



Pengembangan Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam Menanamkan Karakter Disiplin Kelas IV SDN Bugangan 01

Denia Dwi Oktavian^{1*}, Asep Ardiyanto², Ferina Agustini³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: oktaviandenia@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: asepardiyanto@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ferinaagustini@upgris.ac.id

Abstract. *The background of this research is that there are still violations by students against the rules and habits that exist in schools. The formulation of the research problem is how is the game model and the feasibility of the outbound-based game model in instilling the disciplinary character of SD N BUGANGAN 01? This study aims to determine the development of game models and the feasibility of outbound-based game models in instilling discipline character. The research method used in this research is research and development proposed by Sugiyono. Quantitative descriptive data analysis techniques are used to analyze data in the form of numbers derived from validation by material experts, models, teachers, students and observation sheets. The feasibility of the model is obtained through model validation, materials, teachers, students and observation sheets. The validation results obtained were 90% and 88% of the model expert validators in the "very feasible" category. Obtained 84% in the "very feasible" category and 80% in the "proper" category from the material expert validator. The teacher's response questionnaire obtained 94% in the "very feasible" category. The student response questionnaire obtained 93% in the "very feasible" category and 89% from the observation sheet in the "very feasible" category.*

Keywords: *Development model; Discipline; Outbound.*

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih terdapatnya pelanggaran yang dilakukan siswa terhadap peraturan dan kebiasaan yang ada di sekolah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengembangan model permainan berbasis outbound dan bagaimana kelayakan pengembangan model permainan berbasis outbound dalam menanamkan karakter disiplin kelas IV SD N BUGANGAN 01? penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model permainan dan kelayakan model permainan berbasis outbound dalam menanamkan karakter disiplin Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dikemukakan oleh Sugiyono. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka yang berasal dari validasi oleh ahli materi, model, guru, siswa dan lembar observasi. Kelayakan model diperoleh melalui validasi model, materi, guru, siswa dan lembar observasi. Hasil validasi diperoleh 90% dan 88% dari validator ahli model dengan kategori "sangat layak". Diperoleh 84% dengan kategori "sangat layak" dan 80% dengan kategori "layak" dari validator ahli materi. Angket tanggapan guru diperoleh 94% dengan kategori "sangat layak". Angket respon siswa diperoleh 93% dengan kategori "sangat layak" dan 89% dari lembar observasi dengan kategori "sangat layak".*

Kata Kunci: *Disiplin; Outbound; Pengembangan model.*

PENDAHULUAN

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). Kualitas peserta didik menjadi unggul tidak hanya dalam aspek kognitif (kemampuan) saja, namun juga dalam karakternya. Peserta didik yang unggul dalam karakter akan mampu menghadapi segala permasalahan dan tantangan dalam hidupnya. Peserta didik juga akan menjadi seseorang yang *lifelong learner* (Adi & Wahyudi, 2020).

Menurut Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter hadir dengan pertimbangan bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab, pemerintah memandang perlu penguatan pendidikan karakter. Maka atas dasar pertimbangan tersebut, pada tanggal 6 September 2017, Presiden Joko Widodo telah menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Dalam Perpres 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter disebutkan, Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Oleh karena itu, nilai-nilai itu perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. Seperti halnya karakter disiplin pada anak sekolah dasar.

Disiplin adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib didorong oleh adanya kesadaran yang ada pada kata hatinya. Anas (2013: 111) mengemukakan bahwa disiplin merupakan kegiatan atau tindakan yang dilakukan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Disiplin dapat diartikan sebagai suatu hal yang mendorong untuk harus melakukan perbuatan yang sesuai dengan aturan-aturan yang telah ada. Suatu norma merupakan suatu peraturan yang menentukan kebiasaan dan perilaku seseorang yang diharapkan dalam berkehidupan sosial. Begitu pula peraturan sekolah yang telah dibuat sekolah untuk dipatuhi siswa diharapkan dapat menanamkan karakter disiplin siswa.

