

cek

by turnitin turnitin

Submission date: 26-Dec-2023 12:03AM (UTC+0700)

Submission ID: 2258569928

File name: RAHAYU_JURNAL_OBSESI_REVISI_2.docx (224.95K)

Word count: 3790

Character count: 26223



1

Volume x Issue x (xxxx) Pages x-xx

Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Games Activities untuk Meningkatkan Problem Solving Skills Siswa

Rahayu Prasetyo¹, Novita Nur Synthiawati², Nugroho Susanto^{3✉}^(1,2)(Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Jombang)⁽³⁾(Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang)

DOI: prefix/singkatan jurnal.volume.nomor.ID artikel

20

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan model pembelajaran outdoor games activities, (2) untuk mendapatkan hasil keefektifan model pembelajaran outdoor activities untuk meningkatkan problem solving skills peserta didik sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan menggunakan desain ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yang meliputi *Analysis, Design Development, Implementation Evaluation*. Subjek pada penelitian ini pada SDN yang dilakukan pada uji coba produk yang telah dikembangkan dalam penelitian adalah siswa kelas bawah rentang usia 7-8 tahun di Sekolah Dasar Negeri Balongbesuk Kabupaten Jombang dengan jumlah subjek 61 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar, hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase sebesar 100% dari hasil uji validasi ahli dan hasil uji paired sample t test yaitu nilai probabilitas produk < 0.05. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pengembangan model outdoor games activities mempunyai pengaruh terhadap problem solving skills peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan, pembelajaran outdoor games activities, problem solving skills

Abstract

This study aims to: (1) produce outdoor game activity learning models, (2) to obtain results the effectiveness of outdoor activity learning models to improve problem solving skills of elementary school students. This type of research is development using the ADDIE design which consists of five stages which include Analysis, Design Development, Implementation Evaluation. The subjects in this research at SDN which carried out product trials that had been developed in the research were lower grade students aged 7-8 years at the Balongbesuk State Elementary School, Jombang Regency with a total of 61 students. The results showed that the game model developed was feasible and effective for use in learning Physical Education Sports and Health in elementary schools, this was indicated by the acquisition of a percentage of 100% from the results of the expert validation test and the results of the paired sample t test, namely the product probability value < 0.05. Thus it can be concluded that the development of outdoor games activities models has an influence on students' problem solving skills

Keywords: development, learning outdoor game activities, problem solving skills

1

Copyright (c) 2022 Nama Penulis1,2 dst.

✉ Corresponding author :

✉ Mail Address : nugrohosusanto@fik.unp.ac.id (Padang, Indonesia)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

1

Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, x(x), xxxx | 1

Pendahuluan

Pendidikan Jasmani mempunyai peran yang baik untuk peserta didik dalam kegiatan belajar dan berlatih keterampilan olahraga yang dapat meningkatkan kebugaran seumur hidup dan kesetahuannya (Sudarsinah, 2021). Sementara Kristiyandaru & Indahwati (2023) mempunyai pendapat jika pendidikan jasmani mempunyai tanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar untuk mendukung kebutuhan psikologis siswa. Maka dari itu dibutuhkan alternatif pembelajaran yang inovatif, variatif, dan kreatif dalam pelaksanaannya. Aktivitas pembelajaran luar ruangan adalah pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dan melibatkan petualangan dan dapat dilakukan di alam atau di luar kelas. Pemanfaatan lingkungan alam yang ada bisa digunakan untuk mempengaruhi perilaku individu (Setyawan, 2020).

Menurut (Sozen, 2012) siswa mengeksplorasi dirinya dengan mengetahui, mengamati, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan satu sama lain, dan saling memberikan kepekaan pada setiap tindakan hal ini bertujuan untuk memberi siswa pengalaman unik yang dapat digunakan dalam kehidupannya. Hal ini tentu dimaksudkan agar dapat membuat siswa memiliki pengalaman tersendiri yang bisa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Fibriansyah et al., 2022). Siswa mengembangkan kemampuan untuk menjadi individu yang lebih mandiri saat melakukannya. Proses ini harus dilatih sejak dini, dan kemandirian siswa akan bermanfaat ketika mereka kembali ke masyarakat untuk hidup secara sosialis. Selain itu menurut (Astuti, 2018) mengatakan model outdoor education dapat mengasah keterampilan motorik kasar dan sosial pada anak dimana anak lebih banyak melakukan kegiatan yang secara tidak langsung melibatkan kerjasama antar teman dan kemampuan berkreasi.

