

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BERBASIS OUTBOUND
DALAM MENANAMKAN KARAKTER JUJUR KELAS III
SEKOLAH DASAR**

Wibi Deta Octina¹_ Asep Ardiyanto²_ Ferina Agustini³
PGSD UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
Alamat e-mail : Wibidetaoctina8@gmail.com

ABSTRACT

The background that drives this research is that the outbound-based game model has not been implemented in instilling honest character to the fullest and the lack of honesty between students and teachers, and students and students. Some students still want to play alone and the field uses paving instead of grass like the usual field. The formulation of the problem in this research is "How is the development of an outbound-based game model in instilling honest character in SD Supriyadi Semarang students". The purpose of this research is "to develop an outbound-based game model in instilling honest character in SD Supriyadi Semarang students". This research includes the type of research and development or Research and Development (R&D). the development of an outbound-based game model in the form of a game only reached the fifth stage, namely revising the trial results (main product revision). Research and development of the model was carried out in class III SD Supriyadi Semarang. The results of the evaluation that had been obtained from the results of the teacher's questionnaire were in the form of a Likert scale in the form of a checklist and the results of the student response questionnaire in the form of a Guttman scale in the form of "Yes" or "No" stated that the game model was based on outbound in instilling honest character is feasible to use to answer students' needs and outbound-based game models can already be used as a companion to handbooks for students and teachers. The research results were obtained from model and material validation. The results of the model experts show a percentage of 91% while the results of material experts show a percentage of 94%. The results of the teacher response analysis showed the percentage (96.15%) and the results of the student response analysis from class III showed the percentage (92%) while the results of the observer sheet analysis showed the percentage (95%). It can be concluded that the outbound-based game model in instilling honest character in the form of outbound games developed is included in the "Very Eligible" category in class III learning. Based on the research results, the outbound-based game model in instilling honest character in the form of class III games can be used as an alternative learning model used by teachers in teaching.

keywords : Game Model, Outbound, Honest.

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah belum terlaksananya model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur secara maksimal dan kurangnya kejujuran antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa. Beberapa peserta didik ada yang masih ingin bermain sendiri dan lapangan yang menggunakan paving bukan rumput seperti lapangan biasanya. Rumusan masalah

dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur dalam diri siswa SD Supriyadi Semarang”. Tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk mengembangkan model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur dalam diri siswa SD Supriyadi Semarang”. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). pengembangan model permainan berbasis *outbound* berbentuk permainan hanya sampai pada tahap kelima yaitu merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Penelitian dan pengembangan model dilaksanakan di kelas III SD Supriyadi Semarang. Hasil dari evaluasi yang sudah didapat dari hasil angket guru berupa skala *Likert* bentuk checklist dan hasil angket respon siswa berupa skala *Guttman* bentuk “Ya” atau “Tidak” menyatakan bahwa model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur sudah layak digunakan untuk menjawab kebutuhan siswa dan model permainan berbasis *outbound* sudah bisa digunakan sebagai pendamping buku pedoman untuk siswa dan guru. Hasil penelitian diperoleh dari validasi model dan materi. Hasil dari ahli model menunjukkan persentase 91% sedangkan hasil ahli materi menunjukkan persentase 94%. Hasil analisis respon guru menunjukkan persentase (96,15%) dan hasil analisis respon siswa dari kelas III menunjukkan persentase (92%) sedangkan hasil analisis lembar observer menunjukkan persentase (95%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur dalam bentuk permainan *outbound* yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dalam pembelajaran kelas III. Berdasarkan hasil penelitian, model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur berbentuk permainan kelas III dapat digunakan sebagai salah satu alternative model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar.

kata kunci : Model Permainan, Outbound, Jujur.

A. Pendahuluan

Dari wawancara dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Supriyadi Semarang diketahui terdapat beberapa kendala pada saat melakukan pembelajaran seperti anak yang masih ingin bermain sendiri dan lapangan yang menggunakan paving bukan rumput seperti lapangan pada biasanya. Dari wawancara tersebut diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan adalah belum terlaksananya model

permainan berbasis *outbound* dalam karakter jujur secara maksimal dan kurangnya kejujuran antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa. Dengan kondisi seperti ini diperlukan adanya pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter jujur. Diharapkan melalui model permainan berbasis *outbound* dapat meningkatkan karakter jujur dalam diri siswa.

