

## PENGEMBANGAN DESAIN PERMAINAN BERBASIS ADVENTURE EDUCATION DALAM KEMAMPUAN KOMUNIKASI KELAS III SEKOLAH DASAR

Putri Vina Pebrilia<sup>1</sup>, Asep Ardyanto<sup>2</sup>, Mei Fita Asri Untari<sup>3</sup>  
[putrifinafebrilia@gmail.com](mailto:putrifinafebrilia@gmail.com)<sup>1</sup>  
Universitas PGRI Semarang

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam pengembangan desain berbasis adventure education dalam kemampuan komunikasi kelas III sekolah dasar dan mevalidasi desain permainan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Data dikumpulkan melalui analisis kebutuhan dan angket respon, yang kemudian dianalisis menggunakan skala Guttman. Permainan adventure education dalam kemampuan komunikasi untuk kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi. Hasil dari ahli materi mendapatkan "90%" dan ahli media mendapatkan "88%". Hasil analisis respon guru kelas III SDI NU Pungkuran mendapatkan "87%", SDN Jetaksari mendapatkan "100%" dan SDN Karangasem mendapatkan "95%". Hasil analisis respon siswa mendapatkan "95%". Hal ini dapat disimpulkan bahwa model permainan adventure education dalam kemampuan komunikasi termasuk dalam kategori "sangat layak digunakan" dalam pembelajaran kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Permainan, Adventure Education, Komunikasi.

### ABSTRAK

*This research aims to analyze students' needs in developing an adventure education-based design for communication skills in grade III elementary school and validate the game design. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data was collected through needs analysis and response questionnaires, which were then analyzed using the Guttman scale. Adventure education game in communication skills for class III elementary school. The research results were obtained from validation by media experts and material experts. The results from material experts got "90%" and media experts got "88%". The results of the analysis of class III teacher responses at SDI NU Pungkuran got "87%", SDN Jetaksari got "100%" and SDN Karangasem got "95%". The results of the analysis of student responses got "95%". This can be concluded that the adventure education game model in communication skills, it is included in the category "very suitable for use" in class III elementary school learning.*

**Keywords:** games, adventure education, communication.

### PENDAHULUAN

Anak Usia Dini merupakan masa emas, sehingga pendidikan usia dini adalah Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku manusia atau sekelompok orang dengan tujuan mendewasakan manusia dalam upaya, proses, cara dan tindakan pendidikan dan latihan. Dalam Undang gundang nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional juga menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar guna mewujudkan proses dan suasana pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dalam dirinya. Seperti pengendalian diri, budi pekerti, dan kearifan, budi pekerti yang baik, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pengertian pendidikan tersendiri yaitu usaha manusia untuk membina kepribadiannya

sesuai nilai-nilai yang didalam masyarakat dan kebudayaan. Sedangkan secara luas, pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung disegala lingkungan dan sepanjang hidup. Istilah komunikasi pendidikan memang belum akrab didengar oleh kalangan pemerhati dan praktisi pendidikan. Namun dalam dunia pendidikan, komunikasi hakikatnya merupakan ruh dari keberlangsungan pendidikan itu sendiri. Tanpa ruh komunikasi yang baik, pendidikan akan kehilangan cara dan orientasi dalam membangun kualitas out put yang diharapkan .

Oleh karena itu, Komunikasi perlu dikembangkan di sekolah dasar. komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung untuk menghasilkan efek atau tujuan dengan mengharapkan umpan balik. Seperti halnya proses pembelajaran disekolah dasar perlu adanya komunikasi untuk mengetahui timbal balik antara guru kepada siswa untuk memperlancar dalam kegiatan belajar. Komunikasi juga dapat di pelajari dalam sebuah permainan. Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berada pada fase senang mempelajari hal-hal yang konkret tidak abstrak, apalagi untuk membentuk komunikasi tidak cukup sampai pada pemahaman secara kognitif. Permainan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penanaman komunikasi tersebut. Salah satunya permainan berbasis adventure education. Adventure education adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan aktivitas petualangan ataupun pengalaman sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajara.

. Komunikasi juga dapat di pelajari dalam sebuah permainan. Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berada pada fase senang mempelajari hal-hal yang konkret tidak abstrak, apalagi untuk membentuk komunikasi tidak cukup sampai pada pemahaman secara kognitif. Permainan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penanaman komunikasi tersebut. Salah satunya permainan berbasis adventure education. Adventure education adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan aktivitas petualangan ataupun pengalaman sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajara.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Lain halnya, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Budiyono (2017: 8) Metode Research and Development (R & D) adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Lokasi penelitian ini di SDI NU Pungkuran Semarang, SDN Jetaksari Demak, dan SDN Karangasem Demak. Subyek penelitian ini berada pada kelas III SDI NU Pungkuran Semarang, SDN Jetaksari Demak, dan SDN Karangasem Demak.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti analisis deskriptif. Menurut (Nasution, 2017) analisis deskriptif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang di dasarkan atas satu sampel. Data diperoleh dari yang diberikan ahli media, ahli materi, tanggapan respon guru dan siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis deskriptif yang mendeskripsikan kelayakan

