

PENGEMBANGAN MODEL *OUTDOOR GAMES ACTIVITIES* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLARAHAGA DAN KESEHATAN SEKOLAH MENENGAH ATAS

Hendra Setyawan

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

E-mail: hendra7777setyawan@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan *outdoor games activities* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang layak digunakan sebagai materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan Sekolah Menengah Atas (SMA). Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan, (2) menganalisis informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal, (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba skala kecil dan revisi, (6) uji coba skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 66 orang siswa. Uji coba skala besar dilakukan terhadap 132 orang siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu; (1) pedoman wawancara, (2) skala nilai, (3) pedoman observasi permainan, (4) pedoman observasi keefektifan permainan, (5) pedoman observasi terhadap guru pelaku uji coba, dan (6) rubrik penilaian siswa. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berupa tiga model permainan yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada Sekolah Menengah Atas (SMA), hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase sebesar 100% dari data hasil kuesioner skala nilai, observasi model permainan, observasi keefektifan permainan, dan observasi guru pelaku uji coba.

Kata Kunci: *model; outdoor games activities PJOK; SMA*

THE DEVELOPMENT OF OUTDOOR GAMES ACTIVITIES MODEL IN THE LEARNING OF SPORT AND HEALTH PHYSICAL EDUCATION

Abstracts

This study aims at producing outdoor activity game models for physical education, sport and health which are proper to be used for physical education, sport and health learning at Senior High School. This educational research and development was carried out following the steps of developing research, consisting of: (1) collecting information, (2) information analysis, (3) developing initial product, (4) expert validation and revision, (5) preliminary field test and revision, (6) main field test and revision, and (7) making the final product. The small field try out is done for the students with the total number of students 66. The big field try out is done for the students with the total number students 132. The data instruments collecting which were used were: (1) interview guide, (2) rating scale, (3) observation guide for games observation, (4) observation guide for games effectiveness, and (5) observation guide for perpetrator teachers, (6) scoring rubric for measuring student's work. The data were analyzed using quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of the study in the form of three models of the game are proper and effective to be used in physical education, sport and health at Senior High School, this is proved by percentage result about 100% from score scale questioner data, game model observation, and observation for the offender trial teacher.

Keywords: *games outdoor activity; physical education; sport and health; senior high school*

PENDAHULUAN

Masa remaja menjadi masa yang penting karena merupakan masa transisi yang memungkinkan timbulnya masa krisis yang biasanya ditandai dengan kecenderungan munculnya perilaku-perilaku yang menyimpang (Hurlock, 2006). Melihat kondisi kejiwaan yang rata-rata masih labil dan punya karakteristik yang berbeda-beda pada remaja menengah yang sekaligus juga berstatus sebagai peserta didik di bangku SMA, tidak mustahil apabila banyak para pelajar melakukan tindakan-tindakan kriminal yang diakibatkan dari interaksi terhadap lingkungan, pergaulan dan juga asupan pendidikan yang negatif.

Salah satu aktivitas yang bisa dilakukan untuk membentuk dan mengembangkan ranah afektif pada remaja SMA adalah dengan kegiatan olahraga dan permainan. Perkembangan dan terbentuknya karakter seseorang dipengaruhi oleh kemampuan kognisi dan daya tangkapnya dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya. Oleh karena itu, karakter seseorang terbentuk bukan saja karena menirukan melalui pengamatan, tetapi juga dapat diajarkan melalui situasi olahraga, latihan, dan aktivitas fisik (Weinberg dan Gould, 2003).

Lembaga pendidikan yang diselenggarakan pemerintah yang mencakup pendidikan jasmani olahraga kesehatan dan rekreasi, yang pada dasarnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan secara keseluruhan diharapkan mampu mengaplikasikan domain kognitif, afektif dan psikomotorik melalui kegiatan aktivitas jasmani dalam bentuk permainan yang dilakukan di alam bebas atau luar kelas (*Outdoor games activities*). Memanfaatkan lingkungan alam yang ada dapat digunakan untuk mempengaruhi perilaku individu. Sumber daya seperti taman dan ruang hijau dapat digunakan untuk mulai mengubah sikap, niat, kemandirian, dan keterampilan, di antara pengaruh lain perilaku (Hackett et al., 2020). Dengan mempraktekan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan alam tersebut diharapkan terbentuk peserta didik yang unggul dan berkarakter

Outdoor games activities pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi solusi fenomena kejenuhan pengembangan pembelajaran di dalam ruang.

