individuals who send and receive messages from one another. Based on this research, after students received an adventure-education-based game design, they became more interested in enhancing their communication skills. SDN 2 Cepokomulyo achieved a 90% interest rate, SDN 2 Triharjo reached 94%, and SDN 1 Sojomerto reached 95%. From this, it can be concluded that these elementary students are highly interested in learning activities developed using adventure-education-based games, making this approach highly effective.*

*Keywords: adventure, education, skills, communication*

**ABSTRAK**

Adventure merupakan sebuah kegiatan yang menarik dan menantang seperti kegiatan berpetualang dengan menemukan hal baru yang 3 belum pernah ditemukan sebelumnya. Education atau edukasi merupakan sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik dan juga untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Kemampuan komunikasi merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antar individu dengan individu yang lainnya yang saling mengirim pesan dan menerima pesan. Dari hasil penelitian ini setelah siswa mendapatkan desain permainan berbasis adventure education siswa menjadi tertarik dalam kemampuan komunikasi. Dari hasil presentase SDN 2 Cepokomulyo mendapatkan presentase sebesar 90%, SDN 2 Triharjo mendapatkan presentase sebesar 94%, SDN 1 Sojomerto mendapat presentase sebesar 95%. Dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa siswa SD tersebut sangat tertarik dalam kegiatan pembelajaran

yang sudah dikembangkan menggunakan permainan berbasis adventure education sehingga permainan tersebut dapat dinyatakan sangat efektif.

Kata Kunci: adventure, education, kemampuan, komunikasi

### **A. Pendahuluan**

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan pengertian guru adalah pendidik yang mempunyai tugas mengajar, membimbing dan melatih anak didik. Pengertian ini mengarah pada profesionalisasi tugas keguruan, bahwa guru merupakan pengajar, pembimbing dan pelatih anak didik. Guru tidak hanya sebatas memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi lebih dari itu adalah mendidik agar anak agar mampu menjadi orang yang bertanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungannya (Nabil, 2020).

Pendidikan memiliki hal terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan

melaksanakan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia dididik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa (Alpian, 2019).

Pengembangan merupakan suatu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memiliki tujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang terbukti kebenarannya dengan meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada (Fathirma'ruf, 2021).

Menurut Wortham pada jurnal berjudul "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Big Book" mengemukakan bahwa kemampuan merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam suatu bidang tertentu. Setiap individu memiliki kemampuan dalam bidang tertentu yang bisa diungguli dari dirinya sendiri (Sulistyawati, 2020).

Komunikasi merupakan sesuatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dari manusia itu lahir sampai kapanpun manusia itu

akan melakukan kegiatan komunikasi. Adanya komunikasi juga dapat mendekatkan antara siswa dengan guru. Jenis komunikasi dibedakan menjadi dua yaitu (1) Komunikasi Verbal, yang merupakan komunikasi yang menggunakan simbol-simbol verbal baik secara lisan maupun tertulis., (2) Komunikasi nonverbal, yaitu penyampaian pesan tanpa kata-kata pada saat berkomunikasi. Dengan berjalannya komunikasi yang efektif maka tujuan komunikasi akan berjalan dengan baik. (Widjaja, 2019) menyebutkan tujuan komunikasi yaitu (1) orang lain mengerti apa yang kita sampaikan, (2) memahami orang lain, (3) gagasan diterima orang lain, (4) menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu (Handayani S. d., 2021).

Metode pembelajaran adalah cara cara yang ditempuh oleh pendidik dalam menyampaikan suatu materi pelajaran ataupun ilmu pengetahuan yang direncanakan serta disusun dalam kegiatan secara nyata dengan tujuan perencanaan tersebut dapat dicapai dan mendapatkan hasil yang baik (Prasetya, 2022).

Adventure merupakan sebuah kegiatan yang menarik dan

menantang seperti kegiatan berpetualang dengan menemukan hal baru yang 3 belum pernah ditemukan sebelumnya. Adventure atau berpetualang merupakan kegiatan yang dilakukan secara outdoor untuk melatih keberanian karena kegiatan yang dilakukan secara menantang.

Education atau edukasi merupakan sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik dan juga untuk mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Dengan ini edukasi juga bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan juga mendidik peserta didik untuk memiliki akhlak mulia dengan mengendalikan diri dan mempunyai keterampilan (Irianto, 2018).

