

WAWASAN PENDIDIKAN



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS OUTBOUND DALAM MENANAMKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA KELAS IV

Angelia Berta Putri¹⁾, Asep Ardiyanto²⁾, Riris Setyo Sundari³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v4i2.17635

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research & Development) dari tahapan penelitian pengembangan model Borg & Gall. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data ahli materi, data ahli media, angket tanggapan guru kelas, angket tanggapan guru olahraga, angket tanggapan siswa dan observer. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan produk model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV. Hasil penilaian kelayakan model permainan berbasis *outbound* dibuktikan dengan hasil validasi ahli media sebesar 87% dan ahli materi sebesar 93%. Diperoleh hasil persentase dari angket respon guru kelas sebesar 94%, angket respon guru olahraga sebesar 94%, angket respon siswa sebesar 86% dan angket respon observer sebesar 95%. Kesimpulan modul permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa di Kelas IV yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Model Permainan Outbound, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar

History Article

Received 6 Desember 2023

Approved 9 Desember 2023

Published 15 Agustus 2024

How to Cite

Putri, A. B., Ardiyanto, A. & Sundari, R. S. (2024). Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbound dalam Menanamkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 323-334.

Coresponding Author:

Perum Permata Mulyoharjo Blok D/7-8 RT 20 RW 02 Kec. Pati, Kab. Pati, Indonesia

E-mail: ¹ angelputri635@gmail.com

PENDAHULUAN

Karakter merupakan kualitas, kekuatan mental, moral atau budi pekerti yang menjadi kepribadian khusus sebagai pendorong serta pembeda antara individu yang satu dengan individu yang lainnya (Hidayatullah, 2010: 13). Oleh karena itu, pendidikan karakter sangatlah perlu dilakukan guna membentuk anak menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada peserta didik, sehingga memiliki karakter luhur, menerapkan, dan mempraktikkan dalam kehidupannya, baik dalam keluarga, sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Itulah sebabnya, penerapan pendidikan karakter menjadi sangat penting dalam perkembangan kepribadian dan keimanan peserta didik (Wibowo & Agus, 2013: 400).

Seiring perkembangan zaman ada banyak hal yang terjadi di dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Salah satu permasalahan yang terjadi yaitu mengenai kurangnya pendidikan karakter pada diri siswa. Banyak kekurangan terhadap sopan santun, rasa hormat terhadap orang lain, kurangnya toleransi, kurangnya kesadaran untuk saling menolong bahkan cenderung mementingkan diri sendiri. Permasalahan yang terjadi pada peserta didik di sekolah dasar sangat perlu diperhatikan dan dicari solusinya (Maulina et al., 2020: 4). Oleh karena itu perlu adanya penanaman nilai karakter melalui buku pedoman pendidikan karakter berbasis permainan *outbound* pada peserta didik. Salah satu penguatan karakter yang dapat meningkatkan mutu pendidikan bagi siswa yang perlu diterapkan di sekolah dasar yaitu karakter rasa ingin tahu.

Di sekolah, hendaknya guru menjadi fasilitator untuk membantu siswanya dalam proses menemukan bakat pada dirinya. Sebagai seorang tenaga pendidik harus mampu memahami potensi yang dimiliki siswa, karena setiap siswa memiliki potensi yang berbeda-beda, maka dari itu guru harus memahami pembelajaran apa saja yang dapat digunakan secara efektif sehingga kemampuan kreatif siswa dapat berkembang. (Kau, 2017: 159).