Praktek *outdoor games activities* yang diisi dengan kegiatan permainan dapat mentransfer nilai-nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik (Depdiknas, 2006). Kegiatan *outdoor education* juga membutuhkan jenis permainan yang tepat sesuai dengan jenis gender. *Outdoor education* dengan permainan terstruktur lebih cocok untuk jenis gender pria dan tidak terstruktur untuk gender wanita (Ma'mun, Nugraha, Hakama, & J, 2018). *Outdoor games activities* dengan berbagai bentuk permainannya harus disesuaikan dengan jenis *gender* siswa agar lebih maksimal memberikan pengembangan nilai-nilai sosial atau afektif.

Pada kajian awal terdapat asumsi adanya permasalahan yang dihadapi guru dalam pelaksanaan pembelajaran *outdoor games activities* yang belum maksimal dan dianggap kurang penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permasalahan berikutnya adalah maraknya kenakalan remaja pelajar SMA yang berkaitan dengan pelanggaran terhadap tata tertib sekolah.

Oleh karena itu akan dilakukan penelitian pengembangan model-model permainan di alam bebas (*outdoor games activities*) yang mengandung nilai-nilai afektif, yang efektif digunakan sebagai salah satu bentuk materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA.

Konsep *Outdoor Games Activities*

Pendidikan luar kelas pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang juga dikenal dengan *outdoor games activities* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas yang berisi permainan, aktivitas jasmani atau dalam bentuk permainan *outbound*. Pendekatan permainan *outbound* sirkuit game dapat mempengaruhi peningkatan kematangan emosional dan spiritual pada siswa (Pratama & Hudah, 2020). Penerapan model kegiatan *Outdoor Games Activities* cocok digunakan dalam proses aktifitas fisik, khususnya pada permainan luar ruangan. sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam proses menjaga kebugaran jasmani (Hernawan, 2017). Pendidikan luar kelas merupakan salah satu ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA. Pendidikan luar

kelas selain berkontribusi untuk kebugaran jasmani juga bertujuan agar siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan alam sekitar, membentuk kematangan sikap sosial, mengetahui pentingnya keterampilan hidup, pengalaman hidup di lingkungan dan alam sekitar, dan memiliki apresiasi terhadap lingkungan dan alam sekitar.

Outdoor games activities merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang dilakukan tempat terbuka tanpa harus terfokus pada ukuran lapangan. Bermain pada dasarnya adalah proses *experiential learning* yang pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung. Hal ini berbeda dengan kegiatan belajar di ruang kelas yang lebih menonjolkan salah satu aspek, misalnya aspek kognitif. Kegiatan belajar yang efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan oleh proses ini akan mudah diserap, dipahami, dan diingat lebih lama dibanding jika hanya menggarap salah satu aspek (Pepen Supendi, 2008).

Outbound sendiri secara umum juga dapat diartikan sebagai kegiatan bersama di luar kelas, atau di luar ruangan (Suparlan, 2008). Dengan kata lain kegiatan *outbound* adalah kegiatan bersama di alam bebas atau terbuka. Kegiatan *outbound* merupakan rangkaian kegiatan yang dirancang sebagai kegiatan yang menyenangkan, karena di dalamnya terdapat konsep permainan yang bertujuan membangun berbagai unsur-unsur positif, di antaranya adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Outbound* merupakan pelatihan manajemen diri (self management) yang memadukan olah pikir, rasa, dan raga yang biasa dilakukan di alam terbuka dan dikondisikan di luar kebiasaan sehingga dapat memberikan suasana baru yang menyenangkan bagi peserta yang mengikutinya (Ancok, 2002).