Dari uraian latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk untuk mengadakan

penelitian dengan judul “Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbound Dalam Karakter Jujur Kelas III SD Supriyadi Semarang.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian Pengembangan atau *Research and development (R&D)*. penelitian pengembangan merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggung jawabkan (Rohmah, Ardiyanto, & Fajriyah, 2022: 62). Sugiyono (2016:407) menyampaikan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and development (RnD)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui kelayakan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter jujur siswa. Kelayakan model permainan berbasis

outbound ini diperoleh dari pengisian angket validasi materi dan model, angket respon guru dan tanggapan/respon siswa, serta lembar respon observer. Hasil perolehan skor validasi oleh validator ahli materi, Angket Respon guru dan Angket tanggapan/respon siswa, dan Lembar Observer adalah sebagai berikut:

1. Validator ahli model yang dilakukan oleh Bapak Husnul Hadi, M.Pd adalah 91% dengan kategori “Sangat Layak” .
2. Validator ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd adalah 94% dengan kategori “Sangat Layak” .
3. Hasil pengisian Angket respon guru yang dilakukan oleh Ibu Heidi NurPratiwi, S.Pd selaku guru PJOK kelas III adalah 96,15% dengan kategori “Sangat Layak” .
4. Hasil pengisian Angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa kelas IIIA yang berjumlah 29 siswa adalah
5. Hasil Lembar observer atau pengamatan oleh Anisatul Lailiyah adalah 95% dengan kategori “Sangat Layak” .

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter jujur siswa kelas III layak untuk digunakan. Maka dari itu, kelayakan model permainan *outbound* akan memberikan sistem pembelajaran yang terukur dan terarah sekaligus memudahkan jalannya proses pembelajaran atau penanaman karakter dan sebagai pedoman kegiatan guru dan siswa untuk peningkatan kualitas peserta didik. Siswa tidak sekedar dididik sekedar mampu menjalankan permainan *outbound*, tetapi siswa juga dilatih untuk dapat memberikan apresiasi atau rasa menghargai dengan harapan penanaman perilaku yang mampu memahami dan mewujudkan karakter jujur, menghargai orang lain, bertoleransi dalam perbedaan, termasuk mampu menghargai diri sendiri atau percaya diri.

Jadi, tidak hanya terpusat pada satu karakter saja, melainkan seluruh sikap mulia yang penting ditumbuhkan dalam diri siswa sejak dini, seperti karakter religious, nasionalisme, keterbukaan, rasionalitas, ketekunan, gotong royong, kepedulian, tanggung jawab,

kerjasama, disiplin, kejujuran, dan kerkeadilan. Se jauh ini, kendala yang dihadapi oleh pendidik dalam melaksanakan pendidikan karakter adalah kurangnya sarana dan prasarana, khususnya keterbatasan akses/media dan model pembelajaran yang belum variatif, kendala dalam menilai perilaku selama proses belajar, dan pengaruh lingkungan social keluarga (Amah, Islami, Setyo Sundari, et al., 2019: 154). Sebagaimana tujuan pendidikan nasional, penanaman karakter bagi siswa yang diperoleh melalui pendidikan diharapkan mampu memberdayakan peserta didik menjadi anak bangsa yang berkarakter unggul (Himawan, Ardiyanto, & Arisyanto, 2021: 1234).

Mengacu pada hasil penelitian di atas, pendidikan lebih dari sekedar peningkatan kemampuan intelektual siswa berupa pemenuhan informasi sebanyak mungkin, melainkan juga merupakan proses memahami, mengerti, dan menghayati praktik belajar yang telah dilalui. Oleh karena itu, tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan karakter peserta didik secara utuh dengan perbaikan tingkah laku dan sikap peserta didik yang semula negative menjadi positif,

destruktif menjadi konstruktif, dan buruk menjadi berakhlak mulia, serta dengan menjaga dan melestarikan karakter kebaikan yang dimilikinya (Insani, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, 2021). Hal demikian didukung penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa model permainan berbasis *outbound* dapat mendidik anak lebih baik dalam keterampilan sosial dan berkarakter jujur.

