

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

Rhaifaldy Aditya Nugraha^{1*}, Asep Ardiyanto² Mei Fita Asri Untari³

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

¹rhaifald01@gmail.com , ²asepardiyanto@upgris.ac.id , ³meifitaasri@upgris.ac.id

*Corresponding Author**

ABSTRACT

Adventure education is a learning process that contains elements of game and adventure activities. Social-Emotional Skills are the ability where children learn to adapt to be able to understand situations and emotions when interacting with the people around them. From the results of the research after students got an adventure education-based game design, the students' response was that students felt interested and benefited in the form of increased social-emotional skills. From the percentage results, SDN 1 Karangtalun got a percentage of 89%, SDN Kembang got a percentage of 90%, and SDN 1 Kebonrejo got a percentage of 69%. Thus, it can be concluded that the elementary school students are interested in carrying out learning activities that have been developed using an adventure education-based game model so that the game is feasible to use and very effective.

Keywords: *adventure education, ability, social-emotional*

ABSTRAK

Adventure education adalah sebuah proses pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur kegiatan permainan dan petualangan. Kemampuan Sosial Emosional ialah kemampuan dimana anak belajar beradaptasi untuk dapat memahami situasi dan emosi pada saat berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Dari hasil penelitian setelah siswa mendapatkan desain permainan berbasis adventure education respon siswa adalah siswa merasa tertarik dan memperoleh manfaat berupa meningkatnya kemampuan social emosional. Dari hasil persentase di SDN 1 Karangtalun mendapatkan persentase sebesar 89%, SDN Kembang mendapatkan persentase sebesar 90%, dan SDN 1 Kebonrejo mendapatkan persentase sebesar 69%. Dengan begitu dapat diambil Kesimpulan bahwa siswa SD tersebut tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah dikembangkan dengan menggunakan model permainan berbasis adventure education sehingga permainan tersebut layak digunakan dan sangat efektif.

Kata Kunci: *adventure education, kemampuan, sosial emosional*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen yang sangat mendasar dalam peningkatan kualitas pembangunan sebuah negara. Pendidikan itu sendiri adalah proses perubahan perilaku, penambahan ilmu serta wawasan peserta didik untuk dapat menjadi lebih dewasa dalam sikap serta pemikirannya. Dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan dari Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan di era digital mengalami kemajuan yang sangat pesat yang tidak hanya di rasakan oleh orang dewasa tetapi juga dirasakan oleh anak sekolah dasar (Rizky Asrul Ananda et al., 2022).

Pendidikan sosial emosional sangat penting untuk menanamkan karakter mulia bagi anak usia dini. Usia dini adalah masa keemasan atau golden age dimana pada masa itu anak dapat dengan cepat

menerima dan mempelajari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya (Hasan & Aziz, 2023).

Dalam rangka meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di sekolah dasar perlu adanya pembelajaran yang merangsang anak untuk dapat bekerja sama dalam kelompok. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa saling membantu satu sama lain yang nantinya akan menjadi kebiasaan anak. Permainan itu sendiri merupakan kegiatan yang menyenangkan, karena dengan bermain akan memberikan dorongan kepada anak agar dapat bereksplorasi serta berpetualang untuk mendapatkan informasi dari lingkungan di sekitarnya (Nurhayati et al., 2020)

Adventure education adalah sebuah proses pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur kegiatan permainan dan petualangan. Seperti pada pelaksanaan kegiatan berjelajah anak akan berperan dan lebih aktif dalam berkegiatan dengan ini anak dapat mengeksplor dirinya untuk mengetahui guna mengamati, berinteraksi, maupun berkomunikasi (Nurul Mustofa, 2023).

Kemampuan sosial adalah perilaku yang dipelajari dan

digunakan oleh individu dalam situasi-situasi interpersonal dalam lingkungannya. Kemampuan sosial menekankan perhatian terhadap kemampuan anak untuk mengelola emosi dirinya dengan orang lain dan kemampuan untuk mengelola emosi diri sendiri maupun orang lain sehingga anak dapat berinteraksi dengan baik dilingkungannya (Ilsa & Nurhafizah, 2020).

Emosional adalah perasaan yang terjadi pada saat seseorang sedang dalam suatu kondisi tertentu atau sedang terlibat dalam interaksi yang sangat penting bagi dirinya. Atau bisa disebutkan bahwa emosi adalah reaksi yang muncul terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan, tujuan, ketertarikan, dan minat individu (Age & Hamzanwadi, 2020).