Menurut Rocmah (2012) *Outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Dengan konsep interaksi antar anak didik dan alam melalui kegiatan simulasi di alam terbuka. Hal tersebut diyakini dapat memberikan suasana yang kondusif untuk

membentuk sikap, cara berfikir serta persepsi yang kreatif dan positif dari setiap siswa guna membentuk jiwa kepemimpinan, kebersamaan (*teamwork*), keterbukaan, toleransi dan kepekaan yang mendalam, yang pada harapannya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam suatu sekolah. *Outbound* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk pendidikan yang menggunakan alam sebagai medianya. Adapun bentuk kegiatannya berupa permainan yang memberikan tantangan, sehingga anak berupaya untuk terus berusaha menggali dan mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya. *Outbound* dapat juga dilakukan untuk menyampaikan materi-materi yang terdapat pada kurikulum pembelajaran nasional.

Outdoor Games Activities Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan berbagai *outdoor games activities* yang melibatkan gerak fisik dalam bentuk permainan atau game akan dapat mempengaruhi kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam proses belajar. Meningkatnya keaktifan siswa akan dapat mempengaruhi pola belajar siswa dalam mencapai tujuan baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor (Wibowo, 2018). Selain itu aktivitas fisik dalam bentuk permainan olahraga yang menggunakan atau melalui media audio visual dapat mempengaruhi perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor (Prayogo Dwi Santoso, 2016).

Outdoor games activities juga sering disebut dengan permainan *outbound*. Melalui *outbound* berbagai macam pembelajaran bisa dilakukan di luar kelas. Metode *outbound* yang terdiri dari beberapa permainan dapat dipraktikkan secara langsung oleh siswa, sehingga minat, motivasi, dan prestasinya akan meningkat. *Outbound using fun game learning* menawarkan manfaat yang tidak dapat dicapai bila siswa belajar di dalam kelas, seperti sikap positif, motivasi, peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri (Ali, 2018). Bentuk kegiatan aktivitas luar kelas *outbound* berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan

diri maupun kelompok dapat dijadikan sebagai solusi kejenuhan belajar di dalam ruang.

Dalam kegiatan *outbound*, paradigma pembelajaran yang diterapkan berpusat pada peserta, mengembangkan kreativitas peserta, kondisi menyenangkan, mengembangkan beragam kemampuan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, belajar melalui berbuat kontekstual, pendidikan adalah proses memanusiaawikan manusia kembali, serta meliputi tiga kelompok belajar yaitu kesadaran magis, kesadaran naif, kesadaran kritis (Suyatno, 2006). Prinsip *outdoor games activities* yaitu alam digunakan sebagai sumber belajar. Di dalamnya terdapat simulasi kehidupan, memperoleh pengalaman baru, mendapatkan kegembiraan dan kesenangan, mendapatkan tantangan untuk mengaktualisasikan diri, mencoba sesuatu yang baru dengan bereksperimen, berintergrasi dengan kelompok, peserta sebagai subjek bukan objek, pendidik sebagai fasilitator/pemandu kegiatan, dan kegiatan ini terpolo atau terstruktur dengan baik.

Kegiatan *outbound* juga merupakan strategi belajar yang dilakukan di alam terbuka, penggunaannya dinilai memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar (Ancok, 2006). Tujuan dari permainan *outbound* adalah untuk mengembangkan sikap keterbukaan dan keberanian diri sambil menikmati alam bagi individu. Kesempatan dan kebebasan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan akan memberikan pengalaman baru bagi peserta. Selain itu, pengalaman berpartisipasi dalam kegiatan permainan *outbound* akan mengajarkan siswa untuk memaknai nilai-nilai positif adegan permainan tersebut, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Hal ini dikarenakan kegiatan di dalam *outbound* banyak menggunakan aktivitas permainan secara kelompok dengan menggunakan sejumlah aturan tertentu yang mentransfer ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tujuan dan Manfaat *outdoor games activities*

Aktifitas luar kelas merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang dilakukan tempat terbuka tanpa harus terfokus pada ukuran lapangan. Bermain pada dasarnya adalah proses *experiential learning*, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung. Hal

ini berbeda dengan kegiatan belajar di ruang kelas yang lebih menonjolkan salah satu aspek, misalnya aspek kognitif. Meskipun demikian, kegiatan belajar yang efektif adalah dilakukan dengan belajar langsung, dimana siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang pelajarnya. Dampak dan pengaruh yang ditimbulkan oleh proses ini akan mudah diserap, dipahami, dan diingat lebih lama dibandingkan hanya menggarap salah satu aspek (Supendi, 2008).

