

**Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan Sekitar
“Gumay Ulu Adventure (GUA)” di Sekolah Dasar**



TESIS

Oleh :

**Rendy
242330009**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI S-2
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA
TAHUN 2026**

**Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan Sekitar
“Gumay Ulu Adventure (GUA)” di Sekolah Dasar**



TESIS

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar

MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI

Rendy

242330009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI S2

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS BINA DARMA

TAHUN 2026

Halaman Pengesahan Pembimbing Tesis

Judul Tesis : **MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR "GUMAY ULU ADVENTURE (GUA)" DI SEKOLAH DASAR**

Oleh Rendy , NIM 242330009, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing Program Studi Pendidikan Jasmani-S2, Konsentrasi Olahraga Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 12 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 8 April 2026

Mengetahui,
Program Studi Pendidikan Jasmani- S2
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Magister Pendidikan Jasmani

Dr. Aprizal Fikri, M.Pd

Pembimbing,



Dr. Selvi Atesya K., M.Pd.

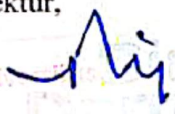
Halaman Pengesahan Penguji Tesis

Judul Tesis : **MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR "GUMAY ULU ADVENTURE (GUA)" DI SEKOLAH DASAR**

Oleh Rendy, NIM 242330009, Tesis ini telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji Program Studi Pendidikan Jasmani-S2 konsentrasi Olahraga Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Bina Darma pada 12 Februari 2026 dan telah dinyatakan LULUS.

Palembang, 8 April 2026

Mengetahui,
Program Pascasarjana
Universitas Bina Darma
Direktur,


Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Tim Penguji:

Penguji I,



Dr. Selvi Atesya K., M.Pd.

Penguji II,



Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd.

Penguji III,



Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rendy

NIM : 242330009

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis Saya (Tesis) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik (Magister, Sarjana, dan Ahli Madya) di Universitas Bina Darma;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian Saya sendiri dengan arahan tim pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar pustaka;
4. Karena yakin dengan keaslian karya tulis ini, Saya menyatakan bersedia Tesis yang Saya hasilkan di unggah ke internet;
5. Surat Pernyataan ini Saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi dengan aturan yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 30 Januari 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Rendy
NIM 242330009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis lingkungan sekitar melalui permainan **Gumay Ulu Adventure (GUA)** yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (SD), sehingga dapat meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PJOK. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Uji validitas oleh para ahli dilakukan dengan menggunakan Content Validity Index (CVI) dan Content Validity Ratio (CVR). **Result: Proses** validasi melibatkan ahli materi pembelajaran, ahli pembelajaran gerak, dan praktisi PJOK senior. **Simpulan,** berdasarkan hasil CVR yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,568 dan berada dalam rentang -1 hingga 1 model permainan GUA dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD serta berpotensi meningkatkan keaktifan, minat belajar, dan pemahaman peserta didik dalam materi keterampilan gerak dasar.

Keywords: Lingkungan, *adventure* dan permainan.

ABSTRACT

*This study aimed to develop an environment-based Physical Education, Sport, and Health (PJOK) instructional model through the Gumay Ulu Adventure (GUA) game, designed to align with the characteristics of elementary school students, in order to enhance students' learning engagement, interest, and understanding in PJOK instruction. **Methods:** This study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. The primary instrument used in this study was a questionnaire. Expert validity testing was conducted using the Content Validity Index (CVI) and the Content Validity Ratio (CVR). **Results:** The validation process involved learning content experts, motor learning experts, and senior PJOK practitioners. **Conclusion:** Based on the CVR results, which indicated an average value of 0.568 within the acceptable range of -1 to 1 , the GUA game-based instructional model was deemed valid and feasible for implementation in physical education learning. Furthermore, the model may serve as an alternative instructional approach that aligns with the characteristics of elementary school students and has the potential to enhance learning engagement, interest, and understanding of fundamental motor skills.*

Keywords: Environmental, Adventure, and Game.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Tesis ini bukan tentang siapa yang paling cepat sampai, tetapi tentang siapa yang memilih bertahan saat hampir menyerah.”

“Ketika hampir berhenti, saya belajar bahwa bertahan adalah bentuk keberanian yang paling sunyi.”

Persembahan :

- Karya akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang yang tidak pernah lelah menguatkan saya, bahkan ketika saya sendiri hampir menyerah pada perjalanan ini; teruntuk kedua orang tua; ayahanda dan ibunda tercinta.
- Tesis ini lahir dari proses panjang, penuh tantangan dan air mata, serta doa-doa yang tidak pernah putus dari orang-orang terkasih istri dan ananda tersayang.
- Dipersembahkan untuk mereka yang selalu percaya, bahkan saat keyakinan saya sendiri mulai goyah.
- Karya ini menjadi saksi bahwa di balik kelelahan dan keterbatasan, selalu ada kekuatan yang tumbuh dari dukungan dan doa.
- Almamaterku Pascasarjana Universitas Bina Dharma.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “*Model Pembelajaran Gumay Ulu Adventure (GUA)* bagi Peserta Didik Fase B sekolah Dasar”. Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Pascasarjana Universitas Bina Darma.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pertama kali kepada pembimbing tesis, Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd. yang telah membimbing dan memberikan semangat kepada peneliti untuk selalu *berprogress* dan menjalani studi tepat waktu.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan pula kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian studi, di antaranya:

1. Rektor Universitas Bina Darma atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Bina Darma.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Bina Darma atas dukungan kelancaran yang diberikan penulis dalam menempuh studi.
3. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Jasmani dan dosen Pengampu Mata Kuliah yang telah memberikan pencerahan pemikiran, sekaligus sebagai motivator bagi peneliti untuk terus berkarya.
4. Anggota tim penguji Dr. Bayu Hardiyono, M.Pd dan Dr. Aprizal Fikri, M.Pd. yang telah membantu peneliti dalam menyempurnakan naskah tesis peneliti.
5. Validator Ahli, Dr. I Bagus Endrawan, M.Pd, Dr. Martinus, M.M., dan Ibu Masleha, S.Pd. yang membantu peneliti pada pengembangan produk penelitian.

6. Kepala Sekolah, guru dan peserta didik di SD Negeri 2, SD Negeri 4, SD Negeri 3 dan SD Negeri 6 Gumay Ulu, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Jasmani Angkatan 3 Tahun 2024 yang selalu saling memberikan semangat agar menyelesaikan penelitian tepat waktu.

Peneliti sadar bahwa dalam tesis ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik isi maupun tulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan merupakan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan,

Palembang, 30 Januari 2026

Rendy

DAFTAR ISI

COVER	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING TESIS	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	1
LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
1.6 Keterbatasan dan Asumsi Pengembangan	12
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN.....	13
KERANGKA BERFIKIR	13
2.1 Kajian Pustaka	13
2.2 Kerangka Teoritis.....	14
2.2.1 Pembelajaran Gerak Dasar dalam PJOK	14

2.2.2 Pembelajaran Berbasis Lingkungan.....	15
2.2.3 Penelitian Pengembangan	17
2.2.4 Pembelajaran Gerak Dasar.....	19
2.2.5 Pyramid of Learning	20
2.2.6 Draft Awal Gumay Ulu Adventure (GUA).....	23
2.3 Kerangka Berfikir	28
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Validasi ahli	31
3.2.1 Validasi empirik (uji coba lapangan).....	31
3.2.2 Revisi produk.....	34
3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.3.2 Instrumen Penelitian	35
3.4 Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, Reliabilitas.....	37
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.2 Produk Akhir Pengembangan	58
4.3 Pembahasan Penelitian dan Pengembangan	58
BAB V.....	64
PENUTUP.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....	66

DAFTAR TABEL

DAFTAR TABEL	x
Tabel 1.1 Media yang Sudah Ada dan Media yang Dikembangkan.....	8
Tabel 2.1 Draft Model GUA yang dikembangkan.....	23
Tabel 3.1 Responden Peserta Didik dan Guru	33
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Pelaksanaan GUA	36
Tabel 3.4 Skala Penilaian Media GUA.....	36
Tabel 4.1 Respon Pendapat Ahli	42
Tabel 4.2 Hasil Uji CVI dan CVR Validator Ahli.....	43
Tabel 4.3 Validitas Instrumen GUA 1	45
Tabel 4.4 Validitas Instrumen GUA 2	45
Tabel 4.5 Validitas Instrumen GUA 3	46
Tabel 4.6 Reliabilitas Media GUA 1	47
Tabel 4.7 Reliabilitas Media GUA 2	47
Tabel 4.8 Reliabilitas Media GUA 3	47
Tabel 4.9 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 1 Skala Kecil.....	49
Tabel 4.10 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 2 Skala Kecil.....	50
Tabel 4.11 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 3 Skala Kecil.....	51
Tabel 4.12 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 1 Skala Kecil.....	52
Tabel 4.13 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 2 Skala Kecil.....	53
Tabel 4.14 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 3 Skala Kecil.....	54
Tabel 4.14 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 1 Skala Kecil.....	55
Tabel 4.16 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 2 Skala Kecil.....	56
Tabel 4.17 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 3 Skala Kecil.....	57

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR.....	x
Gambar 2.1 Pyramid of Learning	21
Gambar 3.1 Langkah-langkah Validasi Ahli	31
Gambar 4.1 Rancangan Prototipe Model	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara komprehensif dan holistik. Pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan kebugaran jasmani, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Melalui aktivitas fisik yang terencana dan sistematis, peserta didik dilatih untuk memiliki keterampilan gerak, sikap sportif, disiplin, serta tanggung jawab. Oleh karena itu, PJOK menjadi wahana strategis dalam membentuk peserta didik yang sehat, aktif, dan berkarakter sejak usia sekolah dasar (Andriadi & Saputra, 2021); (Rahmat, 2014).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya peserta didik Fase B (kelas III dan IV), pembelajaran PJOK memiliki peran yang sangat penting karena berada pada fase perkembangan motorik dasar. Pada tahap ini, peserta didik membutuhkan stimulasi gerak yang bervariasi dan berkesinambungan untuk mengembangkan keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Keterampilan gerak dasar yang baik akan menjadi fondasi bagi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas fisik dan olahraga pada tahap perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK pada Fase B perlu dirancang secara tepat sesuai dengan karakteristik

perkembangan peserta didik(Wiwik Saptiani & Astawan, 2020); (Kusnandar et al., 2021).

Peserta didik Fase B berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif apabila disajikan melalui pengalaman langsung dan konteks nyata (*contextual learning*). Pembelajaran yang bersifat abstrak dan monoton cenderung kurang menarik perhatian peserta didik serta berdampak pada rendahnya keaktifan dan motivasi belajar. Dalam konteks PJOK, peserta didik membutuhkan pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik secara langsung, menyenangkan, dan menantang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar(Fajarwati & Arini, 2023);(Pertiwi et al., 2018).

Permasalahan yang diamati peneliti pada saat studi pendahuluan(Maret, 2025) di beberapa SD wilayah Gumay Ulu Kabupaten Lahat adalah sebagai berikut; (1) sebagian besar peserta didik fase B kurang antusias mengikuti pembelajaran PJOK, (2) guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dan kurang bervariasi, (3) belum optimalnya pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media pembelajaran PJOK, padahal lingkungan alam memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Lingkungan dapat dimanfaatkan sebagai wahana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik(Budiman, 2020);(Aprilia & Trihantoyo, 2018). Kurangnya pemanfaatan lingkungan menyebabkan pembelajaran

PJOK kurang memberikan pengalaman nyata yang dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik(Saputra et al., 2022); (Lestari, 2021).

Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan, khususnya wilayah Gumay Ulu, memiliki potensi lingkungan alam dan kearifan lokal yang sangat kaya. Kondisi geografis dan budaya setempat dapat dikembangkan sebagai konteks pembelajaran PJOK berbasis petualangan. Pemanfaatan lingkungan Gumay Ulu sebagai sumber belajar diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Pendekatan pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar untuk menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami makna dari setiap aktivitas yang dilakukan(Abdillah, 2019); (Sukirno & Pratama, 2020)

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk pengembangan model pembelajaran PJOK yang kontekstual, kreatif, dan berbasis lingkungan. Model pembelajaran yang dikembangkan harus mampu menjawab kebutuhan peserta didik Fase B serta mengatasi permasalahan pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar, minat belajar, serta sikap positif peserta didik terhadap aktivitas fisik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan Model Pembelajaran Gumay Ulu Adventure (GUA) sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Model ini mengintegrasikan aktivitas permainan berbasis petualangan, pemanfaatan lingkungan dan kearifan lokal Gumay Ulu, serta prinsip pembelajaran kontekstual. Melalui model GUA, peserta didik diharapkan dapat belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, sehingga keterampilan gerak dasar dan sikap positif dapat berkembang secara optimal.

Tabel 1. Model yang sudah ada dan model yang akan dikembangkan.

No.	Model yang sudah ada	Model yang akan dikembangkan
1.	Model yang sudah ada fokus pada 1 keterampilan gerak.	Setiap permainan terdiri dari keterampilan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan maipulatif.
2.	Media yang digunakan menggunakan peralatan yang sudah ada di pasaran.	Media yang digunakan akan memodifikasi dari sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.
3.	Menggunakan aturan dalam permainan tradisional.	Aturan yang ada dalam permainan dikembangkan sesuai tujuan pembelajaran.
4.	Belum berkolaborasi dengan mata pelajaran lain.	Kolaborasi dengan mata pelajaran lain sebagai materi tambahan dalam permainan.

(Sumber : Peneliti, 2025)

Berangkat dari latar belakang dan analisis kebutuhan yang telah dipaparkan di atas diperlukan suatu inovasi dalam bentuk penelitian yang berjudul **“Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan Sekitar Kikim Adventures bagi Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar”**. Model ini

diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar dan menumbuhkan nilai-nilai karakter (tanggung jawab, keberanian, dan kepedulian terhadap lingkungan) peserta didik kelas 3 dan 4 Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1.2.1 Bagaimana Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan pada Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar ?
- 1.2.2 Bagaimana Kelayakan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan pada Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar ?

1.3 Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1.3.1 Untuk Menghasilkan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan pada Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar.
- 1.3.2 Untuk Mengetahui Kelayakan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan pada Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam ranah keterampilan gerak dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai model pembelajaran yang berbasis lingkungan sebagai pendekatan kontekstual yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik Fase B (kelas III dan IV SD). Selain itu, penelitian ini juga memperkuat landasan teori mengenai pentingnya integrasi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan efektivitas pembelajaran PJOK.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi guru PJOK, memberikan alternatif model pembelajaran yang aplikatif dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik.
- b) Bagi peserta didik, meningkatkan minat, partisipasi aktif, dan keterampilan motorik peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna di lingkungan sekitar.

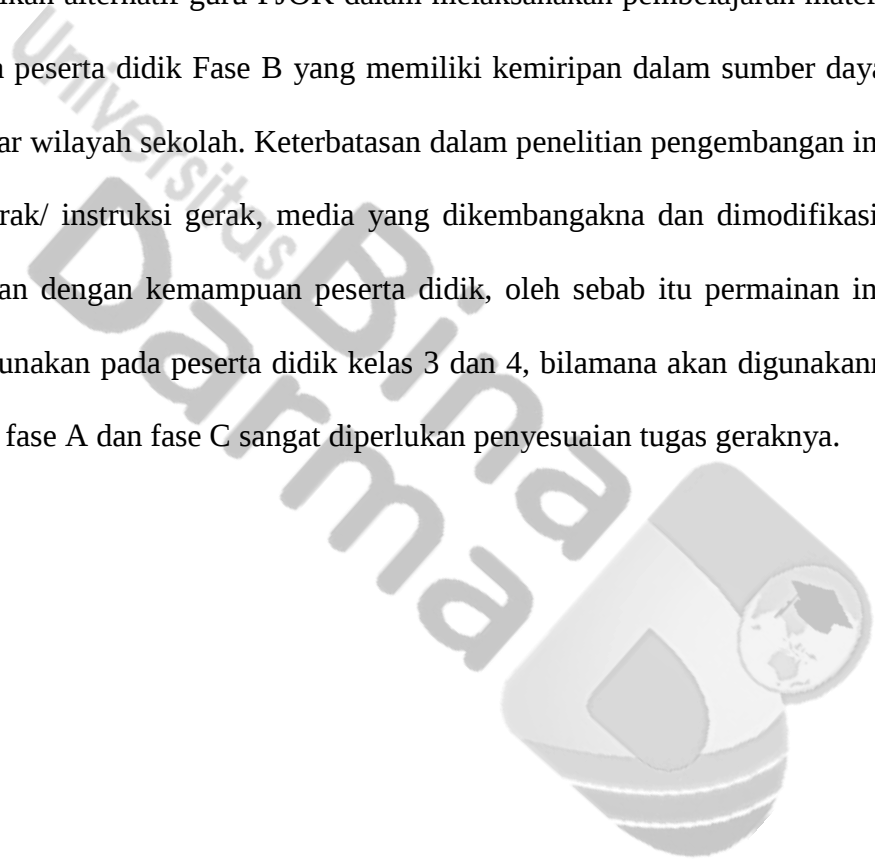
- c) Bagi sekolah, mendorong optimalisasi potensi lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang edukatif, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- d) Bagi peneliti lain, memberikan referensi awal dan inspirasi dalam mengembangkan penelitian sejenis, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran berbasis lingkungan pada mata pelajaran PJOK untuk jenjang sekolah dasar.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan 5 model pembelajaran gerak dasar berbasis lingkungan sekitar yang dikemas dalam aktivitas permainan petualangan dengan menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar sekolah yang diperuntukkan khusus untuk peserta didik fase B sekolah dasar. Media pembelajaran gerak menggunakan bahan-bahan dan material yang ada di lingkungan sekolah seperti; batang karet, batu sungai dan rumput di sekitar lingkungan sekolah sebagai media gerak. Luaran penelitian ini akan berupa buku petunjuk instruksional kelima model yang dikembangkan dengan didaftarkan pada Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan hasil implementasi model yang dikembangkan akan dipublikasikan dalam jurnal Nasional Terakreditasi (SINTA 3)

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa 3 model permainan yang dapat dijadikan alternatif guru PJOK dalam melaksanakan pembelajaran materi gerak dasar pada peserta didik Fase B yang memiliki kemiripan dalam sumber daya lingkungan sekitar wilayah sekolah. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah, tugas gerak/ instruksi gerak, media yang dikembangkan dan dimodifikasi, sangat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik, oleh sebab itu permainan ini hanya cocok digunakan pada peserta didik kelas 3 dan 4, bilamana akan digunakan oleh peserta didik fase A dan fase C sangat diperlukan penyesuaian tugas geraknya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 2.1.1 Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Frika Lestari tahun 2020 berjudul Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. Menunjukkan hasil bahwa pengembangan model aktivitas jasmani melalui permainan tradisional bagi siswa kelas III sekolah dasar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
- 2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Indra Adi Budiman tahun 2020 berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Peningkatan Keseimbangan Dinamis Siswa Sekolah Dasar. Menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis lingkungan terhadap peningkatan keseimbangan dinamis pada siswa kelas III SD Negeri Pragpag Lor 01 Kecamatan Losari Kabupaten Brebes dinyatakan diterima.

2.2 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan landasan konsep yang menjelaskan hubungan antar variabel utama yang diteliti, berdasarkan teori-teori yang relevan. Adapun kerangka teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

2.2.1 Pembelajaran Gerak Dasar dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Gerak dasar merupakan keterampilan motorik *fundamental* yang mencakup gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif. Pembelajaran gerak dasar sangat penting untuk fase perkembangan usia 7–9 tahun (Fase B), karena merupakan fondasi bagi penguasaan keterampilan olahraga di jenjang selanjutnya. Gerak dasar mempunyai peran penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama cabang olahraga yang menuntut perpindahan tempat atau titik berat badan seperti lari cepat, lompat jauh, lompat tinggi dan cabang olahraga lainnya. Kemampuan gerak dasar dapat diterapkan dalam aneka permainan, olahraga, dan aktivitas jasmani yang dilakukan sehari-hari (Hanief et al., 2017).