Didalam kegiatan pembelajaran kehadiran guru diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan potensi dalam diri siswa melalui pembelajaran yang dilakukan. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan mengembangkan model pembelajaran untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran yang diterapkan mampu mengembangkan potensi pada diri siswa, selain itu pembelajaran yang diterapkan juga meningkatkan semangat belajar pada diri siswa. Oleh karena itu, guru berperan aktif dalam membantu mewujudkan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa. Bermain sambil belajar masih sangat diperlukan bagi siswa sekolah dasar. Salah satu permainan yang dapat menstimulasi perkembangan anak adalah melalui permainan *outbound*, yang dimana biasanya permainan ini dilaksanakan melalui pembelajaran olahraga rekreasi (Sobah et al., 2022: 38).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang ada desain untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap olahraga, kecerdasan emosi. Menurut Achmad Patrusi dalam Mulyadi (2018: 8) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui kegiatan jasmani dan permainan yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Dini Rosdiani dalam Mulyadi (2018: 9) pendidikan jasmani suatu proses pendidikan yang memberikan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas fisik, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan, perkembangan fisik, keterampilan, keterampilan motorik, kemampuan berpikir, memberikan pengalaman belajar emosional, sosial dan moral hal ini dimaksudkan untuk membina dan membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hidup. Asumsi dasar bahwa pembelajaran olahraga rekreasi Pertumbuhan dan perkembangan siswa dalam aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Namun disisi lain, seperti strata sekolah, penyediaan dana, waktu belajar, ketersediaan tenaga ahli dan beberapa alasan merupakan faktor penghambat pelaksanaan

pembelajaran olahraga rekreasi bagi siswa di sekolah. Dengan dilaksanakannya pembelajaran olahraga rekreasi semakin banyak bentuk aktivitas fisik dan olahraga yang semakin populer masyarakat yang luas. Diantaranya adalah kegiatan olahraga *outdoor* dan sering disebut *outbound* yang saat ini berkembang pesat di masyarakat Indonesia yaitu pengusaha, pekerja kantoran, PNS maupun sekolah untuk memperoleh kesenangan mental atau jiwa. Selain itu, juga berguna meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan pekerjaan. (Rismayanthi, 2021: 3).

Outbound merupakan bentuk pelatihan dan pembelajaran dengan bentuk pembelajaran informal dengan menggunakan sarana dan prasarana yang berbeda dengan pembelajaran formal. *Outbound* juga dapat diartikan dengan permainan modern yang memanfaatkan alam (Sintia et al., 2019: 3). Menurut Ceria, J & Inovatif dalam (Humayrah & Watini, 2022: 582) *outbound* adalah rangkaian permainan dalam program pendidikan dan pelatihan yang diadakan di luar bersenang-senang sambil belajar. Sedangkan menurut Isbayani, Sulastri, & Tirtayani dalam (Humayrah & Watini, 2022: 583) *outbound* adalah aktivitas latihan di luar ruangan atau *outdoor* yang penuh kesenangan dan tantangan. Anak-anak lebih menyukai proses pembelajaran dilakukan di luar dengan permainan dan metode pembelajaran yang membuat siswa semangat dan antusias dalam berpartisipasi proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan di SDN Wedarijaksa 03 Kec. Wedarijaksa Kab. Pati dengan guru PJOK. Peneliti menemukan beberapa permasalahan, masalah yang pertama yaitu kurangnya aktivitas gerak pada siswa, masalah yang kedua yaitu pilihan permainan *outbound* untuk siswa yang kurang beragam, dan masalah yang ketiga yaitu belum adanya inovasi baru untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu pada siswa.

Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengembangan model permainan yang berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV SDN Wedarijaksa 03, dengan melakukan permainan yang dikembangkan oleh peneliti dan menambah ide-ide lain yang dibuat didalam sebuah permainan tersebut diharapkan dapat menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis meneliti “Pengembangan Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam Menanamkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV”.

METODE

Penelitian Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)*. Penelitian R&D adalah metode peneleitian yang menghasilkan sebuah yang berupa model atau modul lainnya dan terdapat sebuah efektifitas dari sebuah produk tersebut. Metode *Research & Development* ini dapat digunakan oleh peneliti diantaranya dalam menemukan sebuah model maupun mengembangkan sebuah model. Menurut Borg and Gall (1983: 772) *Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educatonal products*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Dalam hal ini pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter disiplin siswa kelas IV di SDN Wedarijaksa 03. Kemudian dalam melakukan pengembangan ini, pada tahap pemilihan model permainan yang di kembangkan harus melihat pada tahap-tahap pengembangan karakteristik peserta didik, sehingga model permainan yang dikembangkan diharapkan sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik. Penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan membantu guru menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan rasa ingin tahu pada siswa.

