



## *Need Assessment Pengembangan Model Permainan Berbasis Outbound di Sekolah Dasar*

Asep Ardiyanto<sup>1\*</sup>, Sukamto<sup>2</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>3</sup>, Eka Sari Setianingsih<sup>4</sup>,  
Mira Azizah<sup>5</sup>, Nova Indah Puspitasari<sup>6</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FKIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [asepardiyanto@upgris.ac.id](mailto:asepardiyanto@upgris.ac.id)

<sup>2</sup>PGSD/FKIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [sukamto@upgris.ac.id](mailto:sukamto@upgris.ac.id)

<sup>3</sup>PGSD/FKIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [verylianapurnamasari@upgris.ac.id](mailto:verylianapurnamasari@upgris.ac.id)

<sup>4</sup>PGSD/FKIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [ekasarisetianingsih@upgris.ac.id](mailto:ekasarisetianingsih@upgris.ac.id)

<sup>5</sup>PGSD/FKIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [miraazizah@upgris.ac.id](mailto:miraazizah@upgris.ac.id)

<sup>6</sup>PGSD/FKIP/Universitas PGRI Semarang

Email: [novaindah931@gmail.com](mailto:novaindah931@gmail.com)

---

**Abstract.** *Background research students who are often not enthusiastic during the learning process in class. The development of students' creative character is still not optimal, especially in 4th grade. This is because there have been no references and innovations for teachers in instilling students' character values. The aim of this research is to see to what extent this game model can improve the character of grade 4 students. The method that will be used is the research and development method. This research also uses descriptive analysis techniques. Data was taken from questionnaire responses from students, material experts and model experts. This research is the result of an outbound-based game model in the creative dimension of the Pancasila student profile to help improve students' creative character. The results of the needs assessment are in the form of interviews and observations of outbound-based game models in class 4 of SD N Karangtengah 01. The results of interviews and observations, students are often not enthusiastic during the learning process in the classroom, the development of creative character in students is still not optimal. There is no innovation and references for teachers regarding cultivating creative character in students are still less than optimal.*

**Keywords:** *Creative Dimensions; Development; Outbound Game Models; Pancasila.*

**Abstrak.** *Penelitian ini dilatarbelakangi siswa yang sering tidak bersemangat selama proses pembelajaran di dalam kelas, pengembangan karakter kreatif pada siswa masih belum maksimal khususnya di kelas 4 hal ini karena belum adanya inovasi dan referensi bagi guru mengenai penanaman karakter kreatif pada siswa. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah melihat sejauh mana model permainan berbasis outbound meningkatkan karakter kreatif pada siswa untuk kelas 4 Sekolah Dasar yang menerapkan permainan dalam pembelajaran. Metode yang akan diterapkan dalam pencapaian tujuan tersebut adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan mengambil data dari angket respon siswa, ahli materi dan ahli. Penelitian ini berupa hasil model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila untuk membantu meningkatkan karakter kreatif siswa. hasil need assesment berupa hasil wawancara dan observasi model permainan berbasis outbound di kelas 4 SDN Karangtengah 01. Dari hasil wawancara dan observasi siswa sering tidak bersemangat selama proses pembelajaran di dalam kelas,*

*pengembangan karakter kreatif pada siswa masih belum maksimal, belum adanya inovasi dan referensi bagi guru mengenai penanaman karakter kreatif pada siswa masih kurang optimal.*

**Kata Kunci:** *Dimensi kreatif; Pengembangan; Model Permainan Outbound; Pancasila.*

---

## PENDAHULUAN

Menurut Perundang-undangan tentang sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengemabangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan ,pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan di masyarakat (Pristiwanti et al., 2022; 7912). Seiring perkembangan zaman perubahan terjadi dalam sistem pendidikan di Indonesia. Perkembangan ini dapat kita lihat kebijakan dan pembaharuan standar pendidikan yang berlaku sebagai pengganti kurikulum. Sistem pendidikan di Indonesia terus berkembang dan mengalami perubahan, sistem pendidikan Indonesia saat ini sudah sepuluh kali berganti kurikulum (Arisanti, 2022:239).