Senada dengan pendapat (Norito et al., 2022), Gerak dasar yang diperlukan pada masa anak-anak seperti berlari, melompat, bergeser ke samping, sedangkan gerak manipulatif dapat berupa melempar, menangkap, menendang, dan mendorong, kesemuanya adalah bagian dari gerakan-gerakan lanjut dari gerak dasar yang lebih kompleks. Gerak ini merupakan keterampilan motorik kasar yang merupakan keterampilan dapat dianggap sebagai gerakan yang terlibat dalam koordinasi lengan, kaki, dan bagian serta gerakan tubuh besar lainnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan gerak dasar merupakan fondasi utama perkembangan motorik anak Fase B, karena pada tahap

ini mereka berada dalam masa pertumbuhan fisik yang pesat. Penguasaan gerak lokomotor (seperti berlari dan melompat), non-lokomotor (seperti menekuk dan meregang), serta manipulatif (seperti melempar dan menangkap) sangat penting untuk mendukung aktivitas fisik dan kesiapan menuju keterampilan olahraga yang lebih kompleks. Selain itu, keterampilan ini juga berperan dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Anak dapat membangun kepercayaan diri, koordinasi tubuh, dan kebiasaan hidup aktif dan sehat sejak dini melalui pembelajaran yang tepat.

2.2.2 Pembelajaran Berbasis Lingkungan

Pembelajaran berbasis lingkungan merupakan hal yang strategis yang seyogyanya harus dilaksanakan terutama pada jenjang pendidikan dasar. Karena pada jenjang inilah struktur kognitif anak dapat terwujud melalui adanya informasi, transpormasi, interaksi antara individu dan lingkungan akan terus berlangsung sejalan dengan adanya pemahaman dan persepsi baru mengenai lingkungan tersebut (Budiman, 2020).

Pembelajaran berbasis lingkungan dalam pembelajaran PJOK adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, dan menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan. Manusia adalah makhluk yang diciptakan Tuhan dengan segala potensinya yang tunduk pada hukum alam, tumbuh dan berkembang, melakukan interaksi dengan alam dan

lingkungannya serta memiliki hubungan timbal balik positif dan negatif. Dalam pembelajaran PJOK, pendidik atau guru dapat mengajak peserta didik untuk memanfaatkan lingkungan sekitarnya sebagai sumber dan media pembelajaran yang menyenangkan dan berkualitas (Dewi, 2018).

Pembelajaran berbasis lingkungan sekitar merupakan pendekatan yang menggunakan kondisi fisik dan sosial di sekitar sekolah sebagai sumber belajar. Model pembelajaran PJOK berbasis lingkungan sekitar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan sumber daya lingkungan sekitar seperti; halaman sekolah, lapangan desa, sungai, kebun, serta alat atau benda yang ditemukan di sekitar untuk melatih keterampilan gerak dasar. Dengan mengandalkan lingkungan khas di Dusun Gumay Ulu, seperti batang pohon tumbang, batu sungai, rerumputan, dan permainan tradisional, siswa dapat melakukan aktivitas fisik yang relevan, bermakna, dan menyenangkan.

2.2.3 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk pendidikan yang efektif, efisien, dan menarik. Model ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Masing-masing tahap saling terkait dan bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan, seperti model pembelajaran, media, atau

modul, benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran. Penelitian ini terdiri dari 5 tahap yaitu ;

(1) Tahap Analisis (Analysis),

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan yang dihadapi, serta karakteristik peserta didik.

(2) Tahap Desain (Design)

Setelah melakukan analisis pada peserta didik, dan identifikasi kebutuhan, peneliti merancang alur pembelajaran, strategi penyampaian, serta media dan alat evaluasi yang digunakan. Dalam tahap ini peneliti memilih media pembelajaran dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan sekitar seperti batu sungai yang memiliki gradasi ketinggian, panjang dan lebar sehingga dapat digunakan pada aktivitas pembelajaran gerak dasar lokomotor, begitu juga dengan batang pohon karet yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran gerak dasar lokomotor dan non lokomotor. Dan beberapa sumber daya lainnya yang dapat dibuat sebagai media pembelajaran gerak dasar dengan mempertimbangkan faktor keamanan peserta didik.

(3) Tahap Pengembangan (Development)

Hasil desain kemudian dikembangkan menjadi produk nyata pada tahap pengembangan, seperti *prototipe* model pembelajaran yang divalidasi oleh para ahli. Dalam tahap ini peneliti akan menyajikan

prototype model yang terdiri dari; (1) nama model permainan gerak, (2) deskripsi singkat model permainan, (3) bahan atau alat yang digunakan, (3) aturan atau rules permainan, (4) petunjuk pelaksanaan, dan (5) pedoman penilaian pembelajaran.

(4) Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah produk dinyatakan layak, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas maupun luas untuk melihat efektivitas dan keterterapannya dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya (uji coba model yang dikembangkan dan sudah divalidasi oleh ahli).

(5) Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi, yang mencakup evaluasi formatif di setiap tahap dan evaluasi sumatif setelah implementasi. Evaluasi ini penting untuk mengukur kualitas produk serta memberikan dasar bagi perbaikan dan penyempurnaan.

2.2.4 Pembelajaran Gerak Dasar

Tujuan pembelajaran gerak dasar dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik peserta didik secara menyeluruh dan bertahap. Melalui pembelajaran gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif, peserta didik Fase B (kelas 3 dan 4 SD) diharapkan mampu menguasai pola gerak dasar yang menjadi fondasi bagi keterampilan olahraga dan aktivitas fisik lainnya. Pembelajaran gerak dasar juga bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan kontrol tubuh, koordinasi, keseimbangan, dan kelincahan melalui berbagai aktivitas yang kontekstual dan menyenangkan, seperti permainan tradisional dan kegiatan jasmani yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Hal senada juga diungkapkan oleh Departement of Education Westren Australia, bahwa:

Fundamental Movement Skills (FMS) are movement patterns that involve different body parts such as the legs, arms, trunk and head, and include such skills as running, hopping, catching, throwing, striking and balancing. They are the foundation movements or precursor patterns to the more specialised, complex skills used in play, games, sports, dance, gymnastics, outdoor education and physical recreation activities (Departement of Education WA 2013, 2013),

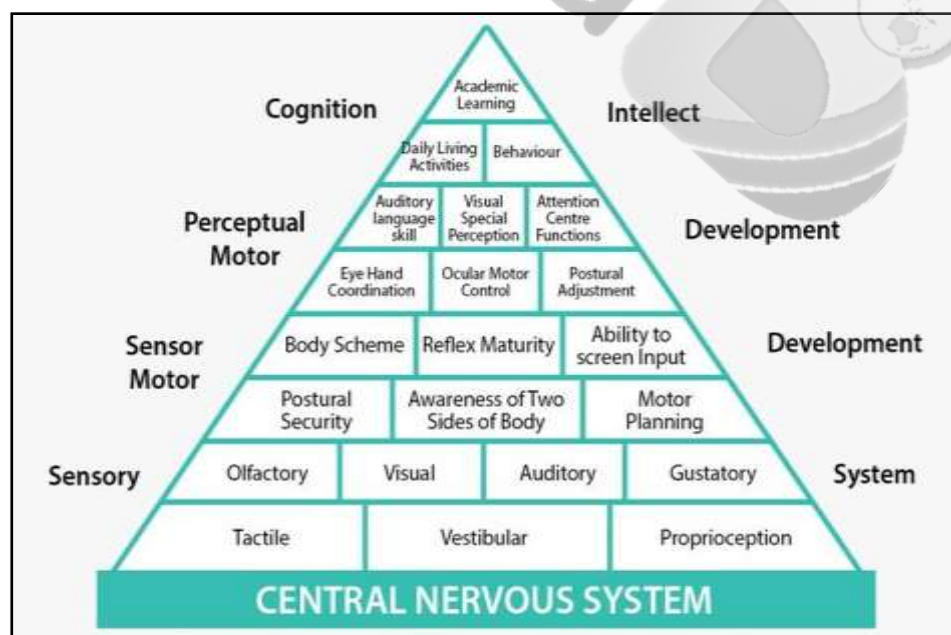
Pernyataan di atas menegaskan penguasaan keterampilan gerak dasar sangat krusial karena menjadi dasar bagi peserta didik dalam mengikuti berbagai aktivitas fisik. Pembelajaran PJOK yang efektif seharusnya memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan dan bermakna dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar, sehingga dapat membentuk kemampuan motorik yang baik, meningkatkan kepercayaan diri, serta membangun gaya hidup aktif dan sehat sejak dini.

Selain itu, pembelajaran PJOK mendukung penguatan karakter dengan menanamkan nilai sportivitas, kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Tujuan ini sejalan dengan upaya membentuk Profil Pelajar Pancasila, yaitu peserta didik yang mandiri, bernalar kritis, kreatif, dan memiliki semangat kebersamaan dalam keberagaman. Dengan demikian, pembelajaran gerak dasar tidak hanya berfungsi

untuk membentuk keterampilan fisik, tetapi juga mendukung pertumbuhan mental, sosial, dan emosional peserta didik secara holistik.

2.2.5 Pyramid of Learning

Pyramid of Learning menurut Williams dan Shellenberger (1996) adalah sebuah model hierarkis yang menggambarkan bagaimana perkembangan keterampilan sensorik dasar menjadi fondasi bagi keterampilan kognitif dan akademik yang lebih tinggi. Pyramid of Learning menunjukkan bahwa keterampilan belajar kompleks dibangun di atas fondasi sensorik dan motorik dasar, sehingga pendekatan pendidikan yang mempertimbangkan hal ini dapat lebih efektif, terutama bagi anak-anak dengan tantangan perkembangan.



Gambar 2.1 Pyramid of Learning
Sumber: Williams and Shellenberger (1996)

Integrasi sensori merupakan suatu proses neurologis yang memungkinkan individu untuk mengenali, mengolah, memodifikasi, dan membedakan berbagai rangsangan yang diterima dari sistem sensorik tubuh, seperti sistem penglihatan, pendengaran, peraba, proprioseptif, dan vestibular (Awalludin & Akbar, 2020). Integrasi sensori sangat penting dalam proses pembelajaran karena sistem sensoris merupakan dasar dari perkembangan perilaku, atensi, dan keterampilan motorik yang menunjang kemampuan akademik anak. Fungsi belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan kognitif, tetapi juga pada bagaimana anak menerima, mengolah, dan merespons informasi dari lingkungan melalui sistem sensornya (seperti penglihatan, pendengaran, peraba, proprioseptif, dan vestibular).

Ketika sistem integrasi sensori bekerja dengan baik, anak dapat mempertahankan postur tubuh, fokus terhadap tugas, mengoordinasikan gerakan, serta menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan secara efisien. Sebaliknya, gangguan pada integrasi sensori dapat menyebabkan kesulitan dalam mengikuti pelajaran, seperti mudah terdistraksi, tidak dapat duduk tenang, kesulitan menulis, atau lambat memahami instruksi verbal dan visual. Oleh karena itu, integrasi sensori menjadi landasan penting bagi kesiapan belajar. Dukungan terhadap perkembangan sistem sensoris melalui aktivitas fisik, permainan motorik kasar dan halus, serta lingkungan belajar yang sesuai sangat membantu meningkatkan kapasitas belajar anak, terutama pada anak usia dini dan anak berkebutuhan khusus.

Pada penelitian ini peneliti merancang model yang dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik fase B Sekolah Dasar, dan menggunakan pendekatan bermain dengan menggunakan sumber belajar dari lingkungan sekitar, diharapkan tujuan pembelajaran gerak dasar pada peserta didik fase B dapat tercapai.

2.2.6 Draft Awal Model yang dikembangkan Gumay Ulu Adventure (GUA)

Draft Awal Model Gumay Ulu Adventure (GUA) adalah produk awal peneliti setelah peneliti melakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran PJOK yang selama ini sudah berlangsung yang ditinjau dari aspek, pendidik (guru), peserta didik, sarana prasarana sebagai media dan sumber belajar. Khusus untuk di wilayah Gumay Ulu, belum banyak guru PJOK mengembangkan media dan model pembelajaran menggunakan sumber belajar dari lingkungan sekitar, serta model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, sehingga motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya materi gerak dasar belum maksimal. Untuk lebih jelas lagi Peneliti menuangkan Draft Model Pembelajaran Gerak Dasar “Gumay Ulu Adventure” pada tabel di bawah ini ;

Tabel 2.1
Draft Rancangan Model Pembelajaran Gerak Dasar “Gumay Ulu Adventure” bagi Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

Model Gumay Ulu Adventure (GUA) 1	Pos 1	Pos 2	Pos 3
Sarana / Media yang Digunakan	10 buah batu sungai ukuran bervariasi (gradasi ukuran ketinggian mulai dari 10-30 cm).	6 Batang karet panjang 1 meter diameter 10-20 cm.	14 Batang Karet panjang 50 cm.

Instruksi Gerak	Peserta didik berjalan lurus ke depan melompati batu satu per satu, dari garis start sampai garis finish.	Peserta didik berjalan lurus ke depan (<i>balance beam</i>) menjaga keseimbangan dari garis start sampai garis finish.	Peserta didik melakukan <i>leaping</i> (loncatan ke depan dengan satu kaki dan mendarat pada kaki yang berlawanan) garis start sampai garis finish.
Instruksi Kognitif Pos1 : Pertanyaan sederhana Menyebutkan nama gambar yang dilihat Pos 2 Menyebutkan Jawaban yang benar dari soal matematika dasar. Pos 3 Menjodohkan <i>Flashcard</i> sesuai instruksi yang ada dalam <i>flashcard</i> .	Mengambil 1 buah telur berwarna berisi pertanyaan (<i>surprise egg question</i>) pada masing-masing step, dan menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan poin dan membawa telur dengan keranjang dan dihitung jumlah poin di garis <i>Finish</i> .	Pada Garis <i>start</i> memilih salah satu <i>flashcard</i> berwarna, dan mengambil telur sesuai warna <i>flashcard</i> , serta menjawab pertanyaan yang ada di dalam telur dengan benar untuk mendapatkan poin serta membawa telur dengan keranjang sampai penghitungan di garis <i>finish</i> .	Pada Garis <i>start</i> memilih salah satu <i>flashcard</i> dan membaca instruksinya lalu menjodohkan <i>flashcard</i> yang tersedia di garis <i>finish</i> dengan tepat dan benar.
Tujuan Pembelajaran	(1) Mengembangkan keterampilan gerak lokomotor (melompat/loncat) (2) Melatih kekuatan otot tungkai dan daya ledak tubuh. (3) Meningkatkan keseimbangan dinamis saat tolakan dan pendaratan. (4) Mengasah koordinasi motorik kasar (mata, kaki, dan tubuh). (5) Menstimulasi kemampuan perencanaan gerak (motor planning) saat memilih jarak dan arah lompatan.	(1) Mengembangkan keterampilan gerak non-lokomotor (keseimbangan). (2) Melatih keseimbangan statis dan dinamis. (3) Meningkatkan kontrol tubuh dan koordinasi motorik kasar. (4) Menstimulasi sistem sensorik dan proprioseptif. (5) Menjadi fondasi bagi keterampilan fisik yang lebih kompleks. (6) Menumbuhkan fokus, keberanian, dan kepercayaan diri.	(1) Meningkatkan kekuatan otot tungkai, (2) Mengembangkan keseimbangan dinamis, (3) Melatih koordinasi motorik kasar, (4) Menjadi dasar untuk aktivitas seperti lompat jauh, permainan tradisional, dan olahraga atletik.

Model Gumay Ulu Adventure (GUA) 2	Pos 1	Pos 2	Pos 3
Sarana / Media yang Digunakan	10 buah batu sungai ukuran bervariasi(10-30 cm)	6 Batang karet panjang 1 meter diameter 10-20 cm.	7 Batang Karet panjang 50 cm.
Instruksi Gerak	Peserta didik berjalan lurus ke depan naik turun dari batu ke batu, dari garis <i>start</i> sampai garis <i>finish</i> .	Peserta didik berjalan menyamping (<i>side walk balance beam</i>) menjaga keseimbangan dari garis <i>start</i> sampai garis <i>finish</i> .	Peserta didik melempar dari arah bawah bola rumput (<i>underhand throwing</i>) ke arah target yang disiapkan.
Instruksi Kognitif Pos1 : Menjawab Pertanyaan yang lebih kompleks dengan memilih jawaban yang tepat dan benar. Pos 2 Menjawab pernyataan Benar atau Salah dari pernyataan pertanyaan. Pos 3 Menjawab dengan tepat pertanyaan pengetahuan umum	Mengambil 1 buah telur berwarna berisi pertanyaan (<i>surprise egg question</i>) pada masing-masing step, dan menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan poin dan membawa telur dengan keranjang dan dihitung jumlah poin di garis <i>Finish</i> .	Pada Garis <i>start</i> memilih salah satu <i>flashcard</i> berwarna, dan mengambil telur sesuai warna <i>flashcard</i> , serta menjawab pertanyaan yang ada di dalam telur dengan benar untuk mendapatkan poin serta membawa telur dengan keranjang sampai penghitungan di garis <i>finish</i> .	Mengambil satu buah <i>surprise egg question</i> pada setiap target lemparan.yang berhasil.
Tujuan Pembelajaran	(1) Mengembangkan keterampilan gerak lokomotor seperti melangkah, memanjat, dan melompat ringan. (2) Melatih keseimbangan dinamis saat berpindah di medan tidak rata. (3) Meningkatkan koordinasi tubuh antara kaki, tangan, dan mata. (4) Melatih kekuatan dan kelenturan otot kaki saat menyesuaikan ketinggian batu. (5) Menstimulasi kesadaran posisi tubuh (proprioseptif) di ruang tiga dimensi. (6) Menumbuhkan	(1) Mengembangkan keterampilan gerak lokomotor variasi (bergerak ke samping dengan kontrol tubuh). (2) Melatih keseimbangan lateral dan koordinasi bilateral tubuh. (3) Meningkatkan kelincahan dan kemampuan berpindah arah secara terkontrol. (4) Memperkuat otot-otot inti dan tungkai bagian samping. (5) Menstimulasi orientasi spasial (kemampuan mengenali arah dan posisi tubuh dalam ruang). (6) Mengembangkan kontrol gerak saat bergerak menyamping	(1) Mengembangkan keterampilan gerak manipulatif (melempar bawah). (2) Melatih koordinasi tangan dan mata saat mengarahkan lemparan. (3) Meningkatkan kontrol gerakan lengan dan irama gerak tubuh secara menyeluruh. (4) Menstimulasi kekuatan otot lengan dan bahu secara bertahap dan alami. (5) Mengembangkan ketepatan (akurasi) dalam melempar ke target. (6) Menumbuhkan

	keterampilan pemecahan masalah gerak saat memilih jalur naik-turun yang aman. (7) Mendorong keberanian dan percaya diri dalam menghadapi tantangan lingkungan nyata.	tanpa kehilangan keseimbangan. (7) Menumbuhkan disiplin gerak dan konsentrasi dalam mengikuti pola atau ritme langkah.	kepercayaan diri dan keterampilan sosial melalui permainan lempar bola. (7) Mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran kontekstual dari lingkungan sekitar (bola rumput sebagai alat sederhana dan ramah lingkungan).
--	--	--	--