Penelitian pengembangan ini memakai dua teknik analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan di deskripsikan secara deskriptif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data

berupa skor penilaian ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, serta guru dan siswa kelas V yang berisi angket tanggapan guru dan siswa.

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada angket. Data yang diperoleh dari angket yang diberikan pada ahli media dan materi. Data yang terkumpul dianalisis persentase yang diperoleh. Data kualitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian lembar penilaian dari para ahli dengan acuan skala likert yang nantinya akan dideskripsikan.

Untuk menganalisis data dari lembar angket dalam skala likert bentuk checklist dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1 : penelitian menghitung skoring tiap jawaban

Langkah 2 : menghitung jumlah total skor yang diperoleh dari penelitian.

Langkah 3 : menjumlahkan skor ideal kriteria item (kriteria) untuk seluruh item.

Langkah 4 : membagi jumlah total skor dengan skor ideal kemudin dikalikan 100%

Dari langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \%$$

Data yang diperoleh dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Pedoman skor ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian

Data Kualitatif	Skor
(SS) Sangat Sesuai	4
(S) Sesuai	3
(CS) Cukup Sesuai	2
(TS) Tidak Sesuai	1

Sumber: Sugiyono (2016: 166)

Dari persentase yang telah diperoleh kemudian dipindahkan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Menentukan kriteria dilakukan dengan cara seperti tabel dibawah ini dalam tabel range persentase dan kriteria kualitatif program (Arikunto, 2013: 281).

Tabel 2. Range Persentase dan Kriteria Program

Penilaian	Kriteria Interpretasi
76% - 100 %	Sangat Layak
51% - 75 %	Layak
26% - 50 %	Tidak Layak
0% - 25 %	Sangat Tidak Layak

Untuk memberikan makna dan mengambil keputusan digunakan ketetapan sebagai indikator keberhasilan validasi ahli media dan ahli materi. Pada uji ahli media dan materi, hasil persentase setiap item dikatakan berhasil atau valid bila hasil sesuai tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Wawancara Guru PJOK

Hasil studi pendahuluan diperoleh melalui wawancara dengan guru PJOK di SDN Wedarijaksa 03, yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2023 sebelum dilakukannya penelitian. Peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksplorasi untuk meneliti, menyelidiki dan mengumpulkan informasi. Langkah ini meliputi kegiatan seperti: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, indentifikasi masalah yang ditemukan pada pembelajaran, serta mengumpulkan data faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Pengambilan data pada tahap studi pendahuluan dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Dalam wawancara pada guru PJOK di SDN Wedarijaksa 03 didapatkan permasalahan masalah yang pertama yaitu kurangnya aktivitas gerak pada siswa, masalah yang kedua yaitu pilihan permainan *outbound* untuk siswa yang kurang beragam, dan masalah yang ketiga yaitu belum adanya inovasi baru untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu pada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya penanaman karakter rasa ingin tahu pada peserta didik yang sesuai dengan karakteristik mereka. Beliau juga mengatakan bahwa belum adanya inovasi yang dilakukan untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas IV yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Biasanya peserta didik di sekolah dasar berusia 7-12 tahun. Pada usia sekolah dasar anak berada pada masa peralihan (transisional) dari masa kanak-kanak menuju masa remaja. Desmita (2017:35) mengatakan bahwa anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Mereka senang bernain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, maka perlu adanya pengembangan untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta dapat menarik perhatian dan rasa menyenangkan serta tidak bosan ketika melakukannya.

Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas IV. Model permainan berbasis *outbound* ini adalah salah satu alternatif yang dapat peneliti berikan untuk menjawab persoalan tersebut. Peneliti mengembangkan permainan ini dengan cara membuat model permainan yang disertai beberapa indikator rasa ingin tahu yang bertujuan untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa. Pada permainan tersebut berisikan peraturan-peraturan yang harus ditaati peserta didik secara tertib, tepat dan runtut sesuai dengan indikator rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pengembangan model permainan berbasis *outbond* menjadi salah satu inovasi untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa, yang mana melalui model permainan siswa akan lebih tertarik dan semangat melakukannya.

Pengembangan model permainan berbasis *outbound* ini dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara terlebih dahulu hingga validasi model dan uji coba sesuai dengan langkah – langkah *Research and Development* (R&D).