Dalam pendidikan proses belajar mengajar akan lebih efektif jika terjadi komunikasi dan interaksi yang intens antara guru dan siswa. Guru mempunyai peran dalam merancang model pembelajaran agar siswa dapat belajar secara optimal. Komunikasi yang dilakukan di dalam kelas akan berjalan baik antara guru dan siswa atau antara siswa dengan guru. Komunikasi interaksi edukatif yang melibatkan pertukaran pesan yang di

dalamnya terdapat pembelajaran yang merupakan materi pembelajaran itu sendiri. Guru sebagai komunikator dalam proses komunikasi pembelajaran karena tugas dan peran mereka sebagai pemimpin pembelajaran dan siswa sebagai komunikator atau peserta didik (Kusumaningtyas, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dengan guru PJOK di SDN 2 Cepokomulyo, SDN 2 Triharjo, SDN 1 Sojomerto terdapat permasalahan yang ditemukan yaitu model permainan berbasis adventure education belum terlaksana secara maksimal dan minimnya komunikasi antar peserta didik dengan peserta didik. Komunikasi yang kurang dapat menyebabkan kesalahfahaman seperti, pembulian atau bahkan perkelahian. Dengan itu perlu adanya pengembangan model pembelajaran berbasis adventure education untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa.

**B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan Research and Development (Penelitian dan Pengembangan), metode ini digunakan untuk menghasilkan model

tertentu dan menguji keefektifan model.

Pada model permainan berbasis adventure education ini dikembangkan untuk model permainan yang didalamnya terdapat kemampuan komunikasi. Model permainan mencakup indikator komunikatif seperti senang berbicara, senang bergaul dan senang bekerja sama. Permainan yang dibuat dengan semenarik mungkin dan sudah disesuaikan dengan kemampuan 24 komunikasi anak Sekolah Dasar seperti senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan sesuatu hal secara langsung. Dengan ini hasil pengembangan adalah Permainan Kuda Bisik, Permainan Benda Rahasia, Permainan Lampu Merah, Permainan Tebak Kode, Chemistry.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Tabel 1. Data Hasil Pengetahuan

KETERANGAN	SDN 2 CEPOKOMULYO	SDN 2 TRIHARJO
Nilai Terendah	65	60
Nilai Tertinggi	90	90
Rata-rata	65	76,05
Peserta Didik Tidak Tuntas	4	8

Peserta Didik Tuntas	15	11 penggunaan desain permainan berbasis adventure education ini dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran khususnya PJOK.
----------------------	----	---

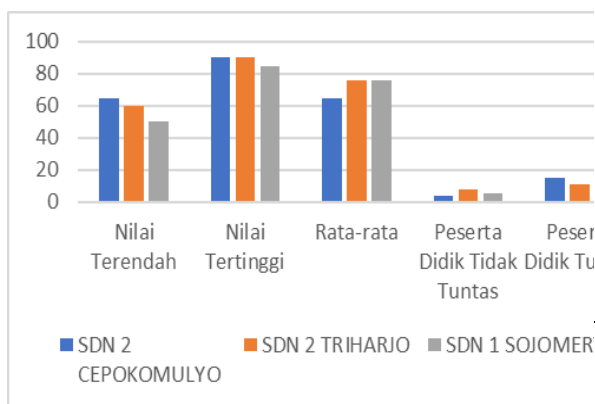


Diagram 1. Nilai Pengetahuan

Setelah mengetahui hasil penilaian pengetahuan terdapat peningkatan rata-rata nilai peserta didik di SDN 2 Cepokomulyo sebanyak 78,94% sehingga penggunaan desain permainan berbasis adventure education dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran khususnya PJOK. Hasil penilaian pengetahuan terdapat peningkatan rata-rata peserta didik di SDN 2 Triharjo sebanyak 57,89% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan desain permainan berbasis adventure education dinyatakan cukup layak dan efektif untuk pembelajaran khususnya PJOK. Sedangkan hasil penilaian pengetahuan terdapat peningkatan rata-rata peserta didik di SDN 1 Sojomerto sebanyak 72,22% sehingga dapat disimpulkan bahwa

11 penggunaan desain permainan berbasis adventure education ini dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran khususnya PJOK.

**Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru Olahraga Bapak Febrianto, S.Pd. SDN 2 Cepokomulyo**  
**Sumber : Data Hasil Penelitian 2024**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian	16	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$	Layak
2.	Kelayakan Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Sangat Layak
3.	Kontribusi Produk	13	16	$\frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$	Sangat Layak
4.	Keunggulan Produk	14	16	$\frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$	Sangat Layak
<b>Total</b>		60	72	$\frac{60}{72} \times 100\% = 83\%$	Sangat Layak

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= (\text{Total skor hitung}) / (\text{Skor Ideal}) \times 100\% \\ &= 60 / 72 \times 100\% = 83\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan pada Tabel 2. diketahui persentasenya sebesar 83% setelah dikonversikan dengan tabel kategori kelayakan produk,

persentasenya 83% ada pada kategori sangat layak. Penilaian ini ada catatan dari guru olahraga yaitu untuk melampirkan buku pedoman. Selain itu untuk produk desain permainan berbasis adventure education dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Persentase skor tiap indikator oleh guru olahraga ditunjukkan pada diagram batang sebagai berikut :

