PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS *OUTBOUND* DALAM KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Imania Puja Sinawang[1] ,Asep Arrdiyanto [2] ,Ferina Agustini[3]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pgri Semarang
imaniasinawangp@gmail.com

ABSTRACT

The background that drives this research is the low character of students' environmental care and the absence of innovative character education at Kalicari 02 State Elementary School. The solution to this problem is the Development of an Outbound-Based Game Model in Environmental Care Character in Fifth Grade Elementary School Students. The problem formulations in this study are 1) How is the validity and feasibility of developing an Outbound-based Game Model in Environmental Care Characters in Grade V Elementary School Students, 2) How is the effectiveness of the Outbound-based Game Model in Environmental Care Character in Primary School Grade V Students in improving students' environmental care character. The objectives of this study are 1) To determine the validity and feasibility of developing an outbound-based game model in the character of environmental care in grade V elementary school students, 2) To determine the effectiveness of the Outbound-based Game Model in Environmental Care Character in Grade V Elementary School Students in improving students' environmental care character. The type of research used in this study is research and development (Research and Development) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). The resulting product is an outbound-based game model in the character of environmental care that has been implemented at Kalicari 02 State Elementary School. The Outbound-Based Game Model in Environmental Care Character in Class V Elementary School Students received model validation results of 85% and 95% with "very feasible" criteria and material validation results of 88% and 93% with "very feasible" criteria. The results of the teacher response practicality questionnaire get a percentage of 91% with the criteria "very feasible". The results of the student questionnaire before treatment obtained a percentage of 60% with the criterion "not feasible". Then for the results of the student questionnaire after treatment obtained a percentage of 88% with the criteria "very feasible". It can be concluded that the Development of Outbound-Based Game Models in Environmental Care Characters in Grade V Elementary School Students is valid, feasible to use and can improve the environmental care character of elementary school students. Based on the results of this study, the suggestion that can be provided is that the outbound-based game model in environmental care character can be used as an alternative teacher in improving students' environmental care character.

Keywords: Outbound-based Games, Environmental Care Character, Students

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih rendahnya karakter peduli lingkungan siswa dan belum adanya inovasi pendidikan karaker pada SD Negeri Kalicari 02. Solusi untuk permasalahan tersebut adalah Pengembangan

Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana kevalidan dan kelayakan pengembangan Model Permainan berbasis *Outbound* dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar, 2) Bagaimana keefektifan Model Permainan berbasis *Outbound* dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan pengembangan model permainan permainan berbasis *outbound* dalam karakter peduli lingkungan pada siswa kelas V sekolah dasar, 2) Untuk mengetahui keefektifan Model Permainan berbasis *Outbound* dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* dengan model pengembangan ADDIE *(Analyze, Design, Develop, Implemetation, Evaluation)*. Produk yang dihasilkan adalah model permainan berbasis *outbound* dalam karakter peduli lingkungan yang sudah diimplementasikan pada SD Negeri Kalicari 02.

Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil validasi model sebesar 85% dan 95% dengan kriteria “sangat layak” dan hasil validasi materi sebesar 88% dan 93% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil angket kepraktisan respon guru mendapatkan presentase sebesar 91% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil angket siswa sebelum dilakukan *treatment* didapatkan presentase sebensar 60% dengan krteria “tidak layak”. Kemudian untuk hasil angket siswa sesudah dilakukan *treatment* didapatkan presentase sebesar 88% dengan kriteria “sangat layak”. Dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar valid, layak digunakan dan dapat meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat dismpaikan adalah supaya model permainan berbasis *outbound* dalam karaker peduli lingkungan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa.

Kata Kunci : Permainan berbasis *Outbound*, Karakter Pedul Lingkungan, Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional sebagai salah satu bidang pembangunan nasional dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan menjadikan seluruh warga negara Indonesia menjadi manusia yang baik sehingga mampu bersaing dan berkomitmen untuk menjawab tantangan perubahan zaman. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia, terdapat pada (Pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003) yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berislmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Soegeng (2015) pendidikan adalah proses mendidik dan dididik yang melekat pada hakikat manusia sejak manusia tersebut ada disitulah terdapat juga pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk menjadikan anak didik memiliki karakter yang kuat sesuai dengan falsafah idiologi suatu bangsa.

