



Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Model Permainan Outbound Tumat Segar dan Tulang Kebo

Adwianiro Muliansyah ✉,

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima May 2016
Disetujui May 2016
Dipublikasikan June 2016

Keywords:
character
children
developing, outbound
nature school

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan produk pengembangan outbound pada siswa Sekolah Alam Baturaden Tahun 2015. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, kuesioner bagi siswa, serta menggunakan hasil pengamatan di lapangan dan hasil wawancara dengan guru penjasorkes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba skala kecil diperoleh persentase 84,33% (baik) dan hasil evaluasi ahli diperoleh persentase 79%. Hasil pada uji coba skala besar diperoleh persentase 87,67% (baik), hasil dari penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor uji coba skala kecil dan dari uji coba skala besar memiliki peningkatan dengan selisih 3,34%. Dari hasil rata-rata kuesioner orang tua siswa diperoleh persentase 84,00% (baik). Sementara itu, hasil rata-rata kuesioner guru dan kepala sekolah diperoleh persentase 86,67% (baik). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo ini telah memenuhi kriteria baik. Dari data-data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan outbound Tumat Segar dan Tulang Kebo efektif dalam pembentukan karakter anak usia dini di Sekolah Alam Baturaden.

Abstract

The aim of this research is to produce a product of outbound developing to the student of Nature School Baturaden year 2015. This research is developing research. To collect the data the researcher use questionnaire that we get from experts evaluation, questionnaire for students, and also by using the result of monitoring in field and the result of walk interview by the physical exercise teacher. Data analyze technique that we use is descriptive percentage. Based on the result of the research in small scale of the try out we get number 84,33 % (good), from the expert evaluation we get 79 %. The result of the try out in big scale we get 87,67 % (good), the result of cognitive, affective and psychomotor aspects of the small try out and big try out it increase with the difference 3,34 %. From the average of teacher's questionnaire and the headmaster we get 86,67 % (good). Based on the category has been decided so the Tumat Segar and Tulang Kebo games is in good category. Based on the data we can take conclusion that developing outbound through Tumat Segar and Tulang Kebo games are effective in creating characters of children of Nature School Baturaden

© 2016 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773 (online)
ISSN 2460-724X (cetak)

✉ Alamat korespondensi:
Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail : Shodikin687@yahoo.com

Pendahuluan

Istilah karakter dihubungkan dan dipertukarkan dengan istilah etika, akhlak atau nilai dan berkaitan dengan kekuatan moral, berkonotasi positif bukan netral. Sedangkan karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Karakter atau watak merupakan perpaduan dari segala tabiat manusia yang bersifat tetap sehingga menjadi "tanda" yang khusus untuk membedakan orang yang satu dengan lainnya, hal tersebut menjadikan karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang merupakan ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Karakter adalah kunci keberhasilan individu karena individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap bertanggung jawabkan tiap akibat dari keputusan yang dia buat. Dengan demikian karakter adalah nilai-nilai baik yang tertanam dalam diri dan diterapkan dalam perilaku. Karakter secara koheren memancar dari hasil olah pikir, olah hati, olah rasa dan karsa, serta olahraga seseorang atau sekelompok orang.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (pasal 1 butir 14), yang dimaksud dengan anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang umur dari lahir hingga 6 tahun (0 - 6 tahun). Namun ada beberapa ahli beberapa ahli yang mengelompokkannya hingga usia 8 tahun (Essa dalam Mutiah, Diana 2011:6). Secara umum karakteristik anak usia dini yaitu unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal dan sebagainya. Sedangkan karakteristik usia sekolah dasar adalah perkembangan kemampuan anak untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya (Vander Zande dalam Prasetyo 2012:364). Pendidikan yang baik dalam membentuk karakter anak adalah sebuah investasi tak terbatas untuk masa depan anak.