Perubahan kurikulum di Indonesia adalah salah satu perubahan besar yang terjadi di sistem pendidikan yang di Indonesia. Kurikulum merdeka menjadi opsi baru dalam dunia pendidikan, yang dimana kurikulum merdeka ini berfokus pada pengembangan karakter pada peserta didik. Dasar penerapan kurikulum merdeka didasarkan pada Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang isinya lebih ditingkatkan sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep tersebut dan meningkatkan keterampilan. guru bebas untuk memiliki keleluasaan untuk memilih perangkat ajar agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Kemdikbud, 2022: 9).

Kurikulum merdeka terdapat profil pelajar pancasila yang bertujuan menunjukkan karakter yang diharapkan mampu menguatkan nilai-nilai luhur pancasila peserta didik dan para pemangku kepentingan. Profil pelajar pancasila merupakan perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang berkompetensi global dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai pancasila, yang memiliki enam sifat utama: beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berbinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif(Kahfi, 2022: 139). Profil pelajar pancasila adalah aspek penting dalam pendidikan terutama dalam pembangunan pendidikan karakter. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berusaha memberikan penguatan pendidikan karakter pada peserta didik melalui profil pelajar pancasila,sehingga yang berkaitan dengan pembelajaran,bertujuan dalam mewujudkan pelajar Indonesia yang memiliki kepribadian dan dapat menerapkan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.(Mathematics, 2016: 271).

Seiring perkembangan zaman yang terjadi di dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar. salah satu permasalahan yang terjadi yaitu mengenai kurangnya pendidikan karakter pada diri siswa. Sikap tersebut sangat bertentangan dengan penanaman nilai pancasila. 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 profil pelajar pancasila pada peserta didik. Salah satu penguatan karakter yang dapat meningkatkan mutu pendidikan bagi siswa yang perlu diterapkan di sekolah dasar yaitu kreatif. Salah satu dimensi dalam profil pelajar pancasila adalah dimensi kreatif.

Dimensi kreatif berasal dari kata bahasa Inggris "*create*" yang berarti membuat atau menciptakan, sedangkan kreatif dapat diartikan memiliki daya cipta, sesuatu dan perasaan untuk membuat kompos dengan warna dan nuansa baru. Orang kreatif lebih fleksibel daripada orang yang tidak kreatif. Fleksibilitas Ini memungkinkan orang kreatif dapat menghindari rintangan dalam menghadapi

persoalan. (Kemampuan & Kreatif, 2015: 17). Dimensi kreatif Ada banyak elemen yang salah satunya adalah elemen menghasilkan karya dan tindakan orisinal. Untuk mengembangkan minat, bakat dan keterampilan peserta didik. Dengan memiliki gaya kreatif tanpa batas, peserta didik akan memiliki daya cipta yang imajinatif yang mampu membantu dan menyelesaikan berbagai temuan masalah yang menghadapinya dalam lingkungan sekitarnya (yana, ariyanto, 2022: 12863). Menurut Nisa (2017: 260) mengatakan kreatif adalah keterampilan mencerminkan kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas dalam berpikir juga kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Kegiatan pembelajaran diharapkan kehadiran guru 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 perkembangan anak adalah melalui permainan outbound, yang dimana biasanya permainan ini dilaksanakan melalui pembelajaran olahraga rekreasi (Sobah et al., 2022: 38).

Adang Ismail (2013: 31) menyatakan bahwa permainan adalah aktivitas atau kegiatan bermain dimana di dalam kegiatan tersebut bertujuan untuk mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Permainan juga dapat diartikan bermain atau permainan dilakukan sebagai aktivitas bermain untuk mencari kesenangan. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan spontan oleh anak, bentuk kegiatan yang dilakukan anak-anak dan bertujuan untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, kebahagiaan dan kebaikan untuk perkembangan motorik dan kognitif selain itu, bermain juga bisa meningkatkan laju merangsang perkembangan anak agar ia bisa meningkatkan kecerdasan anak (Ardiyanto, n.d, 2014: 36).

