



Pengembangan Model Permainan Berbasis *Outbound* dalam Karakter Komunikatif Kelas 5 SD N 1 Klopoduwur

Sukma Eka Pratiwi^{1*}, Asep Ardiyanto², Ferina Agustini³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: sukmaeka1925@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 the outbound-based game model has not been implemented in a maximally communicative character and the lack of communication between students and teachers, as well as students and students. This study aims to develop an outbound-based game model in terms of communicative character in the 5th grade students of SD N 1 Klopoduwur. The method used is the Research and Development method using two data analysis techniques, namely descriptive data analysis techniques and quantitative descriptive analysis. The results of the research show that the developed outbound-based game model can improve communicative character in the 5th grade students of SD N 1 Klopoduwur. The outbound-based game model in communicative characters that has been developed meets valid criteria as a game model in communicative characters that have been adapted to indicators of communicative character, and has met the acceptance criteria as an outbound-based game model from teacher responses and student responses. So it can be concluded that Outbound-based game models can improve communicative character for students, are valid and appropriate for grade 5 students at SD N 1 Klopoduwur.*

Keywords: *Communicative characters; Game model; Outbound.*

Abstrak. *Penelitian ini dilatarbelakangi belum terlaksana model permainan berbasis outbound dalam karakter komunikatif secara maksimal dan kurangnya komunikasi antara siswa dengan guru, maupun siswa dengan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan berbasis outbound dalam karakter komunikatif dalam diri siswa kelas 5 SD N 1 Klopoduwur. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development dengan menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis data deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan berbasis outbound yang dikembangkan dapat meningkatkan karakter komunikatif dalam diri siswa kelas 5 SD N 1 Klopoduwur. Model permainan berbasis outbound dalam karakter komunikatif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid sebagai model permainan dalam karakter komunikatif yang sudah disesuaikan dengan indikator karakter komunikatif, serta telah memenuhi kriteria keberterimaan sebagai model permainan berbasis outbound dari respon guru dan respon siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa model permainan berbasis outbound dapat meningkatkan karakter komunikatif bagi siswa, valid dan layak digunakan untuk siswa kelas 5 SD N 1 Klopoduwur.*

Kata Kunci: *Karakter komunikatif; Model permainan; Outbound.*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU no.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berkaitan dengan pendidikan, Hafid (2018) berpendapat bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang diberikan kepada warga sekolah meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, serta tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Sedangkan menurut Lisa (2018) pendidikan karakter merupakan upaya yang terencana dalam proses pembimbingan serta pembelajaran bagi individu yang digunakan untuk mengembangkan karakter yang lebih baik berdasarkan nilai inti yang baik untuk individu maupun masyarakat.

Terdapat 18 nilai pendidikan karakter, salah satunya yaitu karakter komunikatif. Karakter komunikatif ini berhubungan dengan orang lain yang didalamnya terdapat komunikasi yang baik dan mudah untuk dipahami, sehingga dapat mewujudkan suasana yang menyenangkan dan bekerjasama. Karakter ini dapat menunjukkan kemampuan seseorang dalam menyampaikan hasil pemikiran kepada orang lain dalam bergaul maupun bekerja sama menurut Harahap, Nurliza, and Nasution (2020). Menurut Fajri Kafarisa and Kristiawan (2018), walaupun karakter itu dapat merujuk pada karakter yang baik ataupun karakter yang buruk, akan tetapi dalam aplikasinya orang dikatakan berakarakter apabila mengaplikasikan nilai-nilai karakter kebaikan dalam perilakunya. Menurut Adi (2018) terdapat empat indikator karakter komunikatif yaitu senang berbicara dengan orang lain, senang bekerja sama dengan orang lain, senang bergaul dengan orang lain, dan sikap yang dapat menyebabkan orang lain itu merasa aman dan senang atas kehadiran dirinya. Biasanya orang yang komunikatif bisa lebih mudah diterima di lingkungannya Nugroho and Pangestika (2017).