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap pengembangan adalah instrument angket yang ditujukan terhadap ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh

dosen Universitas PGRI Semarang untuk memberikan nilai dan masukan terhadap permainan adventure education berbasis komunikasi yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket yang dianalisis dengan menghitung skor yang diperoleh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan yang dikembangkan pada penelitian ini adalah permainan berbasis adventure education dalam kemampuan komunikasi kelas III Sekolah Dasar. Dalam pengembangan permainan berbasis adventure education peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pengembangan permainan ini dibuat berdasarkan respon guru dan kebutuhan siswa. Analisis yang dibutuhkan guru dari SDI NU Pungkuran, SDN Jetaksari, dan SDN Karangasem. Berdasarkan analisis dari tiga sekolah tersebut guru membutuhkan dalam pengembangan permainan berbasis adventure education dalam kemampuan komunikasi untuk pembelajaran di luar kelas dikarenakan sekolah tersebut belum pernah melakukan permainan adventure education dalam kemampuan komunikasi.

Hasil analisis respon siswa kelas III SDI NU Pungkuran, SDN Jetaksari, dan SDN Karangasem

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah permainan <i>adventure education</i> menarik ?	50	1
2.	Apakah kamu semangat saat permainan ?	51	0
3.	Apakah kamu mengikuti permainan sampai selesai ?	51	0
4.	Apakah kamu menaati peraturan yang ada?	51	0
5.	Apakah kamu bisa konsentrasi saat melakukan permainan?	49	2
6.	Apakah kamu aktif berkomunikasi dengan kelompok saat bermain?	48	3
7.	Apakah ada kendala saat melakukan permainan?	41	10
8	Apakah kamu menaati peraturan yang ada saat bermain?	49	2
9	Apakah permainan <i>adventure education</i> bisa kamu selesaikan dengan baik?	51	0

10	Apakah kamu senang saat melakukan permainan <i>adventure education</i> ?	47	4
<b>Jumlah</b>		<b>488</b>	<b>22</b>

Hasil angket respon peserta didik terhadap permainan *adventure education* dengan jumlah presentase 95% sehingga termasuk dalam kriteria "sangat layak digunakan". Dalam pengisian angket tanggapan peserta didik terdapat 10 pertanyaan yang harus peserta didik isi dengan jawaban "ya" atau "tidak" setelah, melakukan permainan *adventure education* dalam pembelajaran diluar kelas.

Permainan *adventure education* yang dikembangkan peneliti sudah melalui tahap validasi ahli media dan ahli materi dapat dikategorikan layak. Uji validasi media Hunsul Hadi, M.Pd. dan validasi materi Bapak M. Yusuf Setia Wardan, S.Pd., M.Pd.

No	Ahli	Skor Validator	Skor Maksimal	Presentase Skor
1	Media	39	44	88%
2	Materi	40	44	90%

Berdasarkan Rekapitulasi dari ahli media dan ahli materi mendapatkan skor 88 % dan 90 %.

Penilaian tanggapan guru ini dilakukan di kelas III SDI NU Pungkuran, SDN Jetaksari, dan SDN Karangasem.

No	Guru	Skor Respon	Skor maksimal	Presentase
1	SDI NU Pungkuran	44	48	87,5%
2	SDN Jetaksari	48	48	100%
3	SDN Karangasem	46	48	95%

Berdasarkan angket yang diisi oleh guru kelas III SDI NU Pungkuran, SDN Jetaksari, dan SDN Karangsem dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan" sehingga layak untuk digunakan.

Hasil dari pengembangan permainan *adventure education* dalam kemampuan komunikasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SDI NU Pungkuran, SDN Jetaksari dan SDN Karangasem membantu siswa dalam pembelajaran diluar kelas serta menimbulkan dampak positif dikelas dan ditunjukkan dari ansumsi peserta didik selama pembelajaran diluar kelas.

## KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini Kevalidan model permainan berbasis *adventure education* dalam kemampuan komunikasi dilihat dari persentase hasil validasi terhadap model permainan berbasis *adventure education* Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media sebesar 88% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Dan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa model permainan berbasis *adventure education* valid digunakan di kelas III Sekolah Dasar. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari angket

respon guru SDI NU Pungkuran memperoleh skor " 87,5%" dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan" sehingga layak untuk digunakan, SDN Jetaksari memperoleh skor "100%" dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan" sehingga layak untuk digunakan, dan SDN Karangasem memperoleh skor "95%" dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan" sehingga layak untuk digunakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2016). *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Burgoon, Judee K., & Hale, John R. (2008). The dark side of communication. *Communication Theory*, 18(1), 1-27.
- Dwiyogo, W. (2013). *Penelitian dan pengembangan: Sebuah pengantar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana. (1999). *Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2017). *Perkembangan dan Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hudah, M. (2020). *Pengalaman alam terbuka untuk membangun karakter dan kepemimpinan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Koesomowidjojo, S. R. M. (2021). *Dasar-Dasar Komunikasi*. Bhuana Ilmu Populer, Jakarta.
- polovie, P. J., & Ali, A. (2014). The role of interest in learning: A cognitive perspective. *Educational Psychology Review*, 26(1), 75–94.
- Pritchard, A. (2014). What is learning? In A. Pritchard & J. Woollard (Eds.), *Psychology for the classroom* (pp. 1–15). London: Routledge.
- Rotgans, J. L., & Schmidt, H. G. (2014). Interest and learning: An overview. *Educational Psychology Review*, 26(1), 1–25.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Penelitian dan pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.