Pembelajaran olahraga rekreasi semakin banyak bentuk aktivitas fisik atau olahraga yang semakin populer di masyarakat yang. Termasuk kegiatan olahraga luar ruangan atau sering disebut dengan outbound yang saat ini berkembang pesat di masyarakat Indonesia. Seperti di kalangan pengusaha, pekerja kantoran, PNS, sekolah yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan mental atau jiwa. Selain itu juga bermanfaat meningkatkan kemampuan bekerjasama untuk memecahkan masalah pekerjaan.

Banyak jenis pelatihan yang ditawarkan kepada masyarakat umum contohnya yang sedang ramai saat ini adalah outbound (Rismayanthi, n. d, 2016: 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 (2022: 582) outbound adalah rangkaian permainan dalam program pendidikan dan pelatihan yang diadakan di luar bersenang-senang sambil belajar.

Seiring perkembangan zaman ada banyak hal yang terjadi di dunia pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Salah satu permasalahan yang sering terjadi yaitu mengenai kurangnya penanaman nilai 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. Sikap tersebut sangat bertentangan dengan penanaman nilai Pancasila (Maulina et al., 2020). Oleh karena itu perlu adanya penanaman nilai karakter melalui profil pelajar pancasila pada peserta didik. Salah satu penguatan karakter yang dapat meningkatkan mutu pendidikan bagi siswa yang perlu diterapkan di sekolah dasar yaitu nilai kreatif. Salah satu elemen dalam profil pelajar pancasila adalah dimensi kreatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 SD Negeri Karangtengah 01 yang dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2022 dengan guru kelas 4 SD Negeri Karangtengah 01 ditemukan permasalahan yaitu: 1). Permasalahan pertama yaitu siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran, 2). Permasalahan yang kedua belum adanya inovasi dan referensi bagi guru mengenai penanaman dimensi kreatif pada siswa. Dari uraian di atas salah satu alternatif solusi dengan

menggunakan model permainan berbasis outbound dengan mengembangkan dimensi kreatif dari profil pelajar pancasila pada peserta didik kelas 4 SD. Menurut (Hakim & Kumala, 2016: 181) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Karakter Melalui Kegiatan Outbound” membuktikan bahwa model pembelajaran ini memiliki efek positif berupa dampak langsung dan tidak langsung bagi siswa baik dalam pembentukan akhlak, budi pekerti dan rekreasi kegiatan serupa berkelanjutan menjadi harapan banyak pihak terutama, mereka yang berkepentingan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan pendidikan maupun masyarakat dan pembelajaran terhadap guru.

## METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji efektivitas metodenya. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau penelitian *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan di dalam pendidikan dan pembelajaran. (Hanafi, 2017: 130). Menurut (Sugiyono, 2019: 86), Penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan dalam memvalidasi atau mengembangkan sebuah produk yang dimana produk yang dikembangkan tidak hanya berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, perangkat lunak tetapi juga seperti metode mengajar, program pendidikan, dll. Penelitian pengembangan bukanlah penelitian untuk menemukan teori, melainkan penelitian untuk tujuan menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan, merupakan jenis penelitian yang relatif baru yang dikenal sebagai R&D. Model R&D dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk melengkapi atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Untuk dapat dipertanggungjawabkan. Produk dapat berupa media pembelajaran, model pembelajaran, program komputer, pelatihan bimbingan, alat evaluasi dan sebagainya (Kantun, 2013: 76).