Karakter komunikatif dapat diterapkan melalui model permainan. Uliyah and Isnawati (2019) berpendapat bahwa permainan adalah sarana yang efektif, efisien, serta dapat menghibur, mendidik, memberikan dampak yang positif, serta dapat membesarkan setiap pribadi. Permainan merupakan suatu aktivitas yang tujuannya untuk mendapatkan kemahiran tertentu dengan cara menggembirakan seseorang. Terdapat berbagai model permainan, salah satunya model permainan berbasis *outbound*. Menurut Rustiawan et al. (2021) *outbound* merupakan kegiatan di luar ruangan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri baik secara individu yang telah diterapkan melalui kerjasama tim baik itu berupa gerak fisik, emosi, dan berfikir. Sedangkan menurut Sabela (2020) *outbound* merupakan suatu dari pembelajaran dari segala ilmu terapan yang dapat dilakukan di alam terbuka maupun di alam tertutup dengan bentuk-bentuk permainan yang efektif, menggabungkan antara fisik, mental, dan intelegensi. *Outbound* yang dilakukan di alam terbuka dapat melatih kesabaran, keberanian, konsentrasi, kekompakan melalui kerjasama tim, dan kreatifitas pesertanya. Menurut Rustiawan et al. (2021) *outbound* adalah kegiatan di luar ruangan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri baik secara individu yang telah diterapkan melalui kerjasama tim baik itu berupa gerak fisik, emosi, dan berfikir.

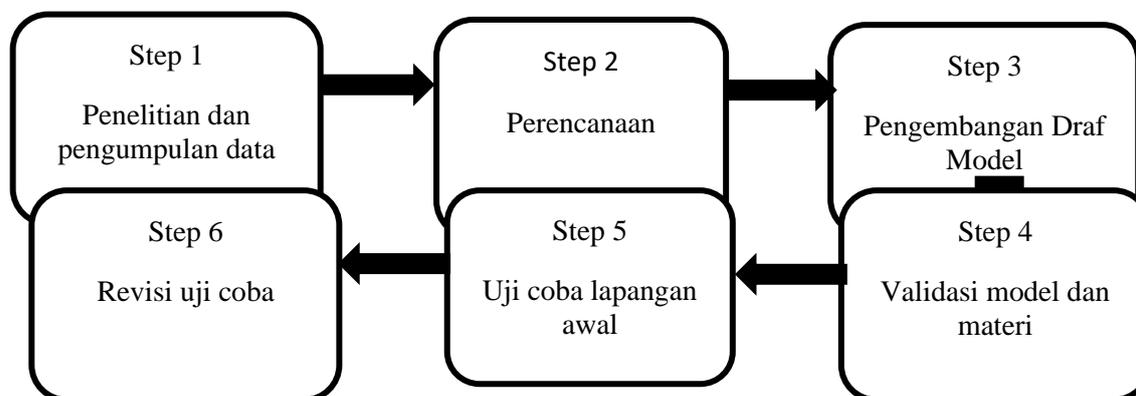
Dari wawancara dengan guru PJOK SD N 1 Klopoduwur ditemukan permasalahan belum terlaksananya model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif secara maksimal dan kurangnya komunikasi antara siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa. Dengan kondisi seperti ini diperlukan adanya pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif. Diharapkan melalui model permainan berbasis *outbound* dapat meningkatkan karakter komunikatif dalam diri siswa. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah Widodo & Lumintuarso (2017) dengan judul pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa kelas atas. Hasil penelitian yang diperoleh adalah pengembangan model permainan tradisional yang disusun sangat baik dan efektif, sehingga model permainan layak digunakan untuk membentuk karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas atas. Karakter yang dibangun adalah karakter

kerjasama, kejujuran, percaya diri, dan peduli sesama. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, perbedaannya terletak pada karakter yang akan ditingkatkan. Peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan karakter komunikatif pada siswa. Sedangkan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu untuk meningkatkan karakter pada siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan *Research & Development (R&D)*. Sukmadinata (2016: 164) mengemukakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang nantinya hal tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan Borg and Gall. Terdapat 10 langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (Sukmadinata, 2016: 169–170). Langkah menurut Borg and Gall yang menggambarkan tahap (R&D) yang sudah dimodifikasi oleh peneliti yang sesuai dengan senat fakultas ilmu pendidikan yaitu:

Gambar 1. Langkah metode R&D (Sukmadinata, 2016).



Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Klopoduwur, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora. Penelitian ini dilakukan pada 14 Maret 2023. Penelitian ini dilakukan pada 29 siswa kelas 5 SD N 1 Klopoduwur. Informan dari penelitian ini adalah 29 siswa kelas 5 dan guru PJOK SD N 1 Klopoduwur. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan karakter komunikatif siswa kelas 5 SD N Klopoduwur melalui model permainan berbasis *outbound*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Sugiyono (2017: 137) berpendapat bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang digunakan jika hendak melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Menurut Sugiyono (2017: 145) observasi tidak terbatas hanya pada orang saja, akan tetapi obyek-obyek alam yang lainnya juga. Sugiyono (2017: 142) berpendapat bahwa angket adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui cara memberikan pernyataan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk dijawab. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan gambar dan dokumen yang diperlukan pada proses penelitian. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti melalui pengambilan gambar dan dokumen yang diperlukan pada proses permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif.

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan 2 teknik analisis data yaitu data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif ini berupa komentar dan saran perbaikan model dari ahli model dan ahli materi yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan model yang akan dikembangkan. Sedangkan untuk data kuantitatif berupa skor penilaian instrumen validasi model dan materi. Skor diperoleh melalui angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif dilakukan menggunakan metode R&D model Borg & Gall, hasil dari pengembangan model permainan berbasis *outbound* dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian dan pengumpulan data
Pada tahap melakukan penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi, identifikasi masalah yang ditemukan dilapangan, dan merangkum permasalahan. Mengetahui potensi dan masalah adalah suatu proses secara sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi permasalahan serta mencari kekurangan yang perlu diteliti dan dikembangkan dari penelitian terdahulu. Penelitian dan pengumpulan informasi diperoleh permasalahan belum terlaksananya model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif secara maksimal dan kurangnya komunikasi antar siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa.
- 2) Perencanaan
Perencanaan yang didalamnya mencakup pemilihan model yang tepat yang akan dijadikan sebagai penunjang kegiatan *outbound*, seperti model permainan yang menarik, spesifikasi model dan lainnya. Pada langkah desain pusat perhatian perlu difokuskan pada upaya untuk menyelidiki masalah yang ada ketika melakukan kegiatan *outbound*. Dari hasil wawancara dengan guru PJOK dapat digunakan sebagai landasan untuk pemilihan model. Oleh karena itu, pada penelitian ini merancang model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif. Dalam pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif, prosedur pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu:
 - a. Mengumpulkan dokumen yang diperlukan seperti nama siswa kelas 5 SD N 1 Klopoduwur
 - b. Merancang model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif.
 - c. Mengumpulkan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan permainan berbasis *outbound*.
 - d. Membuat model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif.
- 3) Pengembangan draf model
Menentukan desain model permainan yang dikembangkan dimulai. Pada langkah ini, model yang dikembangkan yaitu model permainan berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat karakter komunikatif. Berikut adalah permainan serta deskripsi mengenai permainan yang dikembangkan:
 - a. Permainan batok hore
Permainan batok hore adalah model permainan berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat nilai karakter komunikatifnya, hal ini ditunjukkan ketika pergantian pemain antara pemain satu ke pemain lainnya dimana mereka harus berkata “Hore”, selain itu ketika sampai *finish* mereka secara kompak berkata “Hore”.
 - b. Permainan teriak nama
Permainan teriak nama adalah model permainan berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat nilai karakter komunikatif, hal ini ditunjukkan ketika setiap tim harus fokus dan kompak berkata sesuai dengan nama tim mereka. Jika permainan ini dilakukan tanpa adanya komunikasi dalam tim maka permainan akan sulit dilakukan.
 - c. Permainan antonim
Permainan antonim adalah model permainan yang berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat nilai karakter komunikatif, hal ini ditunjukkan ketika mereka secara kompak berkata “kiri” maupun “kanan”, jika hal tersebut tidak mereka imbangi komunikasi dengan baik maka tim mereka tidak akan kompak dan tidak akan menang.
 - d. Permainan buta warna
Permainan buta warna adalah model permainan berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat nilai karakter komunikatif didalamnya, hal ini ditunjukkan ketika pengarah mengarahkan kepada temannya yang mengambil bola, maka mereka harus menjalin komunikasi yang baik, apabila mereka tidak berkomunikasi dengan baik maka permainan tidak akan berjalan dengan lancar dan tim mereka akan kalah.