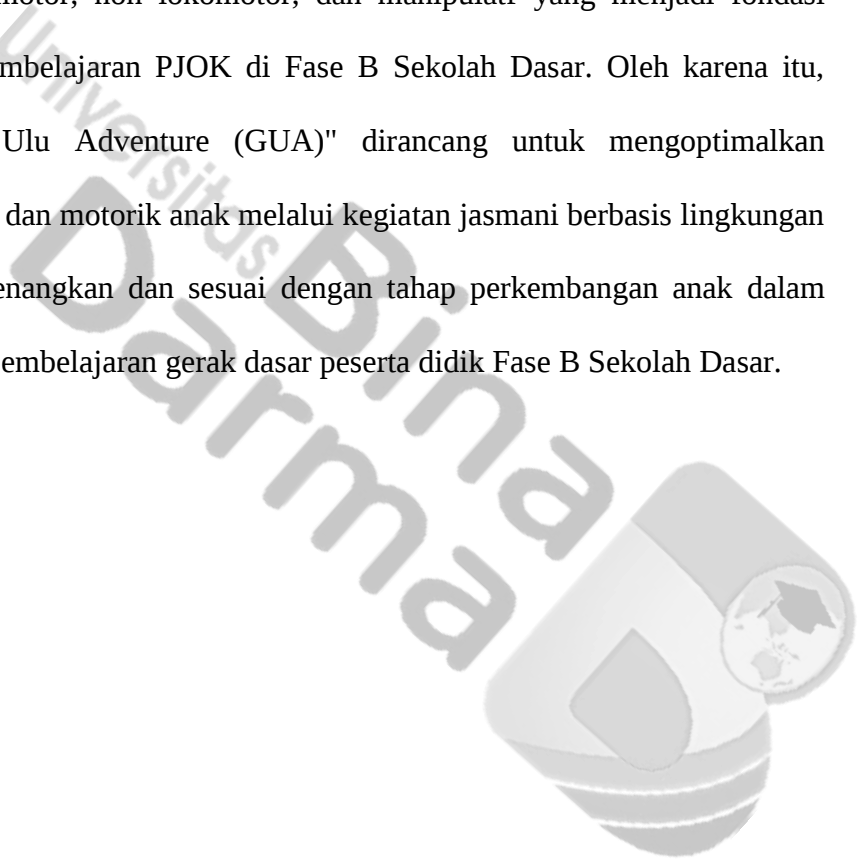
Model Gumay Ulu Adventure (GUA) 3	Pos 1	Pos 2	Pos 3
Sarana / Media yang Digunakan	10 buah batu sungai ukuran bervariasi (gradasi ukuran ketinggian mulai dari 10-30 cm).	6 Batang karet panjang 1 meter diameter 10-20 cm.	7 Batang Karet panjang 50 cm.
Instruksi Gerak	Peserta didik berlari menyamping melewati batu, dari garis <i>start</i> sampai garis <i>finish</i> .	Peserta didik berjalan merangkak (<i>crawling balance beam</i>) menjaga keseimbangan dari garis <i>start</i> sampai garis <i>finish</i> .	Peserta didik melambungkan dan memukul bola dari atas ke arah target.
Instruksi Kognitif Pos1 : Menjawab Pertanyaan yang lebih kompleks dengan memilih jawaban yang tepat dan benar. Pos 2 Menjawab pernyataan Benar atau Salah dari pernyataan pertanyaan. Pos 3 Menjawab dengan tepat pertanyaan pengetahuan umum	Mengambil 1 buah telur berwarna berisi pertanyaan (<i>surprise egg question</i>) pada masing-masing step, dan menjawab pertanyaan dengan benar agar mendapatkan poin dan membawa telur dengan keranjang dan dihitung jumlah poin di garis <i>Finish</i> .	Pada Garis <i>start</i> memilih salah satu <i>flashcard</i> berwarna, dan mengambil telur sesuai warna <i>flashcard</i> , serta menjawab pertanyaan yang ada di dalam telur dengan benar untuk mendapatkan poin serta membawa telur dengan keranjang sampai penghitungan di garis <i>finish</i> .	Mengambil satu buah <i>surprise egg question</i> pada setiap target lemparan.yang berhasil.
Tujuan Pembelajaran	(1) Mengembangkan keterampilan gerak lokomotor variatif (lari menyamping). (2) Melatih	(1) Mengembangkan keterampilan gerak lokomotor dasar (merangkak dengan kontrol tubuh).	(1) Mengembangkan keterampilan gerak manipulatif kompleks (melambungkan dan

	keseimbangan dinamis lateral saat berpindah arah di medan tidak rata. (3) Meningkatkan kelincahan (agility) dan reaksi cepat dalam menghindari rintangan. (4) Mengasah koordinasi tubuh dan konsentrasi saat mengatur langkah menyamping. (5) Menstimulasi motor planning (perencanaan gerakan) dalam menyesuaikan posisi tubuh terhadap batu. (6) Mendorong keberanian dan kontrol diri saat bergerak cepat di lingkungan alami. (7) Memanfaatkan media pembelajaran berbasis lingkungan untuk mengaitkan keterampilan motorik dengan pengalaman nyata.	(2) Melatih keseimbangan statis dan dinamis di atas permukaan sempit. (3) Meningkatkan koordinasi bilateral (kerja sama antara tangan dan kaki kiri-kanan). (4) Menstimulasi kontrol otot inti (core stability) dan postur tubuh. (5) Melatih proprioseptif dan sensorik vestibular, penting untuk orientasi tubuh dalam ruang. (6) Mendorong fokus, ketenangan, dan keberanian saat bergerak pelan dan terarah. (7) Memberikan pengalaman motorik kasar yang mendukung perkembangan gerak dasar lanjutan.	memukul bola). (2) Melatih koordinasi tangan-mata dalam dua tahapan gerak berurutan (lempar dan pukul). (3) Meningkatkan ketepatan (akurasi) saat mengarahkan bola ke target. (4) Melatih kontrol gerak tubuh atas (bahu, lengan, pergelangan tangan). (5) Mengembangkan kemampuan ritme dan timing saat memukul bola yang dilambungkan sendiri. (6) Menumbuhkan percaya diri dan konsentrasi dalam menyelesaikan gerakan terarah. (7) Mengintegrasikan gerakan FMS ke dalam aktivitas permainan atau olahraga dasar,
--	---	--	--

2.3 Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir penelitian ini dibangun atas dasar keterpaduan tiga pendekatan penting: (1) teori integrasi sensori, (2) pembelajaran kontekstual, dan (3) *fundamental movement skills* (FMS). Teori integrasi sensori menjelaskan bahwa otak memproses rangsangan sensorik untuk menghasilkan respons yang adaptif, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kontrol gerak. Pembelajaran kontekstual mendukung proses tersebut dengan menyediakan pengalaman nyata melalui eksplorasi lingkungan sekitar, dalam hal ini wilayah Gumay

Ulu, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan sebagai media pembelajaran yang otentik dan bermakna. Ketiga pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif yang menjadi fondasi penting dalam pembelajaran PJOK di Fase B Sekolah Dasar. Oleh karena itu, model "Gumay Ulu Adventure (GUA)" dirancang untuk mengoptimalkan stimulasi sensorik dan motorik anak melalui kegiatan jasmani berbasis lingkungan lokal yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak dalam mencapai tujuan pembelajaran gerak dasar peserta didik Fase B Sekolah Dasar.



BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan model ADDIE. Menurut Cahyadi (2019) Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan yaitu 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (perancangan), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), dan 5) *evaluation* (evaluasi). Adapun rancangan penelitian sebagai berikut:



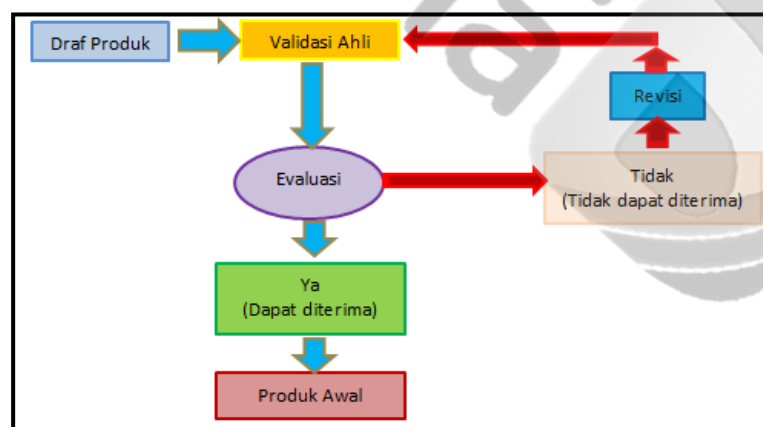
Gambar 3.1. Model ADDIE

Tahapan Pengembangan Model ADDIE Secara detail tahapan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut ini:

1. *Analysis* (analisis), langkah awal pada tahap ini untuk mendapatkan data analisis kebutuhan produk dan spesifikasi produk apa yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi.
2. *Design* (desain), tahap ini bertujuan untuk mendesain produk yang dikembangkan sebagai solusi pemecahan masalah.
3. *Development* (pengembangan), tahap ini bertujuan untuk memvalidasi produk ke ahli sehingga mendapatkan masukan, saran dan arahan. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif dan kualitatif.
4. *Implementation* (implementasi), tahap ini merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan pada peserta didik kelas atas di Keempat Sekolah Dasar Negeri yang ada di Dusun Gumay Ulu Kabupaten Lahat.
5. *Evaluation* (evaluasi), tahap ini untuk menguji produk yang dikembangkan apakah produk ini efektif digunakan atau tidak, jumlah responden penelitian adalah sebanyak 158 orang peserta didik , yang diamati dan diukur antara lain:
 - 1) Hasil Pembelajaran Gerak dasar, 2) implementasi dan evaluasi Model Pembelajaran PJOK Berbasis Lingkungan Sekitar “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. Lokasi penelitian 4 (empat) Sekolah Dasar yaitu; SDN 6 Gumay Ulu, SDN 2 Gumay Ulu, SDN 3 Gumay Ulu, dan SDN 7 Gumay Ulu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuisioner. Adapun kuisioner diberikan kepada ahli dan peserta didik. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif.

3.2 Validasi ahli

Evaluasi formatif terhadap produk pengembangan gerak dasar melalui aktivitas bermain dalam penelitian ini adalah dengan melakukan validasi ahli, validasi ahli dimaksudkan untuk memperoleh informasi kelayakan mengenai Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar. Penelitian ini melibatkan 3 orang ahli, yaitu; (1) Ahli Materi PJOK, (2) Ahli Media Pembelajaran PJOK (3) Praktisi PJOK. Kegiatan pada tahap ini adalah mengevaluasi dan merevisi produk. Langkah-langkah validasi ahli dapat divisualisasikan pada gambar 3.2 di bawah ini:



Gambar 3.2 Langkah – langkah Validasi Ahli

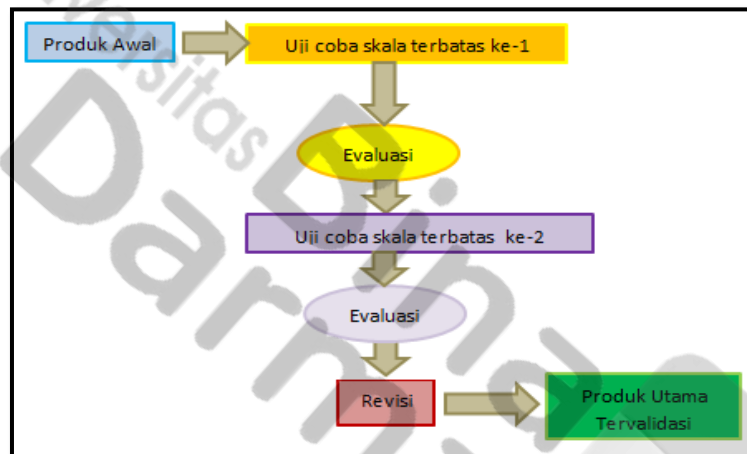
3.2.1 Validasi empirik (uji coba lapangan)

Uji coba lapangan dalam penelitian ini ada dua yaitu;

3.2.1.1 Uji coba kelompok kecil

Peneliti melaksanakan uji coba kelompok kecil pada bulan Desember 2025 di SD Negeri 3 Gumay Ulu dengan melibatkan peserta didik (usia 8–10 tahun, putra dan putri) berjumlah 34 orang yang terdiri dari. Kegiatan berlangsung

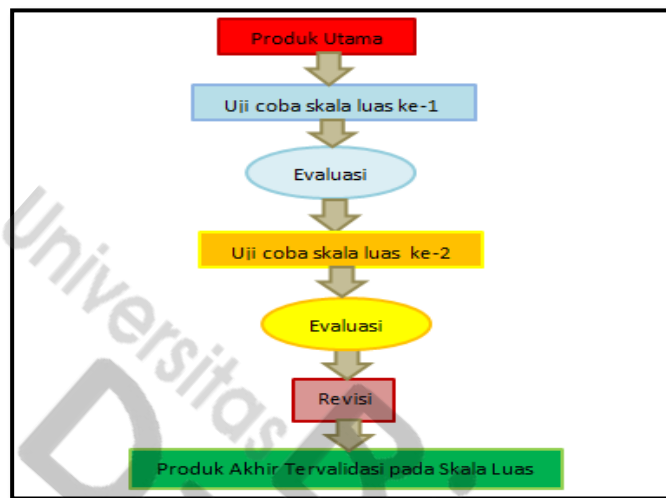
di lapangan sekolah, dan bertujuan untuk memperoleh masukan melalui identifikasi serta penyempurnaan produk setelah ditinjau oleh beberapa ahli. Langkah-langkah validasi kelompok kecil dapat divisualisasikan pada gambar 3.3 di bawah ini:



Gambar 3.3 Langkah – Langkah Validasi Kelompok Kecil

3.2.1.2 Uji coba kelompok besar

Peneliti melaksanakan uji coba kelompok besar pada bulan Januari 2026 di tiga sekolah dasar negeri yang berada di Dusun Gumay Ulu, Kabupaten Lahat, yakni SD Negeri 2 Gumay Ulu , SD Negeri 6 Gumay Ulu , dan SD Negeri 7 Gumay Ulu, dengan melibatkan sebanyak 124 orang peserta didik Fase B. Uji coba ini bertujuan untuk memantapkan capaian penelitian dan pengembangan, khususnya dalam menilai keterlaksanaan serta efektivitas Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar melalui perluasan cakupan responden dan konteks penerapan di lapangan. Adapun langkah-langkah validasi skala luas dapat divisualisasikan pada gambar 3.4 halaman selanjutnya.



Gambar 3.4 Langkah – Langkah Validasi Kelompok Besar

Tabel 3.1 Responden Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

Responden Peserta didik	Jumlah
SDN 2 Gumay Ulu	27
SDN 6 Gumay Ulu	61
SDN 7 Gumay Ulu	36
Jumlah	124

Sumber : (Peneliti, 2025)

3.2.2 Revisi produk

Revisi produk berguna untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan-masukan dari para ahli dan guru-guru PJOK di Sekolah Dasar.

3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

3.3.1 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, skala nilai (*rating scale*), dan daftar ceklis (*checklist*). Teknik pengumpulan data dengan wawancara digunakan pada saat studi pendahuluan. Teknik pengumpulan

data dengan skala nilai (*rating scale*) digunakan dalam penilaian oleh para Ahli dan Praktisi terhadap media pembelajaran Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar, serta penilaian dari praktisi / guru pada uji coba kelompok kecil dan besar terhadap model yang dikembangkan tersebut. Daftar ceklis digunakan untuk menilai aktivitas bermain dalam setiap permainan yang terdiri dari; aspek keterampilan gerak dasar peserta didik.

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian

No.	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Wawancara	Pedoman wawancara
2.	Penilaian model dari Ahli dan Praktisi	Skala nilai
3.	Menilai aktivitas bermain peserta didik	Daftar ceklis

3.3.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan skala nilai (*rating scale*). Berikut ini adalah penjelasan dari instrumen penelitian :

3.3.2.1 Wawancara

Peneliti mengumpulkan data melalui teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat utama. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara bebas terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan secara fleksibel namun tetap berpedoman pada daftar pertanyaan yang telah disusun. Pedoman wawancara memuat butir-butir pertanyaan yang dirancang berdasarkan rumusan masalah dan variabel penelitian. Pertanyaan-pertanyaan

tersebut disesuaikan dengan tujuan wawancara, yaitu untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran PJOK di kelas 3 dan 4 Sekolah Dasar, termasuk hambatan-hambatan yang dihadapi guru, khususnya dalam menyampaikan materi gerak dasar sebagai landasan dalam merumuskan latar belakang masalah penelitian.

3.3.2.2 Skala nilai (*rating scale*)

Instrumen skala nilai digunakan untuk menilai kelayakan draf Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar sebelum uji coba kelompok kecil dan menilai keterlaksanaan model yang dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh para ahli (3 orang ahli) dan praktisi (guru yang melaksanakan). Skala nilai yang digunakan berpedoman pada kisi-kisi yang telah ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian. Berikut ini adalah kisi-kisi skala nilai untuk para ahli dan guru.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Skala Penilaian Produk/ Draf Awal Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

No.	Faktor	Item Nomor
1.	Substansi isi	1,2,3,4
2.	Pelaksanaan	5,6,7,8,9,10

Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Pelaksanaan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

No.	Faktor	Item Nomor
1.	Substansi isi	1,2,3,4
2.	Pelaksanaan	5,6,7,8,9,10

Skala nilai yang digunakan terdiri atas 4 (empat) skala, yaitu skala 1, skala 2, skala 3, dan skala 4. Cara penggunaan skala nilai yaitu, dengan memberikan tanda (V) pada kolom skala nilai 1,2,3, atau 4 sesuai dengan pendapat para Ahli / Guru. Berikut adalah penskoran skala nilai yang digunakan.

Tabel 3.5 Skala Penilaian Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

Skala Penilaian	Keterangan Penilaian
1	Sangat tidak sesuai/ sangat tidak tepat/ sangat tidak mudah/ sangat tidak aman/ sangat tidak praktis / sangat tidak bermanfaat.
2	Tidak sesuai/ tidak tepat/ tidak mudah/ tidak aman/ tidak praktis/ tidak bermanfaat.
3	Sesuai/ tepat/ mudah/ aman/ praktis / bermanfaat.
4	Sangat sesuai/ sangat tepat/ sangat mudah/ sangat aman/ sangat praktis/ sangat bermanfaat.

3.4 Uji Keabsahan Data, Uji Validitas, Reliabilitas

Untuk membuktikan tingkat Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yaitu, pendapat dari para ahli dan praktisi yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Untuk membuktikan tingkat validitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *Content Validity Ratio* (CVR). Sementara itu untuk membuktikan tingkat reliabilitas Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar menggunakan uji *Alfa Cronbach*.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data-data berikut; data skala nilai hasil penilaian para ahli dan praktisi guru PJOK terhadap produk / draf awal Media Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar sebelum uji coba dan hasil penilaian keterlaksanaan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Sementara analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap data hasil wawancara pada guru PJOK di Sekolah Dasar pada saat studi pendahuluan dan data masukan terhadap model yang dikembangkan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari penilaian hasil keterlaksanaan Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dianalisis dengan mengkonversikan hasil penilaian skala 1 sampai skala 4 seperti tabel 3.6 di bawah ini:

Tabel 3.6 Skala Penilaian Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan “Gumay Ulu Adventure (GUA)” Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

Skala Penilaian	Keterangan
1	Sangat tidak sesuai/ sangat tidak tepat/ sangat tidak mudah/ sangat tidak aman/ sangat tidak praktis / sangat tidak bermanfaat.

2	Tidak sesuai/ tidak tepat/ tidak mudah/ tidak aman/ tidak praktis/ tidak bermanfaat.
3	Sesuai/ tepat/ mudah/ aman/ praktis / bermanfaat.
4	Sangat sesuai/ sangat tepat/ sangat mudah/ sangat aman/ sangat praktis/ sangat bermanfaat.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berbasis lingkungan melalui model permainan Gumay Ulu Adventure (GUA) yang valid, praktis, dan efektif bagi peserta didik Fase B Sekolah Dasar.