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli model yang kemudian produk tersebut diperbaiki dan dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi materi dan model, skor penilaian ahli materi, skor penilaian ahli model. Skor tersebut diperoleh melalui angket. Penilaian kevalidan model permainan berbasis outbound diperoleh dari penilaian validasi ahli materi dan ahli model. Pada hasil validasi ahli materi dan ahli model dikatakan valid apabila hasil berada pada rentang 81-100% dengan kategori “Sangat Layak”, rentang 61-100% dengan kategori “Layak”, rentang 40-60% dengan kategori “Cukup”, rentang 21-40% dengan kategori “Kurang Layak”, rentang < 21 dengan kategori “Tidak Layak”. Pengembangan model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar dilakukan dengan metode *Research and Development* model Borg & Gall. Berikut hasil pengembangan model permainan berbasis outbound.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Studi pendahuluan dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dengan guru kelas 4 SD Negeri Karangtengah 1. Studi pendahuluan memperoleh data-data dan informasi secara konkret yang dibutuhkan untuk mengembangkan model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Karangtengah 1, didapatkan permasalahan yaitu Permasalahan pertama yaitu siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran, Permasalahan kedua yaitu belum adanya inovasi dan referensi bagi guru mengenai penanaman dimensi kreatif pada siswa.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model permainan berbasis

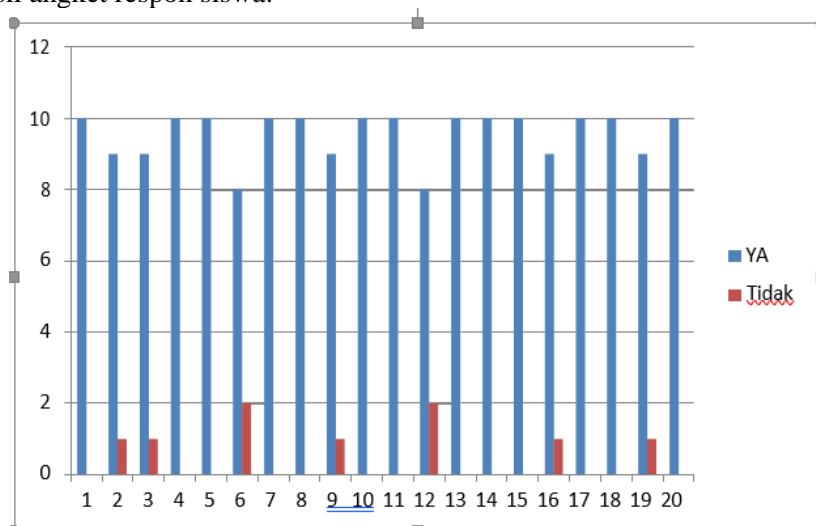
outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar yang dikembangkan agar memberikan panduan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton sesuai dengan dimensi kreatif profil pelajar pancasila sesuai dengan kurikulum merdeka, selain itu pengembangan model permainan berbasis outbound dalam karakter kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar disajikan agar meningkatkan karakter kreatif khususnya bagi peserta didik kelas 4 melalui model permainan berbasis outbound.

Pengembangan model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar dimaksudkan untuk membuktikan kelayakan model permainan berbasis outbound. Pengembangan model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar dilakukan dengan metode *Research and Development model Borg & Gall*. Berikut ini hasil pengembangan model permainan berbasis outbound. Dari hasil wawancara dengan guru kelas 4 SDN Karangtengah 01 diketahui, bahwa permasalahan pertama yaitu siswa sering merasa bosan saat proses pembelajaran, permasalahan yang kedua belum adanya inovasi dan referensi bagi guru mengenai penanaman dimensi kreatif pada siswa. Dengan kondisi seperti ini diperlukan adanya pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa dapat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan karakter kreatif siswa di Kurikulum merdeka ini.