Kurangnya pemahaman dan kemampuan pengendalian sosial emosional dapat mempengaruhi proses pembelajaran anak didik sehingga perlu adanya pengembangan pembelajaran berbasis adventure education yang menekankan pada pembenahan kemampuan sosial emosional peserta didik.

B. Metode Penelitian

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

Pada model permainan berbasis adventure education ini dikembangkan untuk model permainan yang didalamnya terdapat kemampuan sosial emosional. Model permainan mencakup indikator sosial emosional seperti senang berbaur dengan teman, bekerja dalam kelompok, berempati serta menyesuaikan diri dengan orang lain. Permainan di buat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan kemampuan sosial emosional anak sekolah dasar yang senang melakukan sesuatu secara langsung. Hasil dari pengembangan permainan yang didapat adalah permainan lompat keputusan, permainan karet sosial (karsos), permainan estafet penghubung, permainan balon keterampilan, permainan perang kesadaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah mengetahui hasil penilaian pengetahuan terdapat peningkatan rata-rata nilai peserta didik di SDN 1 Karangtalun sebanyak 71%. Sehingga penggunaan desain permainan berbasis Adventure Education dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran dengan basis olahraga atau PJOK.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian Pengetahuan

KETERANGAN	SDN 1 KARANGTALUN	SDN KEMBANG	SDN 1 KEBONREJO
Nilai Terendah	30	30	35
Nilai Tertinggi	85	100	80
Rata-rata	70,88	78,75	61,31
Peserta Didik Tidak Tuntas	5	6	9
Peserta Didik Tuntas	13	10	10

Hasil dari penilaian pengetahuan terdapat peningkatan rata-rata peserta didik di SDN Kembang sebanyak 79%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan desain permainan berbasis Adventure Education dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran dengan basis olahraga atau PJOK.

Sedangkan hasil penelitian pengetahuan dari SDN 1 Kebonrejo terdapat peningkatan sebanyak 61%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan desain permainan berbasis adventure education dinyatakan layak dan efektif untuk pembelajaran dengan basis olahraga atau PJOK

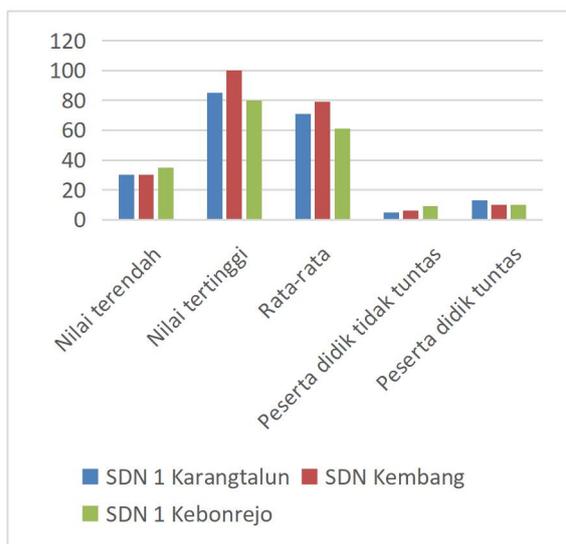


Diagram 1. Nilai Pengetahuan

Tabel 2. Angket Respon Guru Olahraga Ibu Ratnawati, S.Pd SDN 1 Karangtalun
Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

N o	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Sk or Ideal	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian	16	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$	Laya k
2	Kelayakan Produk	17	20	$\frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$	Sangat laya k
3	Kontribusi Produk	13	16	$\frac{13}{16} \times 100\% = 81\%$	Sangat laya k
4	Keunggulan Produk	14	16	$\frac{14}{16} \times 100\% = 87\%$	Sangat laya k
Total		60	72		

Persen persentase = (Total skor hitung)/(Skor Ideal) x 100%
 $= 60/72 \times 100\%$
 $= 83,33\%$ menjadi
 83%

Hasil Perhitungan pada table 4.7 diketahui persentasenya sebesar 83% setelah dikonvensikan dengan table kategori kelayakan produk, persentasenya 83% Ada pada kategori sangat layak. Penilaian ini tidak ada catatan dari guru olahraga sehingga produk desain permainan berbasis Adventure Education dinyatakan layak digunakan. Persentase skor tiap indicator oleh

guru olahraga ditunjukkan pada diagram batang sebagai berikut :