Menurut Rohani dan Rachman dalam jurnal Rahayu, Setiani dan Nuswantari (2017) menyatakan mengenai “disiplin dapat membantu siswa agar memahami dan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungannya yang dinamis dan juga pentingnya tentang cara menyelesaikan tuntutan yang ditujukan terhadap lingkungannya serta upaya untuk mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan atau tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya. Disiplin menjadi suatu hal yang sangat penting bagi seseorang. Kedisiplinan membuat seseorang terbiasa untuk mengikuti dan menaati aturan yang kemudian kebiasaan itu akan membekas pada diri seseorang tersebut. Kebiasaan tersebut kemudian menjadi kepribadian yang dibawa sampai kapanpun dan dimanapun. Kualitas seseorang dibuktikan dari kepribadian seseorang, jika kepribadian seseorang baik maka baik pula kualitas diri orang tersebut.

LESTARI, R. A. (2022) mengemukakan bahwa Implementasi nilai karakter disiplin merupakan suatu proses, penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam berpikir, bersikap, berbuat yang menunjukkan ketaatan dan kepatuhan terhadap aturan dan tata tertib yang ada disekitarnya. Contoh karakter disiplin pada anak sekolah dasar adalah guru dan siswa hadir tepat waktu, menegakkan prinsip dengan mendirikan *punishment* bagi yang melanggar dan *reward* bagi yang berprestasi, menjalankan

tata tertib sekolah. Namun, Nilai-nilai pendidikan karakter tidak hanya diajarkan di mata pelajaran sekolah dasar. Pendidikan karakter juga dapat dipelajari dalam sebuah permainan. Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berada pada fase senang mempelajari hal-hal yang konkret tidak abstrak, apalagi untuk membentuk karakter tidak cukup sampai pada pemahaman secara kognitif mengenai pengertian karakter dan nilai-nilai karakter sehingga perlu adanya inovasi untuk mengembangkan pendidikan karakter. Permainan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penanaman karakter tersebut. Salah satunya permainan berbasis *outbound*.

Outbound adalah suatu bentuk dari pembelajaran segala ilmu terapan yang disimulasikan dan dilakukan di alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang efektif, yang menggabungkan antara intelegensia, fisik dan mental (Komariah K, (2020)). Secara teoritis, dapat dikatakan bahwa *outbound* adalah suatu bentuk dari pembelajaran segala ilmu terapan yang disimulasikan dan dilakukan di alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang efektif, yang menggabungkan antara intelegensia, fisik dan mental. Dengan harapan dan tujuan kegiatan outbound di alam terbuka dapat meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat, membentuk pola pikir yang kreatif. Selain itu juga bisa meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Serta melatih kemandirian anak supaya menjadi anak yang tangguh, mandiri, dan pantang menyerah (Yudianto, A., Nurpratama, M., Hadi, S., & Farida, U, 2023). Oleh karena itu, permainan berbasis *outbound* ini dinilai bisa menjadi suatu inovasi untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada anak SD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD N BUGANGAN 01 yang dilaksanakan pada 8 November 2022 pada pukul 10.30 bertempat di SD N BUGANGAN 01. Ditemukan permasalahan yaitu: 1). Beliau mengatakan bahwa Siswa di SD N BUGANGAN 01 ini masih banyak yang belum menaati peraturan yang ada di sekolah. Dimana pada setiap hari senin dilaksanakan upacara yang mengharuskan siswa berpakaian seragam lengkap dan tertib, akan tetapi banyak dari siswa SD N BUGANGAN 01 yang tidak membawa atribut lengkap seragam upacara seperti topi, dasi, ikat pinggang, maupun kaos kaki yang sesuai. Beliau mengatakan bahwa hal tersebut dipengaruhi oleh orangtua siswa yang tidak terlalu memperhatikan anaknya karena banyak dari orangtua siswa yang fokus pada pekerjaan mereka sendiri dan financial orang tua tersebut. Peran guru yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah berkomunikasi dengan orangtuanya dan memberikan arahan. Namun, tersebut masih saja dilakukan. 2) Belum adanya inovasi penanaman karakter disiplin siswa. Beliau mengatakan bahwa penanaman karakter disiplin siswa hanya melalui peraturan dan kebiasaan yang di buat di sekolah. Sebagai contoh yaitu suatu kebiasaan membaca asmaul husna setiap paginya sebelum memulai pembelajaran. Namun, kebiasaan tersebut masih belum dilakukan dengan maksimal karena untuk melakukan kebiasaan tersebut siswa masih harus diingatkan guru kelas ataupun guru yang mengajar di kelas tersebut.