Langkah – langkah pengembangan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah adalah langkah awal yang dilakukan peneliti dalam proses pengembangan. Melalui hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru PJOK pada tanggal 6 Maret 2023 diperoleh informasi permasalahan, masalah yang pertama yaitu kurangnya aktivitas gerak pada siswa, masalah yang kedua yaitu pilihan permainan *outbound* untuk siswa yang kurang beragam, dan masalah yang ketiga yaitu belum adanya inovasi baru untuk menanamkan karakter rasa ingin tahu pada siswa.

2. Pengumpulan Data

Setelah diketahui potensi dan masalah, maka selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan data, pengumpulan data kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

3. Desain Model

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan berbasis *outbound*. Terdapat lima permainan 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 rasa ingin tahu peserta didik.

Model permainan berbasis *outbound* seperti berikut :

a) BOMASJANG



Gambar 4.2 Permainan Bomasjang

1) Penjelasan permainan

Bola Masuk Keranjang (BOMASJANG) yaitu permainan yang dilakukan dengan memasukkan bola ke dalam keranjang.

2) Peralatan yang dibutuhkan :

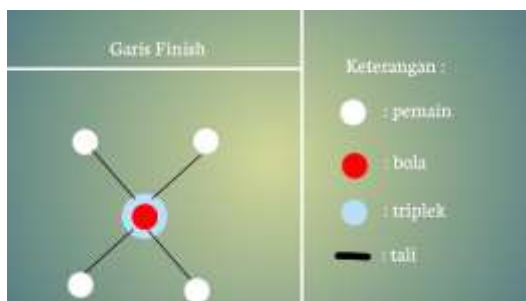
1. Bola
2. Keranjang Sampah

3) Langkah-langkah permainan :

1. Masing-masing kelompok yang sudah terbentuk menunjuk satu orang untuk memegang keranjang yang sudah disediakan dan yang lain diberikan satu bola tiap orang.

2. Orang yang memegang keranjang berdiri pada tempat yang disediakan dan orang yang lain melempar bola ke keranjang pada tempat yang sudah diatur secara bergantian.
3. Yang terbanyak dan tercepat sesuai batas durasi adalah kelompok pemenang.

b) TRIKELA



Gambar 4.3 Permainan Trikela

1) Penjelasan permainan

Triplek Keseimbangan Bola (TRIKELA) yaitu permainan yang dilakukan dengan membuat lingkaran yang masing-masing orang menyatukan tali ditengah yang ada kaitan triplek kecil yang sudah dibentuk dengan diatasnya ada bola kecil untuk menjaga keseimbangan.

2) Peralatan yang dibutuhkan :

1. Tali
2. Bola plastik kecil
3. Triplek yang sudah dibentuk menjadi lingkaran.

3) Langkah-langkah Permainan :

1. Peserta berkelompok menjadi 8-10 orang.
2. Kemudian setiap kelompok diberi alat seperti pada gambar di bawah.
3. Setiap kelompok beradu cepat menuju garis finish dengan syarat bola tidak boleh jatuh. Apabila jatuh, peserta harus mengulangi dari garis start.
4. Yang tercepat adalah kelompok pemenang.

c) BOSRA



Gambar 4.4 Permainan Bosra

1) Penjelasan permainan

Bola Mesra (BOSRA) yaitu permainan yang dilakukan dengan menjepit bola diantara 2 kepala yang saling berhadapan

2) Peralatan yang dibutuhkan :

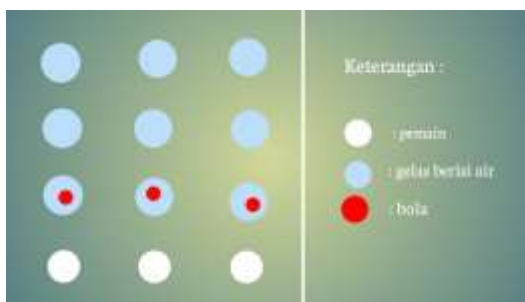
1. Bola

3) Langkah-langkah permainan :

1. Permainan dilakukan 2 orang, masing-masing berhadapan dengan jarak dekat.

2. Kemudian, diberi bola kecil untuk dijepit dengan dahi masing-masing.
3. Ketika peluit dibunyikan, sepasang anak tersebut harus secara cepat berlomba dengan pasangan teman lainnya untuk sampai garis finish.