Model GUA dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran PJOK yang kontekstual, aktif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan potensi lingkungan serta kearifan lokal Gumay Ulu sebagai sumber belajar. Melalui pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE, penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan keaktifan dan kualitas hasil belajar peserta didik pada ranah psikomotor, kognitif, dan afektif, sekaligus menyediakan alternatif model pembelajaran PJOK yang inovatif dan aplikatif dalam konteks pendidikan keolahragaan.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran PJOK pada peserta didik Fase B Sekolah Dasar (kelas III dan IV), khususnya terkait rendahnya keaktifan, minat belajar, dan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Selain itu, dilakukan analisis karakteristik peserta didik Fase B yang berada pada tahap perkembangan motorik dasar dan membutuhkan

pembelajaran yang bersifat konkret, kontekstual, dan menyenangkan. Analisis juga mencakup kajian potensi lingkungan alam dan kearifan lokal Gumay Ulu Kabupaten Lahat Sumatera Selatan yang dapat dikembangkan menjadi aktivitas pembelajaran berbasis petualangan (*adventure learning*). Hasil tahap ini berupa rumusan masalah, tujuan pengembangan, serta spesifikasi kebutuhan model pembelajaran GUA.

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun desain awal model GUA. Pada tahap ini, peneliti merancang konsep permainan petualangan berbasis lingkungan Gumay Ulu yang terintegrasi dengan capaian pembelajaran PJOK Fase B. Desain meliputi penentuan tujuan pembelajaran, pemetaan materi, penyusunan aktivitas permainan, aturan permainan, indikator penilaian pada ranah psikomotor, kognitif, dan afektif, serta penyusunan instrumen penilaian. Hasil tahap ini berupa *blueprint* atau rancangan awal model pembelajaran GUA (Gambar 4.1 halaman selanjutnya).

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, desain model GUA diwujudkan menjadi produk awal berupa perangkat model pembelajaran yang siap diuji. Kegiatan pada tahap ini meliputi pengembangan panduan pelaksanaan permainan, instruksi aktivitas, alat dan media pendukung, serta instrumen evaluasi. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh 3 orang ahli, yaitu 1 ahli pembelajaran

gerak dasar, 1 ahli media pembelajaran, dan 1 praktisi senior PJOK. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan, kejelasan, kesesuaian materi, serta keamanan aktivitas. Hasil validasi dianalisis menggunakan CVI dan CVR, kemudian digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk (Tabel 4.1 halaman selanjutnya).



Gambar 4.1. Prototipe Rancangan Media Pengembangan
(Sumber: Peneliti, 2025)

Pada tahap validasi ahli, data yang dikumpulkan tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga kualitatif dalam bentuk saran dan masukan dari tiga ahli guna mewujudkan tujuan pengembangan model pembelajaran GUA bagi peserta didik Fase B Sekolah Dasar. Berikut ini adalah saran dan masukan dari para ahli:

Tabel 4.1 Respon dari Ahli dan Revisi Tahap Pertama Draft Awal Model Gumay Ulu Adventure (GUA)

No.	Respons Ahli	Revisi
1.	Penggunaan batu kali/ sungai harus memperhatikan standar keselamatan.	Peneliti dan guru mengawasi penggunaan media batu kali yang digunakan dalam model permainan.
2.	Ukuran batu kali yang digunakan disesuaikan dengan tingkat kemampuan anak fase B sekolah Dasar.	Istruksi gerak pada media batu kali disesuaikan dengan kemampuan peserta didik fase B Sekolah Dasar.
3.	Ukuran tulisan yang ada pada instruksi tugas (surprise egg) agak lebih besar agar mudah terbaca oleh peserta didik.	Peneliti melakukan revisi pada ukuran font tulisan pada instruksi tugas yang ada pada surprise egg.
4.	Ada beberapa pertanyaan yang perlu disesuaikan lagi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pembelajaran PJOK kelas atas (4,5 dan 6)	Pertanyaan pada surprise egg disesuaikan dan direvisi kembali sesuai arahan ahli.

Setelah memperoleh masukan dan saran dari para ahli, peneliti melakukan revisi terhadap produk Model GUA yang dikembangkan sebelum dilaksanakan uji coba lapangan. Selanjutnya, para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk atau draf awal menggunakan rubrik penilaian ahli (Lampiran 1) dengan skala empat poin. Skala 1 menunjukkan sangat tidak sesuai, sangat tidak tepat, sangat tidak aman, sangat tidak mudah, sangat tidak praktis, dan sangat tidak mampu mengoptimalkan; skala 2 menunjukkan tidak sesuai, tidak tepat, tidak aman, tidak mudah, tidak praktis, dan tidak mampu

mengoptimalkan; skala 3 menunjukkan sesuai, tepat, aman, mudah, praktis, dan mampu mengoptimalkan; sedangkan skala 4 menunjukkan sangat sesuai, sangat tepat, sangat aman, sangat mudah, sangat praktis, dan sangat mampu mengoptimalkan.

Setelah penilaian dari tiga ahli diperoleh, data yang terkumpul selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat validitas model pembelajaran GUA menggunakan Content Validity Ratio (CVR). Hasil analisis CVR (Lampiran 5 halaman 70) menunjukkan isi ketiga model permainan Gumay Ulu Adventure (GUA) sesuai atau relevan atau baik, dan juga mempunyai validitas isi tinggi dengan hasil CVR masing-masing permainan dapat disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil analisis CVR Produk Awal Model GUA bagi Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar

No.	Nama Permainan	CVR
1.	Gumay Ulu Adventure 1	0,568
2.	Gumay Ulu Adventure 2	0,525
3.	Gumay Ulu Adventure 3	0,488
Rata – rata		0,527

Hasil validasi ahli melalui analisis CVR pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa draf model yang dikembangkan memperoleh nilai CVR rata-rata sebesar 0,527. Temuan ini mengindikasikan bahwa ketiga model aktivitas bermain GUA dinilai sesuai, relevan, dan memiliki validitas isi yang tinggi. Oleh karena itu, produk awal model GUA yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik Fase B Sekolah Dasar dinyatakan baik dan valid secara isi, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji validasi empirik

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan model GUA (Lampiran 6) kepada peserta didik Fase B Sekolah Dasar. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada tahap ini, guru PJOK melaksanakan pembelajaran menggunakan model GUA sesuai dengan panduan yang telah dikembangkan. Data dikumpulkan melalui observasi, penilaian kinerja, angket respon peserta didik, serta dokumentasi pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan dan keterlaksanaan model. Responden skala kecil adalah peserta didik fase B SD Negeri 3 Gumay Ulu berjumlah 34 orang, dan responden skala besar berjumlah 124 orang peserta didik Fase B di SD Negeri 2 Gumay Ulu, SD Negeri 6 Gumay Ulu, dan SD Negeri 7 Gumay Ulu.

4.1.4.1 Hasil Analisis Validitas Instrumen Model GUA

Uji validitas dilakukan dengan mengorelasikan skor setiap butir hasil pengamatan dengan skor total instrumen. Menurut Trihendardi (2006), uji korelasi bertujuan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antarvariabel. Nilai koefisien korelasi berada pada rentang -1 hingga 1 , di mana tanda positif atau negatif menunjukkan arah hubungan yang terbentuk. Dalam penelitian ini, uji korelasi dilakukan menggunakan teknik *inter-rater reliability* melalui analisis data ANOVA *General Multifacet Model* sebagaimana dikemukakan oleh Thorndike (dalam Ermawan Susanto, 2009). Analisis tersebut digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel bertipe ordinal dan skala yang berdistribusi normal (parametrik).

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi antar-rater pada data uji coba instrumen Model GUA 1 pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Tabel 4.3), diketahui bahwa korelasi antara skor rater 1 dan skor total menunjukkan derajat hubungan positif yang tinggi. Demikian pula, korelasi antara skor rater 2 dan skor total serta antara skor rater 3 dan skor total antar-rater sama-sama menunjukkan derajat hubungan positif yang tinggi.

Tabel 4.3 Validitas Instrumen Model GUA 1

Aspect	Rater Score	Coefficient Corelation	P	Status
Kognitif	Rater 1- score total rater	0,658	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,738	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,729	0,05	Valid
Psikomotor	Rater 1- score total rater	0,841	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,820	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,799	0,05	Valid
Afektif	Rater 1- score total rater	0,754	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,795	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,853	0,05	Valid

Tabel 4.4 Validitas Instrumen Model GUA 2

Aspect	Rater Score	Coefficient Corelation	P	Status
Kognitif	Rater 1- score total rater	0,729	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,778	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,890	0,05	Valid
Psikomotor	Rater 1- score total rater	0,868	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,864	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,844	0,05	Valid
Afektif	Rater 1- score total rater	0,853	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,827	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,897	0,05	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi antar-rater pada data uji coba instrumen Model GUA 2 pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Tabel 4.4 di halaman sebelumnya), diketahui bahwa korelasi antara skor rater 1 dan skor total menunjukkan derajat hubungan positif yang tinggi. Demikian pula, korelasi antara skor rater 2 dan skor total serta antara skor rater 3 dan skor total antar-rater sama-sama menunjukkan derajat hubungan positif yang tinggi.

Tabel 4.5 Validitas Instrumen Model GUA 3

Aspect	Rater Score	Coefficient Corelation	P	Status
Kognitif	Rater 1- score total rater	0,808	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,874	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,865	0,05	Valid
Psikomotor	Rater 1- score total rater	0,817	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,825	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,810	0,05	Valid
Afektif	Rater 1- score total rater	0,852	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,863	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,879	0,05	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi antar-rater pada data uji coba instrumen Model GUA 3 pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif (Tabel 4.5 di atas), diketahui bahwa korelasi antara skor rater 1 dan skor total menunjukkan derajat hubungan positif yang tinggi. Demikian pula, korelasi antara skor rater 2 dan skor total serta antara skor rater 3 dan skor total antar-rater sama-sama menunjukkan derajat hubungan positif yang tinggi.

4.1.4.2 Hasil Analisis Reliabilitas Model GUA

Uji reliabilitas antarpemilai (*inter-rater reliability*) dibedakan berdasarkan jumlah rater yang terlibat. Apabila instrumen dinilai oleh dua rater, reliabilitas

dianalisis menggunakan koefisien korelasi kesepakatan antarpemilai. Sebaliknya, apabila jumlah rater lebih dari dua orang, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien korelasi antar kelas (*Intraclass Correlation Coefficient/ICC*) (Wahyu Widhiarso, 2006). Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dinilai oleh tiga rater, sehingga teknik analisis yang digunakan adalah ICC. Uji reliabilitas instrumen dilakukan melalui uji coba pada peserta didik yang melibatkan peserta didik fase B Sekolah Dasar.

Tabel 4.6 Reliabilitas Instrumen Model GUA 1

Aspect	Coefficient	Coefficient Interater	Status
Kognitif	0,886	0,05	Valid
Psikomotor	0,834	0,05	Valid
Afektif	0,856	0,05	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas antar-rater pada data uji coba instrument Model GUA 1 (Tabel 4.6), diketahui bahwa ketiga aspek memiliki nilai reliabilitas yang tinggi berdasarkan estimasi koefisien Alpha melalui analisis data ANOVA *General Multifacet Model*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas dan koefisien kesepakatan antar-rater berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.7 Reliabilitas Instrumen Model GUA 2

Aspect	Coefficient	Coefficient Interater	Status
Kognitif	0,825	0,05	Valid
Psikomotor	0,871	0,05	Valid
Afektif	0,868	0,05	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas antar-rater pada data uji coba instrument Model GUA 2 (Tabel 4.7), diketahui bahwa ketiga aspek memiliki nilai reliabilitas yang tinggi berdasarkan estimasi koefisien Alpha melalui analisis data ANOVA *General Multifacet Model*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas dan koefisien kesepakatan antar-rater berada pada kategori tinggi.

Tabel 4.8 Reliabilitas Instrumen Model GUA 3

Aspect	Coefficient	Coefficient Interater	Status
Kognitif	0,843	0,05	Valid
Psikomotor	0,859	0,05	Valid
Afektif	0,837	0,05	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas antar-rater pada data uji coba instrument Model GUA 3 (Tabel 4.8), diketahui bahwa ketiga aspek memiliki nilai reliabilitas yang tinggi berdasarkan estimasi koefisien Alpha melalui analisis data ANOVA *General Multifacet Model*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai koefisien reliabilitas dan koefisien kesepakatan antar-rater berada pada kategori tinggi.

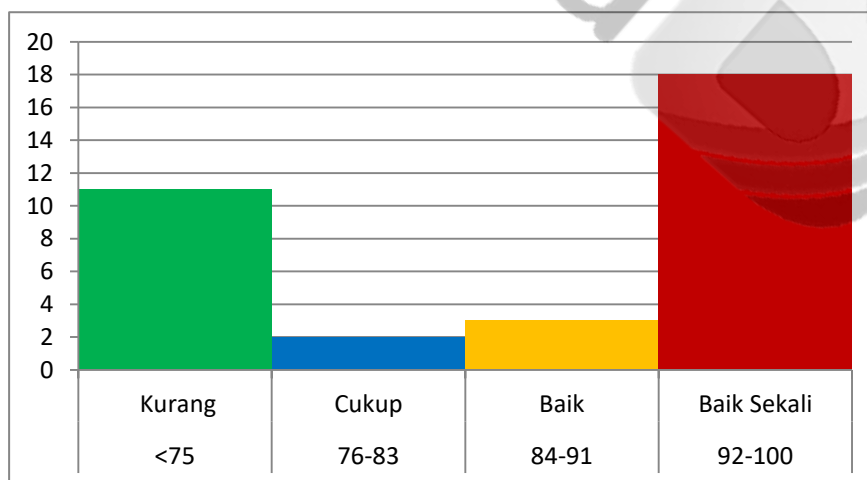
Setelah instrumen GUA dinyatakan memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, peneliti melanjutkan ke tahap pengujian empiris melalui uji coba lapangan. Uji coba tersebut dilaksanakan pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk menilai efektivitas produk yang dikembangkan.

4.1.4.3 Hasil Uji Coba Skala Kecil

Kegiatan uji coba skala kecil melibatkan 2 orang guru PJOK dan peserta didik fase B SD Negeri 3 Gumay Ulu berjumlah 34 orang terdiri dari putra dan putri (20 Putra dan 14 Putri), yang dilaksanakan pada bulan Desember 2025. Adapun data hasil pelaksanaan model GUA pada uji coba skala kecil adalah sebagai berikut;

Tabel 4.9 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 1 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	11	41,8
76-83	Cukup	2	5,88
84-91	Baik	3	8,82
92-100	Baik Sekali	18	44,12
Total		34	100



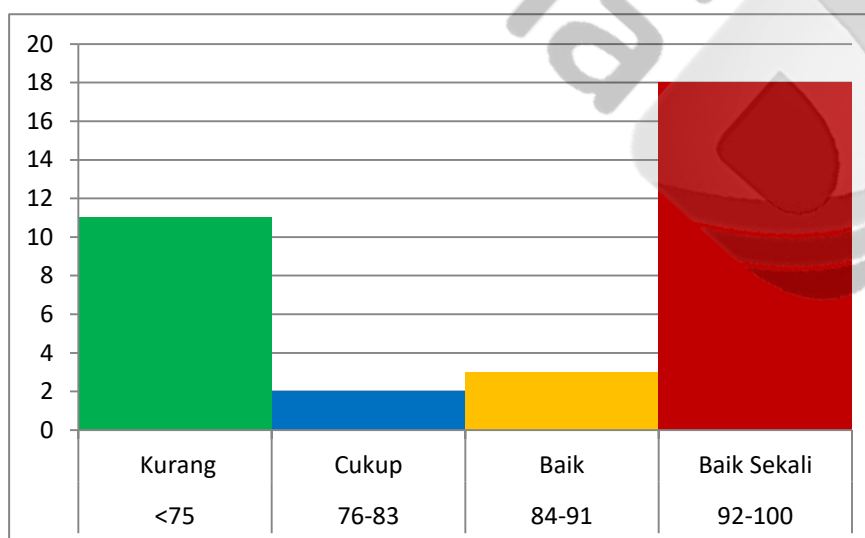
Gambar 4.2 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA1 Post 1

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.9) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 1 Post 1 terdapat 44,12% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 2,4% kategori baik, 8,82% kategori

cukup dan 41,8% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 1 Post 1 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.10 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 2 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	11	32,3
76-83	Cukup	2	5,88
84-91	Baik	3	8,82
92-100	Baik Sekali	18	52,9
Total		34	100



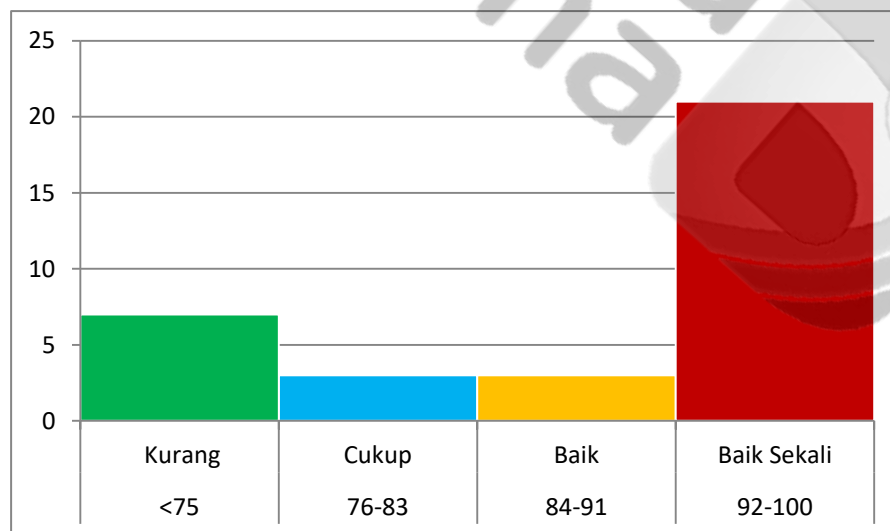
Gambar 4.3 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA1 Post 2

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.10) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 1 Post 2 terdapat 52,9% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 5,88% kategori baik, 8,82% kategori cukup dan 32,3% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model

GUA 1 Post 2 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.11 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 3 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	7	20,6
76-83	Cukup	3	8,82
84-91	Baik	3	8,82
92-100	Baik Sekali	21	61,7
Total		34	100



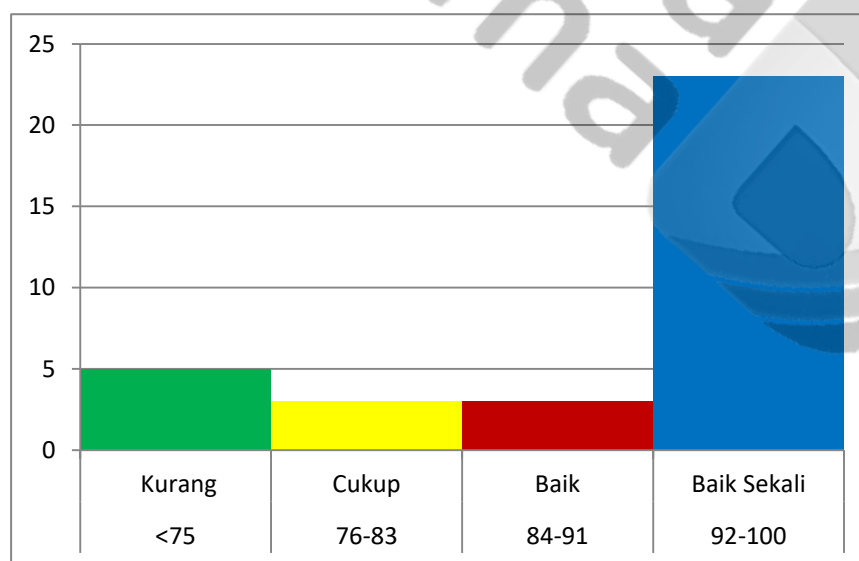
Gambar 4.4 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA1 Post 3

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi di atas (tabel 4.11) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 1 Post 3 terdapat 61,7% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 8,82% kategori baik, 8,82% kategori cukup dan 20,6% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model

GUA 1 Post 3 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.12 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 1 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	5	14,7
76-83	Cukup	3	8,82
84-91	Baik	3	8,82
92-100	Baik Sekali	23	61,7
Total		34	100



