

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS OUTBOUND DALAM
KARAKTER MANDIRI SISWA KELAS IV**

Thessa Dyah Kusumaningrum¹, Asep Ardiyanto², Riris Setyo Sundari³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

¹thessadyah232@gmail.com, ²asepardiyanto@upgris.ac.id

³ririssetyo@upgris.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the use of learning support models that are less effective, students are less enthusiastic in participating in learning activities, do not do assignments and lack of awareness of class pickets. In addition. The subjects of this study were fourth grade students at SDN Rejosari 02 Semarang with a total of 28 students. This study aims to develop an outbound-based game model to instill students' independent character. This type of research is research development or Research and Development (R&D) with a 5-stage development procedure. Data collection is done through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The development resulted in 5 outbound-based game models to instill students' independent character, namely there were 5 games namely 1) rubber racing game, 2) cross ball game, 3) running water game, 4) death paper game, 5) floating seeds game and 1 ice breaking ball. The results of the expert assessment show that the outbound-based game model to instill independent characters that have been developed is feasible to use.

Keywords: Game Models; Outbound; Independent Character; Grade IV students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan model penunjang pembelajaran yang kurang efektif, siswa kurangnya antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tidak mengerjakan tugas serta kurangnya kesadaran piket kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Rejosari 02 Semarang dengan jumlah 28 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan 5 tahap. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pengembangan menghasilkan 5 model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri siswa, yaitu ada 5 permainan yaitu 1) permainan balap karet, 2) permainan bola silang, 3) permainan air berjalan, 4) permainan kertas maut, 5) permainan biji melayang dan 1 *ice breaking* rebut bola. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Model Permainan, *Outbound*, Karakter Mandiri, Siswa Kelas IV.

A. Pendahuluan

Di era saat ini kita tidak dapat dipisahkan dari yang namanya pendidikan, di mana pendidikan adalah suatu hal yang akan mengarahkan kepada tujuan seseorang menuju kesuksesan. Di mana orang perlu tetap diperbarui dan mengikuti berkembangnya teknologi untuk selalu meningkatkan mutu, khususnya dalam bidang pendidikan. Apalagi pendidikan di Indonesia yang lulusannya diharapkan paham kompetensi yang seperti pedagogis, kepribadian, profesional dan sosial.

Ada tiga jalur pendidikan di Indonesia, yaitu pendidikan formal, informal dan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur sekolah yang memiliki persyaratan jelas, sistematis dan teratur. Pendidikan informal adalah bentuk pendidikan keluarga dan lingkungan, di mana hasil belajar informal diakui setara dengan pendidikan formal dan nonformal, dengan syarat siswa lulus ujian yang relevan dengan standar pendidikan nasional. Pendidikan nonformal adalah cara pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat

dilaksanakan secara terstruktur dan bertahap.

Dalam dunia Pendidikan harus di imbangi dengan karakter yang baik. Pendidikan merupakan cara terbaik dalam mengembangkan dan mengasah kecerdasan serta kepribadian peserta didik untuk kedepannya menjadi manusia yang lebih baik. Di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sebagai lembaga pendidikan sekolah merupakan salah satu tempat penanaman nilai pendidikan karakter melalui pemberian pendidikan karakter. Karakter yang dikembangkan menurut Kemendiknas digolongkan menjadi 18 karakter. Karakter tersebut terdiri dari: Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras,

Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, Tanggung Jawab.

Melihat dari 18 karakter yang telah diuraikan, karakter mandiri menjadi salah satu karakter yang cukup penting dan perlu ditanamkan pada siswa. Banyak orang tua maupun guru mengeluh anak atau siswanya kurang mandiri, melaksanakan tugas-tugasnya sendiri. Anita Lie dan Sarah Prasasti (dalam Laili 2017: 965) mengemukakan bahwa kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahap perkembangannya. Bagi anak usia SD, kemandirian merupakan faktor psikologis yang fundamental, sebab sebagai jembatan untuk lepas dari ikatan emosional orang lain. Bagi anak, kemandirian yang kuat akan menjadi dasar bagi kemandirian pada masa remaja, dewasa, dan seterusnya. Bahkan pentingnya kemandirian yang diperoleh anak terkait dengan pencapaian identitas

diri kelak pada masa remaja. Oleh karena itu, anak usia SD harus mulai dengan gigih dalam memperjuangkan kemandirian.