Anak yang aktif bergerak akan memperoleh kebugaran jasmani dan terhindar dari obesitas karena terus melakukan aktivitas yang membakar lemak pada tubuh, serta usia anak mulai dari 6-12 tahun merupakan usia pertumbuhan dan anak lebih condong untuk bermain dan mengenal lingkungan luar (Smith et al., 2017). Pada dasarnya, pembelajaran yang menyenangkan khususnya bagi anak usia sekolah dasar adalah melalui bermain sambil belajar yang disesuaikan melalui implementasi model maupun metode pembelajaran (Hidayat et al., 2020). Hasil penelitian Maisya et al., (2020) menunjukkan metode outdoor learning yang diterapkan pada saat pembelajaran IPA berpengaruh terhadap hasil complex problem solving skills siswa, hal ini terlihat dari peningkatan complex problem solving skills siswa yang lebih baik dari pada sebelumnya. (Aladağ et al., 2021) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh outdoor education terhadap keterampilan literasi peta siswa dan keterampilan berpikir reflektif untuk pemecahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dikembangkan secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi peta dan keterampilan berpikir reflektif.

Kegiatan permainan di luar ruangan memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif dan melibatkan berbagai otot kasar dan halus, yang berimplikasi pada peningkatan kebugaran jasmani siswa (Ma'arif & Prasetyo, 2021). Permainan di luar ruangan akan memiliki efek jangka panjang dan pendek pada kesehatan siswa, termasuk meningkatkan kesehatan kardiovaskular, muskuloskeletal, dan mental. Bermain di luar ruangan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan motorik, penglihatan, kognisi, kadar vitamin D, dan kesehatan mental (Hackett et al., 2021; P. S. Tandon et al., 2012). Rekomendasi tersebut didasarkan pada fakta bahwa berada di luar ruangan berkorelasi kuat dengan fisik. Kegiatan untuk anak-anak dengan prestasi akademik anak di masa depan (P. Tandon et al., 2017). Keefektifan permainan gerak dalam kurikulum pendidikan jasmani untuk anak usia sekolah dasar terbukti. Permainan ini meningkatkan kepadatan gerak kelas pendidikan jasmani dan meningkatkan kebugaran jasmani siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Balongbesuk Jombang, guru masih belum melakukan inovasi dalam proses pembelajaran lebih khususnya pada pembelajaran PJOK. Dalam proses pelaksanaannya pembelajaran PJOK masih terpusat pada guru, guru masih belum mendorong siswa untuk berpikir tentang manfaat, fungsi dan