Manfaat pendidikan luar kelas dengan *outdoor games activities* selain sebagai pengembang potensi diri dan motivasi, dapat juga sebagai pembentuk sikap atau karakter peserta didik yang baik. Megawangi (2007) menjelaskan ada sembilan pilar karakter yang membentuk kepribadian yang cerdas, bermoral dan unggul karena keterlibatan dalam kegiatan luar kelas. Sembilan pilar itu adalah sebagai berikut: (1) cinta kepada Tuhan dan alam semesta beserta isinya, (2) menumbuhkan rasa tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian, (3) kejujuran, (4) hormat dan santun, (5) kasih sayang, kepedulian dan kerja sama, (6) percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah, (7) keadilan dan kepemimpinan, (8) sikap baik dan rendah hati, (9) toleransi, cinta damai dan persatuan.

Selain itu pendidikan luar kelas juga mengembangkan kreativitas, tanggungjawab, kerjasama, disiplin, kejujuran, tolong menolong, motivasi diri, kompetisi, *problem solving* dan kepercayaan diri. Oleh karenanya agar anak dan remaja memiliki kepribadian yang bagus perlu diciptakan lingkungan yang kondusif, sehingga pada masa pertumbuhan dan perkembangannya akan menjadi pribadi yang baik dan berkarakter. Ada tiga komponen yang membentuk sikap atau karakter anak dan remaja, yaitu: keluarga, sekolah dan komunitas, seperti komunitas sosial, fisik maupun lingkungan alam. Interaksi manusia dan lingkungan alam yang dekat akan melahirkan kedekatan dan penghayatan terhadap kenyataan hidup. Penghayatan inilah yang membentuk cara pandang serta penghayatan akan totalitas cara pandang mengenai hidup yang mencerminkan karakter anak (Goleman, 2000).

Bentuk-bentuk kegiatan *outdoor games activities* yang lebih dikenal oleh sebagian besar masyarakat adalah kegiatan *outbond*. Kegiatan *outbound* biasanya diisi dengan permainan dan

petualangan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. *Outbound* sendiri adalah merupakan bagian dari pendidikan *outdoor games activities* yang memiliki beberapa manfaat bagi para siswa atau peserta yang mengikutinya. Menurut Ancok (2002) manfaat yang diperoleh dari kegiatan outbound diantaranya: (1) berpikir kreatif (*creative thinking*), (2) mempunyai hubungan interpersonal yang baik, (3) berkomunikasi secara efektif, (4) memotivasi diri dan orang lain, dan (5) mempunyai kemampuan dalam pengelolaan diri.

Tujuan utama kegiatan *outdoor games activities* yang juga sering dikenal dengan *outbound* menurut Arovah (2010) adalah menimbulkan karakter positif bagi peserta, baik bersifat personal maupun team yang ditandai dengan meningkatnya beberapa hal yakni sebagai berikut: (1) komunikasi efektif (*effective communication*), (2) pengembangan tim (*team building*), (3) pemecahan masalah (*problem solving*), (4) kepercayaan diri (*self confidence*), (5) kepemimpinan (*leadership*), (6) kerja sama (*synergi*), (7) permainan yang menghibur dan menyenangkan (*fun games*), (8) konsentrasi/fokus (*concentration*), (9) kejujuran/sportivitas.

Manfaat tersebut bermuara pada tercapainya pengembangan diri (*personal development*) dan tim (*team development*) dalam berbagai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara langsung dapat dirasakan oleh para peserta. Hal ini penting mengingat perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat berpengaruh terhadap kesuksesan seseorang dalam kehidupan yang dijalannya. Para pakar di bidang kecerdasan emosi berpendapat bahwa sukses dalam karier di perusahaan (juga di ranah kehidupan lainnya) lebih ditentukan oleh kecerdasan emosional dibandingkan dengan kecerdasan intelektual. Oleh karena itu, upaya untuk mengembangkan kecerdasan emosional mendapat perhatian yang semakin besar (Ancok, 2002).