Wijayanto (2016: 4), metode pembelajaran yang efektif merupakan cara alternatif untuk mencetak peserta didik yang berkarakter dan memiliki tiga aspek tingkatan belajar (kognitif, afektif, psikomotorik). *Experiental learning* merupakan salah satu metode yang memadukan ketiga unsur tersebut secara langsung. *Experiental learning* menurut Dryden, (dalam Riky Kartika Sari, 2018: 3) adalah melihat, mendengar dan merasakan merupakan cara mempelajari sesuatu yang efektif. Melalui karakteristik yang demikian, media penyampaian materi yang melibatkan ketiga aspek ranah pendidikan adalah metode *outbound*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Asep Ardiyanto (2018: 173) bahwa melalui kegiatan bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, dan emosi. Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain. Perkembangan intelektual bisa dilihat dari kemampuannya menggunakan atau memanfaatkan lingkungannya. Perkembangan emosi dapat dilihat

ketika anak merasa senang, marah, menang dan kalah.

Santoso (2015: 8) berpendapat bahwa outbound adalah salah satu media pembelajaran yang efektif karena memanfaatkan keunggulan alam yang merupakan metode pendidikan masa kini. Peserta didik tidak hanya ditantang berfikir cerdas tetapi juga memiliki kepekaan sosial. Pengoptimalan lima potensi yang terdapat dalam pembelajaran outbound adalah akal, fisik, emosional, potensi spiritual dan karakter. Dengan permainan ini selain sebagai opsi untuk penanaman karakter juga memberikan efek kreatif dalam diri anak. Sesuai dengan pendapat Riris Setyo Sundari (2014) bahwa kreativitas merupakan sesuatu yang memiliki berhubungan dengan daya pikir, daya imajinasi dan daya fantasi yang dimiliki oleh anak.

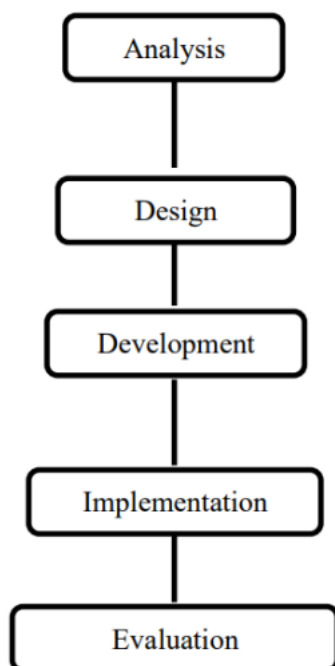
Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru olahraga kelas IV di SDN Rejosari 02 Semarang di dapatkan hasil bahwa masih kurangnya kemandirian pada anak kelas IV. Ada siswa yang merasa takut pada saat pembelajaran, ada yang malu pada proses pembelajaran

itu berlangsung dan masih kurangnya pola permainan baru dalam pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kurangnya karakter mandiri dalam diri siswa, bisa faktor internal maupun faktor internal. Dari beberapa permasalahan dan faktor yang mempengaruhinya tersebut membuat siswa kurang aktif dan antusias dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2016: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan model permainan berbasis *outbound* dalam meningkatkan karakter mandiri untuk siswa SD. Peneliti menggunakan model ADDIE untuk meneliti dan mengembangkan model permainan berbasis *outbound*. Menurut Pribadi (dalam Hanif Firmansyah 2022)

model ADDIE terdapat lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation* dan *(E)valuation* dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 1. Prosedur Model ADDIE

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang merupakan inovasi dari produk yang sudah ada dan menjadi produk baru yang lebih sesuai dengan situasi serta kondisi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter mandiri siswa.

Berikut hasil pengembangan model permainan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, analisis dilakukan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan pengembangan model permainan berbasis *outbound*.