Sekolah Alam adalah sekolah dengan konsep pendidikan berbasis alam semesta. Lingkungan Sekolah Alam terkesan natural dengan bangunan sekolah yang bahannya ramah lingkungan seperti bambu dan kayu. Para siswa biasanya duduk di lantai. Kelas yang digunakan tidak tertutup seperti kelas ruangan di sekolah formal melainkan bisa menggunakan saung atau ruang belajar terbuka dan dikelilingi oleh berbagai kebun buah, sayur, bunga bahkan areal peternakan. Bukan suasana gedung bertingkat dan megah se-

bagai ruang kelas.

Sekolah berbasis alam ini sedang menjadi sekolah yang diminati di sejumlah kota. Biasanya dengan alasan karena kecenderungan anak yang secara perilakunya cukup aktif, susah dikoordinasi, terlalu kreatif, cenderung gemar mencoba hal-hal baru dan tidak begitu suka dengan rutinitas.

Sejumlah sumber di situs internet menyebutkan bahwa sekolah alam lahir dengan harapan dapat mengembalikan nilai-nilai esensial manusia dalam menyatu dengan alam. Di Indonesia, pendirian sekolah alam juga merupakan upaya pembuktian bahwa menempuh pendidikan tak tidak harus mahal atau dalam gedung mewah, namun tetap substantif, yakni dapat mencetak insan manusia yang cerdas, mandiri, berbudi pekerti yang baik dan mempunyai komitmen secara sosial atau terhadap sesama.

Sekolah alternatif berbasis alam tentu mempunyai perbedaan dengan sekolah formal. Namun bukan berarti tanpa kurikulum kompetensi. Sekolah alternatif berbasis alam tetaplah tetap bernilai positif sebagai upaya menumbuhkan kemandirian semenjak dini, membuka kesadaran kreatif seluas mungkin, serta memberikan pembelajaran soal kerja sama. Sekolah alam cenderung membebaskan keinginan kreatif anak sehingga anak akan menemukan sendiri bakat dan kemampuan berlebih yang dimilikinya. Konsep pembelajaran dengan cara bermain cenderung menjadikan pemahaman mengenai sekolah bukanlah beban, melainkan hal yang menyenangkan.

Metodologi pembelajaran yang diterapkan cenderung mengarah pada pencapaian logika berpikir dan inovasi yang baik dalam bentuk praktik nyata. Menurut Bapak Pepen Supendi, Kepala Sekolah Alam Jakarta, pembelajaran di Sekolah Alam tidak per bab mata pelajaran. Tapi dengan metode tematik dengan cara Spider Web. Yakni siswa mampu mengaitkan pelajaran dengan secara nyata, dan juga dapat mengaitkan hubungan antar pelajaran yang mereka terima. (<http://infolaris.blogspot.com/2009/09/sekolah-alam-memahami-kekurangan-dan.html>). Tujuan sekolah bukan hanya mengejar nilai, namun memahami seberapa jauh proses belajar tersebut dapat dinikmati dan diterapkan dengan baik.

Sekolah Alam Baturaden adalah salah satu Sekolah Alam jenjang pendidikan dasar yang ada di Kabupaten Banyumas. Sekolah ini terletak di wilayah timur Bumi Perkemahan Palawi Baturaden yang masih dikelilingi dengan hutan pinus. Pada tahun pelajaran 2014/2015 Sekolah Alam Baturaden memiliki 70 siswa yang terdiri dari 33 siswa SD dan 37 siswa TK dengan rasio usia 3 –

10 tahun.

Pengembangan olahraga rekreasi yang menjadi *trend* meliputi *outbound* dan permainan tradisional. Pendidikan alternatif ini kini dipercaya bisa memberikan banyak hal yang tidak bisa diberikan oleh sekolah. Dalam UU RI Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pada pasal 26 ayat 4 bahwa pembinaan dan pengembangan olahraga rekreasi dilaksanakan berbasis masyarakat dengan memperhatikan prinsip mudah, murah, menarik, manfaat, dan massal (UU RI Nomor 3 Tahun 2005:3). Berdasarkan prinsip tersebut, olahraga rekreasi seperti *outbound* dan permainan tradisional sangat tepat apabila dikembangkan, dan anak-anak dapat menikmati sehingga dari nilai-nilai positif di dalamnya dapat membentuk karakter bagi anak-anak Indonesia.

