

PENGEMBANGAN MODEL GAME OUTDOOR ACTIVITIES TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER PADA SISWA SDN 067250 MABAR

Devi Catur Winata^{*1}, Andi Nur Abady²

^{1,2} Sekolah Tinggi Olahraga Dan Kesehatan Bina Guna Medan

Abstrak

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan dari penelitian ini adalah membentuk karakter siswa dari sejak dini melalui permainan outdoor activity dengan membentuk karakter jiwa kepemimpinan, kedisiplinan, saling menghargai dan mampu mengambil keputusan dalam hal apapun sehingga siswa lebih mandiri dan siap menghadapi masa depan dan tantangan yang lebih baik lagi. Diharapkan dengan permainan outdoor activity ini dapat menjadi sarana bagi siswa dalam meluapkan dan mengapresiasi perilaku yang lebih baik lagi dan menjadikan siswa menjadi pribadi yang mampu bersaing sehingga dimasa yang akan datang. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model permainan outdoor activity dalam pembentukan karakter pada siswa SDN 067250 Mabar dengan menggunakan metode penelitian R & D yang dilakukan dengan pengujian skala kecil di SDN 060952 Medan Labuhan dengan menyebarkan kuesioner dan menerapkan bentuk permainan didapat 10 bentuk permainan dengan pengujian dari para ahli dan siap diuji diskala besar di SDN 067250 mabar. Dengan hasil bahwa permainan outdoor activity mampu mengubah karakter siswa sesuai yang diinginkan terbukti dari kuesioner atau angket yang disebarkan kepada siswa dan guru olahraga yang berada di SDN 067250 Mabar.

Kata Kunci: Model permainan Outdoor Activity, Pembentukan Karakter

Abstract

Character building is one of the goals of national education. In the National Education System Law no. 20 of 2003 states that the goal of national education is to develop the potential of students to have intelligence, personality and noble character. The purpose of this research is to form the character of students from an early age through outdoor activities by forming the character of a spirit of leadership, discipline, mutual respect and being able to make decisions in any case so that students are more independent and ready to face a better future and challenges. It is hoped that this outdoor activity game can be a means for students to express and appreciate better behavior and make students become individuals who are able to compete so that in the future. The specific objective of this research is to develop an outdoor activity game model in character building for SDN 067250 Mabar students using the R & D research method carried out by small-scale testing at SDN 060952 Medan Labuhan by distributing questionnaires and applying game forms to

*correspondence Address
E-mail: devicatur25@gmail.com

obtain 10 forms of play with testing from experts and ready to be tested on a large scale at SDN 067250 Mabur. With the result that the outdoor activity game is able to change the student's character as desired, it is evident from the questionnaire or questionnaire distributed to students and sports teachers who are at SDN 067250 Mabur.

Keywords: *Outdoor Activity Game Model, Character Building*

PENDAHULUAN

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Tujuan pendidikan tersebut dibuat agar pendidikan itu tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau lebih berkarakter. Sehingga nantinya akan melahirkan generasi-generasi bangsa yang unggul dan tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama". Pengertian karakter adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak, dan budi pekerti yang dapat membuat seseorang terlihat berbeda dari orang lain. Berkarakter dapat diartikan memiliki watak dan juga kepribadian".

Tujuan pembentukan karakter pada dasarnya adalah mendorong lahirnya anak-anak yang baik dengan tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong anak untuk tumbuh dengan kapasitas komitmen-nya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar serta memiliki tujuan hidup. karakter secara etimologi berasal dari bahasa latin character, yang antara lain watak, tabiat, sifat, kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak. Secara menurut terminologi karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas sekelompok orang. Karakter merupakan nilai-nilai yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat.

Dalam pembentukan karakter siswa SD dibutuhkan pendekatan berupa permainan, dimana karakteristik siswa SD adalah bermain. Oleh karena itu olahraga rekreasi merupakan pendekatan yang menarik untuk membentuk karakter siswa SD menjadi lebih baik dimana olahraga rekreasi peraturan permainan tidak berlaku ketat sebagaimana dengan olahraga prestasi dengan tujuan yang bersifat rekreatif yaitu untuk memunculkan manfaat dari aspek jasmani, social dan psikologis. Piaget memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang dirinya sendiri, dengan siapa dia hidup serta lingkungan dimana dia hidup.