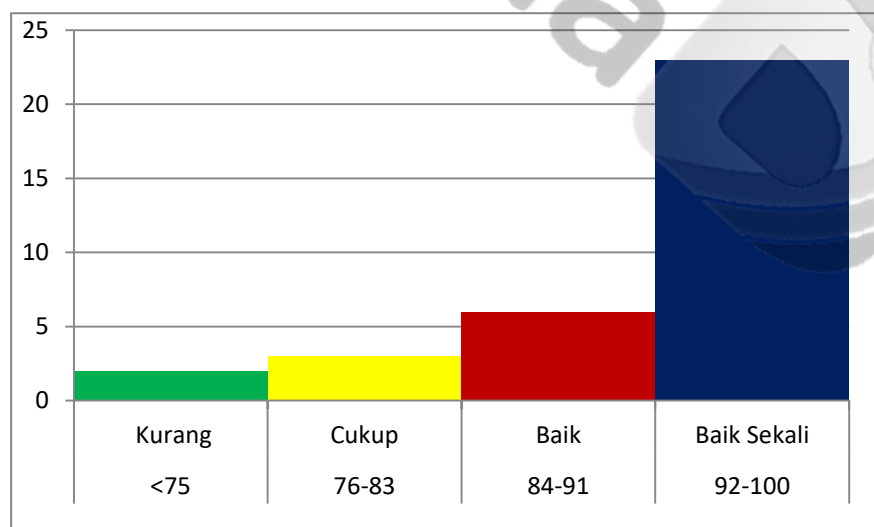
Gambar 4.5 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA2 Post 1

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi di atas (tabel 4.12) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 2 Post 1 terdapat 61,7% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 8,82% kategori baik, 8,82% kategori cukup dan 14,7% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model

GUA 2 Post 1 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.13 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 2 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	2	5,8
76-83	Cukup	3	8,82
84-91	Baik	6	17,6
92-100	Baik Sekali	23	67,6
Total		34	100



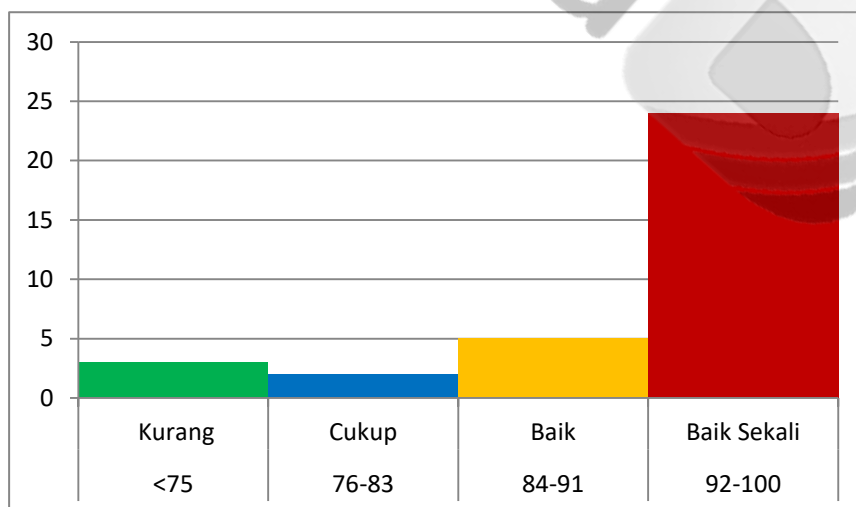
Gambar 4.6 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA2 Post 2

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi di atas (tabel 4.13) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 2 Post 2 terdapat 67,6% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 17,6% kategori baik, 8,82% kategori

cukup dan 5,8% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 2 Post 2 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.14 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 3 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	3	8,8
76-83	Cukup	2	5,8
84-91	Baik	5	14,7
92-100	Baik Sekali	24	70,5
Total		34	100



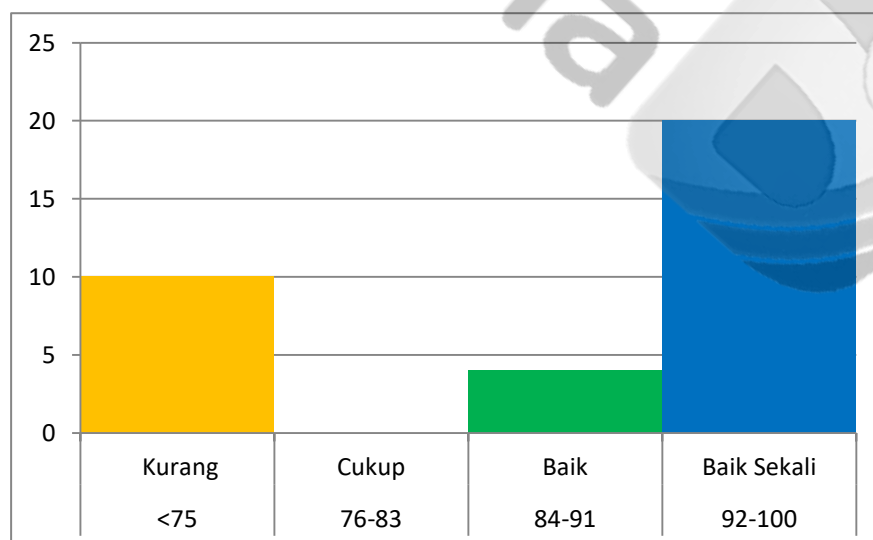
Gambar 4.7 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA2 Post 3

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.14) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 2 Post 3 terdapat 70,5% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 5,8% kategori baik, 14,7% kategori

cukup dan 8,8% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 2 Post 3 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.15 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 1 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	10	29,4
76-83	Cukup	0	0
84-91	Baik	4	11,8
92-100	Baik Sekali	20	58,8
Total		34	100



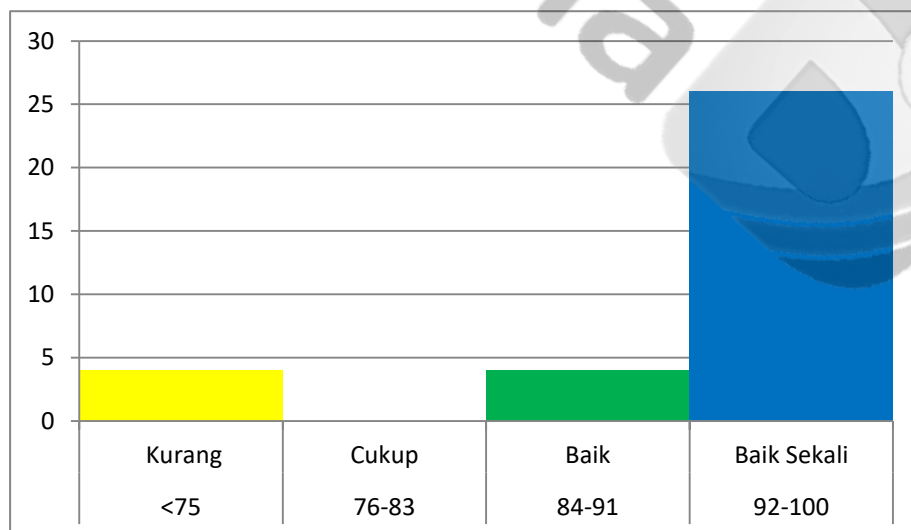
Gambar 4.8 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA2 Post 1

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.15) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 3 Post 1 terdapat 58,8% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 11,8% kategori

cukup dan 29,4% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 3 Post 1 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.16 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 2 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	4	11,76
76-83	Cukup	0	0
84-91	Baik	4	11,76
92-100	Baik Sekali	26	76,5
Total		34	100



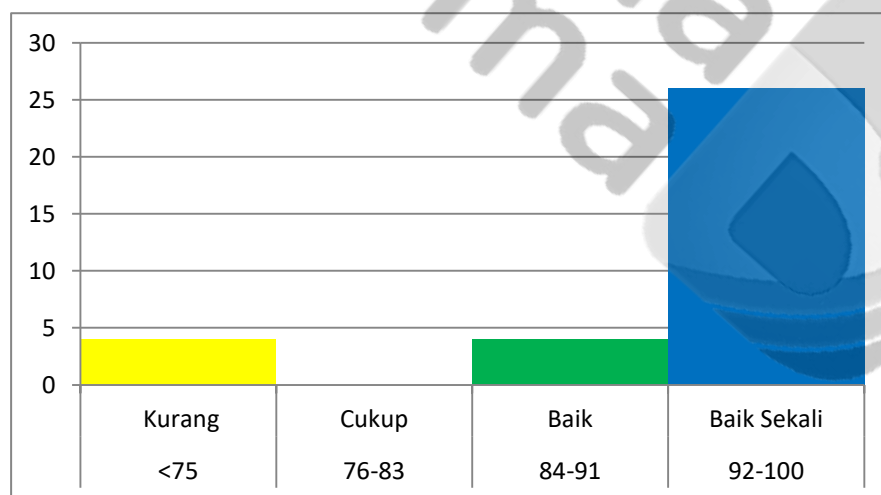
Gambar 4.9 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA3 Post 2

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.16) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 3 Post 2 terdapat 76,5% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 11,76% kategori cukup dan 11,76% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model

GUA 3 Post 2 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.17 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 3 Uji Coba Skala Kecil

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	28	82,35
76-83	Cukup	0	0
84-91	Baik	3	8,8
92-100	Baik Sekali	3	8,8
Total		34	100



Gambar 4.10 Diagram Histogram Uji Coba Skala Kecil Model GUA3 Post 3

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi di atas (tabel 4.17) perolehan nilai pada uji coba skala kecil model GUA 3 Post 3 terdapat 82,35% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori kurang, 0% kategori cukup, 8,8% kategori baik dan 8,8% kategori baik sekali, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 3 Post 3 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif,

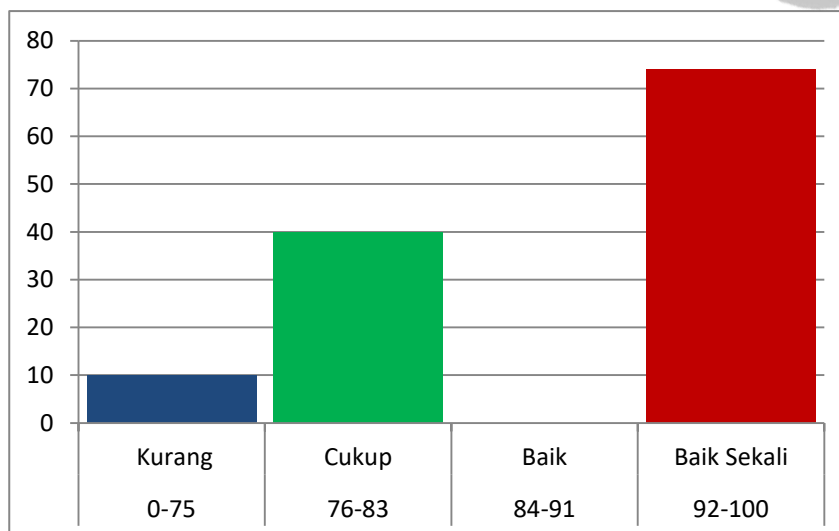
namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

4.1.4.4 Hasil Uji Coba Skala Besar

Kegiatan uji coba skala besar melibatkan 6 orang guru PJOK dan peserta didik berjumlah 124 orang di SD Negeri 2 Gumay Ulu, SD Negeri 6 Gumay Ulu, dan SD Negeri 7 Gumay Ulu, yang dilaksanakan pada bulan Januari 2026. Adapun data hasil pelaksanaan model GUA pada uji coba skala kecil adalah sebagai berikut;

Tabel 4.19 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 1 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	10	17,74
76-83	Cukup	40	24,19
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	74	58,06
Total		124	100

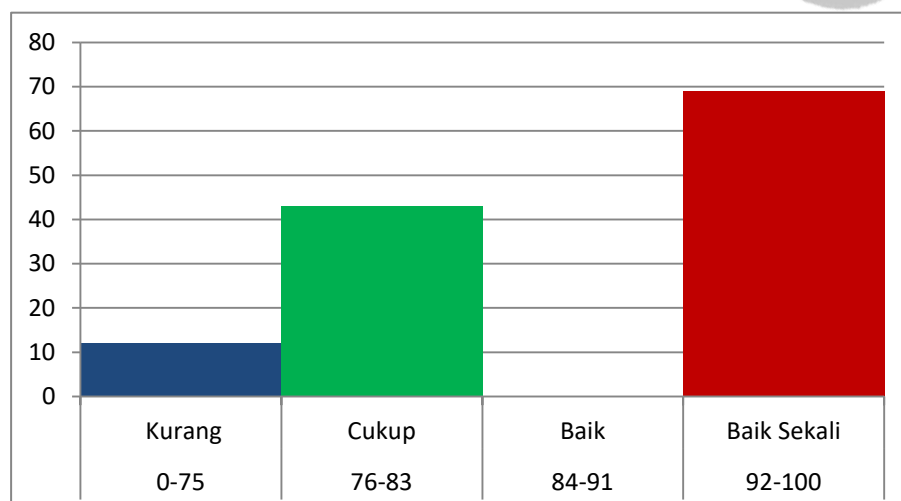


Gambar 4.11 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA1 Post 1

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.19) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 1 Post 1 terdapat 58,06% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 24,19% kategori cukup dan 17,74% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 1 Post 1 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.20 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 2 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	12	9,6
76-83	Cukup	43	34,67
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	69	55,64
Total		124	100

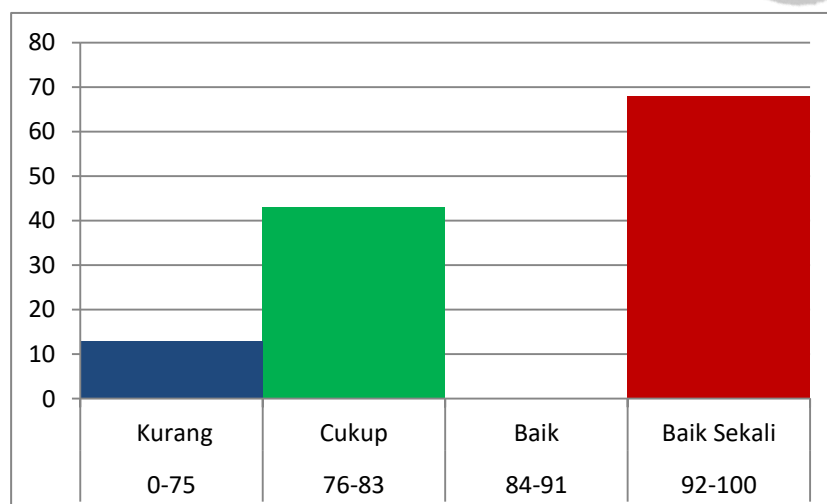


Gambar 4.12 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA1 Post 2

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.20) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 1 Post 2 terdapat 55,64% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 34,67% kategori cukup dan 9,6% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 1 Post 2 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.21 Hasil Implementasi Model GUA 1 Post 3 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	13	10,48
76-83	Cukup	43	34,67
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	68	54,83
Total		124	100

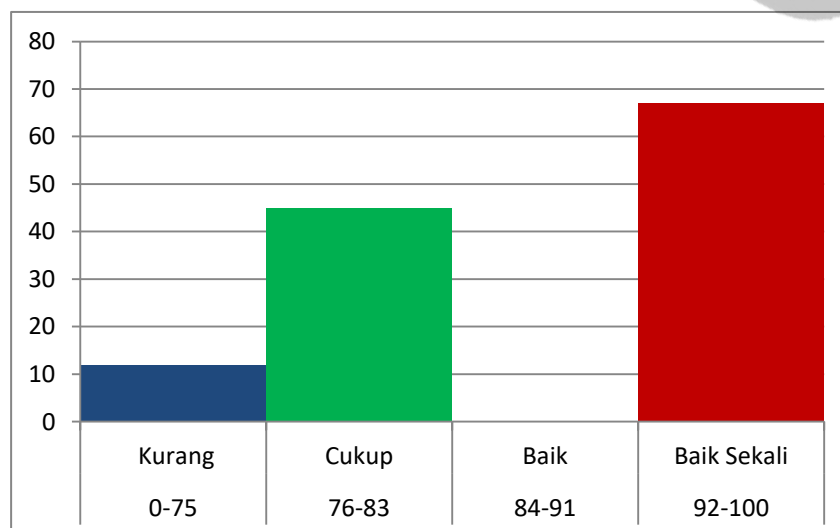


Gambar 4.13 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA1 Post 3

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.21) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 1 Post 3 terdapat 54,83% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 34,67% kategori cukup dan 10,48% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 1 Post 3 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.22 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 1 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	12	9,67
76-83	Cukup	45	36,29
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	67	54,03
Total		124	100

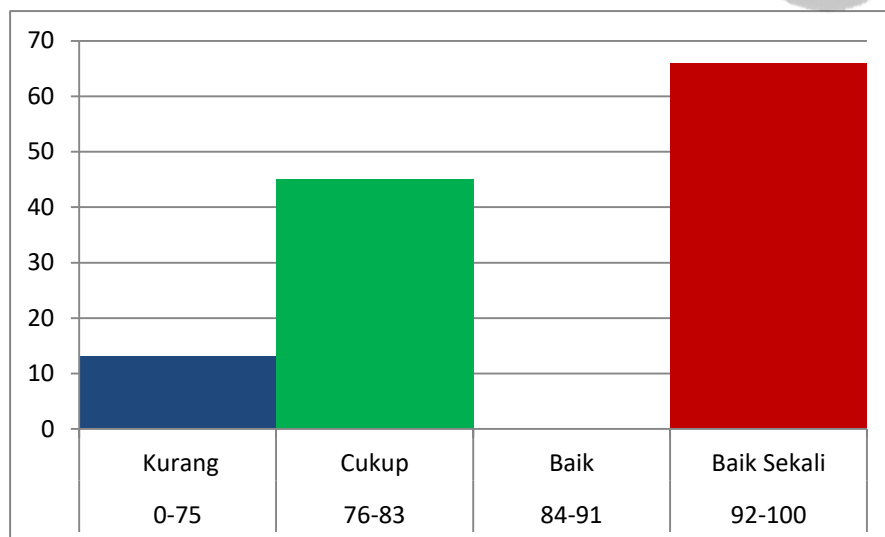


Gambar 4.14 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA 2 Post 1

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.22) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 2 Post 1 terdapat 54,03% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 36,29% kategori cukup dan 9,67% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 2 Post 1 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.23 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 2 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	13	10,48
76-83	Cukup	45	36,29
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	66	53,22
Total		124	100

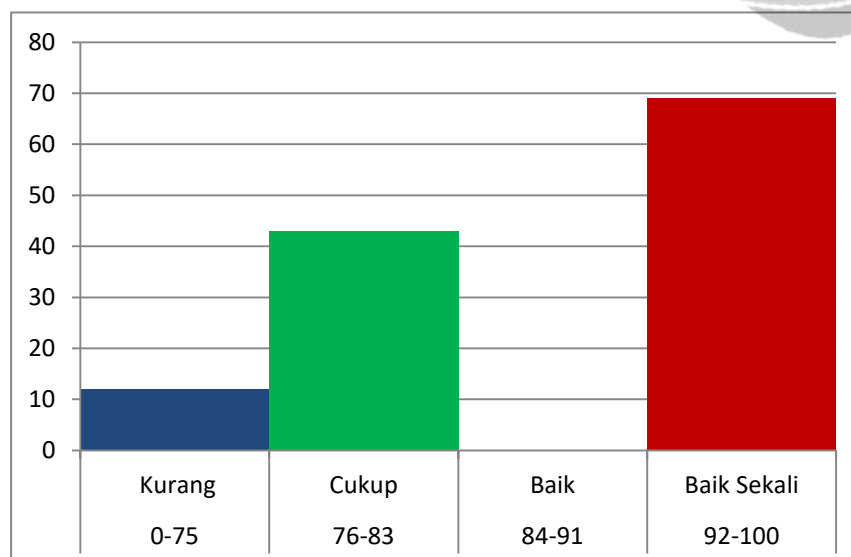


Gambar 4.15 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA 2 Post 2

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.23) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 2 Post 2 terdapat 53,22% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 36,29% kategori cukup dan 10,48% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 2 Post 2 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.24 Hasil Implementasi Model GUA 2 Post 3 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	12	17,74
76-83	Cukup	43	24,19
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	69	58,06
Total		124	100