- e. Permainan bola raksasa
Permainan bola raksasa adalah model permainan berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat nilai karakter komunikatif didalamnya, hal ini ditunjukkan ketika anak terakhir sebagai pengarah mengarahkan timnya untuk menemukan bola raksasa, hal ini jika komunikasi antar tim kurang maka mereka tidak akan berhasil menyelesaikan permainan dan tim mereka akan kalah.
- f. Permainan berbisik
Permainan berbisik adalah model permainan berbasis *outbound* yang didalamnya terdapat nilai karakter komunikatif didalamnya, hal ini ditunjukkan ketika dalam satu tim menyampaikan kata secara berbisik tanpa terdengar tim lawan. Hal ini jika mereka tidak berkomunikasi dengan baik maka tim mereka akan gagal, karena komunikasi itu penting.
- 4) Validasi model dan materi
- a. Validasi ahli model dan ahli materi

Tabel 1.1 Hasil Validasi Model Tahap 1.

No	Validator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
1	Validator ke-1	30	40	75%	Baik
2	Validator ke-2	30	40	75%	Baik
Jumlah				150%	
Rata- rata				75%	Baik

Berdasarkan tabel 1.1 hasil yang didapat dari validasi ahli model 2 tahap ke-1, didapatkan rata-rata persentase sebesar 75%. Tahap 1 masih diperlukan revisi dan validasi tahap 2 untuk menyempurnakan model yang dikembangkan.

Tabel 1.2 Hasil Validasi Model Ke-2 Tahap 2.

No	Validator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
1	Validator ke-1	36	40	90%	Sangat Baik
2	Validator ke-2	38	40	95%	Sangat Baik
Jumlah				185%	
Rata- rata				92,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1.2 hasil yang didapat dari validasi ahli model ke-2 tahap 2, didapatkan rata-rata persentase sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Baik" yang diketahui rentang 80%-100%. Pada tahap 2 tidak perlu revisi dan model yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan.

Tabel 1.3 Hasil Validasi Materi Tahap 1.

No	Validator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
1	Validator ke-1	29	40	72,5%	Baik
2	Validator ke-2	30	40	75%	Baik
Jumlah				147,5%	
Rata- rata				73,75%	Baik

Berdasarkan tabel 1.3 hasil yang didapat dari validasi ahli materi tahap ke 1, didapatkan rata-rata persentase sebesar 73,75% dengan kriteria "Baik" yang diketahui rentang 66% -79%. Pada tahap 1 masih diperlukan revisi dan validasi pada tahap 2 untuk menyempurnakan model yang dikembangkan.

Tabel 1.4 Hasil Validasi Materi Tahap 2.