Dewasa ini perkembangan IPTEK semakin maju di era digitalisasi yang semakin mewabah pada semua kalangan masyarakat, tidak terkecuali siswa SD di Kelurahan Mabur sehingga pembentukan karakter siswa tidak terkontrol, lebih banyak siswa SD yang lebih memilih TV, HP, Laptop sebagai area bermain. Namun

mereka lupa dengan lingkungan sekitar sehingga membentuk sikap yang egois, angkuh, apatis, dan cenderung pendiam. Oleh karena itu game outdoor Activities sangat dibutuhkan dalam pembentukan karakter yang lebih baik.

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk membentuk karakter siswa SDN 067250 Mabar melalui Model Pengembangan Game Outdoor Activities yang berada di Medan Deli. Di era Disrupsi Media Pembentukan karakter yang dimulai dari dasar itu sangat penting karena pada dasarnya suatu bangunan yang kokoh pasti landasannya sangat kuat, oleh karena itu jika dari sekolah dasar kita berikan pendidikan karakter dengan pendekatan game outdoor activities maka suasana menjadi lebih menyenangkan, lebih menarik dan mudah untuk di aplikasikan didalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak ada paksaan terhadap anak-anak atau siswa SD untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan namun memiliki banyak manfaat seperti kerjasama tim, saling menghormati, saling tolong menolong dan tidak mudah untuk putus asa. Banyak kasus yang kita lihat banyak anak-anak atau siswa SD yang ketergantungan dengan android sehingga asik dengan dunianya sendiri dan menjadi pribadi yang apatis tidak peduli dengan lingkungan.

1. Makna dan Aspek Karakter

Karakter artinya perilaku yang baik, yang membedakannya dari tabiat yang dimaknai perilaku buruk. Karakter merupakan kumpulan dari tingkah laku baik dari seseorang anak manusia, tingkah laku ini merupakan perwujudan dari kesadaran menjalankan peran, fungsi dan tugasnya mengemban amanah dan tanggung jawab, sementara tabiat sebaliknya mengindikasikan sejumlah perangai buruk seseorang (Erie, 2011). Dalam pembentukan manusia, menurut sudewo, peran karakter tidak dapat disisihkan, bahkan sesungguhnya karakter inilah yang menempatkan baik atau tidaknya seseorang. Posisi karakter bukan menjadi pendamping kompetensi, melainkan menjasi dasar, ruh, atau jiwanya. Lebih jauh, tanpa karakter, peningkatan diri dari kompetensi dapat menjadi liar berjalan tanpa rambu dan aturan.

Membangun karakter siswa melalui ekspresi, estetika, inovasi memiliki peranan dalam pembentukan pribadi atau sikap mental peserta didik yang harmonis sebab mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran memfokuskan diri pada kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecerdasan emosional dan kecerdasan sosial, berani, disiplin artinya tepat sesuai dengan yang diharapkan. Kecerdasan emosional dicapai dengan beraktualisasi diri melalui olah rasa untuk meningkatkan sensitivitas dan apresiasivitas akan kehalusan dan keindahan seni dan budaya bangsa, serta kompetensi untuk mengekspresikannya. Sementara itu, kecerdasan sosial dicapai melalui membina dan memupuk hubungan timbal balik; demokratis; empati, dan simpati; menjunjung tinggi hak asasi manusia; ceria dan percaya diri; menghargai kebhinekaan dalam bermasyarakat dan bernegara; serta berwawasan kebangsaan dengan kesadaran akan hak dan kewajiban warga negara.

Karakter sering dikaitkan dengan kepribadian, sehingga pembentukan karakter juga dihubungkan dengan pembentukan kepribadian. Istilah kepribadian (personality) berasal dari kata latin "persona" yang berarti topeng atau kedok, yaitu

tutup muka yang sering dipakai pemain –pemain panggung yang maksudnya untuk menggambarkan perilaku, watak atau kepribadian seseorang. Bagi bangsa Indonesia persona berarti bagaimana seseorang tampak pada orang lain. Agus Sujanto dkk (2004) menyatakan bahwa kepribadian adalah suatu totalitas psikofisis yang kompleks dari individu, sehingga nampak dalam tingkah lakunya yang unik. Sedangkan pengertian kepribadian menurut Kartini Kartono (dalam Gulo, 2006) adalah sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain; integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang segala sesuatu mengenai diri sendiri seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain.