Karakteristik Siswa SMA

Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja menurut (Wong, 2008) antara lain adalah sebagai berikut (1) mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, (2) mencapai peran sosial pria, dan wanita, (3) menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, (4)

mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, (5) mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, (6) mempersiapkan karier ekonomi, (7) mempersiapkan perkawinan dan keluarga, (8) memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologi.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yang dalam istilah asingnya yaitu *educational research and development (R & D)* adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan, baik produk yang berupa objek material seperti buku teks, film pengajaran, dan sebagainya maupun produk yang berupa proses dan prosedur yang ditemukan seperti metode mengajar atau metode mengorganisir pengajaran (Borg & Gall, 1983). Penelitian *research and development (R & D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009).

Adapun pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan model-model permainan *outdoor games activities* bagi siswa SMA yang mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang layak digunakan. Pengembangan dilakukan berdasarkan kajian terhadap muatan kurikulum SMA dan literatur. Pemilihan bentuk-bentuk aktivitas permainan berdasar pada tahap-tahap perkembangan dan karakteristik siswa, sehingga model yang dihasilkan diharapkan sesuai bagi siswa.

Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini sejalan dengan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) mengemukakan bahwa dalam melakukan penelitian pengembangan terdapat 10 langkah yang harus ditempuh, yaitu: (1) pengumpulan hasil riset dan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun

produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk final, dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini kemudian diadaptasi menjadi tujuh rancangan prosedur penelitian pengembangan sebagai berikut:

Pengumpulan Informasi di Lapangan

Peneliti melakukan kajian awal mengenai muatan kurikulum SMA, dan berasumsi bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi guru SMA dalam pelaksanaan pembelajaran *outdoor games activities*. Berdasarkan hal tersebut peneliti melakukan wawancara sekilas dengan salah satu guru SMA dengan hasil bahwa memang terdapat permasalahan di lapangan terkait pembelajaran aktivitas luar kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penyelidikan lebih jauh.

Proses selanjutnya, dilakukan pengumpulan informasi lebih lanjut dengan melakukan studi pendahuluan baik dengan cara studi pustaka maupun wawancara langsung dengan para guru SMA di lapangan. Hal yang dilakukan dalam studi pustaka yaitu mengumpulkan bahan mengenai teori-teori, data, dan hasil penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap guru pendidikan jasmani SMA di beberapa sekolah untuk menyelidiki permasalahan-permasalahan yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SMA, terutama dalam pembelajaran materi *outdoor games activities*.

Melakukan Analisis Terhadap Informasi yang Telah Dikumpulkan

Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pustaka dan wawancara. Analisis terhadap hasil studi pustaka digunakan untuk pemantapan dalam memfokuskan masalah yang dikaji. Sementara analisis terhadap hasil wawancara dilakukan untuk mengetahui kebenaran asumsi peneliti dari kondisi nyata di lapangan mengenai permasalahan yang ada. Selanjutnya, disimpulkan mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru SMA dalam pembelajaran *outdoor games activities* di lapangan.

Mengembangkan Produk Awal

Setelah proses analisis, peneliti mulai memformulasikan suatu produk guna membantu guru SMA mengatasi permasalahan yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran *outdoor games activities*. Produk ini masih berupa produk awal dan dalam pengembangannya dilakukan hal-hal sebagai berikut: (1) menganalisis muatan kognitif, afektif, dan psikomotor yang terkandung dalam kurikulum SMA agar produk yang dirancang tidak melenceng dari panduan kurikulum yang ada, (2) menganalisis nilai-nilai sikap yang bisa dikembangkan melalui aktivitas permainan yang sesuai pertumbuhan dan perkembangan siswa SMA, (3) menganalisis karakteristik siswa SMA, (4) menganalisis tujuan pengembangan permainan *outdoor games activities*, (5) mengembangkan model permainan *outdoor games activities* yang efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sesuai dengan kurikulum SMA.

Validasi Ahli dan Revisi

Sebelum dilakukan uji coba skala kecil terhadap produk awal, produk harus mendapat validasi dari para ahli materi, yaitu: (1) pakar pendidikan jasmani SMA, (2) pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan (3) pakar pendidikan anak usia dini dan remaja.

Pada proses validasi, para ahli materi menilai dan memberi masukan terhadap produk awal. Berdasarkan hal tersebut, dilakukan revisi terhadap produk awal. Proses revisi ini terus dilakukan sampai produk awal mencapai batas nilai tertentu yang telah ditetapkan, yang menunjukkan bahwa produk awal tersebut valid dan layak diujicobakan.

Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan dan didokumentasikan dalam bentuk Video Compact Disc (VCD), yang kemudian diobservasi oleh para ahli materi. Observasi dilakukan terhadap substansi permainan, keefektifan model permainan, guru pelaksana uji coba, maupun draf produk buku dan CD panduan permainan, dengan menggunakan pedoman observasi yang disusun oleh peneliti. Masukan yang diterima dari para pakar dan guru SMA ditindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Selain itu, masukan dari

guru SMA pelaku uji coba juga dipertimbangkan sebagai bahan untuk merevisi produk.

Uji Coba Lapangan Skala Besar dan Revisi

Proses yang dilakukan pada tahap uji coba lapangan skala besar serupa dengan proses yang dilakukan pada tahap uji coba skala kecil. Hal yang membedakan terletak pada jumlah subjek uji coba skala besar yang lebih banyak daripada uji coba skala kecil. Dalam hal ini, subjek uji coba yang sudah mengikuti uji coba skala kecil tidak turut serta dalam uji coba skala besar. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari para ahli materi untuk menghasilkan produk final. Masukan dari guru SMA tempat pelaksanaan uji coba skala besar juga dipertimbangkan sebagai bahan untuk merevisi produk. Pada tahap uji coba skala besar ini dilakukan proses pengujian produk *outdoor games activities* apakah benar-benar benar-benar efektif digunakan sebagai materi pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pembuatan Produk Final

Setelah melalui berbagai proses revisi dan juga uji efektivitas produk yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan penyusunan dan pembuatan produk akhir berupa buku dan CD panduan permainan *outdoor games activities*.

Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan model permainan dengan mempraktekannya secara langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, uji coba produk/draf model dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu uji coba skala kecil, uji coba skala besar tahap I dan uji coba skala besar tahap II. Uji coba produk skala kecil, uji coba skala besar tahap I dan II dilakukan terhadap siswa SMA I Prambanan Klaten

Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas X dan XI dari SMAN I Prambanan Klaten. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 66 siswa. Sementara uji coba skala besar dilakukan terhadap 132 siswa. Untuk uji efektifitas dilakukan terhadap 32 siswa dari perwakilan kelas X dan XI.

Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari: (a) hasil wawancara dengan guru SMA, (b) data kekurangan model permainan dari ahli materi dan guru pelaku uji coba, dan (c) data masukan ahli materi dan guru pelaku uji coba terhadap model permainan. Data kuantitatif diperoleh dari: (a) penilaian ahli materi terhadap model permainan, (b) penilaian ahli materi terhadap keefektifan permainan, (c) penilaian ahli materi terhadap guru pelaku uji coba, dan (d) data hasil rubrik penilaian dan ketercapaian indikator tiap permainan yang didapatkan dari penilaian ahli materi (guru) pada uji efektifitas tahap awal dan akhir.

Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pertama yang digunakan yaitu teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpul data. Untuk melakukan kegiatan perekaman hasil wawancara digunakan alat perekam suara. Pertanyaan yang disusun dalam pedoman wawancara disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan wawancara yaitu untuk menggali dan mengetahui lebih jauh terkait proses pembelajaran di SMA dan masalah-masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran *outdoor games activities*, untuk mendukung latar belakang masalah penelitian.

Instrumen pengumpul data yang kedua yaitu menggunakan skala nilai. Skala nilai ini digunakan untuk memberikan penilaian terhadap model permainan yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil. Setelah para ahli menilai bahwa model permainan sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam instrumen skala nilai, model permainan baru dapat diujicobakan pada uji coba skala kecil.

Teknik pengumpulan data ketiga yang digunakan yaitu teknik observasi tidak langsung dengan instrumen observasi berupa daftar cek (*check list*) dan peralatan mekanik. Teknik observasi tidak langsung merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang dilaksanakan setelah peristiwa atau situasi atau keadaannya terjadi (Hadari Nawawi & Martini Hadari, 2006).