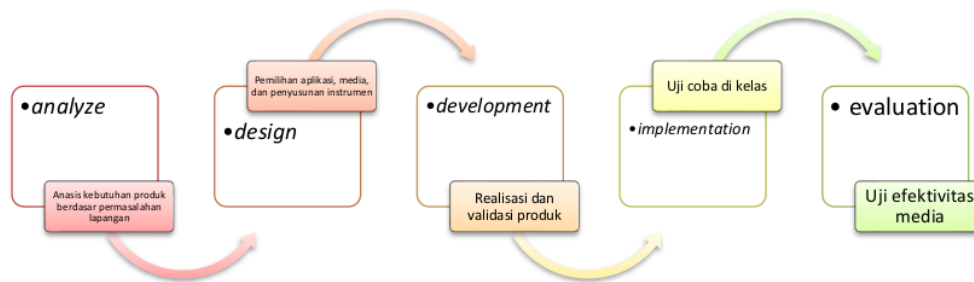
masalah-masalah olahraga yang mereka lakukan. Materi yang diberikan lebih mengarah pada aspek psikomotor saja. Belum ada interaksi yang kuat antara guru dan siswa dalam proses belajar, serta tidak pernah diajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah sehingga siswa tidak terbiasa dalam menyelesaikan masalah. Padahal pembelajaran PJOK dapat menyediakan lingkungan yang mendukung untuk para siswa belajar bagaimana berpikir secara kritis, siswa ditantang untuk menghasilkan solusi yang unik dari tugas gerak, membuat permainan versi yang baru, dan memikirkan masalah yang berkaitan dengan kebugaran dan kesehatan (Prasetyo & Ma'arif, 2021). Hal inilah yang dilihat oleh peneliti untuk memperkenalkan model pembelajaran yang lebih variatif untuk meningkatkan problem solving skills siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka hal yang sangat diperlukan adalah menerapkan model pembelajaran lain yang lebih kreatif serta inovatif dalam seperti pendidikan dengan model pembelajaran *outdoor games activities* yang bisa menjadi alternatif dalam pembelajaran PJOK. Melalui pola-pola permainan yang memerlukan tugas-tugas tertentu akan menekankan pentingnya kemampuan nalar peserta didik dalam hal membuat keputusan (Prasetyo & Ma'arif, 2021). Pengembangan model pembelajaran di alam bebas (*outdoor games activities*) yang mengandung nilai-nilai afektif, yang efektif digunakan sebagai salah satu bentuk materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan menyelesaikan masalah siswa. Hasil penelitian Prayitno (2019) menunjukkan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah pada pelajaran PJOK. Siswa mengalami peningkatan kemampuan memecahkan masalah sebesar 67,85% pada siklus I dan 89,14% pada siklus 2. Sementara itu Pratama & Hudah (2020) menunjukkan bahwa pendekatan permainan *outbound sirkuit game* dapat meningkatkan kematangan emosional dan spiritual sebesar 16,42 %.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas, peneliti mengembangkan model pembelajaran permainan *outdoor games activities* untuk meningkatkan problem solving skills siswa sekolah dasar. Dimana model pembelajaran berorientasi pada gerak sesuai dengan karakteristik pembelajaran PJOK. Model pembelajaran *outdoor games activities* berorientasi pada pengembangan diri (*personal development*) dan tim (*team development*) dalam berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara langsung dapat dirasakan oleh siswa. Hal ini penting mengingat perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat berpengaruh terhadap kesuksesan seseorang dalam kehidupan yang dijalaninya.

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian diawali dengan mengembangkan produk berupa model pembelajaran *outdoor games activities* pada siswa sekolah dasar untuk meningkatkan problem solving skills, ada beberapa langkah dalam mengembangkan suatu produk sehingga akhirnya menghasilkan suatu produk baru. Model pengembangan yang diterapkan oleh peneliti yaitu ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahapan yang meliputi Analysis (Analisis) untuk menentukan kebutuhan pembelajaran dengan cara menganalisis kebutuhan dan batasan materi, Design (Perancangan) untuk mempersiapkan perangkat produk yang dibutuhkan dalam pengembangan, Development (Pengembangan) untuk memproduksi dan merevisi produk yang sudah dirancang, Implementation (Implementasi) untuk mengujicobakan atau menggunakan produk dalam pembelajaran, Evaluation (Evaluasi) untuk mengukur ketercapaian pengembangan produk. Berikut ini adalah gambaran pengembangan produk adaptasi model ADDIE:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Pengembangan model pembelajaran outdoor games activities untuk meningkatkan problem solving skills dilaksanakan dengan menggunakan beberapa tahapan dan prosedur pengembangan ini dapat dijabarkan seperti berikut:

1. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan) yang terjadi di lapangan dengan mengumpulkan berbagai informasi produk yang akan dikembangkan. Pengumpulan berbagai informasi ini dilakukan dengan studi pendahuluan melalui studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur mencakup studi dokumen dan materi yang mendukung rancangan produk. Kegiatan yang dilakukan pada studi literatur ini adalah 1) analisis kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, 2) analisis peserta didik terkait dengan problem solving skills 3) analisis teori-teori pendukung model pembelajaran. Studi lapangan yang dilakukan untuk mengumpulkan data terkait dengan: 1) metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, 2) bentuk masalah yang disajikan dalam proses pembelajaran, 3) fasilitas pendukung pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas peserta didik.