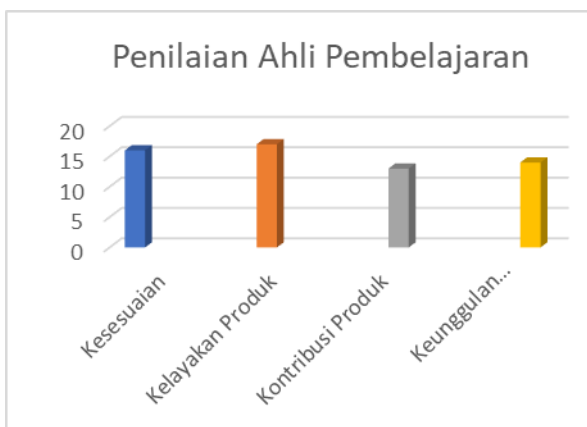


Diagram 2.

Persentase Penilaian Angket Respon Guru Tiap Indikator

**Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru Olahraga**

**Bapak Budi Susanto, S.Pd.**

**SDN 2 Triharjo**

**Sumber : Data Hasil Penelitian**

**(2024)**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Sangat Layak
2.	Kelayakan Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Sangat Layak
3.	Kontribusi Produk	13	16	$\frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$	Sangat Layak
4.	Keunggulan Produk	14	16	$\frac{14}{16} \times 100\% = 87,5\%$	Sangat Layak
Total		61	72	$\frac{61}{72} \times 100\% = 84,72\%$	Sangat Layak

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= (\text{Total skor hitung}) / (\text{Skor Ideal}) \times 100\% \\ &= 61/72 \times 100\% \\ &= 84,72\% \text{ dibulatkan menjadi } 85\% \end{aligned}$$

Hasil perhitungan pada Tabel 3. diketahui persentasenya sebesar 85% setelah dikonversikan dengan tabel kategori kelayakan produk, persentasenya 85% ada pada kategori sangat layak. Selain itu untuk produk desain permainan berbasis adventure education dinyatakan sangat layak. Persentase skor tiap indikator oleh guru olahraga ditunjukkan pada diagram batang sebagai berikut :

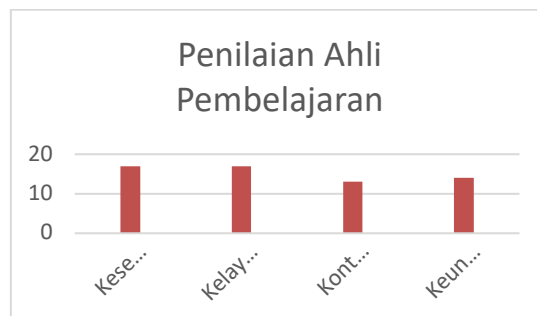


Diagram 3.

Persentase Penilaian Angket Respon Guru Tiap Indikator

indikator oleh guru olahraga ditunjukkan pada diagram batang sebagai berikut :

Tabel 4.

Hasil Angket Respon Guru Olahraga Ibu Ika Yuni Kurniasih, S.Pd, M.Pd SDN 1 Sojomerto

Sumber : Data Hasil Penelitian (2024)

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Kesesuaian	16	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$
2.	Kelayakan Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$
3.	Kontribusi Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93,75\%$
4.	Keunggulan Produk	13	16	$\frac{13}{16} \times 100\% = 81,25\%$
Total		61	72	$\frac{61}{72} \times 100\% = 84,72\%$



Diagram 4.

Persentase Penilaian Angket Respon Guru Tiap Indikator

Hasil Angket Respon Peserta Didik SDN 2 Cepokomulyo

Persentase =  $(\text{Total skor hitung}) / (\text{Skor Ideal}) \times 100\%$   
 $= 61/72 \times 100\%$   
 $= 84,72\%$  dibulatkan menjadi 85%

Hasil perhitungan pada Tabel 4. diketahui persentasenya sebesar 85% setelah dikonversikan dengan tabel kategori kelayakan produk, persentasenya 85% ada pada kategori sangat layak. Selain itu untuk produk desain permainan berbasis adventure education dinyatakan sangat layak. Persentase skor tiap

Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

No	Indikator	No nomor Kriteria	Jumlah Skor Total dari 19 Peserta Didik		Skor Ideal	Persentase	
			YA	TIDAK		Y A	Tid ak
1	Unjuk Kerja Desain Permainan	3,4, 6,7	71	9	80	88,75%	11,25%