Kegiatan analisis dilaksanakan dengan mengacu pada hasil penelitian awal. Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian yakni hasil wawancara dan observasi diperoleh fakta bahwa ada beberapa siswa yang tidak berani untuk maju ke depan kelas, ada beberapa siswa yang tidak mengerjakan sendiri pada saat ada tugas ataupun ulangan harian dan rata-rata siswa belum bisa untuk mengatur waktunya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat solusi untuk menangani masalah tersebut yaitu perlunya model permainan yang menarik, mudah diterapkan dan seru sehingga dapat menarik minat siswa agar proses penanaman karakter lebih maksimal. Dalam hal ini peneliti

memberikan inovasi berupa model permainan berbasis *outbound* untuk meningkatkan karakter mandiri siswa.

2. *Design* (Desain)

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan berbasis *outbound*. Terdapat lima permainan dan satu ice breaking yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dimana disetiap permainan memiliki peraturan dan petunjuk pelaksanaan sendiri. Terdapat pula indikator yang digunakan sebagai pedoman dalam permainan untuk menanamkan karakter disiplin peserta didik. 5 model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri siswa yaitu, 1) permainan balap karet, 2) permainan bola silang, 3) permainan air berjalan, 4) permainan kertas maut, 5) permainan biji melayang dan 1 ice breaking rebut bola.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti membuat model permainan berbasis *outbound* dengan permainan yang lebih menarik dan seru. Hasil pengembangan model

permainan berbasis *outbound*, selanjutnya diserahkan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan di evaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Adapun hasil dari validasi ahli materi dan ahli model adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Model

No .	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Desain	14
2.	Penggunaa n	14
3.	Penyajian	20
Skor yang diperoleh		48
Skor maksimal		50
Presentase		$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$
Kategori		Sangat Baik

Melalui pengisian angket validasi dan memperoleh skor “96%” dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga permainan berbasis *outbound* ini layak untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Kesesuaian	13
2.	Kelayakan	13
3.	Penyajian	20
Skor yang diperoleh		46

Skor maksimal	50
Presentase	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% =$ $\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$
Kategori	Sangat Baik

Melalui pengisian angket validasi materi dan memperoleh skor “92%” dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga permainan berbasis *outbound* ini layak untuk digunakan.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan penelitian dengan mempraktikkan model permainan berbasis *outbound* kepada siswa secara langsung dengan cara memberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat kemandirian siswa sebelum diterapkannya permainan. Setelah itu, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai *outbound* dan melakukan permainan yang sudah peneliti rancang tersebut dengan melibatkan 28 siswa dalam penelitian. Pada saat implementasi model permainan berbasis *outbound* yang dikembangkan untuk meningkatkan karakter mandiri siswa, terlihat siswa-siswa sangat antusias dan aktif dalam melaksanakan semua permainan yang dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap akhir penelitian adalah melakukan evaluasi berupa

post-test guna mengetahui model permainan berbasis *outbound* dapat meningkatkan karakter mandiri dari siswa. Dari hasil angket respon guru dan hasil *pre-test* serta *post-test* siswa bahwa model permainan berbasis *outbound* dapat dinyatakan layak digunakan untuk penanaman karakter mandiri siswa kelas IV.

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk berupa Model Permainan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan melalui empat tahap penelitian *Research and Development*, hasil adaptasi dan modifikasi dari tahapan penelitian pengembangan ADDIE. Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri siswa. Kelayakan model permainan berbasis *outbound* ini diperoleh dari pengisian angket validasi materi dan model, angket tanggapan guru dan *pre-test post-test*, serta lembar observasi. Hasil perolehan skor validasi oleh validator ahli materi dan ahli model, angket tanggapan guru dan *pre-test*

post-test, dan lembar observasi adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Model dan Ahli Materi

Validasi ahli model memperoleh skor 96% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan. Dan validasi ahli materi memperoleh skor 92% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan.

2) Angket Tanggapan Guru

Tabel 3. Hasil Angket Tanggapan Guru

Kelas		
No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Kemudahan dan Pemahaman	13
2.	Keefektifan	14
3.	Penyajian Model	12
4.	Keunggulan Pengembangan Permainan	13
Skor yang diperoleh		52
Skor maksimal		60
Presentase	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{52}{60} \times 100\% = 86\%$	
Kategori	Sangat Baik	