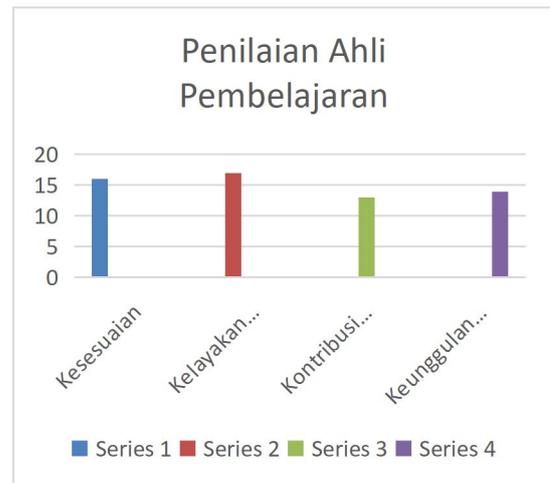


Diagram 2
Penilaian Angket Respon Guru Tiap Indikator

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru Olahraga Bapak Tri Wahyudi, S.pd SDN Kembang
Sumber: Data Hasil Penelitian 2024

N o	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Sk or Ideal	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian	16	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$	Laya k
2	Kelayakan Produk	17	20	$\frac{16}{20} \times 100\% = 85\%$	Sangat laya k
3	Kontribusi Produk	13	16	$\frac{16}{20} \times 100\% = 81\%$	Sangat laya k
4	Keunggulan Produk	12	16	$\frac{16}{20} \times 100\% = 75\%$	Laya k
Total		58	72		

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Total skor hitung}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{58}{72} \times 100\% \\ &= 80,55\% \text{ jadi } 80\% \end{aligned}$$

Hasil Perhitungan pada Tabel 4.8 diketahui bahwa persentasenya sebesar 80% setelah dikonversi dengan table kategori kelayakan produk, persentasenya 80% ada pada kategori Sangat layak. Penilaian ini tidak ada catatan dari guru olahraga sehingga produk desain permainan berbasis Adventure Education dinyatakan layak digunakan. Persentase skor tiap indikator oleh guru olahraga ditunjukkan pada diagram batang sebagai berikut :

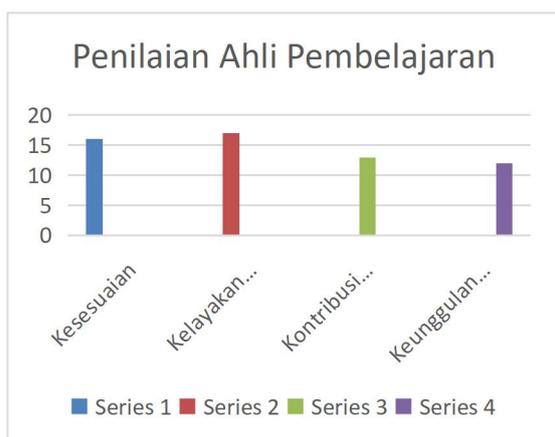


Diagram 3.
Penilaian Angket Respon
Guru Tiap Indikator

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru
Olahraga Bapak Wahyu Adi
Mulyanto, S.Pd
SDN 1 Kebonrejo
Sumber : Data Hasil Penelitian
2024

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Sangat layak
2	Kelayakan Produk	19	20	$\frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$	Sangat layak
3	Kontribusi Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93\%$	Sangat layak
4	Keunggulan Produk	15	16	$\frac{15}{16} \times 100\% = 93\%$	Sangat layak
Total		68	72		

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Total skor hitung}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{68}{72} \times 100\% \\ &= 94,44\% \text{ menjadi } 94\% \end{aligned}$$

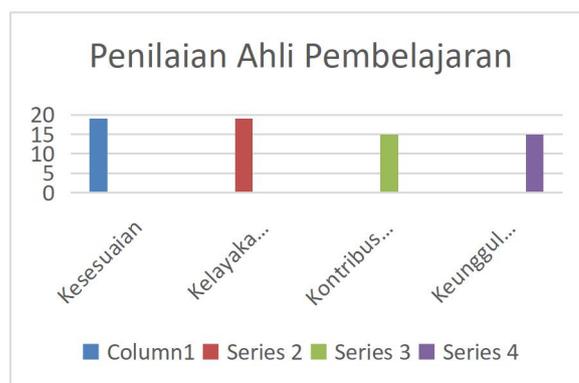


Diagram 4.
Penilaian Angket Respon Guru Tiap
Indikator

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta didik SDN 1 Karangtalun
 Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