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas pendidikan karakter menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan di bina sejak usia dini. Usia dini merupakan masa kritis bagi Pembentukan Karakter. Apabila karakter seseorang telah terbentuk sejak usia dini, ketika dewasa tidak akan berubah. Dengan adanya pendidikan karakter sejak usia dini diharapkan perolehan mendasar dalam dunia pendidikan yang akhir –akhir ini sering menjadi keprihatinan bersama dapat diatasi.

Pembentukan karakter dalam hal ini sangat erat kaitannya dengan pendidikan karakter, definisi pendidikan karakter adalah “sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya.

2. Games outdoor activity

Piaget (dalam Mayesty, 2007) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup.

Dunia bermain adalah dunia yang penuh warna dan menyenangkan. Para pelaku permainan akan merasa terhibur dan senang dengan melakukannya. Dari kata “bermain” saja sudah menunjukkan bahwa kegiatan ini berdampak memberikan penyegaran pikiran dari berbagai aktivitas yang menjenuhkan. Bagi anak-anak, bermain memiliki peranan yang sangat penting. Beberapa pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik. Dengan demikian kemampuan kognitif dan sosialnya pun akan berkembang. Singkatnya, permainan dimasa kecil akan mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa anak kelak. Suhendi (2001) yang menjelaskan bahwa Setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain.

Vygotsky (dalam Naughton, 2001) percaya bahwa bermain membantu

perkembangan kognitif anak secara langsung, tidak sekedar sebagai hasil dari perkembangan kognitif seperti yang dikemukakan oleh Piaget. Ia menegaskan bahwa bermain simbolik memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan berpikir abstrak. Fler (2000) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan, karena melalui bermain akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktifitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktifitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Jadi melalui bermain, perkembangan individu juga dapat dilihat, karena itu bermain merupakan sarana belajar secara alami. Bermain lebih dari sekedar aktifitas biologis, akan tetapi juga dapat digunakan untuk mencapai tujuan sosial dan budaya.

Tujuan penelitian ini adalah membuat model pengembangan kegiatan Game Outdoor Activities terhadap perkembangan karakter siswa SDN 067250 Mabar yang diharapkan mampu bersaing menjadi manusia yang menyeimbangkan antara teknologi dan kehidupan sehari-hari dengan karakter yang mampu bekerjasama dengan tim, memiliki jiwa kepemimpinan dan berusaha menjadi sebaik-baiknya manusia dengan permainan yang dirancang sedemikian rupa dan dikemas dengan semenarik mungkin agar siswa SDN 067250 Mabar melakukan kegiatan ini dengan senang dan gembira.

METODE PENELITIAN

Tahap Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian *research and development* (RnD) dari *borg and gall*. Instrument yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket yang digunakan dalam pengumpulan data, adapun tahap dalam penelitian ini 1) analisi kebutuhan, 2) evaluasi ahli (Produk Awal), 3) uji coba terbatas (Uji coba kelompok kecil) 4) uji Coba utama (field testing) Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menurut Nana Syaodid Sukmadinata yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang telah dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2010). Menurut Sugiono (2007) terdapat produk-produk pendidikan seperti kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar, modul, kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk pembelajaran tertentu dan lain-lain.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran pendidikan jasmani pada materi lari cepat untuk siswa sekolah dasar. Dan hasil akhir dari penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa desain pembelajaran yang lengkap dengan spesifikasi produknya, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kuantitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development (R & D)* dari Borg dan Gall (1983) yang terdiri dari sepuluh langkah, antara lain.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk mengembangkan games outdoor

activity terhadap pembentukan karakter siswa SD adalah research and development (RnD) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2016:28). Prosedur penelitian yang digunakan adalah menggunakan teori Thiagarajan. Teori Thiagarajan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dengan 4 D yaitu define, design, development, dan dissemination.