Instrumen pengumpulan data keempat yang digunakan adalah dengan instrumen penilaian siswa (rubrik penilaian) yaitu format penilaian yang digunakan guru untuk menilai kinerja siswa saat melaksanakan permainan-permainan yang dikembangkan. Dengan format penilaian ini akan memudahkan guru dalam mengevaluasi penampilan siswa dan ketercapaian indikator yang diharapkan dari tiap permainan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Pada tahap pengembangan produk analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data-data berikut: (1) data skala nilai hasil penilaian para ahli materi terhadap draf model permainan sebelum pelaksanaan uji coba di lapangan, (2) data hasil observasi para ahli materi terhadap model permainan, (3) data hasil observasi para ahli materi terhadap keefektifan permainan, dan (4) hasil observasi para ahli materi terhadap guru pelaku uji coba (5) data hasil rubrik penilaian untuk mengukur kinerja siswa dan ketercapaian indikator dari tiap permainan. Sementara analisis deskriptif kualitatif dilakukan terhadap: (1) data hasil wawancara dengan guru SMA saat studi pendahuluan, (2) data kekurangan dan masukan terhadap model permainan baik sebelum uji coba maupun setelah uji coba di lapangan.

Draf awal permainan dianggap layak untuk diujicobakan dalam skala kecil apabila para ahli materi telah memberi validasi dan menyatakan bahwa semua item klasifikasi dalam skala nilai dinilai “sesuai” dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom sesuai. Dalam hal ini terdapat dua jenis nilai, yaitu hasil penilaian “sesuai” mendapat nilai satu (1) dan hasil penilaian “tidak sesuai” mendapat nilai nol (0). Adapun apabila terdapat ahli materi yang berpendapat bahwa item klasifikasi tidak sesuai (nilai nol), maka dilakukan pengkajian ulang terhadap model permainan yang dapat ditindaklanjuti dengan proses revisi.

Untuk data hasil observasi para ahli materi terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba terdapat dua jenis nilai. Hasil observasi “ya” mendapatkan nilai satu (1) dan hasil observasi “tidak” mendapatkan

nilai nol (0). Hasil penilaian terhadap item-item observasi kemudian dijumlahkan, lalu total nilainya dikonversikan untuk mengetahui kategorinya. Pengkonversian nilai dilakukan dengan mengikuti standart Penilaian Acuan Patokan (PAP). Dalam menginterpretasikan skor mentah menjadi nilai menggunakan pendekatan PAP, yang akan dipaparkan pada tabel berikut ini (Nurhasan, 2001).

Tabel 1. Pedoman Konversi Nilai

Skor Nilai	Kategori	Keterangan
80% - 100%	A	Sangat Baik/Efektif
70% - 79%	B	Baik/Efektif
60% - 69%	C	Cukup Baik/Efektif
45% - 59%	D	Kurang Baik/Efektif
< 44%	E	Sangat Kurang Baik/Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Skala Kecil

Permainan Perang Terbuka

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli dan pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan pakar pendidikan jasmani anak usia dini dan remaja terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif.

Permainan Pesan Berantai

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli dan pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan pakar pendidikan jasmani anak usia dini dan remaja terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif.

Permainan Gelas Bocor

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli dan pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan pakar pendidikan jasmani anak usia dini dan remaja terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru

pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif.

Skala Besar

Permainan Perang Terbuka

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli dan pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan pakar pendidikan jasmani anak usia dini dan remaja terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif.

Permainan Pesan Berantai

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli dan pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan pakar pendidikan jasmani anak usia dini dan remaja terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif.

Permainan Gelas Bocor

Berdasarkan data hasil observasi yang dilakukan oleh para ahli dan pakar permainan anak usia dini dan remaja, dan pakar pendidikan jasmani anak usia dini dan remaja terhadap model permainan, keefektifan model permainan, dan guru pelaku uji coba telah menunjukkan perolehan nilai sebesar 100 % dan masuk pada rentang skor nilai 80% s.d 100%, sehingga termasuk dalam kategori A = sangat baik/efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sebagaimana tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan pengembangan model outdoor games activities pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi siswa SMA yang layak digunakan, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan tujuh (7) langkah, terdiri dari: (1) pengumpulan informasi di lapangan, (2) melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (3) mengembangkan produk awal