Outbound adalah sebuah proses seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilainya langsung dari pengalaman memunculkan sikap-sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas, dan memikirkan masa yang akan datang yang sekarang tidak diperoleh melalui metode belajar yang lain. *Outbound* dalam pengertian lainnya adalah cara menggali diri sendiri, dalam suasana menyenangkan dan tempat penuh tantangan yang dapat menggali dan mengembangkan potensi, meninggalkan masa lalu, berada di masa sekarang dan siap menghadapi masa depan, menyelesaikan tantangan, tugas-tugas yang tidak umum, menantang batas pengamatan seseorang, membuat pemahaman terhadap diri sendiri tentang kemampuan yang dimiliki melebihi dari yang dikira (Prasetyo 2012:365).

Berdasarkan hasil wawancara dengan fasilitator *outbound*. Metode pembelajaran *outbound* di Sekolah Alam Baturaden terdiri atas dua jenis, yaitu *high impact games* dan *low impact games*. *High impact games* merupakan permainan untuk kelas III dan IV. Permainan ini setingkat lebih tinggi dari *low impact games* yang lebih menantang tetapi dengan risiko tetap kecil (nol) sehingga membuat siswa semakin antusias dan bersemangat. Sedangkan *low impact games* merupakan permainan untuk kelas I dan II yang sederhana dan tidak memerlukan pengamanan ekstra. Salah satu bentuk permainan *low impact games* yang dapat membentuk karakter siswa adalah Tumat Segar (Tutup Mata Segera Arahkan) dan Tulang Kebo (Tutup Lubang Keluar Bola).

Permainan Tumat Segar merupakan permainan kelompok. Permainan ini terdiri atas 7-10 anak setiap kelompoknya. Masing-masing kelompok diminta untuk memindahkan semua pemain atau anggota kelompoknya dari tempat

satu ke tempat yang lain secara bergantian dengan cara mata tertutup melalui rintangan. Sedangkan Permainan Tulang Kebo merupakan permainan kelompok yang terdiri atas 7-10 anak setiap kelompoknya. Masing-masing kelompok diminta berlomba untuk mengeluarkan bola yang ada di dalam pipa yang sudah dilubangi dengan menggunakan air. Cara menuangkan air ke dalam pipa hanya boleh menggunakan botol minuman mineral yang telah disediakan. Kelompok yang dapat mengeluarkan bola dengan waktu tercepat maka dianggap sebagai pemenang.

Permainan Tumat Segar dan permainan Tulang Kebo dapat diterapkan di dalam pembelajaran *outbound* di Sekolah Alam Baturaden. Permainan ini sangat penting untuk membentuk karakter siswa sejak dini. Di dalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan karakter sehingga tanpa disadari para siswa melakukan aktivitas *outbound* sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Permainan ini mengutamakan kerjasama, komunikasi, membuat perencanaan, mengatur strategi, efisiensi waktu, pendelegasian tugas, kejujuran dan tanggung jawab sosial.

Faktor lingkungan dalam konteks pembentukan karakter memiliki peran yang sangat penting karena perubahan perilaku peserta didik sebagai hasil dari proses pembentukan karakter, sangat ditentukan oleh faktor lingkungan ini. Dengan kata lain pembentukan dan rekayasa lingkungan yang mencakup diantaranya lingkungan fisik dan budaya sekolah, manajemen sekolah, kurikulum, pendidik dan metode belajar

Anak yang berkarakter yaitu anak yang berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, atau berwatak. Salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan karakter anak adalah melalui pengembangan *outbound* di Sekolah Alam. Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah pengembangan model permainan *outbound* tumat segar dan tulang kebo di Sekolah Alam Baturaden Kabupaten Banyumas dapat berjalan efektif dalam membentuk karakter anak usia dini?