2. Design

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan produk. Rancangan pembuatan materi model pembelajaran outdoor games activity untuk meningkatkan problem solving skills yang kemudian divalidasi oleh 3 orang ahli dalam pembelajaran PJOK. Tiga ahli dalam pembelajaran itu merupakan ahli dalam bidang pembelajaran PJOK terkait dalam proses pembelajaran, hasil atau tujuan PJOK dalam meningkatkan problem solving skills dan media pembelajaran PJOK selama proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa model pembelajaran outdoor games activity.

3. Development atau Pengembangan

Development dalam model ADDIE yang didalamnya berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun model pembelajaran outdoor games activity. Pada tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4. Implementation atau Penerapan

Tahapan implementasi yaitu menerapkan rancangan model pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata. Pada langkah ini dilakukan ujicoba dengan menggunakan subyek ujicoba produk yaitu peserta didik kelas bawah usia 7-8 tahun di SDN Balongebuk yang metode pengambilan subyek dengan menggunakan metode purposive sampling.

5. Evaluation

Hasil akhir bentuk produk yang sudah dihasilkan melalui pengujian lapangan sebagai hasil pengembangan model pembelajaran outdoor games activities untuk meningkatkan problem solving skills.

Subyek penelitian ini adalah pada siswa kelas bawah pada jenjang pendidikan SDN di Kabupaten Jombang, untuk pemilihan sekolah ini dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria sekolah yang dipilih tergolong dalam sebuah sekolah dengan kategori normal yang merupakan wakil dari sekolah pada umumnya dengan kondisi terpenuhinya kebutuhan minimal sebagai sebuah sekolah. Subjek pada penelitian ini pada SDN yang dilakukan pada ujicoba produk yang telah dikembangkan dalam penelitian adalah siswa kelas bawah, dengan rentang usia 7-8 tahun Sekolah Dasar Negeri Balongebesuk Kabupaten Jombang dengan jumlah subjek 61 siswa. Dalam penelitian ini untuk memperoleh data-data yang dikembangkan, dan juga mengukur problem solving skills siswa untuk mengetahui hasil dari pengembangan model pembelajaran outdoor games activities. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Data diperoleh dari saran dan komentar validator yang berbentuk deskriptif dan hasil penyebaran angket menggunakan skala likert, kemudian data dianalisis dengan statistik deskriptif, selanjutnya mencari interval untuk menentukan produk yang dihasilkan layak atau tidak layak.

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Validasi Ahli

Hasil validasi ahli model pembelajaran PJOK telah dilakukan dengan 1 kali revisi yang terfokus pada validitas model pembelajaran, kepraktisan dan inovasi model pembelajaran. Berdasarkan analisa dan evaluasi oleh ahli ada beberapa saran yang menjadi fokus perbaikan, diantaranya:

1. Banyaknya jenis tugas gerak harus disesuaikan dengan jumlah peserta didik pada masing-masing kelas.
2. Jenis tugas gerak harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
3. Pemberian waktu batas waktu permainan

Dari hasil pengembangan model pembelajaran outdoor games activities dapat disimpulkan dengan penilaian hasil dari validasi ahli media. Skor rata-rata validitas dan kepraktisan model pembelajaran adalah 3.76 sehingga mendapat kriteria valid dan praktis. Sedangkan untuk penilaian inovasi mendapat skor rata-rata 3.75 sehingga mendapat kriteria tinggi.