No	Validator	Skor	Skor Ideal	Presentase	Kriteria
1	Validator ke-1	34	40	85%	Baik
2	Validator ke-2	38	40	95%	Baik
Jumlah				180%	
Rata-rata				90%	Baik

Berdasarkan tabel 1.4 hasil yang didapat dari validasi ahli materi tahap 2, rata-rata sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Baik” yang diketahui rentang 80% - 100%. Pada tahap 2 tidak perlu revisi dan model yang dikembangkan dinyatakan valid untuk digunakan.

5) Uji coba lapangan awal

Uji lapangan awal dilakukan pada 14 Maret 2023. Pelaksanaan uji coba lapangan awal menggunakan model permainan berbasis *outbound* yang dikembangkan yang berjumlah 6 permainan. Proses pelaksanaan uji coba berjalan dengan lancar. Setelah melakukan uji coba maka peneliti menyebar angket respon siswa dan respon guru

a. Angket respon siswa

Tabel 1.5 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa.

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	kategori
1	Indikator karakter komunikatif	116	116	$\frac{116}{116} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
2	Kemudahan pemahaman	58	58	$\frac{57}{58} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
3	Keefektifan kegiatan <i>outbound</i>	58	58	$\frac{58}{58} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
4	Minat terhadap permainan <i>outbound</i>	58	58	$\frac{58}{58} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
5	Pengimplementasian model	58	58	$\frac{58}{58} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
Total		348	348	$\frac{348}{348} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik

Dari hasil analisis data angket respon siswa, diketahui bahwa rata-rata keberterimaan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif dari 29 siswa SD N 1 Klopoduwur sebesar 100%, artinya model permainan yang dikembangkan mendapat respon “Sangat Baik”. Jadi secara keseluruhan model permainan yang dikembangkan sangat efektif dan mampu meningkatkan nilai karakter komunikatif pada siswa.

b. Angket respon guru

Tabel 1.6 Hasil Penilaian Angket Respon Guru.

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	kategori
1	Indikator karakter komunikatif	15	16	$\frac{15}{16} \times 100 \% = 93,75 \%$	Sangat baik
2	Kemudahan dan pemahaman	8	8	$\frac{8}{8} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik

No	Aspek	Skor	Skor ideal	Presentase	kategori
3	Keefektifan dalam kegiatan	8	8	$\frac{8}{8} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
4	Minat terhadap model	8	8	$\frac{8}{8} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
5	Pengimplementasian model	8	8	$\frac{8}{8} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
6	Keunggulan model	8	8	$\frac{8}{8} \times 100 \% = 100 \%$	Sangat baik
Total		55	56	$\frac{55}{56} \times 100 \% = 98,21 \%$	Sangat baik

Dari hasil perhitungan diatas, dapat dilihat bahwa respon guru terhadap model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif memiliki respon sebesar 98,21% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa model permainan yang dikembangkan sudah baik dan dapat diterima dengan baik oleh guru PJOK dalam kegiatan *outbound*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket respon guru terhadap model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif sebesar 98,21% maka model permainan ini sudah dinyatakan efektif digunakan dalam kegiatan *outbound* untuk anak kelas 5 Sekolah Dasar.

6) Revisi uji coba

Berdasarkan analisis uji coba lapangan awal yang mendapatkan hasil “Sangat Baik” dan sangat layak digunakan, maka model permainan yang dikembangkan tidak perlu revisi. Revisi dilakukan bilamana model yang diujicobakan perlu untuk direvisi berdasarkan angket yang telah disebar.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Klopoduwur, Kecamatan Banjarejo, Kabupaten Blora. Penelitian ini mengembangkan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif. Model permainan yang dikembangkan sudah disesuaikan dengan karakter anak sekolah dasar. Karakter anak sekolah dasar menurut Sumantri (2015:154) yaitu senang bermain, senang bergerak, anak senang bekerja sama, senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Pengembangan model permainan berbasis *outbound* menggunakan metode pengembangan Borg and Gall yang sudah dimodifikasi sesuai dengan ketentuan hasil rapat Senat Fakultas. Pengembangan ini didasarkan pada keadaan dilapangan yaitu belum terlaksananya model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif secara maksimal dan kurangnya komunikasi antara siswa dengan guru serta siswa dengan siswa.