Pengembangan Model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar menghasilkan lima macam permainan yang mampu mengatasi permasalahan yang ada diatas. Dalam proses pengembangan model permainan berbasis outbound dibantu oleh beberapa ahli yang melakukan validasi yaitu Yusuf Setia Wardana, S. Pd., M. Pd. selaku validasi ahli materi. Ahli model dalam penelitian ini adalah Husnul Hadi, M.Pd. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan para ahli persentase yang diperoleh sebesar Validator ahli materi dilakukan oleh Bapak Yusuf Setia Wardana, S.Pd., M. Pd adalah 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Validator ahli model yang dilakukan oleh bapak Husnul Hadi, M. Pd adalah 85 % dengan kategori “Sangat Layak”

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar. Terdapat lima permainan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dimana di setiap permainan memiliki langkah-langkah dalam permainan dan peraturan. Terdapat indikator yang digunakan sebagai pedoman dalam permainan untuk menanamkan dimensi kreatif profil pelajar pancasila pada peserta didik. Adapun model permainan yang dihasilkan yaitu: 1). Jeruji Bola, 2). Bermain Beban (Bola Berjalan), 3). Canduk (Mencari Induk), 4). Subang (Susun Bangun Datar), 5). Bolang (Bola Hilang). Setelah melalui tahap ahli materi dan ahli media, model permainan outbound dikembangkan dan diuji cobakan kepada siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Hasil uji ujicoba model permainan berbasis outbound memperoleh persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”, berikut penjelasannya:

**Tabel 1.1** Hasil angket respon siswa.



Angket respon siswa dilakukan oleh siswa kelas 4 SDN Karangtengah 1. Angket respon siswa berisi 10 pernyataan yang harus diisi oleh siswa dengan cara mencentang di tabel "Ya" atau "Tidak" pada angket yang sudah disediakan. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui model permainan yang sudah peneliti buat apakah dapat menanamkan nilai dalam dimensi kreatif sesuai dengan profil pelajar pancasila atau tidak. Hasil angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa kelas 4 mendapat hasil 95% yaitu sangat layak.

### **Pembahasan**

Model permainan berbasis outbound ini telah dikembangkan berdasarkan dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Metode penelitian dan pengembangan digunakan mengembangkan produk yang baru ataupun sudah ada sebelumnya dan untuk menguji kelayakan produk tersebut. Pengembangan model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar Pancasila dilatarbelakangi permasalahan yang ada di sekolah. Hasil angket respon siswa memperoleh skor sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil tersebut didapatkan melalui penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa. Ini terbukti bahwa permainan outbound merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu kreativitas anak (Asep dkk, 2023: 63). Melalui permainan outbound, anak dapat mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan social, keberanian, serta juga dapat mengembangkan kemampuan mengambil resiko (Thalia dkk, 2018: 3).

Perencanaan pengembangan yang dilakukan meliputi merumuskan tujuan pengembangan yang berfokus pada model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar. Memperkirakan waktu dan keterbatasan penelitian maka pengembangan difokuskan di kelas 4. Sedangkan dimensi kreatif yang akan dikembangkan yaitu melalui model permainan berbasis outbound yang nantinya akan membantu siswa dalam mengembangkan karakter kreatifnya. Penentuan desain produk yang dikembangkan dimulai dari pemilihan permainan yang sesuai dengan siswa Sekolah Dasar khususnya kelas 4. Model permainan berbasis outbound disesuaikan dengan dimensi kreatif profil pelajar pancasila. Adapun format pengembangan model permainan berbasis outbound yang dipilih adalah dengan membuat draft permainan outbound yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar khususnya kelas 4. Adapun format pengembangan model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar.