Oleh sebab itu, peneliti melakukan pengembangan model permainan yang berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter disiplin siswa kelas IV SD N BUGANGAN 01 yang dirasa solusi ini cocok untuk menanamkan karakter disiplin siswa, dengan melakukan permainan yang dikembangkan oleh peneliti dan menaati peraturan yang dibuat di dalam sebuah permainan tersebut diharapkan dapat menanamkan karakter disiplin siswa. Hal tersebut diperkuat melalui penelitian yang dilakukan oleh Bahtiyar Heru Susanto (2017) yaitu "PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MEMBENTUK KARAKTER PADA SISWA SEKOLAH DASAR". Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model Borg & Gall dengan menyederhanakan menjadi 2 tahapan penelitian yaitu (1) tahap pra-pengembangan, yang meliputi kajian literatur dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, yang meliputi (a) penyusunan draf produk, (b) validasi ahli, (c) uji coba lapangan, dan (d) produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan telah tersusunnya tiga permainan tradisional yang dimodifikasi yang terintegrasi perilaku karakter jujur dan disiplin yaitu (1) mladok, (2) gompot, (3) si boi. Unsur modifikasi permainan tradisional berisi: nama permainan, gambar, tujuan, alat, fasilitas pendukung, cara bermain dan potensi karakter yang terbentuk.

METODE

Penelitian yang dilakukan di SD N BUGANGAN 01 pada siswa kelas IV ini menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah dasar penelitian *research and development* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:298) ada sepuluh langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji coba Produk, Revisi Desain, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Produksi Mahal. Berdasarkan keputusan hasil rapat Senat Fakultas, diputuskan bahwa mahasiswa Strata 1 (S1) yang melakukan penelitian dan pengembangan hanya sebatas pada uji coba lapangan awal dan revisi hasil uji coba berdasarkan analisis uji coba lapangan awal. Jadi Hanya pada sampai langkah kelima.

Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan November 2022 sampai dengan bulan maret 2023. Sumber data primer yang digunakan sebagai subjek penelitian ini adalah validator, siswa kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik, dan guru kelas IV. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif diperoleh dari komentar atau saran yang berasal dari validator, sedangkan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari pengisian angket validasi ahli materi, model, guru, siswa, dan lembar observasi yang kemudian dipresentasikan. Data kuantitatif yang diperoleh dipresentasikan menggunakan skala *likert* dengan skor penilaian 1-5, yaitu 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Setelah diperoleh skor dari hasil validasi kemudian di presentasi menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Setelah memperoleh hasil persentase, kemudian dikonversikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah 1) wawancara, Menurut Sugiyono (2016) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam penelitian ini melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SD N BUGANGAN 01 pada tanggal 8 November 2022., 2) angket, Menurut (Sugiyono, 2016) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk jawabnya. Yang Mana angket adalah validasi, angket respon siswa, dan angket respon guru, 3) Observasi, teknik pengumpulan data yang hanya terdapat pada kegiatan yang sedang berlangsung. Pada penelitian ini observasi dilakukan bertujuan untuk mengamati bahwa pengembangan model permainan berbasis *outbound* yang dilakukan dapat menanamkan pendidikan karakter disiplin siswa kelas IV SD N BUGANGAN 01.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pengembangan ini menghasilkan 5 permainan berbasis *outbound*. Model permainan berbasis *outbound* yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam menanamkan karakter disiplin siswa.