Kemudian hasil validasi yang dilakukan ahli terhadap model *outdoor games activities* tiap item permainan, adalah sebagai berikut:

1. Permainan Mencari Kata
Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli pembelajaran PJOK terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif
2. Permainan Bom-Bom an
Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli pembelajaran PJOK terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif

b. **Efektivitas model outdoor games activities untuk meningkatkan problem solving skills**

Efektivitas model pembelajaran bertujuan untuk melihat keterlaksanaan dan proses pembelajaran serta pengaruh model outdoor games activities terhadap problem solving skills peserta didik. Metode yang digunakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran menggunakan eksperimen The Posttest-Only Control Group Design, yaitu rancangan penelitian yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok perlakuan dan kontrol. Setelah data dianalisis dengan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas dilanjutkan dengan uji comparative bertujuan untuk melihat perbedaan antar kelompok. Untuk mengetahui lebih jelasnya perbedaan secara detail diuraikan sebagai berikut :

Tabel 1. Deskripsi data

	Grup	N	Mean	Std. Deviation
Hasil_Tes_Problem Solving Skills	Grup_UjiProduk	31	82.02	9.392
	Grup_Kontrol	30	74.60	9.379

Berdasarkan table diatas dapat terlihat jelas dari perbedaan nilai meannya. Kelompok uji coba produk dalam hal ini model pembelajaran outdoor games activities memperoleh nilai mean 82.02, sedangkan untuk kelompok kontrol 74.60

Tabel 2. Hasil Uji Independen Sampel T.Test

Hasil_Tes_ProblemSolving		t-test for Equality of Means					
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
							Lower Upper
Hasil	Equal variances assumed	5.154	175	.000	6.293	1.221	3.882 8.702
	Equal variances not assumed	5.142	173.583	.000	6.293	1.222	3.879 8.705

Berdasarkan data yang diperoleh dapat didiskripsikan yaitu rerata kelompok uji coba produk adalah 82.02 dan kelompok kontrol 74.60. Hasil perhitungan analisis data menunjukkan bahwa nilai probabilitas uji produk kurang dari 0,05 yakni sebesar 0,000. Dengan demikian hipotesis nol ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Artinya ada pengaruh model pembelajaran outdoor games activities yang dikembangkan terhadap problem solving skills peserta didik.

Hasil penelitian ini bisa dikatakan telah sesuai dengan kaidah pembelajaran untuk meningkatkan problem solving skills. Kemampuan menyelesaikan masalah atau problem solving skills siswa dapat diarahkan atau dibentuk dalam proses pembelajaran agar berfungsi secara kognitif dalam menjelaskan dan menafsirkan konsep-konsep abstrak dengan melibatkan kemampuan rasa ingin tahu, menemukan, mengeksplorasi, mencari kepastian, dan antusias terhadap siswa. kemampuan pemecahan masalah berhubungan positif dengan persepsi secara langsung. Seperti yang telah ditunjukkan dalam penelitian sebelumnya, kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan dengan pembelajaran kognitif (Cho & Kim, 2020).

Peningkatan kemampuan memecahkan masalah dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan yang digunakan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan dapat meningkatkan pemecahan masalah (Ilma et al., 2020; Özden & Yenice, 2020; Wu & Wang, 2012). Pengetahuan atau informasi yang telah dibangun oleh siswa kemudian dijadikan landasan untuk melakukan identifikasi masalah sesuai dengan materi yang dipelajari siswa (Muhlisin et al., 2020).