Gambar. Rangkaian Prosedur Penelitian dan Pengembangan

- a) Define: Define atau pendefinisian berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Kegiatan pendefinisian merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur.
- b) Design: Design atau perencanaan berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan.
- c) Development: Development atau pengembangan berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan.
- d) Dissemination: Dissemination atau diseminasi berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini telah dimulai pada tanggal 20 Januari 2020 dengan subjek penelitian adalah siswa SDN 067250 MABAR sebanyak 25 orang dengan menggunakan random sampling dari kelas 3-5 SD agar mendapat karakter yang diharapkan secara acak. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan model permainan outdoor activity dalam pembentukan karakter. Pengembangan model permainan outdoor activity dalam pembentukan karakter yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dengan pendekatan 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination). Secara rinci tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

a. Define (menetapkan)

Tahapan *define* merupakan tahapan penetapan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini, pada tahap ini analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah penelitian pendahuluan dengan melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan

kepada guru olahraga di lingkungan SDN 067250 MABAR dalam memperoleh data yang dibutuhkan untuk tahap perancangan.

Adapun data yang diambil dalam analisis kebutuhan berdasarkan observasi ini yakni hasil belajar siswa pada mata pelajaran olahraga secara menyeluruh pada saat Ujian tengah semester (UTS) dan pada saat kegiatan atau tugas sehari-hari yang kurang memuaskan karena masih banyak siswa yang terlambat memberikan tugas, ada siswa yang tidak dapat melakukan kerja sama tim, dan ada beberapa siswa yang egois dalam mengambil keputusan sehingga karakter siswa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari hasil observasi yang dilakukan, secara afektif siswa memiliki perilaku yang rendah yakni 40% rata-rata, padahal secara motorik unjuk kerja yang ditampilkan berbanding terbalik. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti melakukan upaya penanganan dalam memberikan pengetahuan Afektif kepada siswa secara praktis dan permanen agar para siswa mampu menjadi karakter yang sesuai dengan yang diharapkan.

b. Design

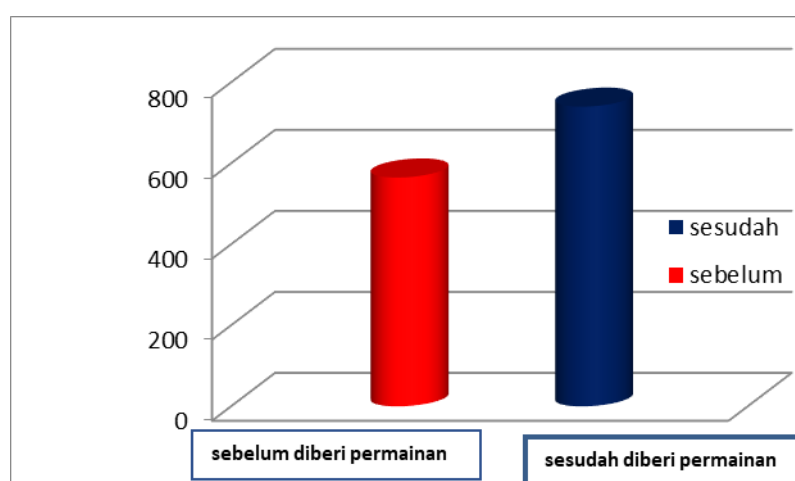
Setelah melalui tahapan analisis kebutuhan selanjutnya peneliti berdiskusi dengan beberapa pakar pendidikan mengenai solusi yang tepat pada permasalahan yang dihadapi, dari hasil diskusi tersebut didapatkan kesimpulan model permainan outdoor activity dalam membangun karakter yang bersifat praktis dan mudah untuk dimainkan namun sesuai dalam pembentukan karakter yang diharapkan. Selanjutnya peneliti menentukan model permainan dan didapat 10 item bentuk permainan outdoor activity sesuai dengan karakter yang diharapkan berupa sikap kepemimpinan, dapat menghargai dan bekerja sama, disiplin dalam waktu dan dapat mengambil keputusan sehingga menjadi pribadi yang lebih mandiri berikut dapat kita lihat dari tabel dan diagram dibawah ini untuk melihat perbandingan dan perbedaan dari sebelum dan sesudah diberikan permainan outdoor activity dalam pembentukan karakter.