No	Nama Permainan	Keterangan	Indikator Kedisiplinan Permainan
1.	MASBOLCAHLON	(Masukkan air pecahkan balon), permainan ini dilakukan dengan memasukkan bola kedalam gelas dan kemudian memecahkan balon yang	Indikator kedisiplinan yang digunakan dalam 5 permainan menurut Uddiin (2016) dalam

No	Nama Permainan	Keterangan	Indikator Kedisiplinan Permainan
		<p>dibawa lari oleh salah satu lawan kelompok dalam permainan. Diberikan waktu 3 menit untuk melaksanakan permainan ini. Siswa harus menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, dan dilakukan secara tertib. Yang memecahkan bola terlebih dahulu dikatakan sebagai pemenang. Pemenang akan diberikan skor tertinggi dan apabila melakukan kecurangan akan diberikan pengurangan skor (-5).</p>	<p>Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021) yaitu sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sesuatu,
2.	TIBOLSUMBOL	<p>(Tiup bola sumpit bola), permainan ini dilakukan dengan cara meniup bola di atas gelas yang sudah diberi air dan kemudian menyempit bola dikumpulkan di dalam ember. Diberikan waktu 3 menit dalam permainan ini. permainan dilakukan secara bergantian dan tertib. Siswa harus menggunakan benda sesuai dengan fungsinya dan mengembalikan benda sesuai dengan tempatnya. Pengumpul bola terbanyak dan tidak melakukan kecurangan dikatakan sebagai pemenang. Pemenang diberikan skor tertinggi dalam permainan dan apabila melakukan kecurangan diberikan pengurangan skor (-5).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2) Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, 3) Mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya 4) Berusaha menaati aturan yang disepakati 5) Menunggu giliran 6) Menyadari akibat bila tidak disiplin.
3.	SUNPIRGEL	<p>(Susun piramida gelas), permainan ini dilakukan dengan cara meletakkan gelas plastik diatas kepala, kemudian berjalan zig-zag dan digaris finish mengumpulkan gelasnya. Diberikan waktu 3 menit dalam melakukan permainan ini. Permainan ini dilakukan secara bergantian dan tertib. Siswa harus mengumpulkan gelas sesuai pada tempatnya, berjalan zig-zag sesuai pada cone yang sudah ditata. Pengumpul gelas terbanyak dikatakan sebagai pemenangnya. Pemenang diberikan skor tertinggi dan apabila melakukan kecurangan akan diberikan pengurangan skor (-5).</p>	

No	Nama Permainan	Keterangan	Indikator Kedisiplinan Permainan
4.	LISTEN TO ME	(Dengarkan aku), permainan ini dilakukan dengan cara salah satu anggota berkelompok ditutup matanya. Siswa melewati gelas yang sudah ditata dengan tidak menyentuh gelasnya. Siswa yang ditutup matanya berjalan sesuai dengan aba-aba oleh anggota kelompok lain. Ketika sudah pada garis finish siswa tersebut memecahkan balon yang sudah disediakan. Diberikan waktu 3 menit dalam permainan ini. Siswa harus melakukan permainan ini dengan tertib. Dikatakan pemenang adalah yang memecahkan balon terlebih dahulu. Pemenang akan memperoleh skor tertinggi dan apabila terdapat kecurangan akan diberikan skor (-5).	
5.	LEMBOLTOPRAN	(Lempar bola topi lingkaran), permainan ini dilakukan dengan melempar bola melewati topi lingkaran yang sudah dipakai dan selanjutnya bola ditangkap serta dikumpulkan ke ember yang sudah disediakan. Diberikan waktu 3 menit dalam permainan ini. Siswa harus menggunakan benda sesuai dengan fungsinya dan dilaksanakan secara bergantian dengan tertib. Dikatakan pemenang jika memperoleh bola paling banyak. Pemenang akan memperoleh skor tertinggi dan apabila terdapat kecurangan akan dilakukan pengurangan skor (-5).	

Model pengembangan permainan berbasis outbound ini dikatakan layak diujicobakan melalui hasil perhitungan dibawah ini:

- a. Validator ahli model yang dilakukan oleh Bapak Hunsul Hadi, M.Pd adalah 90% dengan kategori "sangat layak" dan validator ahli model yang dilakukan Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd adalah 88% dengan kategori "sangat layak".
- b. Validator ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Hunsul Hadi, M.Pd adalah 84% dengan kategori "sangat layak" dan validator ahli materi yang dilakukan Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd adalah 80% dengan kategori "layak".
- c. Hasil pengisian Angket tanggapan guru yang dilakukan oleh Ibu Annis Nur A guru kelas IV adalah 94% dengan kategori "sangat layak".
- d. Hasil pengisian Angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa adalah 93% dengan kategori "sangat layak".