Kegiatan identifikasi masalah dilakukan secara kelompok heterogen dengan cara mendeskripsikan masalah dan menghubungkannya dengan kondisi disertai beberapa data pendukung berdasarkan informasi yang valid. Dalam kegiatan identifikasi masalah, siswa difasilitasi untuk berpikir berdasarkan data dan bukti (Oliveras et al., 2013; Setiawati & Duran, 2017). Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan identifikasi masalah merupakan salah satu keterampilan dalam metode ilmiah yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah (Mukhopadhyay, 2013; Reddy & Panacharoensawad, 2017). Uraian masalah disertai data dan informasi yang valid kemudian digunakan siswa untuk melakukan kegiatan analisis masalah. Dalam kegiatan ini, siswa mengidentifikasi masalah-masalah besar dan memahami ide-ide kompleks dari berbagai sudut pandang. Kegiatan ini memfasilitasi siswa untuk berlatih memahami masalah utama untuk meningkatkan pemecahan masalah (Astutik & Praharani, 2018). Kemampuan memahami pokok masalah dan mengemukakan gagasan dari berbagai sudut pandang digunakan untuk memberikan beberapa solusi dan menetapkan prioritas dalam penyelesaian masalah. Hal ini sesuai dengan penelitian yang mendukung gagasan untuk menetapkan prioritas solusi (Apriyani et al., 2019; Cho & Kim, 2020). Selain itu, aktivitas kelompok heterogen yang difasilitasi dalam kegiatan pembelajaran pada tahap identifikasi dan analisis masalah memfasilitasi siswa yang aktif untuk bertukar pikiran dan memecahkan masalah bersama-sama. Kegiatan diskusi kelompok mampu mengangangi siswa yang kurang aktif menjadi aktif sehingga terjadi pemerataan pemahaman antar anggota kelompok (Muhlisin et al., 2020; Rachmawati, 2018).

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar, hal ini ditunjukkan dengan perolehan prosentase sebesar 100% dari hasil uji validasi ahli dan hasil uji paired sample t test yaitu nilai probabilitas produk < 0.05. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pengembang model outdoor games activities mempunyai pengaruh terhadap problem solving skills peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi, yang telah mendanai penelitian ini, khususnya kepada Ditjen Dikti-Ristek atas bantuan pendanaan program Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2023.

Daftar Pustaka

- Aladağ, E., Arıkan, A., & Özenoğlu, H. (2021). Nature education: Outdoor learning of map literacy skills and reflective thinking skill towards problem-solving. *Thinking Skills and Creativity*, 40(December 2020). <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100815>
- Apriyani, R., Ramalis, T. R., & Suwarma, I. R. (2019). Analyzing Student's Problem Solving Abilities of Direct Current Electricity in STEM-based Learning. *Journal of Science Learning*, 2(3), 85-91. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i3.17559>

- Astuti, R. D. (2018). Rangsang Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia Dini Dengan Metode Outdoor Learning Melalui Miniatur Kegiatan Outbound. *Seminar Nasional Unisla*. <https://semnas.unisla.ac.id/index.php/PDD/article/view/232>
- Astutik, S., & Praharani, B. (2018). The Practicality and Effectiveness of Collaborative Creativity Learning (CCL) Model by Using PhET Simulation to Increase Students' Scientific Creativity. *International Journal of Instruction*, 11(4), 409-424. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1191705>
- Cho, M. K., & Kim, M. K. (2020). Investigating elementary students' problem solving and teacher scaffolding in solving an Ill-structured problem. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 8(4), 274-289. <https://doi.org/10.46328/IJEMST.V8I4.1148>
- Fibriansyah, A., Gani, A. A., & ... (2022). Model Pembelajaran Outdoor Education Berpengaruh Terhadap Keterampilan Gerak Dasar pada Muatan Pjok Kelas V SD. *Seminar Nasional ...*, 2, 61-66. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10027%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/viewFile/10027/pdf>
- Hackett, K. A., Ziegler, M. C., Olson, J. A., Bizub, J., Stolley, M., Szabo, A., Heller, E., & Beyer, K. M. M. (2021). Nature Mentors: a program to encourage outdoor activity and nature engagement among urban youth and families. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 21(1), 35-52. <https://doi.org/10.1080/14729679.2020.1730203>
- Hidayat, A., Pratama, R., Hardiono, B., Keguruan, F., Pendidikan dan Bahasa, I., Bina Darma, U., Jenderal Ahmad Yani No, J., & Selatan, S. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 92-100. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/30792>
- Ilma, S., Al-Muhdhar, M. H. I., Rohman, F., & Saptasari, M. (2020). The correlation between science process skills and biology cognitive learning outcome of senior high school students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(1), 55-64. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i1.10794>
- Kristiyandaru, A., & Indahwati, N. (2023). Penerapan Modul Elektronik " Mempromosikan Profil Pelajar Pancasila Melalui Olahraga " pada Pembelajaran Pendidikan. 01(01). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laksanaolahraga/article/view/50128>
- Ma'arif, I., & Prasetyo, R. (2021). Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3451-3456. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2254059&val=13365&title=Tingkat%20Kebugaran%20Jasmani%20Siswa%20Sekolah%20Dasar%20Saat%20Pandemi%20Covid%20-%202019>
- Maisya, R., Hermita, N., Noviana, E., & Alpusari, M. (2020). Implementasi Metode Outdoor Learning Terhadap Complex Problem Solving Skills Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Va Sdn 56 Pekanbaru. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.31258/jta.v3i1.22-32>
- Muhlisin, A., Singgih, S., Dewantari, N., Ellany, L., Education, N. S., & Tidar, U. (2020). Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi Integration PBL with RMS: Improving problem solving skills on. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(2), 155-166. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.v13n2.155-166>
- Mukhopadhyay, D. R. (2013). Problem Solving In Science Learning - Some Important Considerations of a Teacher. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 8(6), 21-25. <https://doi.org/10.9790/0837-0862125>
- Oliveras, B., Márquez, C., & Sanmartí, N. (2013). The Use of Newspaper Articles as a Tool to Develop Critical Thinking in Science Classes. *International Journal of Science Education*, 35(6), 885-905. <https://doi.org/10.1080/09500693.2011.586736>