	Berbasis Adventure Education						
2	Nilai Karakter Peserta Didik	1,2,5,8,9,10	108	12	6	71	100%
Total			179	21	200		

Persentase = (Total skor)/(Skor Ideal) x 100%  
 = 179/200 x 100%  
 = 89,5% dibulatkan menjadi 90%

Dari hasil Tabel 5. angket respon peserta didik kelas V SDN 2 Cepokomulyo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal dengan jumlah siswa 19 pada uji coba skala besar memperoleh skor sebanyak 179 dari 200 total skor, dan apabila dipersentasikan menjadi 90% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik SDN 2 Triharjo

Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

No	Indikator	Nomor Kriteria	Jumlah Skor Total dari 19 Peserta Didik	Skor Ideal		Persentase	
				YA	TIDAK	YA	Tidak
Total				179	200		

1.	Unjuk Kerja Desain Permainan Berbasis Adventure Education	3,4,6,7	65	6	71
2.	Nilai Karakter Peserta Didik	1,2,5,8,9,10	108	6	114
Total			173	12	185

Persentase = (Total skor)/(Skor Ideal) x 100%  
 = 173/185 x 100%  
 = 93,51% dibulatkan menjadi 94%

Dari hasil Tabel 6. angket respon peserta didik kelas V SDN 2 Triharjo Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal dengan jumlah siswa 19 pada uji coba skala besar memperoleh skor sebanyak 173 dari 185 total skor, dan apabila dipersentasikan menjadi 94% dengan kriteria sangat layak.

SDN 1 Sojomerto

Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

No	Indikator	Nomor Kriteria	Jumlah Skor Total dari 18 Peserta Didik		Skor Ideal	Persentase	
			YA	TIDAK		YA	Tidak
1.	Unjuk Kerja Desain Permainan Berbasis Adventure Education	3,4,6,7	64	4	68	94,11%	5,88%
2.	Nilai Karakter Peserta Didik	1,2,5,8,9,10	96	6	102	94,11%	5,88%
Total			160	10	170		

Persentase = (Total skor)/(Skor Ideal) x 100%



$$\begin{aligned} & \text{Ideal) } \times 100\% \\ & = 160/170 \times 100\% \\ & = 94,11\% \text{ dibulatkan} \\ & \text{menjadi } 95\% \end{aligned}$$

Dari hasil Tabel 7. angket respon peserta didik kelas V SDN 1 Sojomerto Kecamatan Gemuh Kabupaten Kendal dengan jumlah siswa 18 pada uji coba skala besar memperoleh skor sebanyak 160 dari 170 total skor, dan apabila dipersentasikan menjadi 95% dengan kriteria sangat layak.

Dari hasil penelitian ini setelah siswa mendapatkan desain permainan berbasis adventure education siswa menjadi tertarik dalam kemampuan komunikasi. Dari hasil presentase SDN 2 Cepokomulyo mendapatkan presentase sebesar 90% ,a SDN 2 Triharjo mendapatkan presentase sebesar 94%, SDN 1 Sojomerto mendapatkan presentase sebesar 95%. Dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa siswa SD tersebut sangat tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan permainan berbasis adventure education sehingga permainan tersebut dapat dinyatakan sangat efektif.

## **E. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian ini setelah siswa mendapatkan desain permainan berbasis adventure education siswa menjadi tertarik dalam kemampuan komunikasi. Dari hasil presentase SDN 2 Cepokomulyo mendapatkan presentase sebesar 90%, SDN 2 Triharjo mendapatkan presentase sebesar 94%, SDN 1 Sojomerto mendapat presentase sebesar 95%. Dengan itu dapat diambil kesimpulan bahwa siswa SD tersebut sangat tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan permainan berbasis adventure education sehingga permainan tersebut dapat dinyatakan sangat efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alpian, Y. d. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. Jurna Buana Pengabdian, vol 1 nomor 1, 2657-0203.
- Fathirma'ruf. (2021, Agustus). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Saran Belajar Siswa PAUD. Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan, Vol 2, 143-147.

Handayani, S. d. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 3, 2240-2246.

Irianto, F. F. (2018). EDUCATION AND ADVENTURE PARK KARANGPANDAN. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Kusumaningtyas, R. (2019). KOMUNIKASI YANG EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN DAN PENGELOLAAN KELAS DI PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH BAKI. Prosiding SENADIMAS.

Nabil. (2020, Mei). DINAMIKA GURU DALAM MENGHADAPI MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 4.

Prasetya, P. B. (2022, Juni). HUBUNGAN PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING, METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PENUGASAN DAN PERAN ORANGTUA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, Volume 15 No 2, 1978-8770.

Sulistiyawati, R. d. (2020, Januari). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI MEDIA BIG BOOK. *Jurnal AUDHI*, Vol. 2.