- e. Hasil Lembar observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh Rospita Atut adalah 89% dengan kategori “sangat layak”.

Pembahasan

Model permainan berbasis *outbound* ini telah dikembangkan berdasarkan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiono (2017:407) Penelitian dan pengembangan atau yang sering di sebut “*Research and Development (R&D)*” merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh suatu produk dan melakukan pengujian produk tersebut apakah layak untuk diterapkan. Sedangkan menurut sukmadinata (2013) penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah langkah dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang terstruktur yang mana dapat menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan diuji kelayakannya dengan mengarah pada tujuan yang akan dicapai

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan dalam penelitian menghasilkan 5 permainan yaitu permainan MABOLCAHLON, permainan TIBOLSUMBOL, permainan SUNPIRGEL, permainan LEMBOLTOPRAN, dan permainan LISTEN TO ME. Kelima permainan tersebut dilaksanakan guna dapat menanamkan karakter disiplin peserta didik yang telah melakukan permainan. Peserta didik dikatakan disiplin jika menaati permainan sesuai dengan peraturan dan indikator kedisiplinan dalam permainan tersebut. Adapun indikator kedisiplinan yang digunakan dalam model permainan ini yaitu diungkapkan Uddiin (2016) dalam Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021) yaitu sebagai berikut: 1) Dapat memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sesuatu, 2) Menggunakan benda sesuai dengan fungsinya, 3) Mengambil dan mengembalikan benda pada tempatnya, 4) Berusaha menaati aturan yang disepakati, 5) Menunggu giliran, 6) Menyadari akibat bila tidak disiplin. Dikatakan dapat menanamkan karakter disiplin peserta didik jika peserta didik menaati peraturan dan indikator tersebut. Hal tersebut selaras dengan temuan pendapat dari Anas Salahudin (2013: 111) yang mengemukakan bahwa disiplin merupakan kegiatan atau tindakan yang dilakukan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Yang dibuktikan oleh lembar observasi yang diisi oleh observer pada saat pelaksanaan permainan.

Permainan menjadi salah satu solusi dalam menanamkan karakter siswa SD. Peserta didik sekolah dasar merupakan anak-anak yang menjalani masa pendidikan di tingkat sekolah dasar. 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. Peserta didik sekolah dasar mengalami perkembangan yang sangat pesat baik dalam aspek kognitif (pengetahuan/kecerdasan), aspek afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Selaras dengan temuan pendapat dari Desmita (2017:35) 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, tenaga pendidik sebaiknya mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan berbagai aktivitas-aktivitas permainan yang kemudian dikaitkan dengan mata pelajaran guna menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu menurut Dirman dan Juarsih (2014: 59-60) karakteristik peserta didik sesuai 3 ranah kemampuan:

- 1) Ranah Pengetahuan
Peserta didik menyukai pembelajaran yang konkrit yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari atau pembelajaran yang dilakukan secara langsung, selain itu pada masa ini peserta didik mencapai objektivitas tertinggi sehingga anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu hal yang baru yang menimbulkan rasa ingin belajar.
- 2) Ranah sikap
Peserta didik cenderung menyukai kegiatan yang dilakukan secara berkelompok baik dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan bermain. Dengan adanya kegiatan yang dilakukan secara

berkelompok tentu akan melatih peserta didik untuk aktif berinteraksi baik dengan teman maupun tenaga pendidik. Selain itu, dengan kegiatan yang dilakukan secara berkelompok juga dapat melatih rasa percaya diri pada peserta didik.

3) Ranah keterampilan

Pada umumnya peserta didik sekolah dasar masih senang bermain baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kegiatan bermain bersama dengan teman sebayanya. Sehingga peserta didik pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya untuk belajar dan bermain bersama. Dalam melakukan permainan peserta didik sudah terikat dengan aturan-aturan permainan yang sudah ada, melainkan peserta didik membuat peraturan sendiri.