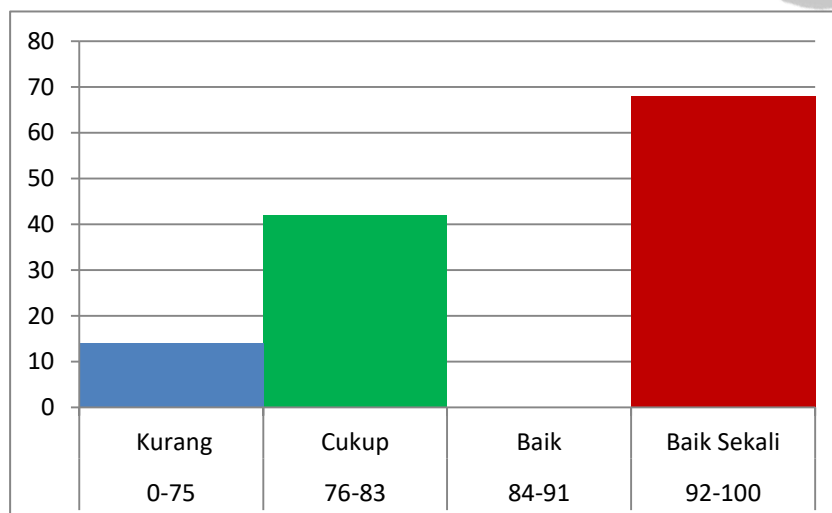


Gambar 4.16 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA 2 Post 3

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.24) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 2 Post 3 terdapat 58,06% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 24,19% kategori cukup dan 17,74% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 2 Post 3 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.25 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 1 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	14	11,29
76-83	Cukup	42	33,87
84-91	Baik	0	0
92-100	Baik Sekali	68	54,83
Total		124	100

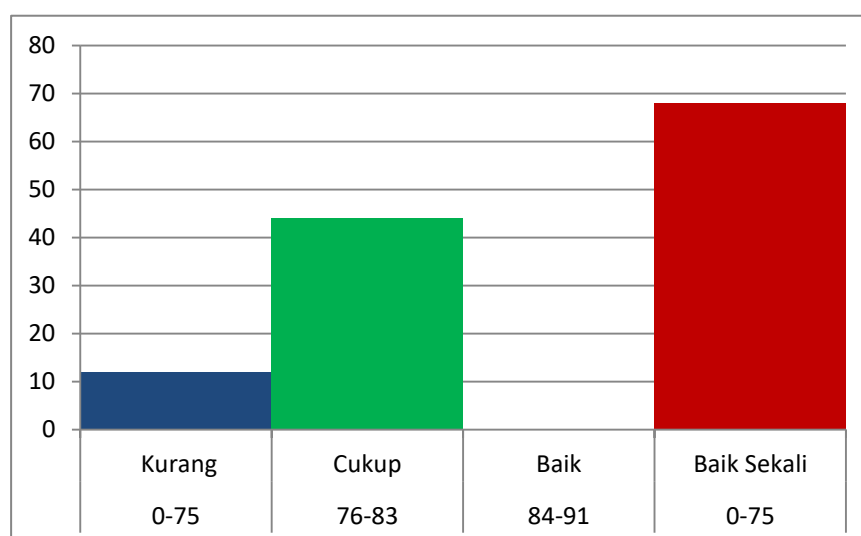


Gambar 4.17 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA 3 Post 1

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.25) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 3 Post 1 terdapat 54,83% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 33,87% kategori cukup dan 11,29% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 3 Post 1 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.26 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 2 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	12	9,67
76-83	Cukup	44	35,48
84-91	Baik	0	0
0-75	Baik Sekali	68	54,83
Total		124	100

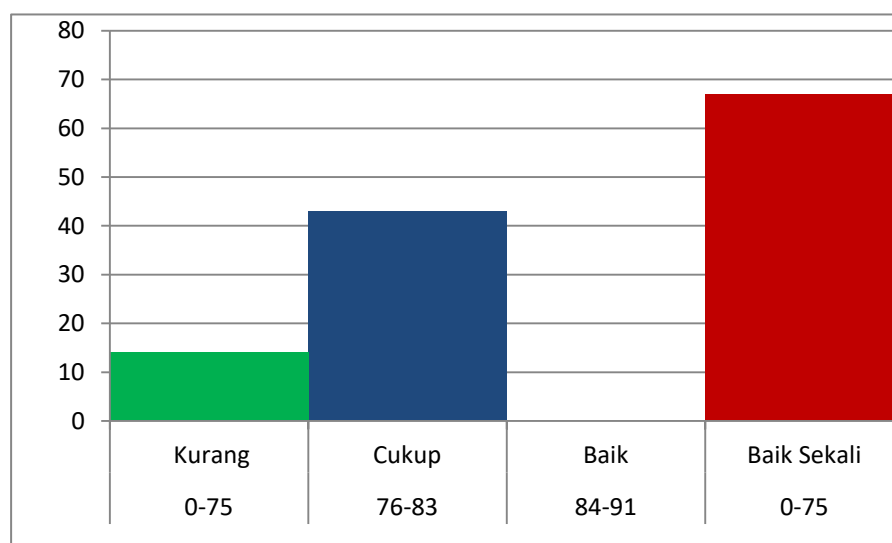


Gambar 4.18 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA 3 Post 2

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.26) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 3 Post 2 terdapat 54,83% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 35,48% kategori cukup dan 9,67% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 3 Post 2 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

Tabel 4.27 Hasil Implementasi Model GUA 3 Post 3 Uji Coba Skala Besar

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<75	Kurang	14	11,29
76-83	Cukup	43	34,67
84-91	Baik	0	0
0-75	Baik Sekali	67	54,03
Total		124	100



Gambar 4.19 Diagram Histogram Uji Coba Skala Besar Model GUA 3 Post 3

Berdasarkan data tabel distribusi frekuensi (tabel 4.27) perolehan nilai pada uji coba skala besar model GUA 3 Post 3 terdapat 54,03% peserta didik memperoleh nilai dalam kategori baik sekali, 0% kategori baik, 34,67% kategori cukup dan 11,29% kategori kurang, sehingga dapat disimpulkan bahwa model GUA 3 Post 3 yang dikembangkan membantu peserta didik kelas Fase B SD dalam memahami materi pembelajaran PJOK dari aspek kognitif, psikomotor, afektif, namun guru masih harus melakukan *feedback* yang tepat agar motivasi peserta didik tidak berkurang.

4.2 Produk Akhir Hasil Pengembangan

Produk akhir penelitian pengembangan ini berupa **Model Pembelajaran Gumay Ulu Adventure (GUA)** yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik Fase B Sekolah Dasar melalui aktivitas permainan berbasis petualangan dan kearifan lokal. Model ini dikembangkan melalui tahapan sistematis dan berkelanjutan, mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, revisi produk, hingga uji coba empirik, sehingga menghasilkan model pembelajaran yang layak dan aplikatif (Model terlampir pada lampiran 9). Luaran penelitian tambahan pada penelitian ini adalah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) petunjuk instruksional model GUA yang terdaftar HKI Nomor Sertikat EC002026012360, pada tanggal 21 Januari 2026 dan publikasi jurnal penelitian pada Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 3.

4.3 Pembahasan

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model GUA memiliki validitas isi yang tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai *Content Validity Ratio* (CVR) pada kategori sesuai dan relevan. Temuan ini mengindikasikan bahwa komponen model, sintaks pembelajaran, aktivitas permainan, serta aspek keselamatan dan kepraktisan telah memenuhi standar pembelajaran PJOK untuk peserta didik Fase B. Validitas isi yang tinggi menegaskan bahwa model GUA telah dirancang secara tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan motorik, kognitif, dan afektif peserta didik sekolah dasar.

Selain valid secara isi, hasil uji reliabilitas antar-rater menggunakan koefisien *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) menunjukkan bahwa instrumen penilaian pada model GUA memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hal ini menandakan adanya konsistensi penilaian antarpenilai, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan mencerminkan kemampuan peserta didik secara objektif. Dengan demikian, model GUA tidak hanya layak secara konseptual, tetapi juga didukung oleh instrumen evaluasi yang andal.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, model GUA mampu meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Aktivitas permainan berbasis petualangan yang memanfaatkan lingkungan sekitar menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan keterkaitan antara materi pembelajaran dengan

pengalaman nyata peserta didik, sehingga mendorong pembelajaran yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Dari aspek keterampilan gerak dasar, model GUA terbukti mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif secara terpadu. Aktivitas permainan yang dirancang dalam beberapa pos tantangan memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), yang sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase B yang masih berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, integrasi tugas kognitif sederhana dalam setiap aktivitas permainan turut memperkuat pemahaman konsep PJOK.

Pada aspek afektif, model GUA berkontribusi dalam pengembangan nilai karakter, seperti kerja sama, disiplin, tanggung jawab, sportivitas, dan percaya diri. Pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok dalam suasana petualangan mendorong interaksi sosial positif serta membangun sikap saling menghargai antar peserta didik. Dengan demikian, model GUA tidak hanya berorientasi pada hasil gerak, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku positif.

Secara keseluruhan, produk akhir Model Pembelajaran Gumay Ulu Adventure (GUA) dinyatakan layak, valid, reliabel, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar, khususnya pada peserta didik Fase B. Model ini menjadi alternatif inovatif yang mampu menjawab permasalahan rendahnya keaktifan dan minat belajar peserta didik, sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan lingkungan dan kearifan lokal sebagai sumber belajar.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian pengembangan ini disimpulkan sebagai berikut;

1. Penelitian ini menghasilkan model Pembelajaran Gumay Ulu Adventure (GUA) bagi Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar yang telah diuji dengan tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi oleh tiga orang ahli.
2. Model GUA mudah diterapkan oleh guru dan peserta didik, dapat digunakan sebagai media pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan sekitar, serta berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar peserta didik pada aspek psikomotor, kognitif dan afektif.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan, hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Saran bagi guru, diharapkan dapat mengimplementasikan model GUA sebagai media alternative untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, dan kesadaran ruang di lingkungan sekitar, serta meningkatkan kreativitas peserta didik fase B sekolah dasar.

2. Saran bagi orangtua, model ini sangat mungkin untuk dilakukan di lingkungan keluarga sebagai sarana edukasi bagi peserta didik dan anggota keluarganya sebagai pengisi waktu luang (*lesisure time*).



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Aprilia, L., & Trihantoyo, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Membentuk Karakter Siswa Cinta Lingkungan Dan Berbasis Religi Islami Di Jenjang Sd Sekolah Alam Al-Izzah Krian. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 6(2), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/37/article/view/25071>
- Awalludin, & Akbar, Z. (2020). *Sensory Integration and Functional Movement: A Guide to Optimal Development in Early Childhood*. 421(Icalc 2019), 311–319. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.037>
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Budiman, I. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Peningkatan Keseimbangan Dinamis Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 933–942.
- Departement of Education WA 2013. (2013). *Fundamental movement skills: Book 1 - Learning, teaching and assessment*.
- Dewi, K. H. (2018). Siti Qomariyah: *Indonesian Women and Local Politics*, 1(4), 108–140. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1nth4c.13>
- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317–324. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.162>
- Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/view/318>
- Kusnandar, Panuwun Joko Nurcahyo, & Didik Rilastiyo Budi. (2021). Fundamental Movement Skills: Identifikasi Keterampilan Gerak Dasar Olahraga Pada Siswa. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 265–270. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1473>
- Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7–12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Norito, T. B., Putri, S. A. R., Putra, D. D., & Fajar, M. (2022). Penerapan

- Cooperative Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar pada Siswa Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3889–3900. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2507>
- Pertiwi, R. M., Nurhasan, N., & Syam, T. A. R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Sirkuit Untuk Membantu Pola Gerak Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif Anak Down Syndrome. *Jendela Olahraga*, 3(2), 26–36. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i2.2452>
- Saputra, L. G., Hariadi, I., Hariyanto, E., & Winarno, M. E. (2022). Aktivitas pembelajaran PJOK dalam pembentukan karakter siswa. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(3), 239. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i3.14303>
- Sukirno, & Pratama, R. R. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar*. 274–282.
- Wiwik Saptiani, N. W., & Astawan, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbasis Lingkungan Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Kompetensi IPA. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24332>
- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 138. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Aprilia, L., & Trihantoyo, S. (2018). Pembelajaran Berbasis Alam Dalam Membentuk Karakter Siswa Cinta Lingkungan Dan Berbasis Religi Islami Di Jenjang Sd Sekolah Alam Al-Izzah Krian. *Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 6(2), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/37/article/view/25071>
- Awalludin, & Akbar, Z. (2020). *Sensory Integration and Functional Movement: A Guide to Optimal Development in Early Childhood*. 421(Icalc 2019), 311–319. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.037>
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Budiman, I. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Lingkungan Terhadap Peningkatan Keseimbangan Dinamis Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 933–942.
- Departement of Education WA 2013. (2013). *Fundamental movement skills: Book 1 - Learning, teaching and assessment*.
- Dewi, K. H. (2018). Siti Qomariyah: *Indonesian Women and Local Politics*, 1(4), 108–140. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1nth4c.13>

- Fajarwati, A., & Arini, I. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Lokomotor dalam Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317–324. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.162>
- Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, 1(1), 60–73. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/view/318>
- Kusnandar, Panuwun Joko Nurcahyo, & Didik Rilastiyo Budi. (2021). Fundamental Movement Skills: Identifikasi Keterampilan Gerak Dasar Olahraga Pada Siswa. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 265–270. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1473>
- Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7–12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Norito, T. B., Putri, S. A. R., Putra, D. D., & Fajar, M. (2022). Penerapan Cooperative Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar pada Siswa Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3889–3900. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2507>
- Pertiwi, R. M., Nurhasan, N., & Syam, T. A. R. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Sirkuit Untuk Membantu Pola Gerak Locomotor, Non Locomotor, dan Manipulatif Anak Down Syndrome. *Jendela Olahraga*, 3(2), 26–36. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i2.2452>
- Saputra, L. G., Hariadi, I., Hariyanto, E., & Winarno, M. E. (2022). Aktivitas pembelajaran PJOK dalam pembentukan karakter siswa. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(3), 239. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i3.14303>
- Sukirno, & Pratama, R. R. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar*. 274–282.
- Wiwik Saptiani, N. W., & Astawan, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbasis Lingkungan Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Kompetensi IPA. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24332>

SURAT KEPUTUSAN
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
NOMOR: 341/SK/PPs-UBD/MPJ/VIII/2025

TENTANG
PEMBIMBING TESIS MAHASISWA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI JENJANG STUDI STRATA DUA (S2)
PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS BINA DARMA
DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS BINA DARMA

- Menimbang : a. Bahwa mahasiswa semester akhir diharuskan membuat TESIS sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Pascasarjana Program Studi PENDIDIKAN JASMANI;
b. Bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan dimaksud, dipandang perlu untuk menunjuk Pembimbing TESIS bagi setiap mahasiswa;
c. Bahwa untuk memenuhi butir-butir di atas, perlu diterbitkan Surat Keputusan sebagai landasan hukumnya.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003;
2. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012;
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 tahun 2005;
4. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas;
5. Akte Pendirian Yayasan Nomor 95 tanggal 28 Desember 2003;
6. Statuta Universitas Bina Darma;
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 078/SK/Univ-BD/VI/2009 tanggal 1 Juni 2009.
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Bina Darma Nomor: 0001/SK/Univ-BD/I/2019 tanggal 10 Januari 2019.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan saudara:

Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd.

sebagai Pembimbing dalam penyusunan TESIS bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama : RENDY
NIM : 242330009
Judul Tesis : MODEL PEMBELAJARAN GERAK DASAR BERBASIS LINGKUNGAN SEKITAR "GUMAY ULU ADVENTURE (GUA)" DI SEKOLAH DASAR

KEDUA : Surat Keputusan ini berlaku 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan dan apabila dalam waktu tersebut mahasiswa belum menyelesaikan TESIS, maka akan diterbitkan Surat Keputusan Pembimbing yang baru, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya;

KETIGA : Surat Keputusan asli ini diberikan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk dilaksanakan dan diindahkan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Palembang
Pada Tanggal: 13 Agustus 2025
Direktur,

Universitas Bina
Darma
PROGRAM PASCASARJANA

Prof. Dr. Ir. Achmad Syarifudin, M.Sc.

Tembusan:

1. Pembimbing
2. Arsip

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Rendy
NIM : 242330009
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Konsentrasi : Olahraga Pendidikan
Judul : Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan Sekitar
"Gumay Ulu Adventure (GUA)" di Sekolah Dasar.
Pembimbing : Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
1	18 Agustus 2025	konsultasi desain dan prototype model GUA, pemilihan material bahan/media yg digunakan dlm model.	Sf.
2.	22 Agustus 2025	penentuan dan pemilihan media. (Spesifikasi dan dimensi) media yg digunakan dlm model pembelajaran GUA. pemberian Instruksi tugas gerak dan komponen pembelajaran.	Sf.
3.	10 September 2025	penetapan aturan / rules yg ada dalam pembelajaran. Model GUA tdd 3 model; setiap model tdd 3 post; berbeda 2 instruksi gerak.	Sf.
4.	13. September 2025.	Laporan hasil Validasi oleh Ahli dan perbaikan produk sesuai instruksi/saran ahli.	Sf.

LEMBAR KONSULTASI TESIS

Nama : Rendy
NIM : 242330009
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Konsentrasi : Olahraga Pendidikan
Judul : Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan Sekitar
"Gumay Ulu Adventure (GUA)" di Sekolah Dasar.
Pembimbing : Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd

No	Tanggal	Uraian Materi Konsultasi	Paraf
5.	10 Oktober 2025	Laporan revisi produk awal. lanjut. uji validasi expert. skala kecil, skala besar	Sf.
6.	10 Januari 2025	Konsultasi bab IV dan bab V Revisi analisis data, penyajian data hasil penelitian dan masalah tesis	Sf.
7.	15 Januari 2026	Revisi bab IV; menambahkan. hasil analisis CVI CVR dan data hasil tesis bab IV. Konsultasi penulisan artikel jurnal.	Sf.
8.	28 Januari 2026	lengkapi pengantar tesis, lengkapi masalah tesis; kata pengantar, halaman pengantar, karakteristik penelitian, lampiran-lampiran. abstrak dll.	Sf.

ACC Ujian tesis

 ISO 9001 : 2000	FORMULIR Perbaikan Proposal Tesis	NomorDok :	
		NomorRevisi :	
		Tgl. Berlaku :	
		Klausa ISO :	

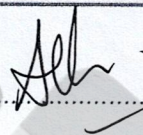
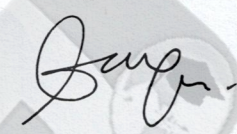
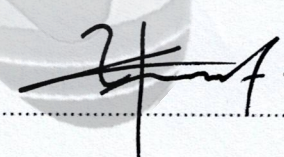
Nama : RENDY
NIM : 242330009
Judul Tesis : Model Pembelajaran Gerak Dasar Berbasis Lingkungan Sekitar Gumay Ulu Adventure (GUA)Di Sekolah Dasar.

(Kepada mahasiswa harap di isi sesuai dengan hasil ujian proposal tesis).

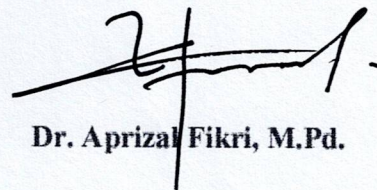
Dosen Pembimbing : Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd.

Tanggal Seminar : 13 Agustus 2025

Telah diperbaiki dan dikonsultasikan dengan Pembimbing/Penguji Proposal Tesis.