- Özden, B., & Yenice, N. (2020). The Effect of Common Knowledge Construction Model-based Teaching on the Cognitive and Psychomotor Learning of 7th Grade Students. *Journal of Science Learning*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.17509/jsl.v4i1.25607>
- Prasetyo, R., & Ma'arif, I. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Pada Pelajaran IPA Saat Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3470–3474. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38060>
- Pratama, N. Y., & Hudah, M. (2020). Pendekatan Permainan Outbound Sirkuit Game Dalam Meningkatkan Kematangan Emosional Dan Spitual Melalui Pembelajaran Penjas Pada Siswa Smp N 1 Sumowono. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36566>
- Prayitno, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas V-A SDN.105855 PTP II Tanjung Morawa Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL)*, 3(1), 1–9. <https://doi:10.51178/jetl.v1i3.43>
- Rachmawati, R. I. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Problem Solving dan Metode Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dilihat dari Kemampuan Awal Pada awal tahun 2016 Masyarakat Ekonomi tinggi . Untuk dapat bersaing di MEA tentunya Indonesia harus menghadapi . *Indonesian Journal of Economic Education (IJEE)*, 1(1), 85–102. <https://doi.org/10.17509/jurnal>
- Reddy, M. V. B., & Panacharoensawad, B. (2017). Students Problem-Solving Difficulties and Implications in Physics: An Empirical Study on Influencing Factors. *Journal of Education and Practice*, 8(14), 59–62. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143924.pdf](https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143924.pdf)
- Setiawati, H., & Duran, A. (2017). Empowering Critical Thinking Skills Of The Students Having Different Academic Ability in Biology Learning of Senior High School through PQ4R - TPS Strategy. *The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention*, 4(5), 3521–3526. <https://doi.org/10.18535/ijsshi/v4i5.09>
- Setyawan, H. (2020). Pengembangan Model Outdoor Games Activities Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Sekolah Menengah Atas. *Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(November), 45–55. <https://doi:10.21831/majora.v26i2.34205>
- Smith, J., Fu, E., & Kobayashi, M. (2017). Prevention and Management of Childhood Obesity and its Psychological and Health Comorbidities. *Physiology & Behavior*, 176(5), 139–148. <https://doi.org/10.1146/annurev-clinpsy-100219-060201.Prevention>
- Sozen, H. (2012). The Effect of Physical Education and Sports School Training on Problem Solving Skills of the Athletes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4186–4190. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.223>
- Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementa: Jurnal Prodi Pgsd Stkip Pgri Banjarmasin*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Tandon, P. S., Zhou, C., & Christakis, D. A. (2012). The frequency of outdoor play for preschool age children cared for at home-based child care settings. *Academic Pediatrics*, 12(6), 475–480. <https://doi.org/10.1016/j.acap.2012.06.010>
- Tandon, P., Walters, K., & Igoe, B. (2017). Physical activity practices, policies and environments in Washington State child care settings: results of a statewide survey. *Matern Child Health J*, 21(3), 571–582. <https://doi.org/10.1007/s10995-016-2141-7.Physical>
- Wu, B., & Wang, M. (2012). Integrating problem solving and knowledge construction through dual mapping. *Knowledge Management and E-Learning*, 4(3), 248–257. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2012.04.021>