Setelah memahami karakteristik peserta didik kelas IV SD dilihat dari ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan tenaga pendidik akan lebih mudah untuk menentukan metode, strategi, teknik maupun model pembelajaran seperti apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang efektif, aktif, efisien, dan menarik serta dapat menumbuhkan karakter dan semangat peserta didik.

Kelayakan model permainan berbasis outbound dibuktikan dalam pengisian angket oleh validator, angket respon guru, angket respon siswa, dan angket lembar observasi. Untuk hasil validasi diperoleh Validator ahli model yang dilakukan oleh Bapak Hunsul Hadi, M.Pd adalah 90% dengan kategori "sangat layak" dan validator ahli model yang dilakukan Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd adalah 88% dengan kategori "sangat layak". Validator ahli materi yang dilakukan oleh Bapak Hunsul Hadi, M.Pd adalah 84% dengan kategori "sangat layak" dan validator ahli materi yang dilakukan Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd adalah 80% dengan kategori "layak". Hasil pengisian Angket tanggapan guru yang dilakukan oleh Ibu Annis Nur A guru kelas IV adalah 94% dengan kategori "sangat layak". Hasil pengisian Angket respon siswa yang dilakukan oleh siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa adalah 93% dengan kategori "sangat layak". Hasil Lembar observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh Rospita Atut adalah 89% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan persentase diatas dapat diketahui bahwa model permainan berbasis outbound dalam menanamkan karakter disiplin siswa dikatakan layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah rangkaian penelitian yang telah diselesaikan dapat disimpulkan bahwa model permainan berbasis outbound dapat dan layak untuk menanamkan karakter disiplin peserta didik. Dibuktikan dari hasil validasi diperoleh 90% dan 88% dari validator ahli model dengan kategori "sangat layak". Diperoleh 84% dengan kategori "sangat layak" dan 80% dengan kategori "layak" dari validator ahli materi. Angket tanggapan guru diperoleh 94% dengan kategori "sangat layak". Angket respon siswa diperoleh 93% dengan kategori "sangat layak" dan 89% dari lembar observasi dengan kategori "sangat layak". Sebagai seorang guru diharapkan untuk menanamkan karakter yang terhadap peserta didik melalui berbagai kegiatan di sekolah. Model permainan berbasis *outbound* ini menjadi salah satu cara untuk menanamkan karakter disiplin peserta didik, karena dengan menggunakan permainan peserta didik akan lebih tertarik yang semangat untuk melakukannya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas atau memberikan informasi yang lebih mendalam pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan pendidikan karakter kedisiplinan di Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Anas Salahudin, Irwanto Alkrienciehie. 2013. Pendidikan Karakter, Bandung: CV Pustaka Setia

Desmita. 2017. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dirman dan Cicih Juarsih. (2014). Teori Belajar dan Prinsip-prinsip Pembelajaran yang mendidik. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Komariah, K. (2020). PENGARUH BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK OUTBOUND UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL. *IJoCE: Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 24-31.
- LESTARI, R. A. (2022). *Analisis Pelaksanaan Guru Dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas IV SD NEGERI 105269 SEI BERAS SEKATA, Kecamatan Medan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3062-3071.
- Peraturan Presiden RI No. 87 Tahun 2017. Tentang penguatan Pendidikan Karakter. Bab 1 Pasal 2
- Rahayu, Ida Puji, Setiani, Rahyu dan Nuswantari, Mahardini Resti. (2017). Pengaruh Kepercayaan diri dan Disiplin Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pogalan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Vol 3(2):121
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriyanto, Adi dan Wahid Wahyudi. 2020. *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Sleman: Deepublish.
- Susanto, B. H. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130.
- Wibowo, Agus. 2013. *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yudianto, A., Nurpratama, M., Hadi, S., & Farida, U. (2023). Pelatihan Dasar Kepemimpinan untuk Peningkatan Kreativitas Dan Pembentukan Karakter Melalui Outbound bagi Siswa Man 2 Indramayu. *Buletin Abdi Masyarakat*, 3(2), 40-50.