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah efektif pengembangan model permainan *outbound* tumat segar dan tulang kebo di Sekolah Alam Baturaden Kabupaten Banyumas dalam pembentukan karakter anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (dalam Sugiyono 2013:407)

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu pengembangan model permainan *outbound* berupa "Tumat Segar dan Tulang Kebo".

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2013:409-426) sebagai berikut:

Potensi dan Masalah,

Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah pada produk yang diteliti. Pemberdayaan akan berakibat pada peningkatan mutu dan akan meningkatkan pendapatan atau keuntungan dari produk yang diteliti. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila kita dapat mendayagukannya. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian merujuk pada data empirik. Masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Studi ini ditunjukkan untuk menemukan konsep atau landasan teoretis yang memperkuat suatu produk. Untuk menggali konsep atau teori yang mendukung suatu produk perlu dilakukan kajian literatur secara intensif. Studi literatur berupa pengkajian ruang lingkup produk, keluasan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung berguna agar produk dapat diimplementasikan secara optimal. Selain itu, studi ini diperlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk tersebut.

Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya. Desain sistem ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

Validasi Desain

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap

pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

Perbaikan Desain

Setelah validasi desain melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.

Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk.

Pembuatan Produk Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan uji coba skala kecil ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli ke-

mudian diujicobakan pada kelompok kecil yaitu siswa Sekolah Alam Baturaden. Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 7 siswa sebagai subyeknya.

Uji Coba Kelompok Besar

Hasil analisis uji coba lapangan kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar ini dilakukan pada siswa SD kelas I dan II Sekolah Alam Baturaden 15 siswa.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli permainan dan ahli penjas sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data kuesioner siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis data deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Pengelolaan data persentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dalam skripsi Rachman (2013:56-57), yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase yang dicari

f = Frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N = Jumlah seluruh data

100 = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh dari rumus diatas akan diklasifikasikan untuk menarik kesimpulan data penelitian. Pada tabel 1 akan disajikan klasifikasi prosentase sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
90,1-100%	Sangat Baik	Digunakan
70,1-90%	Baik	Digunakan
40,1-70%	Cukup	Digunakan (bersyarat)
20,1-40%	Kurang	Diperbaiki
0-20%	Sangat Kurang	Dibuang

Dikutip dari Gufford dalam Sudarmono (2010: 56)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Uji Coba pada Lembar Evaluasi Ahli Skala Kecil

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ahli pembelajaran dan ahli penjas di dapat hasil 74% untuk ahli penjas masuk dalam kategori “baik” dan 83% untuk ahli pembelajaran masuk dalam kategori “baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo ini layak untuk digunakan sebagai pengembangan pembelajaran permainan *outbound* untuk Sekolah Alam Baturaden.

Data Hasil Uji Coba Skala Kecil

Data yang diperoleh dari aspek psikomotor, afektif dan kognitif menghasilkan rata-rata persentase sebanyak 84,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga model pembelajaran permainan *outbound* melalui permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas I dan II Sekolah Alam Baturaden.

Data Hasil Evaluasi Ahli

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner ahli pembelajaran dan ahli penjas di dapat hasil 79% untuk ahli penjas masuk dalam kategori “baik” dan 86% untuk ahli pembelajaran masuk dalam kategori “baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo ini layak untuk digunakan sebagai pengembangan pembelajaran permainan *outbound* untuk Sekolah Alam Baturaden.