Langkah pertama dengan cara membuat draft permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya kelas 4. Langkah kedua melakukan validasi materi dan validasi model oleh ahli. Penilaian oleh ahli dilakukan untuk memenuhi kriteria kevalidan model yang dikembangkan. Berikut ini adalah permainan outbound yang dikembangkan :1) Jeruji Bola, Jeruji bola adalah salah satu permainan outbound yang dilakukan secara berkelompok yang dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 peserta. Dengan mengikuti permainan ini peserta mampu meningkatkan konsentrasi, nilai kreatif dan kerjasama antar peserta di dalam tim atau kelompok, 2). Bermain Beban atau bola berjalan, permainan ini diterapkan untuk peserta didik khususnya siswa sekolah dasar. Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan jumlah peserta 4-5, permainan ini dilakukan mampu meningkatkan daya konsentrasi yang tinggi, nilai kreatif dan kesabaran bagi peserta yang melakukan permainan tersebut, 3). Mencari induk adalah permainan outbound yang dilakukan secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5-7 peserta, dengan mengikuti permainan ini kelompok yang paling banyak mendapatkan anggotanya adalah pemenangnya. Permainan ini peserta didik diminta bekerjasama dengan baik dan komunikasi yang baik antar peserta selain itu juga membutuhkan nilai kreatif, 4). Subang atau susun bangun datar adalah satu permainan outbound yang mampu meningkatkan tingkat kekreatifan siswa. Permainan susun bangun datar ini dilakukan secara berkelompok yang setiap kelompok terdiri dari 9-10 peserta. Dengan mengikuti permainan ini siswa mampu bekerjasama satu sama lain dan mampu meningkatkan tingkat kreatif pada siswa, 5). Permainan Bolang atau bisa disebut dengan bola hilang adalah salah satu permainan outbound yang dapat dilakukan untuk meningkatkan tingkat kreatif pada siswa, dimana pada permainan ini peserta mampu mengatur strategi untuk menyelesaikan permainan ini.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini berupa model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar. Data hasil evaluasi kelayakan produk berupa lembar validasi ahli. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 Sekolah Dasar yang telah dikembangkan layak menurut ahli materi dan ahli model. Hasil model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila yang dikembangkan menarik perhatian siswa serta membuat siswa mampu meningkatkan karakter kreatif pada dirinya yang sesuai profil pelajar pancasila. Menurut ahli materi dengan kategori sangat layak sehingga model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 sekolah dasar yang dikembangkan untuk menarik perhatian siswa serta meningkatkan karakter kreatif melalui permainan. Menurut ahli model dinilai dengan kategori sangat layak pada model permainan berbasis outbound dalam dimensi kreatif profil pelajar pancasila kelas 4 sekolah dasar menunjukkan model permainan tersebut layak digunakan untuk membantu meningkatkan karakter kreatif siswa sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>
- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Asep, A., Pamuji, S., dkk. (2023). Pengembangan model permainan berbasis outbound dalam menanamkan karakter tanggung jawab untuk anak. *Jurnal Paudia*, 12 (01). <https://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/paudia.v12i1.15783>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Humayrah, S., & Watini, S. (2022). Implementasi Bermain Model “ASYIK” untuk Meningkatkan Semangat Belajar Anak Melalui Kegiatan Outbound di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 46 Daun. *Jurnal Pendidikan Dan Pelajaran*, 3(3), 579–588. <http://jurnaledukasia.org>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2), 138-151.
- Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. <Http://Repository.Unej.Ac.Id>, 76. <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/516>
- Kemampuan, M.-P., & Kreatif, B. (2015). Model MMP. *Jurnal Formatif*, 5(1), 14–25.
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 141.
- Maulina, R., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2020). *Outbound Di Sd Alam Ungaran* .,
- Nisa, R. M. (2017). Kreativitas Dalam Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *An-Nidzam: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1), 67–85. <https://doi.org/10.33507/an-nidzam.v4i1.30>

- Olivia yana, prasena ariyanto, choirul huda. (2022). Analisis Penguatan Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila Pada Fase B di SD Negeri 02 Kebondalem. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12861–12866.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Rismayanthi, C. (n.d.). PENINGKATAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA KESEHATAN REKREASI MELALUI OUTBOUND DI SEKOLAH. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Sintia, N., Kuswanto, C. W., & Meriyati, M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini dengan Model Outbound. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 6(2), 1–10. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/download/3939/2034>
- 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>
- Thalia, S., Sit, M., & Sapri. (2018). Pengaruh Permainan Outbound terhadap kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B di Bandar Klippa. *Jurnal Raudhah*, 06 (02). <https://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i2.285>
- Wulandari, Y. (2013). Pengembangan Permainan Outbound Untuk Kabupaten Demak Tahun 2013.