Koesioner yang diberikan saat penelitian dan sebelum penelitian agar dapat melihat kemajuan dari karakter siswa sebelum dan setelah dilaksanakan penelitian dilakukan, dan didapat beberapa kemajuan yang signifikan dari siswa SDN 067250 MABAR, dengan beberapa karakter yang dibentuk salah satunya berupa kedisiplinan, jiwa kepemimpinan, saling menghargai satu samalain dan lain sebagainya. Hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: (1) 90% siswa sangat suka dengan pelajaran olahraga, (2) Lebih dari 80% siswa sangat suka dengan olahraga dengan bentuk-bentuk permainan, (3) lebih dari 70% siswa sering terlambat ketika mengganti baju olahraga (4) 84% siswa tidak pernah mendapatkan kesempatan untuk melakukan pemanasan mandiri selalu komando dari guru (5) 80% siswa suka menertawakan siswa lain ketika siswa tersebut melakukan kesalahan.

Sehingga dapat dilihat pada tabel berikut perbandingan model permainan outdoor activity sebelum dan sesudah diberikan kepada siswa yang ada di SDN Mabar.

Sebelum diberikan permainan outdoor activity	Aspek-aspek Penilaian	Sesudah diberikan permainan outdoor activity
1465	Urutan Pelaksanaan Gerakan	1896
58,5	Rata-rata	75

Dapat dilihat pada diagram berikut ini perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan outdoor activity pada siswa SDN 067250 MABAR dapat dilihat karakter yang diharapkan dengan signifikan dapat meningkat sesuai yang diharapkan. Berikut adalah diagram batang dari bentuk karakter yang dibangun dari model permainan outdoor activity.



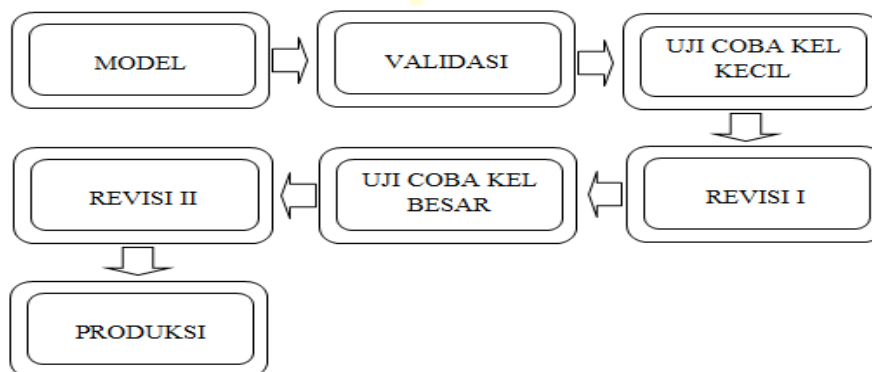
Gambar 1. Diagram perbandingan sebelum dan sesudah diberikan permainan

Pembuatan Model. Adapun model permainan outdoor activity yang telah di saring dan di expert jugsmen oleh tim ahli ada 10 item permainan yang mampu mengubah karakteristik siswa SDN 067250 MABAR hal ini terbukti dari kuesioner angket yang dibagikan sebelum dan sesudah penelitian.

Adapun bentuk permainan yang telah melalui beberapa tahap ada 10 bentuk permainan yaitu 1) permainan mencari pasangan, 2) permianan jarring laba-laba 3) permainan puzzle game 4) permianan sibuta dan sipinjang 5) permainan bentuk M 6) permainan Tunjuk bumi 7) permainan kun bergoyang 8) permainan melewati sungai 9) permainan memasukkan pensil dalam botol 10) permainan lubang ranjau. Semua permainan ini membentuk karkater siswa menjadi lebih bekerja sama dengan tim, mampu bersosialisasi dengan sesama, memiliki kemampuan saling menjaga dan melindungi serta memiliki kemampuan untuk memimpin suatu regu karena dengan beberapa item permainan ini dapat digunakan untuk pembentukan karkater siswa khususnya di SDN 067250 MABAR.

c. *Development*

Development atau tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Desain tahap ini meliputi:



Gambar 2. Desain Pengembangan

1. Validasi

Validasi adalah sebuah langkah atau usaha dalam melihat kelayakan Model permainan yang telah di desain baik berupa tampilan ataupun isi dari model itu sendiri. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilakukan tahapan selanjutnya. Uji validasi dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang ahli yakni 2 orang dosen pembelajaran Olahraga Rekreasi dan 1 Orang ahli dosen matakuliah Psikologi pembelajaran. Validasi oleh ahli akan menghasilkan data serta saran yang digunakan untuk perbaikan kuesioner pertanyaan seputar karakter siswa yang diharapkan pada tahap pertama sedangkan dua orang dosen olahraga rekreasi akan menghasilkan saran dalam ranah isi/materi dalam permainan outdoor activity.

2. Ujicoba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dilakukan di sekolah lain pada kelas yang sama dari kelas 3-5 yang memiliki karakteristik yang sama dengan kelas yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini dengan pemilihan siswa secara random sampling agar mendapat pemerataan dari kelas 3-5 SD. Adapun kelas yang diambil dalam ujicoba kelompok kecil ini adalah siswa SDN 060952 Medan Labuhan yang telah mendapatkan materi yang sama yakni permainan outdoor Activity. Pelaksanaan kegiatan dalam ujicoba ini berupa penyebaran kuesioner dan pelaksanaan permainan outdoor activity. Dari penyebaran dan pelaksanaan permainan outdoor activity tersebut peneliti dapat mengambil data berupa kelayakan dan keefektifan produk yang nantinya akan di ujikan dalam subjek sebenarnya.

3. Revisi oleh para pakar

Pakar dalam kegiatan ini merupakan kunci utama dalam kesempurnaan produk yang di desain, dari pendapat dan penilaian pakar yang berkompeten akan menghasilkan produk yang berkompeten pula. Revisi pakar diperlukan setelah kegiatan ujicoba

kelompok kecil dilakukan, untuk dapat melihat secara langsung kebermanfaatan dan kegunaan dari produk yang dikembangkan.

4. Ujicoba Kelompok Besar

Pada tahap selanjutnya adalah uji kelayakan pada subjek yang sebenarnya, yaitu siswa kelas 3-5 SDN 067250 MABAR berjumlah 25 orang. Dari beberapa tahapan yang telah dilalui maka produk atau permainan outdoor Activity akan disebar pada siswa untuk diujikan dan dinilai kebermanfaatan, keefisienan serta kepraktisan dalam penggunaannya

5. Revisi II oleh para pakar

Revisi kedua merupakan revisi akhir sebelum produk disebar secara luas.

6. Produksi

Tahap produksi adalah tahap akhir pembuatan permainan setelah serangkaian tahapan dan revisi yang telah dilalui. Tahap ini produk sudah dinyatakan siap pakai dan sempurna.

d. Dissemination (penyebaran/produksi masal)

Tahap penyebaran atau *disseminate* merupakan tahap pelaksanaan permainan Outdoor Activity yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain di sekolah SD yang berbeda oleh guru yang berbeda, yang bertujuan untuk menguji kebermanfaatan dan keefektifitasan dari permainan outdoor activity dalam pembentukan karakter siswa yang diinginkan. Kendala yang dihadapi pada pelaksanaan penelitian adalah mengaplikasikan bentuk permainan outdoor activity dalam membentuk karakter dimasa pandemic pada saat ini, karena banyak sekolah yang melakukan pembelajaran via daring, permainan ini dapat dilakukan hanya beberapa siswa tidak sesuai yang diharapkan. Namun permainan ini sudah dilakukan pada bulan february sampai maret sebelum pandemic dan sekolah dinyatakan untuk pembelajaran daring.