No	Indikator	Nomer Kriteria	Jumlah Skor Total dari 18 Peserta didik		Skor Ideal	Persentase	
			YA	TIDAK		YA	Tidak
1	Unjuk Kerja Desain Permainan Berbasis <i>Adventure Education</i>	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		

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Total skor hitung}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \\ &= \frac{131}{161} \times 100\% \\ &= 81,36\% \text{ jadi } 81\% \end{aligned}$$

Dari hasil Tabel 6 angket respon peserta didik kelas V SDN Kembang Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora dengan jumlah siswa 16 mendapatkan skor 81% dengan kategori sangat layak

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Total skor hitung}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \\ &= \frac{160}{170} \times 100\% \\ &= 94,11\% \text{ dibulatkan menjadi } 94\% \end{aligned}$$

Dari hasil Tabel 5. angket respon peserta didik kelas V SDN Karangtalun Kecamatan Banjarrejo Kabupaten Blora dengan jumlah siswa 18 mendapatkan skor 94% dengan kategori sangat layak.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta didik SDN Kembang
 Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

No	Indikator	Nomer Kriteria	Jumlah Skor Total dari 18 Peserta didik		Skor Ideal	Persentase	
			YA	TIDAK		YA	Tidak
1	Unjuk Kerja Desain Permainan Berbasis <i>Adventure Education</i>	3,4,6,7	51	13	64	79,68%	20,31%
2	Nilai Karakter Peserta Didik	1,2,5,8,9,10	80	17	97	82,47%	17,52%
Total			131	30	161		

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta didik SDN 1 Kebonrejo

No	Indikator	Nomer Kriteria	Jumlah Skor Total dari 18 Peserta didik		Skor Ideal	Persentase	
			YA	TIDAK		YA	Tidak
1	Unjuk Kerja Desain Permainan Berbasis <i>Adventure Education</i>	3,4,6,7	58	16	74	78,3%	21,62%
2	Nilai Karakter Peserta Didik	1,2,5,8,9,10	92	22	114	80,70%	19,29%
Total			150	38	188		

Sumber : Data Hasil Penelitian 2024

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Total skor hitung}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \\ &= \frac{150}{188} \times 100\% \\ &= 79,78\% \text{ menjadi } 80\% \end{aligned}$$

Dari hasil Tabel 7 angket respon peserta didik kelas V SDN 1 Kebonrejo Kecamatan Banjarejo

Kabupaten Blora dengan jumlah 19 siswa mendapatkan skor 80% dengan kategori layak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan desain permainan berbasis adventure education siswa menjadi tertarik dan berpengaruh terhadap kemampuan sosial emosionalnya. Dari hasil persentase SDN 1 Karangtalun mendapat persentase sebesar 94%, SDN Kembang mendapat persentase sebesar 81%, dan SDN 1 Kebonrejo mendapat persentase sebesar 80%. Dengan itu dapat diambil Kesimpulan bahwa siswa dari ketiga SD tersebut merasa sangat tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang sudah dikembangkan menggunakan desain permainan berbasis adventure education sehingga permainan tersebut dinyatakan efektif dan sangat layak digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas 5 SDN 1 karangtalun, SDN Kembang, SDN 1 kebonrejo merasa bahwa permainan berbasis Adventure Education memang perlu dilakukan untuk dapat meningkatkan

kemampuan sosial emosional. Demikian penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan desain permainan berbasis Adventure Education dalam kemampuan sosial emosional agar lebih layak dan efektif digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Age, J. G., & Hamzanwadi, U. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181–190.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2233>
- Anisah, A. S., & Hakam, K. A. (2022). *Perkembangan Sosial , Emosi , Moral Anak , dan Implikasinya terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 69–80.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Emergensi, K., Ilmu, D., & Fk, K. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655.
<https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Hasan, M. S., & Aziz, A. (2023). Kontribusi Pendidikan Islam dalam Pengembangan Sosial Emosional Peserta Didik di MTs Salafiyah Syafiiyah Tebuireng Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 3(2), 143–159.
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v3i2.1124>

- Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 143–147.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37.
<https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Nasution, N. S. (2018). Pengembangan Kecerdasan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Outdoor Education Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Uasika*, 6, 73–80.
<http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Nur Amini, & Naimah, N. (2020). Faktor Hereditas Dalam Mempengaruhi Perkembangan Intelligensi Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 108–124.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1162>
- Nurhayati, S., Pratama, M. M., & Wahyuni, I. W. (2020). Perkembangan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Congklak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 125–137.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1146>