Penanaman karakter jujur yang ditunjukkan adalah siswa belajar dalam kejujuran menjaga kepercayaan dengan baik dan untuk melindungi fisik agar tidak mencederai diri sendiri dan orang lain. Selanjutnya, kejujuran mengenai cara bertingkah laku sosial, yang mengandung pengertian bahwa siswa memiliki kewajiban untuk melakukan kejujuran dan penyesuaian diri dengan kehidupan sosial, hal ini terkait dengan kemampuan dan kemajuan dirinya terlibat dalam aktivitas sosial. Berdasarkan hasil uji coba, metode permainan berbasis *outbound* layak diterapkan sebagai metode dalam peningkatan karakter jujur siswa. Pendidikan moral, fisik, dan sosial merupakan komponen-komponen pendidikan karakter jujur yang akan

tumbuh melalui model permainan tersebut, juga akan berdampak positif bagi kehidupan dan lingkungan sosial siswa, sekaligus sebagai karakter yang dapat diandalkan dalam proses interaksi sosial.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur siswa kelas III SD Supriyadi Semarang, maka penulis menyampaikan:

1. Model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter jujur siswa kelas III SD Supriyadi Semarang dapat terlaksana dengan baik. Hal itu terlihat dari antusiasme dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran hingga selesai. Selain itu rasa jujur terhadap amanah yang diberikan dapat dilaksanakan dengan maksimal.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan melalui model penelitian Sugiyono dengan melalui 5 tahapan, yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, dan Revisi Produk yang

dibuat berupa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter jujur siswa kelas III SD Supriyadi Semarang yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan karakteristik siswa

Kelayakan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter jujur siswa kelas III SD Supriyadi Semarang yang dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli model. Validasi dilakukan oleh dosen dari Universitas PGRI Semarang dan guru PJOK dari SD Supriyadi Semarang, dimana setiap validator berperan sebagai validator ahli materi dan validator ahli model. Hasil rata-rata penilaian yang diperoleh dari ahli model yaitu 91% dengan kategori "Sangat Layak". Dan hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli materi yaitu 94% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil pengisian angket respon guru memperoleh 96,15% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil pengisian angket respon siswa adalah 92% dengan kategori "Sangat Layak". Dan hasil pengisian angket lembar respon observer adalah 95% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa model permainan

berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter jujur siswa kelas III layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusshomad, A. (2020). Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 107–115. <https://doi.org/10.37680/qalamun.a.v12i2.407>
- Agustin, N. M., Ihsan, M., & Nurbait, S. (2021). Tingkatan Gerak Dalam Permainan Outbound Berdasarkan Kelompok Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 57–64.
- Ahmad, J. M., Adrian, H., & Arif, M. (2021). Pentingnya Menciptakan Pendidikan Karakter Dalam lingkungan keluarga. *Jurnal Pendas*, 3(1), 1–24. <https://media.neliti.com/media/publications/29315-ID-urgensi-pendidikan-agama-luar-sekolah->
- Amah, M., Islami, T., Setyo Sundari, R., & Arifin, Z. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Sd Negeri 01 Purworejo Sragi Pekalongan. *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)*, 1(1), 149–156. <http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/368>
- Amalia, N. A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Analisis Pemahaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa

- Indonesia Melalui Bermain Peran di Kelas II. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 10.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.28177>
- Astuti, R. D., & Leksana, D. M. (2021). Permainan Outbound Untuk Mengembangkan. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 551–558.
- Azmi, Muhammad, Ardiyanto, Asep, Hinda, U. (2022). *Keywords: Development of Passing The Castle Game Model with Shielding The ball in Class VII SMP N 1 Balapulang* 23. 34(1), 23–31.
- Azzahra, F., & Atifah, Y. (2023). *JOTE Volume 4 Nomor 3 Tahun 2023 Halaman 242-250 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Analisis Kebutuhan LKPD Berbasis Pendekatan Inkuiri terhadap Pengetahuan Peserta Didik*. 4, 242–250.
- Bangun, S. Y. (2016). Pengembangan Pengetahuan Anak Difabel Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Outbound. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 1(1), 70.
<https://doi.org/10.24114/pjkr.v1i1.4777>
- Eva, N., Agustina, T., Ardiyanto, A., Arisyanto, P., & Artikel, I. (2021). *Need Assessment Pengembangan Model*. 2(2), 214–217.
- Falah, N. (2015). Efektivitas Out Bound Sebagai Metode Pembelajaran. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 11(1), 53–74.
- Febriana, F. (2020). *Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Kemampuan Klasifikasi Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mawaddah Antang Kota Makassar*. 21(1), 1–9.
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Gandasari, M. F. (2019). Pengembangan model pembelajaran tematik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 22–27.
<https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25489>
- Insani, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). *No Title. Penerapan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Dalam Upaya Menghadapi Era Globalisasi*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- Kusumastuti, N. (2020). Implementasi Pilar-Pilar Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 333–344.
<https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2525>
- Merdekawati, I., Fadlullah, F., & Rosidah, L. (2019). Penerapan Permainan Outbond bagi Anak Usia 4-5 Tahun di TK Peradaban Cilegon-Banten. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–146.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57.

- <https://doi.org/10.33487/edumas-pul.v3i2.142>
- Muhammad, S. (2018). Olahraga, Gelanggang Jasmani, Jurnal Pendidikan Volume, Olahraga. *Pendidikan Jasmanidanolahraga*, 1(2), 64–73.
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 pada Kelas XI SMA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 184–195. <https://doi.org/10.33487/edumas-pul.v5i1.947>
- Mutia. (2022). Karakteristik Anak Usia Pendidikan Menengah. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 14–28. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.229>
- Prof. DR. Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Alfabeta (ed.); 2nd ed.). 2016. www.cvalfabeta.com
- Rachman, T. (2018). Pembentukan Karakter Jujur Siswa Pada Era Covid-19 Di Sekolah Menengah Atas Pancasila Kota Bengkulu. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Risvan Akhir Roswandi. (2022). Menakar Keselarasan Islam Dan Patriotisme. *Al-lhda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 16(1), 610–618. <https://doi.org/10.55558/alihda.v16i1.50>
- Rohmah, R. K., Ardiyanto, A., & Fajriyah, K. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Aktivitas Jasmani dalam Karakter tanggung Jawab Tema Diriku Sub Tema Pribadi bagi Siswa Kelas III. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 3(1), 61–65.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/cji.2020.1.1.1-6>
- Sobah, A., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2023>
- Subadi, I. (2017). Pesan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Sekolah Dalam Serial Film Animasi Upin & Ipin Episode “Iqra .” *EJournal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 81–95.
- Subekti, F. D. (2018). Implementasi Nilai Karakter Jujur Melalui Program Kantin. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 25(7), 2439–2448.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian Pendidikan*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sultonurohmah, N. (2017). Strategi Penanaman Nilai Karakter Jujur dan Disiplin Siswa. *Jurnal Al-lbtida'*, 5(2), 1–21.
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2017). Studi tentang perkembangan karakter jujur pada anak usia dini. *Jurnal Potensia*, 2(1), 14–

22.

Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31.
<https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>

Wahyuningsih, S. (2012). Manfaat Sebuah Permainan. *Permasalahan Psikologi Perkotaan Dan Solusinya*.

Yumnah, S. (2019). Pendidikan Karakter Jujur Dalam Prespektif Al- Qur'an. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 14(1), 27–38.

Zaman, B. (2019). Urgensi pendidikan karakter yang sesuai dengan falsafah bangsa ndonesia. *AL GHAZALI , Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Studi Islam*, 2(1), 16–31.
https://www.ejournal.stainupwr.ac.id/index.php/al_ghzali/article/view/101

Zulkhairi, T. (2017). Membumikan Karakter Jujur Dalam Pendidikan Di Aceh. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 104.
<https://doi.org/10.22373/jiif.v11i1.65>