Adapun dalam pembuatan permainan outdoor activity ini peneliti bekerja sama dengan pakar dibidangnya dengan langkah awal melakukan diskusi menyatukan visi hingga sampai pada satu presepsi. Untuk tahap selanjutnya pakar psikologi pendidikan yang sesuai dengan hasil diskusi. Desain model permainan tersebut kembali peneliti lakukan revisi dengan pakar dibidang pembelajaran olahraga rekreasi pakar di bidang permainan outdoor activity dan akhirnya peneliti ujikan pada subjek dalam penelitian ini Produk penelitian yang dihasilkan berupa kepingan CD-RW dan Buku panduan Yang Ber-ISBN yang didalamnya berisi tentang beberapa bentuk permainan *outdoor activities* dalam pembentukan karakter siswa SD sehingga guru-guru pada umumnya dan guru penjas khususnya dapat menerapkan bentuk permainan *outdoor Activities* sebelum melakukan pembelajaran agar siswa menjadi lebih siap dan semangat untuk belajar. Dan dapat memberikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang tidak hanya bermain namun juga dapat menerapkan bentuk karakter kepada siswa siswi Sekolah dasar dimana pun berada karena siswa sekolah dasar merupakan tempat yang tepat untuk membentuk karakter melalui bentuk permainan sehingga dapat di terapkan pada kehidupan yang sesungguhnya agar menjadi manusia yang lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan diberikan bentuk permainan outdoor activity yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk membangun karkater siswa SD dari pendidikan siswa/anak sekolah dasar diharapkan mampu menjadi pribadi yang dapat memiliki jiwa kepemimpinan, saling menghargai dan dapat bekerja sama, disiplin dalam waktu dan dapat mengambil keputusan sehingga menjadi seorang yang mandiri dan tangguh dalam menghadapi tantangan dikemudian hari serta siap menghadapi masa depan yang lebih baik.

Saran kepada pembaca atau peneliti agar dapat memberikan referensi dalam mengatasi masalah pada siswa/anak sekolah dasar dengan segala tingkah laku dan pola serta mengarahkan kearah yang lebih baik lagi. Dapat menjadi pedoman agar siswa/anak sekolah tidak tergantung pada gadget ataupun televisi sehingga kegiatan anak menjadi lebih menarik dan dapat melatih motorik siswa agar lebih baik lagi. Dengan melakukan kegiatan permainan anak akan mendapat pengalaman baru dan sosialisasi dengan teman sebaya ataupun orang yang lebih dewasa dari usianya. Jadi permainan dan bentuk kegiatan diluar kelas atau ruangan ini sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak/ siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariswan taufik, herman subarja, tedi supriadi, rizal ahmad fauzi, Pengaruh Kegiatan Pembelajaran *Outdoor Education* Terhadap Sikap Kemandirian Siswa Dalam Pendidikan Jasmani (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sdn Argasari Dan Sdn Dangdang 2 Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung). Tersedia di <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/download/13352/7824>.
- Direktorat Jenderal Olahraga dan Pemuda. (2008). *Rekreasi Terarah Untuk Pemuda*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Pemuda, Departemen P dan K
- Gulo Soemardjan, Editor. (2006) *Menuju Tata Indonesia Baru*. Jakarta: Gramedia
- Haedar, Nasir. (2013). Pendidikan Karakter berbasis Agama & Budaya. Multi Presindo
- Hernawan. (2017). Model kegiatan *outdoor games activities* untuk Mahasiswa program studi olahraga rekreasi fakultas ilmu keolahragaan Universitas negeri Jakarta, vol. 8 no 1. Tersedia di <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/gjik/article/view/2138>. diakses pada 16 juli 2020.
- Nisa, Jakiatin. (2020). Outdoor Learning sebagai Metode Pembelajaran IPS dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>.
- Kurnia Eka Wijayanti, Yogi Akin, Oyok Nurjatnika. Implementasi Pendidikan Luar Sekolah terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Tersedia di <https://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/download/912017-06/4356> diakses pada 16 juli 2020
- Sudewo, Erie. (2011). *Character Building: Menuju Indonsesia Lebih Baik*, Jakarta Rapublika
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suhendi. (2001). *Olahraga dan Etika Fair Play*. Jakarta: Direktorat Pemberdayaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga Direktorat Jendral Olahraga Departemen Pendidikan Nasional 2001
- Sujanto, Agus, dkk (2004). Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta, LP3 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Sue Docket dan Marlyn Fleer. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood– Bending the Rules*. Sidney: Harcourt
- Vygotsky. (2007). *Water-Based Tourism, Sport, Leasuer, and Recreation Experiences*. Burlington: Elseiver