Sistem pendidikan tidak dapat dipisahkan dari lingkungan, sistem pendidikan dan lingkungan sangat erat kaitannya dan tidak dapat dipisahkan (Naziyah et al., 2021). Pendidikan memiliki maksud baik bagi kehidupan manusia dan lingkungan, namun saat ini banyak terjadi kerusakan lingkungan di sekitar manusia (Trahati, 2015). Kerusakan lingkungan di Indonesia disebabkan oleh tingkah laku masyarakat Indonesia terhadap lingkungannya. Perilaku tidak baik yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia menyebabkan berbagai penyebab terjadinya bencana dan merusak lingkungan. Hal ini sesuai yang di kemukakan oleh Dinas lingkungan hidup. Dalam *websitenya* menggunggah faktor – faktor yang menyebabkan kerusakan lingkungan hidup adalah faktor alam, banjir, gempa bumi, gunung meletus, faktor manusia, membuang sampah sembarangan, limbah industri, dan menebang pohon secara liar. Dari delapan faktor yang menyebabkan kerusakan lingkungan, terdapat empat faktor kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia. Fenomena yang sering dijumpai adalah seringnya membuang sampah sembarangan, membuang sampah pada sungai dan kurangnya peduli terhadap tanaman. Hal ini terjadi akibat adanya karakter yang rendah terhadap lingkungan.

Indonesia mulai menata kembali pendidikan karakter yang berdampingan dengan intelektualitas yang berada dalam kompetensi. Periode jabatan presiden Jokowidodo telah meluncurkan Nawacita yaitu 9 program perubahan untuk Indonesia. Poin nawacita ke 8 berbunyi

"melakukan revolusi karakter bangsa" (Kusmilawati et al., 2019). Pendidikan karakter yakni upaya sadar untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang baik, memanusiakan manusia, menyempurnakan karakter dan membentuk kecerdasan siswa, dengan harapan dapat mewujudkan generasi cerdas dan berkarakter sehingga bermanfaat bagi sekitarnya (Mustoip et al., 2018).

Pemerintah menyadari betapa pentingnya pembentukan karakter peduli lingkungan bagi generasi penerus bangsa. Oleh karena itu Kementrian Pendidikan Nasional meluncurkan pendidikan karakter yang di terapkan pada siswa melalui pendidikan formal. Kementerian Pendidikan Nasional telah merumuskan 18 Nilai Karakter yang akan ditamamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya membangun karakter bangsa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif/bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Salah satu karakter yang perlu diterapkan pada sekolah dasar yaitu karakter peduli lingkungan. Pembentukan karaker tersebut dapat dimulai pada lingkungan sekolah dengan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Kebiasaan menjaga lingkungan sekolah ini akan meningkatkan karakter peduli lingkungan karena terbiasa peduli akan kondisi lingkungan sekitarnya (Ismail, 2021). Berkaitan dengan pembentukan nilai karakter siswa untuk generasi penerus bangsa dan mewujudkan tujuan tersebut pendidikan karakter seharusnya diberikan kepada anak-anak sedini mungkin dan harus dapat dukungan dari semua pihak (Manik, 2020).

Karakter peduli lingkungan perlu diterapkan karena berdasardakan hasil observasi dan wawancara pada SD N Kalicari 02 terdapat berbgai masalah lingkungan sekolah antara lain banyaknya sampah yang tidak terbuang tepat pada tempat sampah. Kondisi tempat sampah menjadi kumuh karena siswa membuang sampah tidak tepat pada tempat sampah melainkan membuang disekitar tempat sampah atau pada tutup tempat sampah sehingga menimbulkan bau sampah tidak sedap sehingga mengganggu kenyamanan sekolah. Selain itu siswa