Data Hasil Uji Coba Skala Besar

Data yang diperoleh dari aspek psikomotor, afektif dan kognitif menghasilkan rata-rata persentase sebanyak 87,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo ini telah memenuhi kriteria **baik**, sehingga model pembelajaran permainan *outbound* melalui permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo layak dan dapat digunakan untuk siswa kelas I dan II Sekolah Alam Baturaden.

Produk Akhir

Permainan Tumat Segar merupakan permainan kelompok terdiri atas 7-10 anak setiap kelompoknya. Masing-masing kelompok diminta untuk memindahkan semua pemain atau anggo-

ta kelompoknya dari tempat satu ke tempat yang lain secara bergantian dengan cara mata tertutup melalui rintangan. Setiap kelompok terdapat satu pemain yang bertugas sebagai penunjuk arah. Pemain ini berdiri di tempat yang sudah ditentukan, menyebutkan nama anggota kelompok yang ditutup kedua matanya lalu memberikan arah agar sampai di garis finis. Setelah bertugas memberikan petunjuk arah maka pemain tersebut kembali ke garis start lalu ditutup matanya untuk menuju ke garis finis. Pemain 2 mengarahkan pemain 1 untuk sampai di garis finis. Setelah itu, pemain 3 mengarahkan pemain 2, dan seterusnya secara bergantian. Pemain 1 mengarahkan pemain terakhir untuk sampai di garis finis. Semua anggota kelompok yang berhasil sampai di garis finis dengan waktu tercepat maka kelompok tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

Sedangkan Permainan Tulang Kebo merupakan permainan kelompok dimana terdiri 7-10 anak bahkan lebih setiap kelompoknya. Masing-masing kelompok diminta berlomba mengeluarkan bola yang ada di dalam pipa yang sudah dilubangi dengan menggunakan air. Cara menuangkan air ke dalam pipa hanya boleh menggunakan botol air mineral dan gayung yang telah disediakan. Kelompok yang bisa mengeluarkan bola dengan waktu tercepat maka kelompok tersebutlah yang menang.

Pembelajaran *outbound* permainan Tumat Segar dan Permainan Tulang Kebo menanamkan nilai-nilai yang terkandung diantaranya nilai jujur, kerja sama, tanggung jawab, disiplin, Berpikir Kreatif, Inovatif, kerja keras, dan kepemimpinan.

Fasilitas Permainan Tumat Segar dan Permainan Tulang Kebo

Permainan 1 Tumat Segar (Tutup Mata Segera Arahkan). Slayer/Penutup mata. Tali raffia dan Tambang yang digunakan sebagai pembatas dan rintangan. Bambu yang digunakan sebagai pasak membuat rintangan. Kun yang digunakan sebagai tanda start dan *finish*.

Permainan 2 Tulang Kebo (Tutup Lubang Keluar Bola). Pipa yang sudah dilubangi dan digunakan dalam permainan, Tinggi pipa 1 meter. Drum plastik yang digunakan untuk menampung jumlah air yang banyak. Air yang digunakan untuk mengisi pipa yang sudah dilubangi. Botol dan gayung yang digunakan untuk membawa air. Bola plastik yang berada di dalam pipa dan sebagai tanda pemenang apabila bola keluar

Peraturan Permainan

Berikut ini adalah peraturan-peraturan da-

lam permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi di lapangan, keadaan siswa dan lingkungan sekolah.

Tumat Segar (Tutup Mata Segera Arahkan). Pemain yang bertugas sebagai instruksi tidak boleh melewati batas yang sudah ditentukan. Pemain yang bertugas sebagai instruksi setiap akan memberikan arah jalan untuk pemain harus terlebih dahulu menyebutkan nama pemain tersebut terlebih dahulu. Sebagai pemain yang matanya ditutup harus mengikuti semua arahan dari instruktur.