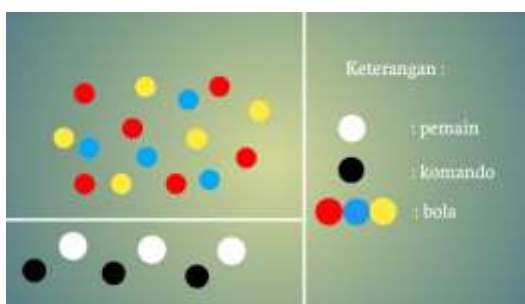
d) TILAS



Gambar 4.5 Permainan Tilas

- 1) Penjelasan permainan
Tiup Bola Gelas (TILAS) yaitu permainan yang dilakukan dengan meniup bola dalam gelas yang berisi air.
- 2) Peralatan yang dibutuhkan :
 1. Bola
 2. Gelas plastik
 3. Air
- 3) Langkah-langkah permainan :
 1. Bola ditaruh diatas gelas plastik yang berisi air penuh yang telah disusun secara berjajar.
 2. Permainan dilakukan secara individu, masing-masing anak berlomba dengan teman lainnya.
 3. Ketika peluit dibunyikan, bola harus ditiup agar berpindah ke gelas lainnya.
 4. Yang tercepat bolanya sampai gelas terakhir, dia yang menang.

e) BOLSUS



Gambar 4.6 Permainan Bolsus

- 1) Penjelasan permainan
Bola Misterius (BOLSUS) yaitu permainan yang dilakukan dengan menutup mata untuk mencari bola dalam arena.
- 2) Peralatan yang dibutuhkan :
 1. Bola
 2. Kain penutup mata
- 3) Langkah-langkah permainan :
 1. Permainan dilakukan oleh 3 orang, yang setiap pemain ada 1 komando dari luar arena batas pertandingan.

2. Ada banyak bola warna-warni dalam arena.
3. Setiap pemain ditutup matanya dengan kain.
4. Pemain harus mencari warna bola sesuai dengan arahan komando.
5. Ketika peluit dibunyikan, pemain harus dengan cepat mengumpulkan warna bola yang sesuai dengan arahan komando, dan yang paling banyak dapat bola sesuai batas durasi adalah yang paling menang.

Peraturan yang harus ditepati dalam permainan :

1. Peserta didik harus melakukan permainan sesuai dengan waktu yang sudah tersedia dan tidak boleh melanggarnya.
2. Peserta didik menggunakan benda dalam permainan sesuai dengan fungsinya.
3. Peserta didik mengambil dan mengembalikan benda sesuai pada tempatnya.
4. Peserta didik harus tertib saat permainan berlangsung.
5. Peserta didik harus menyelesaikan permainan sampai akhir.
6. Peserta didik harus menaati peraturan permainan yang sudah dijelaskan dalam petunjuk permainan.
7. Peserta didik menyadari akibat jika peserta didik melanggar peraturan yang ada didalam permainan.
8. Dalam setiap permainan memiliki skor tertinggi yaitu 20 poin.
9. Kelompok yang menang akan diberikan skor tertinggi.
10. Kelompok yang kalah diberikan hukuman bernyanyi sambil berjoget. Apabila terjadi kecurangan pada saat melakukan permainan, maka akan diberikan skor (- 5).