kerap kali menyimpan sampah pada laci meja kelas. Beberapa tanaman yang ada di taman halaman sekolah terlihat layu dan tidak terawat. Permasalahan lingkungan terjadi tidak terlepas dari perilaku manusia karena manusia cenderung menggunkan lingkungan untuk kepentingannya tanpa memperhatikan kelestarian lingkungan (Naziyah et al., 2021)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa rasa peduli lingkungan siswa masih rendah. Hal ini karena siswa belum terbiasa untuk peduli dengan lingkungannya. Perlu adanya pembiasaan peduli lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga siswa melakukannya tanpa paksaan. (Agustini, 2020) mengatakan bahwa permainan hendaknya menciptakan suasana gembira bagi anak, karena kegembiraan merupakan pupuk tumbuhnya jiwa. Hal ini sesuai apa yang diutarakan oleh (Ardiyanto et al., 2014) yaitu dalam pelaksanaan pendidikan siswa harus merasa nyaman, senang dan tidak tertekan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. (Mutia, 2021) juga mengutarakan bahwa anak usia sekolah dasar dicirikan oleh keinginan untuk bermain, bergerak, melakukan kerja kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung.

Outbound merupakan salah satu permainan yang memiliki karakteristik disenangi oleh anak usia sekolah dasar yaitu bermain, bergerak, melakukan kerja kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung. Menurut (Nur et al., 2020) *outbound* adalah kegiatan yang mengajak anak belajar pada alam. Sehingga anak dapat menjadi kreatif dan mengenal alam lebih dekat.

Pembentukan karakter peduli lingkungan sejak dini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menangani masalah lingkungan (Naziyah et al., 2021). Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memiliki solusi atas permasalahan tersebut dengan penelitian yang berjudul pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter peduli Lingkungan pada siswa kelas V sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian

dan pengembangan (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah kedalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan out-put dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya. Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Prosedur dalam model pengembangan ADDIE meliputi *Analyze* (Analisa), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian berupa model permainan berbasis *outbound* dengan tujuan sebagai inovasi meningkatkan pendidikan karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter peduli lingkungan pada siswa kelas V sekolah dasar ini di mulai dengan melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan melalui wawancara dengan Guru kelas V SD Negeri Kalicari 2, Guru olahraga SD Negeri Kalicari 2 serta dilakukan observasi pada siswa kelas V. Studi pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan data konkret berupa permasalahan yang muncul guna memberikan solusi atas permasalahan yang ada. Berdasardakan hasil wawancara dengan Guru kelas V SD Negeri Kalicari 2, Guru olahraga SD Negeri Kalicari 2 serta observasi pada siswa kelas V terdapat berbgai masalah lingkungan sekolah antara lain banyaknya sampah yang tidak terbuang tepat pada tempat sampah. Kondisi tempat sampah menjadi kumuh karena siswa membuang sampah tidak tepat pada tempat sampah melainkan membuang disekitar tempat sampah atau pada tutup tempat sampah sehingga menimbulkan bau sampah tidak sedap sehingga mengganggu kenyamanan sekolah. Selain itu siswa

kerap kali menyimpan sampah pada laci meja kelas. Beberapa tanaman yang ada di taman halaman sekolah terlihat layu dan tidak terawat. Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan, dapat dismpulkan bahwa masih rendahnya karakter peduli lingkungan pada siswa kelas V.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu adanya peningkatan karakter peduli lingkungan melalui inovasi yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Menurut (Mutia, 2021) Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan model permainan berbasis *outbound* untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan pada siswa kelas V. Pengembangan model permainan berbasis *outbound* ini merupakan inovasi pendidikan karakter peduli lingkungan pada siswa kelas V dengan karakteristik yang sesuai pada anak sekolah dasar sehingga siswa melakukannya dengan antusias tinggi dan tanpa paksaan. Pada permainan terdapat indikator karakter peduli lingkungan untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan.

Pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter peduli lingkungan pada siswa kelas V siswa sekolah dasar ini dikemas dalam sebuah buku panduan guna mempermudah pengguna produk. Berikut merupakan gambar buku yang dikembangkan :



Gambar 1. buku panduan model permainan

Sebelum diterapkan pada siswa sekolah dasar, model permainan berbasis *outbound* harus melalui tahap validasi pada ahli materi dan ahli model. Hasil validasi materi mendapatkan presentase 88% dan 93% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan untuk validasi model medapatkan presentase 88% dan 95% “Sangat Layak” untuk digunakan

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Persentase
Ahli materi tahap I	88%
Ahli materi tahap II	93%
Ahli model tahap I	88%
Ahli model tahap II	95%

Model permainan bebrbasis *outbound* yang sudah dinyatakan layak kemudian diujicobkan pada siswa. Uji coba dilakukan di SD Negeri Kalicari 02 Semarang. Uji coba dilakukan guna mengetahui kepraktisan dan keefektifan model permainan. Kepraktisan diketahui melalui hasil angket respon guru, sedangkan keefektifan diketahui melalui hasil angket siswa sebelum dilakukan *treatment* dan angket siswa sesudah dilakukan *treatment*.

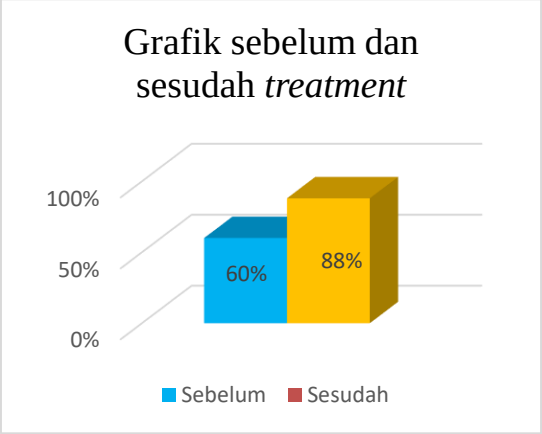
Hasil angket respon guru diperoleh presentase 91%.

Tabel 2. Hasil perolehan nilai angket respon guru

No	Responden	Presentase nilai
1.	Guru VA	92%
2.	Guru VB	90%
3.	Guru Olahraga	92%
Rata – rata		$\frac{92+90+92}{3} = 91\%$

Hasil angket siswa sebelum dilakukan *treatment* mendapat presentase 60% dan hasil angket siswa sesudah dilakukan *treatment* mendapat presentase 88%.

Berikut merupakan grafik angket siswa sbelum dan sesudah dilakukan *treatment :*



Gambar 2. Grafik Hasil Angket Siswa Sebelum dan Sesudah *treatment*

Berdasarkan hasil angket validasi, respon guru dan siswa, model permainan berbasis *outbound* valid, praktis dan efektif untuk menngkatkan karakter peduli lingkungan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 114–120.

Ardiyanto, A., Sukoco, P., Pokoh, S. N., Yogyakarta, S., & Yogyakarta, U. N. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita

Ringan. In *Jurnal Keolahragaan* (Vol. 2).

Ismail, M. J. (2021). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Menjaga Kebersihan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*, 59–68.

Kusmilawati, F. E., Hadi, H., & Agustini, F. (2019). Analisis Nilai Karakter Siswa Kelas IV pada Prose Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Membaca. *IVCEJ*, *2*(1).

Manik, J. N. S. (2020). Penananman Nilai Kaakter Peduli Lingkungan pada Siswa SD Negeri Peleburan 04 Semarang. : *: Jurnal Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.21009/JPD.011.09

Mustoip, S., Japar, M., & Zulela. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter* (Lutfiah, Ed.). CV. Jakad Publishing Surabaya.

Mutia. (2021). *Characteristics of Children Age of Basic Education*.

Naziyah, S., Akhwani, A., Nafiah, N., & Hartatik, S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3482–3489. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1344

Nur, L., Giyartini, R., & Sumardi, S. (2020). Outbound Activities in Elementary Students. *JUARA : Jurnal Olahraga*, *5*(1), 93–99. https://doi.org/10.33222/juara.v5i1.781

Soegeng, A.Y. (2015). Filsafat Pendidikan. Magnum

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dn R&D. Bandung : Alfabeta

Trahati, M. R. (2015). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap*.