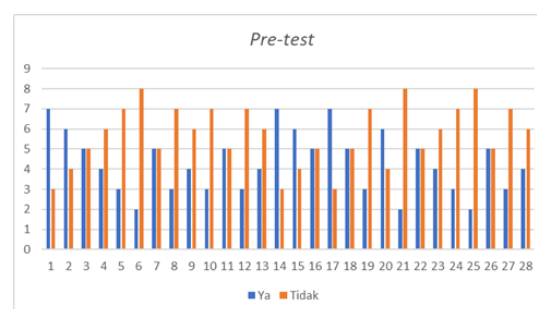
Pengisian hasil angket tanggapan guru yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN Rejosari 02 Semarang memperoleh skor “86%” dengan kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 4. Hasil Angket Tanggapan Guru Olahraga

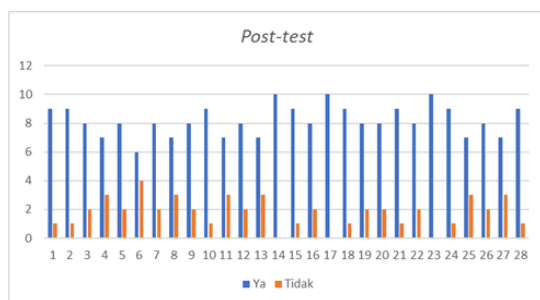
No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
1.	Kemudahan dan Pemahaman	13
2.	Keefektifan	14
3.	Penyajian Model	14
4.	Keunggulan Pengembangan Permainan	14
Skor yang diperoleh		55
Skor maksimal		60
Presentase	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,7\%$	
Kategori	Sangat Baik	

Serta yang dilakukan oleh guru olahraga kelas IV SDN Rejosari 02 Semarang memperoleh skor “91,7%” dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan.

3) *Pre-test* dan *Post-test*



Grafik 1. Hasil *Pre-test* Siswa dalam Diagram Batang



Grafik 2. Hasil *Post-test* Siswa dalam Diagram Batang

Hasil angket siswa berupa *pre-test* dan *post-test* bahwa ada peningkatan dalam angket *pre-test* siswa memperoleh skor “43,2%” dan *post-test* siswa memperoleh skor “82,1%”. Dengan adanya peningkatan dalam angket *pre-test* dan *post-test* siswa dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini berarti bahwa model permainan *outbound* layak untuk digunakan dalam penanaman karakter mandiri siswa.

4) Lembar Observasi

Tabel 7. Hasil Lembar Observasi

No.	Indikator	Jumlah Skor
1.	Persiapan	4
2.	Penggunaan Alat dan Bahan	10
3.	Menaati Peraturan	12
4.	Ketertiban	19
Skor yang diperoleh		45
Skor maksimal		50
Presentase	$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$	
Kategori	Sangat Baik	

Dari pengisian lembar observasi yang dilaksanakan oleh observer memperoleh skor “90%” dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian ini berupa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri anak. Model permainan yang dihasilkan ada 5 permainan yaitu 1) permainan balap karet, 2) permainan bola silang, 3) permainan air berjalan, 4) permainan kertas maut, 5) permainan biji melayang dan 1 *ice breaking* rebut bola.. Data hasil dari validasi model, ahli materi, tanggapan guru, *post-test* siswa dan lembar observasi mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter mandiri siswa yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiyanto, A. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter

- Anak Usia Dini. *Jurnal Keolahragaan*.
- Firmansyah, H. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Plontagon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Tema 1 Subtema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SDN Gebangsari 01 Kota Semarang. *Skripsi Universitas PGRI Semarang*.
- Husna, L. (2017). Pendidikan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas IV SD Unggulan Aisyiyah Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Santoso, A. (2015). Pelaksanaan Pendidikan Akhlak Melalui Kegiatan Outbound di SD Sekolah Alam Baturraden. *Skripsi IAIN Purwokerto*.
- Sari, R. K. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ourbound Pada Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah Alam Surya Mentari Surakarta . *Skripsi Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Sisdiknas. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, R. S. (2014). PAKEM Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan Sebagai Proses Membangun Kreativitas. *Seminar Universitas PGRI Semarang*.
- Wijayanto, S. (2016). Pengaruh Metode Outbound Terhadap Pembentukan Karakter Kepemimpinan Pada Siswa Kelas V Sekolah Alam Bengawan Solo Tahun Ajaran 2015/2016. *Artikel Publikasi Ilmiah PGSD UMS Surakarta*.