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	5%
2	ejournal.unwaha.ac.id Internet Source	1%
3	kinerja.undiksha.ac.id Internet Source	1%
4	ojs.mahadewa.ac.id Internet Source	1%
5	journals.unihaz.ac.id Internet Source	<1%
6	semnas.unisla.ac.id Internet Source	<1%
7	Muhammad Virgo Andretti, Eko Sudarmanto. "Survey of Interest in Studying Physical Education Sports and Health of Public Elementary School Students 03 Sukodono", Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 2023 Publication	<1%

8	download.atlantis-press.com Internet Source	<1 %
9	es.upy.ac.id Internet Source	<1 %
10	repository.unika.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.journalfai.unisla.ac.id Internet Source	<1 %
12	Nadya Utari, Nur Eka Kusuma Hindrasti, Trisna Amelia. "Analisis Problem Solving Skills Siswa pada Materi Lingkungan", Journal of Biology Learning, 2020 Publication	<1 %
13	Rasimin Rasimin. "Implementasi Model Pembelajaran Multikultural Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa PGMI di IAIN Salatiga)", INFERENSI, 2017 Publication	<1 %
14	jurnal.iainambon.ac.id Internet Source	<1 %
15	suarabaru.id Internet Source	<1 %
16	Ervan Johan Wicaksana, Desfaur Natalia. "Pengembangan e-LKM Berbasis Case Method untuk Meningkatkan Keterampilan	<1 %

Mahasiswa dalam Menyusun Instrumen Evaluasi Pembelajaran", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2023

Publication

17

ojs3.unpatti.ac.id

Internet Source

<1 %

18

www.educasia.or.id

Internet Source

<1 %

19

www.ejurnalunsam.id

Internet Source

<1 %

20

Nur Moh Kusuma Atmaja, Kurnia Dyah Anggorowati. "PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKTAKRAW SEBAGAI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI", Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek), 2019

Publication

<1 %

21

Syaiful Arif, Farah Nor Asikhin. "Efektivitas Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Metode Pictorial Riddle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2022

Publication

<1 %

22

conference.unsil.ac.id

Internet Source

<1 %

23

docplayer.com.br

Internet Source

<1 %

24 karyailmiah.unisba.ac.id <1 %
Internet Source

25 repository.ipb.ac.id <1 %
Internet Source

26 Indri Puspita Sari, Antonius Tri Widodo, Muriani Hayati. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Stad dengan Peta Konsep Materi Pencemaran Air di SMP N 3 Slawi", Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 2020
Publication

27 Siti Khomariyah. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kemagnetan melalui Penerapan Peta Konsep Kemagnetan dalam Program Remedi dan Pengayaan", PSEJ (Pancasakti Science Education Journal), 2017
Publication

28 doku.pub <1 %
Internet Source

29 dwina45.wordpress.com <1 %
Internet Source

30 ejournal.inismupacitan.ac.id <1 %
Internet Source

31 ejournal.stkip-mmb.ac.id <1 %
Internet Source

mursyidyusmar.wordpress.com

32

Internet Source

<1 %

33

pt.slideshare.net

Internet Source

<1 %

34

rawal06matematika-mathematic.blogspot.com

Internet Source

<1 %

35

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

36

www.ejournal.radenintan.ac.id

Internet Source

<1 %

37

www.mpr.go.id

Internet Source

<1 %

38

www.umpalangkaraya.ac.id

Internet Source

<1 %

39

Hanoi National University of Education

Publication

<1 %

40

jurnal.fkip.uns.ac.id

Internet Source

<1 %

41

jurnal.ustjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography ☒ On