No.	Nama Dosen pembimbing/Penguji	Tanggal	Tanda Persetujuan
1.	Dr. Selvi Atesya Kesumawati, M.Pd.		1. 
2.	Dr. Bayu Hardiyono, M. Pd.		2. 
3.	Dr. Aprizal Fikri, M. Pd.		3. 

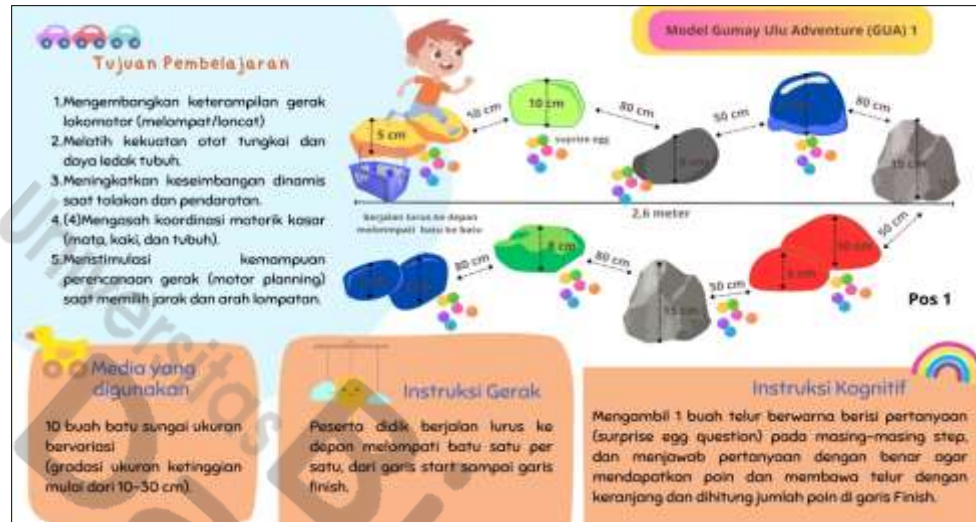
Palembang, 2025
Program Studi Pendidikan Jasmani – S2
Ketua,


Dr. Aprizal Fikri, M.Pd.

NB.

Harap segera menyerahkan foto copi formulir perbaikan proposal tesis sebanyak 2 lembar ke Sekretariat Pascasarjana, apabila telah di tanda tangan oleh penguji dan disahkan oleh Ketua Program Studi untuk proses pembuatan SK Pembimbing

**PETUNJUK PENILAIAN
PELAKSANAAN MODEL GUMAY ULU ADVENTURE (GUA) 1**



MODEL GUA 1 Post 1

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, tepat, dan lancar tanpa bantuan.	Melompati semua batu dengan teknik benar, seimbang saat tolakan dan pendaratan, serta koordinasi gerak sangat baik.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar, terdapat sedikit keraguan.	Melompati hampir semua batu dengan teknik cukup baik, keseimbangan relatif stabil.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar dan memerlukan bantuan.	Melompati beberapa batu, namun teknik dan keseimbangan masih kurang stabil.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar meskipun telah dibantu.	Kesulitan melompati batu, sering kehilangan keseimbangan dan gerak tidak terkoordinasi.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina Dharma

[illegible]

[illegible]



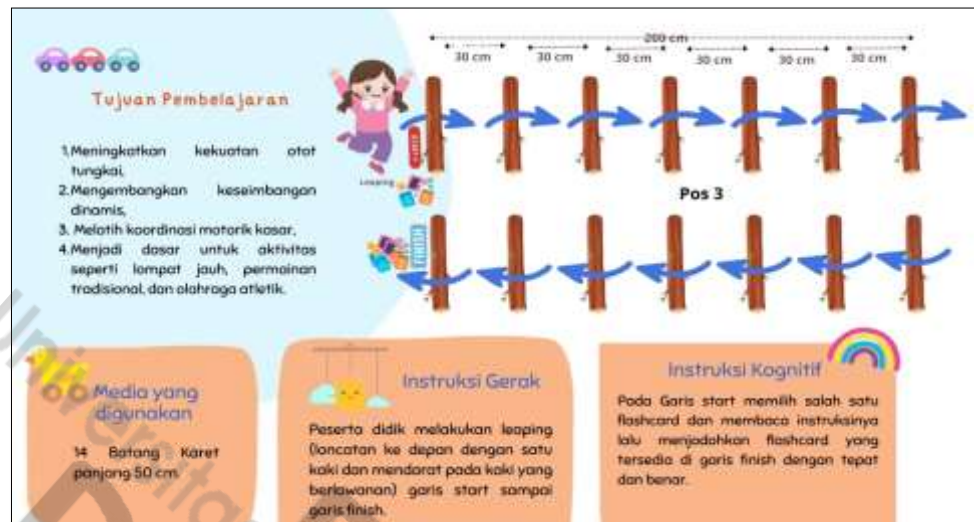
MODEL GUA 1 Post 2

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Memilih flashcard dengan tepat dan menjawab pertanyaan dalam telur dengan benar tanpa bantuan.	Berjalan dari start hingga finish di atas batang karet dengan keseimbangan sangat stabil, langkah mantap, tidak jatuh, dan koordinasi tubuh sangat baik.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Memilih flashcard dengan benar dan menjawab pertanyaan dengan sedikit keraguan.	Berjalan hampir seluruh lintasan dengan keseimbangan cukup stabil, sempat goyah tetapi tidak jatuh.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Memilih flashcard atau menjawab pertanyaan kurang tepat dan memerlukan bantuan.	Berjalan dengan keseimbangan kurang stabil, sering goyah atau berhenti, namun tetap menyelesaikan lintasan.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu memilih flashcard dengan benar dan tidak dapat menjawab pertanyaan meskipun dibantu.	Tidak mampu menjaga keseimbangan, sering turun dari batang karet dan tidak menyelesaikan lintasan dengan benar.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]



MODEL GUA 1 Post 3

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Membaca instruksi pada flashcard dengan benar dan menjodohkan flashcard di garis finish secara tepat tanpa bantuan.	Melakukan leaping dari start hingga finish dengan teknik benar, tolakan dan pendaratan seimbang, ritme gerak konsisten, serta koordinasi tubuh sangat baik.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Membaca instruksi dengan benar dan menjodohkan flashcard dengan sedikit keraguan.	Melakukan leaping hampir seluruh lintasan dengan teknik cukup benar, keseimbangan relatif stabil meskipun terdapat sedikit kesalahan.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Membaca instruksi kurang lancar atau menjodohkan flashcard kurang tepat dan memerlukan bantuan.	Melakukan leaping dengan teknik kurang tepat, keseimbangan sering terganggu, namun tetap menyelesaikan lintasan.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu memahami instruksi dan tidak dapat menjodohkan flashcard dengan benar meskipun telah dibantu.	Kesulitan melakukan leaping, teknik tidak tepat, sering kehilangan keseimbangan, dan tidak menyelesaikan lintasan dengan baik.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]

PETUNJUK PENILAIAN PELAKSANAAN MODEL GUMAY ULU ADVENTURE (GUA) 2



MODEL GUA 2 POST 1

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Menjawab seluruh pertanyaan dalam telur dengan benar, tepat, dan tanpa bantuan.	Berjalan dari start hingga finish dengan langkah mantap, mampu naik dan turun batu dengan seimbang, koordinasi tubuh sangat baik, dan tidak kehilangan keseimbangan.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar, terdapat sedikit keraguan.	Mampu berjalan hampir seluruh lintasan dengan keseimbangan cukup stabil, sesekali goyah namun tidak jatuh.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar dan memerlukan bantuan.	Mengalami kesulitan menjaga keseimbangan, sering ragu saat naik atau turun batu, namun tetap menyelesaikan lintasan.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar meskipun telah dibantu.	Tidak mampu menjaga keseimbangan, sering turun dari batu, dan tidak menyelesaikan lintasan dengan benar.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]



MODEL GUA 2 POST 2

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Memilih flashcard dengan tepat, mengambil telur sesuai warna, dan menjawab pertanyaan dengan benar tanpa bantuan.	Berjalan menyamping dari start hingga finish dengan keseimbangan sangat stabil, posisi tubuh tepat, langkah mantap, dan koordinasi gerak sangat baik.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Memilih flashcard dan telur dengan benar serta menjawab pertanyaan dengan sedikit keraguan.	Berjalan menyamping hampir seluruh lintasan dengan keseimbangan cukup stabil, sesekali goyah tetapi tidak turun dari balok.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Kesalahan dalam memilih flashcard/warna telur atau menjawab pertanyaan dan memerlukan bantuan.	Berjalan menyamping dengan keseimbangan kurang stabil, sering ragu atau berhenti, namun tetap menyelesaikan lintasan.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu memilih flashcard dan telur dengan benar serta tidak dapat menjawab pertanyaan meskipun telah dibantu.	Tidak mampu menjaga keseimbangan, sering turun dari balok, dan tidak menyelesaikan lintasan dengan benar.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]



MODEL GUA 2 POST 3

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, tepat, dan tanpa bantuan.	Melakukan lemparan bawah dengan teknik benar (ayunan lengan, posisi tubuh, dan pelepasan bola tepat) serta mengenai target secara konsisten.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar, dengan sedikit keraguan.	Melakukan lemparan bawah dengan teknik cukup benar dan mengenai target sebagian besar percobaan.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar dan memerlukan bantuan.	Teknik lemparan kurang tepat dan hanya sesekali mengenai target.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar meskipun telah dibantu.	Teknik lemparan tidak tepat dan tidak mampu mengenai target	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]

**PETUNJUK PENILAIAN
PELAKSANAAN MODEL GUMAY ULU ADVENTURE (GUA) 3**



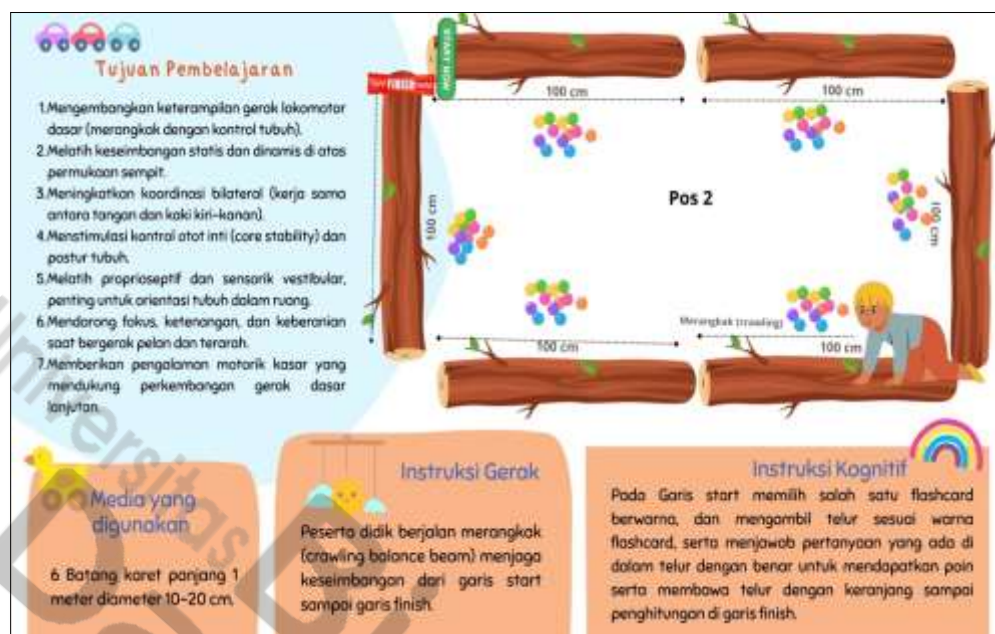
MODEL GUA 3 POST 1

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, tepat, dan tanpa bantuan.	Berlari menyamping dari start hingga finish dengan gerakan lincah, langkah terkontrol, mampu melewati batu dengan baik, serta koordinasi dan keseimbangan sangat baik.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar, dengan sedikit keraguan.	Berlari menyamping hampir seluruh lintasan dengan koordinasi cukup baik, sesekali ragu tetapi tidak menyentuh atau menjatuhkan batu.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar dan memerlukan bantuan.	Gerakan kurang lincah, sering ragu atau menyentuh batu, namun tetap menyelesaikan lintasan.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar meskipun telah dibantu.	Kesulitan berlari menyamping, sering kehilangan keseimbangan atau menabrak batu, dan tidak menyelesaikan lintasan dengan baik.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]



MODEL GUA 3 POST 2

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, tepat, dan tanpa bantuan.	Merangkak dari start hingga finish dengan posisi tubuh benar, keseimbangan sangat stabil, koordinasi tangan dan kaki sangat baik, serta gerakan terkontrol.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar, dengan sedikit keraguan.	Merangkak hampir seluruh lintasan dengan posisi tubuh cukup benar, keseimbangan relatif stabil meskipun sesekali goyah.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar dan memerlukan bantuan.	Merangkak dengan posisi tubuh kurang tepat, keseimbangan sering terganggu, namun tetap menyelesaikan lintasan.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar meskipun telah dibantu.	Kesulitan merangkak, sering kehilangan keseimbangan, dan tidak menyelesaikan lintasan dengan benar.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina
Darmas

[illegible]

[illegible]



MODEL GUA 3 POST 3

Score	Kognitif	Psikomotor	Afektif
4 (Sangat Baik)	Menjawab seluruh pertanyaan dengan benar, tepat, dan tanpa bantuan.	Melambungkan dan memukul bola dengan teknik benar, koordinasi mata dan tangan sangat baik, serta bola mengenai target secara konsisten.	Menunjukkan sikap percaya diri, disiplin, sportivitas tinggi, fokus, dan antusias selama kegiatan.
3 (Baik)	Menjawab sebagian besar pertanyaan dengan benar, dengan sedikit keraguan.	Teknik melambungkan dan memukul cukup benar, koordinasi baik, dan bola mengenai target pada sebagian besar percobaan.	Menunjukkan sikap positif dan percaya diri, namun fokus atau antusiasme belum konsisten.
2 (Cukup)	Menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar dan memerlukan bantuan.	Teknik kurang tepat, koordinasi mata dan tangan belum optimal, dan bola hanya sesekali mengenai target.	Kurang percaya diri, fokus sering terganggu, namun tetap mengikuti kegiatan.
1 (Kurang)	Tidak mampu menjawab pertanyaan dengan benar meskipun telah dibantu.	Teknik tidak tepat, koordinasi rendah, dan bola tidak mengenai target.	Tidak percaya diri, kurang disiplin, dan kurang menunjukkan sikap positif selama kegiatan.

Universitas Bina Dharma

[illegible]

[illegible]

Lampiran

Tabel. 1 Uji CVI dan CVR Model Gumay Ulu Adventure (GUA) 1

No.	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	Criteria
1.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
2.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
3.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4.	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
5.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
6.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
7.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
8.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
9.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
10.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
11.	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
12.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
13.	4	4	4	3	3	1.5	0.5	0.3	Valid
14.	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
15.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
16.	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
Jumlah	61	62	60	Jumlah				9.1	
Rata-rata	3.81	3.88	3.75	Rata-rata				0.568	
Rerata	3.81								

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Exper

V : Valid

Tabel. 2 Uji CVI dan CVR Model Gumay Ulu Adventure (GUA) 2

No.	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	Criteria
1.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
2.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
3.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
4.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
5.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
6.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
7.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
8.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
9.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
10.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
11.	3	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
12.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
13.	4	4	4	3	3	1.5	0.5	0.3	Valid
14.	4	3	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
15.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
16.	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
Jumlah	59	61	61	Jumlah				8.4	
Rata-rata	3.68	3.81	3.81	Rata-rata				0.525	
Rerata	3.77								

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Exper

V : Valid

Tabel. 3 Uji CVI dan CVR Model Gumay Ulu Adventure (GUA) 3

No.	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	Criteria
1.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
2.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
3.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
4.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
5.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
6.	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
7.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
8.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
9.	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
10.	3	3	4	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
11.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
12.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
13.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
14.	4	3	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
15.	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
16.	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
Jumlah	58	60	62	Jumlah				7.8	
Rata-rata	3.63	3.75	3.88	Rata-rata				0.488	
Rerata	3.75								

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Exper

V : Valid

Gumay Ulu Adventure (GUA): An Environmental-Based Instructional Model to Enhance Fundamental Movement Skills in Elementary School

Rendy¹, Selvi Atesya K.^{1*}, Bayu Hardiyono¹, Aprizal Fikri¹, I Bagus Endrawan¹, Martinus¹, Muslimin¹

¹ Physical Education, Postgraduate, Universitas Bina Darma, Jenderal Ahmad Yani Road No.3, 9/10 Ulu, Seberang Ulu I, Palembang, Sumatera Selatan 30111, Indonesia.

¹Rendy86@guru.sd.belajar.id ; ²kesumawati@binadarma.ac.id ; ³bayu.hardiyono@binadarma.ac.id ;
⁴aprizal.fikri10@binadarma.ac.id ; ⁵bagus.endrawan@binadarma.ac.id ; ⁶martinus@binadarma.ac.id ;
⁷muslimin@binadarma.ac.id

*corresponding author

ABSTRACT

This study aimed to develop an environment-based Physical Education, Sport, and Health (PJOK) instructional model through the *Gumay Ulu Adventure* (GUA) game, designed to align with the characteristics of elementary school students, in order to enhance students' learning engagement, interest, and understanding in PJOK instruction. **Methods:** This study employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. The primary instrument used in this study was a questionnaire. Expert validity testing was conducted using the Content Validity Index (CVI) and the Content Validity Ratio (CVR). **Results:** The validation process involved learning content experts, motor learning experts, and senior PJOK practitioners. **Conclusion:** Based on the CVR results, which indicated an average value of 0.568 within the acceptable range of -1 to 1, the GUA game-based instructional model was deemed valid and feasible for implementation in physical education learning. Furthermore, the model may serve as an alternative instructional approach that aligns with the characteristics of elementary school students and has the potential to enhance learning engagement, interest, and understanding of fundamental motor skills.

Keywords: Environmental, Adventure, and Game.

ARTICLE INFO

Article History:

Accepted :
Approved :
Available Online

Correspondence Address:

Selvi Atesya Kesumawati
Department Master of Physical Education, Postgraduates
Programme, Universitas Bina Darma Jenderal Ahmad Yani Road,
NO.3 9/10 Ulu, Seberang Ulu, Palembang, 30111, Indonesia.
E-mail: kesumawati@binadarma.ac.id

INTRODUCTION

Physical Education, Sport, and Health (PJOK) plays a crucial role in supporting the holistic development of elementary school children, particularly in fostering fundamental motor skills, social competence, and character formation (Bramantia et al., 2023). For learners in Phase B (Grades 3 and 4), effective PJOK instruction should align with their concrete operational developmental stage, which is characterized by high curiosity, a preference for hands-on experiences, play-based activities, environmental exploration, and peer interaction. Instructional approaches that fail to accommodate these characteristics risk limiting student engagement and learning outcomes (Lasmi, Fatimah., 2025); (Prasetyo & Hasan, 2025).

However, current PJOK instructional practices in elementary schools remain predominantly teacher-centered and rely heavily on abstract explanations and drill-oriented activities (Sumarno, 2022); (Armanjaya et al., 2025). Such approaches are often misaligned with learners' developmental needs, resulting in low levels of active participation, limited opportunities for meaningful movement experiences, and suboptimal development of motor, social, and affective domains (Setyawan et al., 2025); (Gholy & Hadi, 2021); (Satriawan et al., 2025). This mismatch highlights a critical pedagogical gap in elementary PJOK instruction.

Environmental-based learning for elementary school students in Phase B is an instructional approach that utilizes the surrounding environment as a contextual learning resource to provide authentic and meaningful learning experiences. Through exploratory, participatory, and integrative activities, students not only develop a concrete understanding of learning concepts but also enhance critical thinking, social skills, and fundamental movement abilities, while fostering environmental awareness, thereby making learning more active, relevant, and aligned with the developmental characteristics of learners in Phase B (Dinata & Prakoso, 2022).