Setelah menganalisis permasalahan selanjutnya melakukan perencanaan model dengan membuat rancangan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif. Kemudian dilakukan langkah pengembangan model yaitu mengembangkan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif. Selanjutnya adalah divalidasi oleh ahli model dan materi setelah melalui revisi kemudian model permainan yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan maka langkah selanjutnya adalah uji coba model. Dari uji coba model tersebut kemudian memberikan angket respon siswa dan guru, apabila hasil angket telah disebar mendapatkan hasil sudah layak digunakan maka peneliti tidak perlu merevisi. Dengan begitu hasilkan model akhir berupa model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif.

Model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif divalidasi oleh ahli model dan ahli materi yaitu Husnul Hadi, S.Pd., M.Pd dan Veriliyana Purnamasari, S.Pd., M.Pd. Validasi desain menggunakan teknik angket dengan skala likert dengan rentang skor 1-4. Perolehan skor hasil validasi dari pakar ahli kemudian dihitung jumlah skor dan dianalisis hasil validasi. Perolehan skor yang belum memenuhi kriteria valid dilakukan perbaikan dan uji validasi ulang. Hasil validasi model dijabarkan sebagai berikut:

1. Validator model ke-1 tahap 1 yaitu Husnul Hadi, S.Pd.,M.Pd 1 mendapatkan hasil 75%. Sedangkan untuk ahli model yang ke-2 tahap 1 yaitu Veriliyana Purnamasari, S.Pd.M,Pd mendapatkan hasil 75% tetapi perlu revisi. Setelah direvisi maka peneliti melakukan validasi model tahap ke-2. Saat melakukan validasi ke ahli model ke-1 untuk tahap 2 memperoleh hasil 90% dengan kategori “Sangat Baik” dan sangat layak digunakan.Sedangkan validasi ahli model ke-2 tahap 2 memperoleh hasil 95%. Jika dirata-rata dari validator ahli model ke-1 dan ke-2 maka memperoleh hasil sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Baik” dan sangat layak digunakan.
2. Hasil validasi ahli materi
Validator materi ke-1 tahap 1 yaitu Husnul Hadi, S.Pd.,M.Pd mendapatkan persentase 72,5%. Sedangkan untuk ahli materi ke-2 tahap 1 memperoleh hasil 75% akan tetapi mendapatkan saran perbaikan dan harus dilakukan revisi. Sedangkan untuk ahli materi yang ke-2 tahap ke-1 yaitu Veriliyana Purnamasari, S.Pd.M,Pd mendapatkan hasil 75% akan tetapi perlu dilakukannya atau revisi. Setelah direvisi maka peneliti melakukan validasi tahap ke-2. Saat melakukan validasi ahli materi ke-1 untuk tahap 2 memperoleh hasil 85%. Sedangkan validasi ke ahli model ke-2 tahap 2 memperoleh hasil 95%. Jika dirata-rata dari validator ahli materi ke-1 dan ke-2 maka memperoleh hasil sebesar 90% dengan kategori “Sangat Baik” dan sangat layak digunakan.