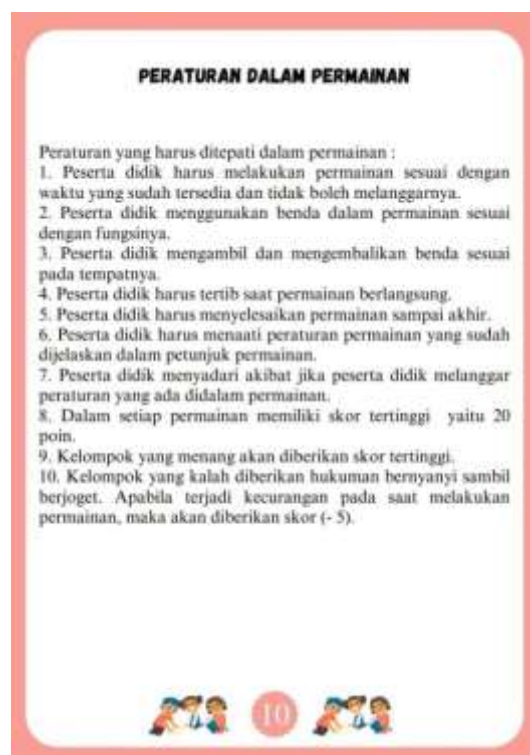
Revisi produk modul permainan berbasis outbound hanya dari ahli media yaitu disarankan untuk menambahkan scan barcode video permainan dan peraturan permainan yang dilakukan, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Sebelum Direvisi (Angelia, 2023)



Gambar 3. Setelah Direvisi (Angelia, 2023)



Gambar 4. Menambahkan Peraturan Permainan (Angelia, 2023)

Buku modul berisi berbagai permainan outbound untuk menanamkan rasa ingin tahu siswa, berikut tampilan sampul modul permainan outbound yang sudah jadi.



Gambar 5. Sampul Modul (Angelia, 2023)

Untuk melihat modul permainan *outbound* bisa di-scan barcode yang ada dibawah ini:



Gambar 6. Scan Barcode Modul Permainan

Model permainan berbasis *outbound* yang sudah dinyatakan layak selanjutnya di implemenasikan pada siswa. Sebelum pelaksanaan permainan *outbound* berlangsung, peneliti membagikan lembar penilaian kepraktisan pada guru kelas IV, guru olahraga, siswa dan observer. Hasil penialaian kelayakan produk sebagai berikut.

No	Subjek	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Guru kelas IV	94%	Sangat Layak
2	Guru olahraga	94%	Sangat Layak
3	Siswa kelas IV	86%	Sangat Layak
4	Observer	95%	Sangat Layak

Tabel 3. Kelayakan Produk

Penerapan model permainan berbasis *outbound* yaitu dilakukan peneliti bersama dengan siswa-siswi kelas IV SDN Wedarijaksa 03 dengan didampingi bersama guru olahraga yaitu Bapak Saiful Arifin, S.Pd. Kegiatan permainan ini dilakukan di lapangan sepakbola. Sebelum kegiatan dimulai peneliti mengajak siswa-siswi berdoa terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan permainan. Permainan dimulai dari permainan Bomajang, Trikela, Bosra, Tilas, dan Bolsus. Bagi kelompok yang juara mendapatkan *reward* / hadiah dari peneliti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter rasa ingin tahu siswa di Kelas IV yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dapat dibuktikan dari hasil validasi ahli media sebesar 87%, ahli materi sebesar 93%, angket respon guru kelas sebesar 94%, angket respon guru olahraga sebesar 94%, angket respon siswa sebesar 86% dan angket respon observer sebesar 95%. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research & Development) dari tahapan penelitian pengembangan model Borg & Gall. Dalam implementasinya di SDN Wedarijaksa 03 berlangsung dengan baik dan mendapatkan respon yang sangat baik juga dari siswa, para siswa merasa senang dan terhibur dengan permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dengan adanya model permainan Bomajang, Trikela, Bosra, Tilas, dan Bolsus menjadikan ide baru / wawasan baru bagi guru olahraga sehingga menjadikan pembelajaran olahraga menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad paturusi. (2012). Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Jakarta: PT Asri Mahasatya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ceria, J, E., & Inovatif, R. (n.d.). (2022). Persepsi Guru TH Terhadap Kegiatan Outbound Dalam Mempengaruhi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini.
- Hidayatullah, M. F. (2010). Pendidikan Karakter:Membangun Peradaban. *Yuma Pustaka*, 13
- Isbayani, N. S., Sulastri, N. M., & Tirtayani, L. A. (2015). Penerapan Metode Outbound Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *Archivio di scienze biologiche*, 3(1), 430–443.
- Rosdiani, Dini. (2018). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanthi, C. (2021). Optimalisasi Pembentukan Karakter dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wibowo, Agus. 2013. Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.