In addition, Phase B learners require contextual and meaningful learning experiences that enable them to connect movement concepts with authentic, real-life contexts (Ayyas & Mylsidayu, 2022). Despite this need, the surrounding environment and local cultural resources which possess significant pedagogical potential are rarely utilized systematically as learning resources (Nuryanto, 2023); (Fais, Moh, 2024);. In particular, the Gumay Ulu environment, rich in natural settings and local wisdom, has not yet been integrated into PJOK instruction in a structured and pedagogically sound manner. As a consequence, students' engagement remains low, while opportunities for the development of fundamental motor skills, social interaction, and internalization of local cultural values are limited.

These challenges are further exacerbated by the absence of an empirically validated instructional model that integrates adventure-based learning, environmental exploration, and local wisdom, while being explicitly designed to match the developmental characteristics of Phase B learners. Teachers therefore face difficulties in designing learning experiences that are not only active and enjoyable, but also developmentally appropriate, culturally relevant, and feasible to implement within typical school contexts.

This study proposes the Gumay Ulu Adventure (GUA) instructional model, an environment-based, adventure-oriented PJOK learning model grounded in local wisdom. The

GUA model lies in its systematic integration of three key dimensions: (1) adventure-based movement learning that promotes exploration, challenge, and enjoyment; (2) utilization of the immediate natural and social environment as an authentic learning space; and (3) embedding local cultural values and wisdom as an integral component of motor learning experiences. Unlike conventional PJOK models that emphasize standardized drills or abstract instruction, the GUA model is specifically designed to facilitate holistic learning experiences that simultaneously enhance fundamental motor skills, learner engagement, social interaction, and character development, using low-cost and contextually relevant learning resources.

Accordingly, this study aims to develop and validate the Gumay Ulu Adventure (GUA) instructional model through a research and development approach, with the expectation that it can serve as a practical and effective alternative pedagogical model for elementary PJOK instruction, particularly for Phase B learners. The findings of this study are expected to contribute to the advancement of environment-based and culturally responsive pedagogy in physical education, while offering an empirically grounded model that can be adapted to similar educational contexts.

METHODS

The development of the Gumay Ulu Adventure (GUA) instructional model employed the ADDIE design framework, encompassing the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The study involved Grade 3 and Grade 4 elementary school students from schools in the Gumay Ulu area, Lahat Regency. Participants in the small-scale trial consisted of 61 students from SDN 6 Gumay Ulu, while the large-scale trial involved 97 students from SDN 3, SDN 4, and SDN 7 Gumay Ulu.

The research procedures were systematically organized into five sequential stages, as outlined below:

(1) Analysis Phase

During the analysis phase, the researchers identified instructional needs, learner characteristics, as well as the environmental potential and local wisdom of the Gumay Ulu context that could be utilized as resources for adventure-based learning. The outcomes of this phase included the formulation of research problems, learning objectives, and model development needs, with achievement indicators focusing on

the alignment of the model with the curriculum, learner characteristics, and the environmental learning context.

(2) Design Phase

In the design phase, the Gumay Ulu Adventure (GUA) instructional model was systematically planned and structured. This phase involved the development of instructional syntax, adventure-based activity scenarios, lesson plans or modules, and assessment instruments. The output of this phase was a well-structured instructional design, with achievement indicators reflecting the integration of learning objectives, instructional methods, media, and assessment strategies to support the attainment of cognitive, affective, and psychomotor competencies.

(3) Development Phase

The development phase focused on transforming the instructional design into a ready-to-use GUA instructional product. At this stage, learning modules, instructional media, and assessment instruments were developed and subsequently subjected to expert validation. The output of this phase was a validated GUA instructional model, classified as feasible or requiring revision based on feedback and recommendations provided by expert validators.

(4) Implementation Phase

During the implementation phase, the GUA model was applied in authentic classroom learning settings. Teachers conducted instruction in accordance with the prescribed instructional syntax, while students actively participated in adventure-based activities, environmental exploration, and collaborative group work. The implementation was carried out through a small-scale trial involving 61 students at SDN 6 Gumay Ulu, followed by a large-scale trial involving 97 students from SDN 2, SDN 3, SDN 5, and SDN 7 Gumay Ulu. The outputs of this phase included implementation data and learning outcomes, with achievement indicators encompassing instructional fidelity, student engagement, and attainment of learning objectives.

(5) Evaluation Phase

The evaluation phase aimed to comprehensively assess the effectiveness and overall quality of the Gumay Ulu Adventure instructional model. Both formative and summative evaluations were conducted to measure students' learning outcomes, attitudes, and motor skills. The outputs of this phase consisted of evaluation results and model refinement, with achievement indicators demonstrating improvements in

learning outcomes and confirming that the GUA model was feasible and effective for instructional use.

Research Instruments; data were collected using a GUA model evaluation rubric employing a four-point rating scale (1–4). The rubric was completed by three expert validators, including a motor learning expert, an instructional media expert, and a senior PJOK practitioner, to assess the feasibility, content relevance, and media presentation quality of the GUA model. The research instruments used in this study are described as follows:

Tabel 1. Instrument of Assessment Expert Validation

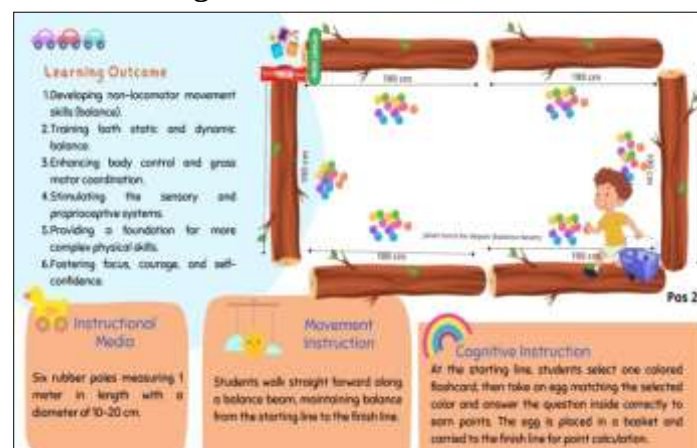
No.	Aspect	Rating Scale			
A.	Media design, usability, and attractiveness	1	2	3	4
1.	The visual design of the tools is engaging, theme-consistent, and appropriate for the characteristics of Phase B children.				
2.	The materials are safe, with non-sharp and non-slippery surfaces.				
3.	The colors and shapes of the media are attractive and motivating for children.				
4	The media is easy to install, relocate, and operate in different environments.				
B.	Suitability with the Principles of Motor Learning				
5.	The activities are aligned with the motor development characteristics of Phase B children.				
6.	Integrates a variety of motor learning principles.				
7.	Enhances locomotor skills, balance, and coordination.				
8.	Minimizes the risk of injury.				
C.	Relevance to Psychological Development Aspects				
9.	The model is appropriate for the cognitive, social, and emotional characteristics of Phase B children.				
10.	Encourages enjoyment and active participation.				
11.	Enhances motor planning and decision-making skills				
12.	Promotes social interaction and self-confidence				
D	Relevance to Physical Education and Health Learning Objectives				
13.	Feasible to apply in schools with limited infrastructure.				
14.	In accordance with the Phase B learning outcomes in Physical Education and Health.				
15.	Feasible within the allocated time and existing field conditions.				
16.	All participants are actively engaged in the game.				

Tabel 2. Instructional Rating Scale Assesment for Experts

Scale	Assesment Description
1	Very suitable/very precise/very safe/very easy/very practical/highly optimizing.
2	Appropriate/precise/safe/easy/practical/can optimize.
3	Inappropriate/inappropriate/unsafe/not easy/impractical/unable to optimize
4	Very inappropriate/very imprecise/very unsafe/very not easy/very impractical/very unsafe.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Model Pembelajaran Gumay Ulu Adventure (GUA) yang berbasis petualangan dan kearifan lokal Gumay Ulu agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan desain ADDIE dan melibatkan ahli (ahli media pembelajaran, ahli pembelajaran gerak, dan praktisi PJOK) untuk menilai kelayakan dan kualitas model GUA.

**Figure 1.** GUA 1 Model Post 1**Figure 2.** GUA 1 Model Post 2

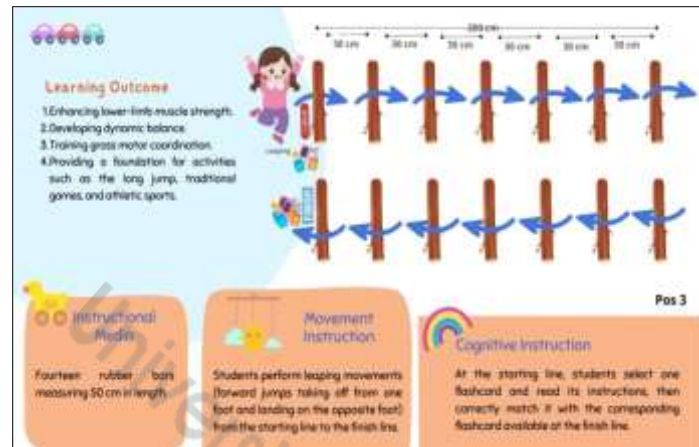


Figure 3. GUA 1 Model Post 3

Table 3. Guidelines for Rubric Assesment Model GUA 1 Post 1

Score	Cognitive	Physicomotor	Affective
4 (Excelent)	Successfully answers all questions correctly and independently.	Demonstrates correct jumping technique, good balance during take-off and landing, and excellent coordination of movement.	Shows positive attitudes, including self-confidence, discipline, sportsmanship, focus, and enthusiasm during the learning process.
3 (Good)	Correctly answers most questions, although with some hesitation.	Successfully jumps over most stones with adequate technique and relatively stable balance.	Shows positive attitudes and self-confidence, although focus and enthusiasm are not consistently maintained.
2 (Fair)	Correctly answers a limited number of questions and requires guidance.	Successfully jumps over some stones, but the technique and balance remain unstable.	Displays limited self-confidence and frequent loss of focus, but remains involved in the activities.
1 (Poor)	Fails to answer the questions correctly even with assistance.	Demonstrates significant difficulty in jumping, with frequent loss of balance and uncoordinated movements.	Demonstrates low self-confidence, poor discipline, and a lack of positive attitudes during the activities.

Table 4. Guidelines for Rubric Assesment Model GUA 1 Post 2

Score	Cognitive	Physicomotor	Affective
4 (Excelent)	Selects the flashcard correctly and answers the question in the egg accurately without assistance	Successfully walks from the start to the finish on the rubber beam with very stable balance, steady steps, no falls, and excellent body coordination.	Demonstrates self-confidence, discipline, high sportsmanship, focus, and enthusiasm during the activities.

3 (Good)	Selects the flashcard correctly and answers the question with slight hesitation.	Demonstrates fairly stable balance while walking along most of the track, with occasional instability but no fall.	Demonstrates positive attitudes and self-confidence, but focus or enthusiasm is not yet consistent.
2 (Fair)	Incorrectly selects the flashcard or answers the question and requires assistance.	Demonstrates unstable balance, often wobbles or stops, but manages to complete the track.	Demonstrates low self-confidence, with frequent distractions, yet continues to participate in the activities.
1 (Poor)	Demonstrates inability to select the appropriate flashcard and answer the question even with support.	Demonstrates poor balance control, frequently stepping off the rubber beam and failing to complete the track appropriately.	Demonstrates low self-confidence, poor discipline, and a lack of positive attitudes throughout the activities.

Table 5. Guidelines for Rubric Assesment Model GUA 1 Post 3

Score	Cognitive	Physicomotor	Affective
4 (Excelent)	Demonstrates the ability to read flashcard instructions accurately and match them correctly at the finish line without support.	Demonstrates correct leaping technique, stable take-off and landing, consistent movement rhythm, and very good body coordination throughout the activity.	Demonstrates self-confidence, discipline, high sportsmanship, focus, and enthusiasm during the activities.
3 (Good)	Demonstrates the ability to read the instructions accurately and match the flashcards, though with slight uncertainty.	Successfully completes leaping along most of the track with adequate technique and relatively stable balance, although minor mistakes occur.	Demonstrates positive attitudes and self-confidence, but focus or enthusiasm is not yet consistent.
2 (Fair)	Reads the instructions with difficulty or pairs the flashcards inaccurately, requiring assistance.	Demonstrates improper leaping technique, with frequent balance disruptions, yet manages to complete the track.	Shows low self-confidence, frequently loses focus, but still participates in the activities.
1 (Poor)	Demonstrates inability to understand the instructions and match the flashcards accurately even with support.	Demonstrates difficulty in performing leaping, with improper technique, frequent loss of balance, and inability to complete the track correctly.	Demonstrates low self-confidence, poor discipline, and a lack of positive attitudes throughout the activities.

The results of the CVI and CVR validation tests by 3 experts on the developed media SLBPE can be seen in the table below:

Table 6. The Result CVI and CVR GUA Model

Question	E1	E2	E3	ne	N	N/2	ne-(N/2)	CVR	Criteria
1	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
2	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
3	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
4	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
5	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
6	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
7	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
8	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
9	4	4	4	3	3	1.5	1.5	1	Valid
10	4	3	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
11	3	4	3	1	3	1.5	-0.5	-0.3	Valid
12	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
13	4	4	4	3	3	1.5	0.5	0.3	Valid
14	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
15	3	4	4	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
16	4	4	3	2	3	1.5	0.5	0.3	Valid
Amount	61	62	60					Amount	9.1
Average	3.81	3.88	3.75					Average	0.568
Average	3.81								Valid

CVR scores on each item ranged 1 to -1

Information :

Ne : Total Essential Subject Matter Expert (SME)

N : Total of Subject Matter Exper

V : Valid

The analysis of the Model GUA product evaluation by three experts (Table 6) showed an average CVI of 3.81 and a CVR of 0.568, which falls within the valid range of 1 to -1. This indicates that the developed model is highly valid and relevant to the learning objectives of PJOK Phase B (Grades 3 and 4) across psychomotor, cognitive, and affective domains.

Table 7. Instrument Validity Tes Result for GUA Model

Aspect	Rater Score	Coefficient Corelation	P	Status
Cognitive	Rater 1- score total rater	0,739	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,842	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,715	0,05	Valid
Phsycomotor	Rater 1- score total rater	0,765	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,835	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,788	0,05	Valid

Affective	Rater 1- score total rater	0,767	0,05	Valid
	Rater 2- score total rater	0,882	0,05	Valid
	Rater 3- score total rater	0,830	0,05	Valid

Table. 7 presents the results of the validity analysis of Gumay Ulu Adventure learning model instrument. The correlation coefficient analysis among the three raters—covering the psychomotor, cognitive, and affective aspects—indicates a strong positive relationship between the ratings of Rater 1 and the overall rater scores. Likewise, the assessments provided by Rater 2 show a substantial positive correlation with the total score, and a similar pattern is observed in the evaluations conducted by Rater 3. To examine the reliability of the *Gumay Ulu Adventure* learning model instrument, an Intraclass Correlation Coefficient (ICC) test involving three raters was conducted. The reliability results are reported in Table 8.

Table 8. Instrument Reliability Test Result for GUA Model

Aspect	Coefficient	Coefficient Interater	Status
Cognitive	0,887	0,05	Valid
Phsycomotor	0,824	0,05	Valid
Affective	0,812	0,05	Valid

Based on the ICC analysis involving three raters, the reliability values for the three assessed aspects calculated using the Alpha coefficient and analyzed through the ANOVA General Multifacet Model, indicate a high coefficient level both within and between raters. After confirming that the GUA instrument satisfied the requirements for validity and reliability, the researchers proceeded to the empirical testing phase through field trials. These trials were conducted in both small-group and large-group settings to assess the effectiveness of the developed product.

Based on the analysis data, the evaluation indicators for the GUA model were clearly structured, systematic, and easy for experts to understand, resulting in objective and consistent assessments. High reliability is an essential aspect in model development research, particularly in PJOK learning, which often involves performance- and behavior-based evaluations. Pedagogically, the effectiveness of the GUA model is closely linked to the application of a game-based learning approach. This approach can create an enjoyable learning environment, foster interest, and enhance students' learning motivation. The integration of cognitive, psychomotor, and affective aspects within a single environment-

based game model allows students to learn through direct experience, making the learning process more meaningful.

These findings are in line with the view that the use of interactive and contextual learning models can enhance student engagement in PJOK learning. Furthermore, the GUA model also contributes to the development of students' fundamental motor skills. Through game-based activities that integrate fundamental motor skill practice with learning content from the questions, students not only engage in physical activities but also gain an understanding of the benefits of these activities for knowledge related to physical literacy.

CONCLUSION

The findings of this study demonstrate that the Gumay Ulu Adventure (GUA) model possesses strong validity and reliability as an instructional medium in elementary school Physical Education, particularly for Phase B students (Grades 3 and 4). The results of the validity analysis revealed a high level of agreement among expert raters across the psychomotor, cognitive, and affective domains, indicating that the model meets essential pedagogical and content-related criteria. Moreover, reliability analysis using the Intraclass Correlation Coefficient (ICC) confirmed a high degree of inter-rater consistency, reflecting the stability and dependability of the assessment results. Collectively, these findings suggest that the GUA model constitutes an effective and pedagogically sound instructional medium capable of enhancing both the quality of instructional processes and learning outcomes in Physical Education.

REFERENCES

- Armanjaya, S., Rachman, F., Prasetyo, A., & Bastian, A. A. (2025). The effect of differentiated traditional game learning on physical fitness of elementary school students. *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 14(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/altius.v14i1.91>
- Ayyas, Y. A., & Mylsidayu, A. (2022). *Analisis model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis sentra di Sekolah Dasar Alam Natur Islam Bekasi*. 18(2), 209–216. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.53098>
- Bramantia, R., Sutrisno, K., Amiq, F., Fitriady, G., & Wahyudi, U. (2023). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Selama Covid-19 di SMA-SMK Negeri Se-Kota Batu. *Sport Science and Health*, 5(3), 270–277. <https://doi.org/10.17977/um062v5i32023p270-277>
- Dinata, V. C., & Prakoso, B. B. (2022). Relevansi Program Learning Outcomes dengan kompetensi guru Pendidikan Jasmani The relevance of the Learning Outcomes Program to the competence of Physical Education teachers. *ALTIUS: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 11(2), 114–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/altius.v11i2.123>

- Fais, Moh, E. a. (2024). PEMANFAATAN POTENSI LINGKUNGAN SEKITAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PJOK DI UPT SPF SD INPRES JONGAYA 1. *Global Journal Sport and Education*, 1(November), 20–24. <https://doi.org/DOI.10.35458>
- Gholy, M. S., & Hadi, S. R. (2021). *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education) Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Melalui Program SIBBER Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Berkarakter Sportivitas*. 6(2018), 134–145.
- Lasmi, Fatimah., H. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6, 1973–1987. <https://doi.org/doi.org/10.55081/jurdip.v6i4.5312>
- Nuryanto. (2023). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Lingkungan Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes*. 3(2), 9–23. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v3i2.2147>
- Prasetyo, D. A., & Hasan, M. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Pendidikan PJOK. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas (JPTK)*, 2(January 2024), 187–192. <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i3.762> Efektivitas
- Satriawan, R., Shandi, S. A., Irawan, E., Jasmani, P., & Masyarakat, P. (2025). Peningkatan Literasi Gerak dan Pembelajaran PJOK yang Menyenangkan dalam Program Penjas Berbagi. *Jaroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 117–124.
- Setyawan, I., Muhammad, H. N., Hidayat, T., Ridwan, M., Pulung, K., & Ponorogo, K. (2025). Dampak integrasi permainan tradisional pada motivasi belajar siswa pjok di sekolah dasar. *Journal Penjaskesrek*, 12(1), 80–91. <https://doi.org/doi.org/10.46244/penjaskesrek.v12i1.3259>
- Sumarno, E. a. (2022). Inovasi Pembelajaran melalui Model Teaching Game for Understanding (TGfU) untuk Menyiapkan Keterampilan Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170–184. <https://doi.org/doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54692>