Tulang Kebo (Tutup Lubang Keluar Bola)

Setiap tim terdiri dari 7-10 orang anak. Setiap kelompok berusaha untuk mengeluarkan bola dari pipa yang sudah dilubangi dengan cara mengisi air ke dalam pipa tersebut. Peserta yang mengambil air dalam setiap tim hanya 2 orang dan boleh bergantian, peserta yang lain menutupi lubang yang sudah dibuat. Peserta menutupi lubangnya hanya boleh menggunakan seluruh anggota badan (bila perlu). Dilarang menggunakan alat bantu selain seluruh anggota tubuh untuk menutupi lubang tersebut. Apabila ada yang melakukan kecurangan maka tim akan dianggap kalah. Pemenang dilihat dari bola yang keluar tercepat dari pralon yang dilubangi.

Rambu-rambu Keselamatan Permainan

Tumat Segar (Tutup Mata Segera Arahkan). Memiliki tinggi tubuh minimal 1 meter. Mengikat penutup mata jangan terlalu kuat. Harus menggunakan Sepatu. Melepaskan perhiasan. Setiap kelompok harus ada pendamping. Tulang Kebo (Tutup Lubang Keluar Bola). Membawa pakaian ganti. Anak harus keadaan sehat (Tidak Flu). Harus menggunakan Sepatu. Setiap kelompok harus ada pendamping

SIMPULAN

Pengembangan *outbound* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo. Terbukti dari hasil analisis data uji coba lapangan didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai hasil penelitian skala kecil yaitu 84,33% (Baik) dan hasil penelitian skala besar yaitu 87,67% (Baik), begitu juga dengan hasil kuesioner orang tua siswa yaitu 84,00% (Baik) dan hasil kuesioner guru & kepala sekolah yaitu 86,67% (Baik) Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dari uji lapangan dapat dikatakan layak dan dapat digunakan untuk siswa

Sekolah Alam Baturaden.

Berdasarkan hasil kuesioner siswa, orang tua siswa, guru & kepala sekolah guru, maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan Tumat Segar dan Tulang Kebo telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat dikatakan efektif dalam pembentukan karakter anak usia dini dan dapat diterapkan di Sekolah Alam Baturaden.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Abdillah Apriyanto. Survei Manajemen Wahana Outbound Di Pancasan Dream Land Park Kabupaten Banyumas Tahun 2013. *Jurnal ACTIVE 2* (10) (2013). 680-685. (Semarang, Oktober 2014) Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariyanto, Febru. 2009. Sekolah Alam Memahami kekurangan dan kelebihan seorang anak dengan cara berbeda. Available at <http://infolaris.blogspot.com/2009/09/sekolah-alam-memahami-kekurangan-dan.html>. (diakses pada 27/08/15 pukul 09.53 WIB).
- Asmani, Jamal Makmur. 2013. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press
- Muchlisin, Asti Radiatun. 2009. *Fun Outbound: Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Nining Romdhoni. Pengembangan Model Permainan Outbound Carterpillar Race Pada Siswa Kelas V Sd N Purwoyoso 01 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal ACTIVE 3* (10) (2014). 1369-1374 (Semarang, Oktober 2014) Prasetyo, Yudik. 2012. Implementasi Pendidikan karakter dalam Membangun Bangsa. *Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Ikatan Alumni (IKA) Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2012*.
- Rachman, Imaniar. 2013. Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Melalui Modifikasi Permainan Formula 1 (*Run, Jump, Throw*) Pada Siswa Kelas VII SMP N 5 Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun 2013. *Skrripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Sirodjuddin, Ardan. 2008. Jenis-Jenis Permainan *Outbound*. Available at <https://ardansirodjuddin.wordpress.com/2008/07/30/out-bond-1/>. (diakses pada 27/08/15 pukul 09.57 WIB)
- Sugioyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanta, Agustinus. 2010. *Outbound professional pengertian, prinsip, perencanaan, dan panduan pelaksanaan*. Yogyakarta: ANDI.
- UU RI No 3 Tahun 2005, Sistem keolahragaan Nasional Pasal 26 ayat 4
- UU RI No 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14