Setelah model memenuhi kriteria valid, selanjutnya adalah ujicoba model permainan. Setelah kegiatan *outbound* berlangsung, siswa diberi angket respon siswa. Hasil uji coba model diperoleh data angket respon siswa dan guru yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil angket respon siswa
Penggunaan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter komunikatif bagi siswa. Penggunaan model permainan yang dikembangkan dapat diterima oleh siswa yang diukur melalui angket tanggapan siswa. Angket terdiri dari 12 poin pertanyaan dengan skala guttman rentang skor ($Y_a = 1$, Tidak = 0). Secara keseluruhan hasil analisis data dari 29 siswa, persentase rata-rata keberterimaan siswa sebesar 100% dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif diterima dengan baik dan mampu meningkatkan nilai karakter komunikatif bagi siswa.
2. Hasil angket respon guru
Penggunaan model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif bertujuan untuk meningkatkan nilai karakter komunikatif bagi siswa. Penggunaan model permainan yang dikembangkan dapat diterima oleh guru yang diukur melalui angket respon guru. Angket terdiri dari 14 poin pertanyaan dengan skala likert. Secara keseluruhan dari hasil analisis data persentase rata-rata keberterimaan guru sebesar 98,21% dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa model permainan berbasis *outbound* dalam karakter komunikatif dapat diterima guru dengan baik.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Widodo & Lumintuarso (2017) menunjukkan hasil bahwa pengembangan model permainan layak digunakan untuk membangun karakter pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Karakter yang dibangun adalah karakter kerja sama, kejujuran, percaya diri, dan peduli sesama. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan, perbedaannya terletak pada karakter yang akan ditingkatkan. Peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan karakter komunikatif. Sedangkan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu untuk meningkatkan karakter pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa model permainan berbasis *outbound* yang dikembangkan dapat meningkatkan karakter komunikatif dalam diri siswa kelas 5 SD N 1 Klopoduwur. Model permainan yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata kelayakan yang diperoleh dari ahli model dan ahli materi dengan kategori “sangat baik” dan “sangat layak digunakan”. Selain itu juga telah memenuhi kriteria keberterimaan sebagai model permainan berbasis *outbound* dari

respon siswa dan guru dengan kategori “sangat baik”. Hal ini berarti model yang dikembangkan dapat diterima baik oleh guru maupun siswa. Diharapkan guru dapat menggunakan model permainan berbasis *outbound* dikembangkan untuk kegiatan *outbound* di sekolah agar dapat meningkatkan karakter komunikatif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi, Y. K. (2018). Analisis Muatan Pendidikan Karakter Dalam Buku Teks Kurikulum 2013 Kelas Iii Sd Semester 1. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3754>
- Fajri Kafarisa, R., & Kristiawan, M. (2018). Kelas Komunitas Menunjang Terciptanya Karakter Komunikatif Peserta Didik Homeschooling Palembang. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 3(1), 68–76. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i1.1525>
- Hafid, U. D. (2018). Konsep Pendidikan Karakter Perspektif Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 93–98. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v7i1.3428>
- Harahap, F., Nurliza, & Nasution, N. E. A. (2020). ANALISIS PENGGUNAAN INTERNET TERHADAP KARAKTER BERSAHABAT/KOMUNIKATIF PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 52–61. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/view/17301/13178>
- Lisa, N. W. N. (2018). Hubungan Antara Sikap Komunikatif Sebagai Bagian dari Pengembangan Karakter dengan Kompetensi Inti Pengetahuan Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15391>
- Nugroho, A., & Pangestika, A. N. (2017). Implementasi Kegiatan Salam Pagi Dalam Rangka Menumbuhkan Karakter Komunikatif Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 1(2a), 1–5.
- Rustiawan, H., Rohendi, A., Studi, P., Jasmani, P., & Galuh, U. (2021). *Peranan Motor Educability Dalam Low Rope Circuit Activity Pada Kegiatan Outbound Pendidikan Jasmani tidak hanya menyelenggarakan mata kuliah pada lingkungan (Adventure Education) yang memanfaatkan alam bebas tanpa harus merusak alam itu.* 7(1), 40–47.
- Sabela, A. (2020). *Teknik Outbound Untuk Meningkatkan.* 1(1), 24–31.
- Senat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. (2022). *Prosedur Bimbingan Penulisan Dan Ujian Skripsi.*
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D.* Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian Pendidikan.* PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Tingkat Pendidikan Dasar.* PT Raja Grafindo Persada.
- 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>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>