(draft awal model), (4) validasi ahli dan revisi, (5) uji coba skala kecil dan revisi, (6) uji coba skala besar dan revisi, dan (7) pembuatan produk final.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model permainan yang disusun layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, hal ini ditunjukkan dengan perolehan prosentase sebesar 100% dari data hasil kuesioner skala nilai, observasi model permainan, observasi keefektifan permainan, dan observasi guru pelaku uji coba. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa pengembangan model outdoor games activities layak digunakan dalam pembelajaran Penjasorkes bagi siswa SMA

Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku dan CD panduan outdoor activity games pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah menengah atas (SMA), yang berjudul "Outdoor Activity Games". Buku dan CD panduan permainan ini berisi tiga (3) model permainan, yaitu: (1) permainan perang terbuka, (2) permainan pesan berantai, (3) permainan gelas bocor.

Saran

Saran pemanfaatan berdasarkan penelitian pengembangan ini yaitu agar pengembangan model *outdoor activity games* dapat digunakan guru sebagai salah satu bentuk pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut, perlu dilakukan sosialisasi kepada guru-guru pendidikan jasmani baik di SMA sederajat, melalui seminar-seminar yang didukung oleh instansi pendidikan terkait.

Untuk pengembangan produk lebih lanjut agar peralatan pada produk ini menjadi lebih baik dan sempurna maka dapat dilakukan pembakuan atau penyempurnaan peralatan-peralatan yang dipakai dalam produk ini, sehingga guru sebagai pemakai produk dapat mengaplikasikan produk ini dengan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, J. (2018). Outbound as The Alternative Method to Have Fun Arabic Learning. *Alsinatuna*, 3(2), 244. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v3i2.1276>

- Ancok, Jamaludin. (2002). *Outbound management training*. Cetakan pertama edisi revisi. Yogyakarta: UII. Press.
- Ancok, Jamaludin. (2006). *Outbound management training*. Yogyakarta: UII Press.
- Arnold, M. E. (2002). *Personal and life skill development through participation in the outbound program*. *Caring* 5 (4.20): 0.81.
- Borg, Walter R., & Gall, Meredith D. (1983). *Educational research: An introduction, (4th ed.)* New York: Longman.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Goleman, D. (2000). *Emotional intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hackett, K. A., Ziegler, M. C., Olson, J. A., Bizub, J., Stolley, M., Szabo, A., ... Beyer, K. M. (2020). Nature Mentors: A Program To Encourage Outdoor Activity And Nature Engagement Among Urban Youth And Families. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 00(00), 1–18. <https://doi.org/10.1080/14729679.2020.1730203>
- Hadari, Nawawi & Martini Hadari. (2006). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hernawan. (2017). Model Kegiatan Outdoor Games Activities Untuk Mahasiswa Program Studi Olahraga Rekreasi. *Gladi Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 8, 14–36.
- Hurlock, E. (2006). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi ke-4)*, alih bahasa Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Luluk Iffatur Rocmah. (2012). *Model pembelajaran outbound untuk anak usia dini*. *Jurnal Pedagogia*. UMS Vol. 1, No. 2, 173-188.
- Ma'mun, A., Nugraha, E., Hakama, A., & J, J. (2018). The Influence of Outdoor Education and Gender on the Development of Social Values. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10461>
- Megawangi R. (2007). *Jangan remehkan pengasuhan otak anak*.
- Novita Intan Arovah. (2010). *Pelatihan outbound bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatankes sma se-yogyakarta*. Yogyakarta: FIK. UNY.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan pengukuran dalam pembelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Pepen Supendi dan Nurhidayat. (2007). *50 Permainan menyenangkan di indoor & outdoor*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Pratama, N. Y., & Hudah, M. (2020). Pendekatan Permainan Outbound Sirkuit Game Dalam Meningkatkan Kematangan Emosional Dan Spitual Melalui Pembelajaran Penjas Pada Siswa Smp N 1 Sumowono. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.36566>
- Prayogo Dwi Santoso (2016). *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif Dan Psikomotor Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Di Smpn 1 Lembang*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), pp. 38–47.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2008). *Membangun sekolah efektif*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suyatno. (2006). *Metode pembelajaran outbound*. Mojokerto: FIK. UNESA.

Toho Cholik Mutohir. (2002). *Gagasan-gagasan tentang pendidikan jasmani dan olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Weinberg, Robert S and Gould, Daniel. (2003). *Foundations of sport and exercise psychology, (3thed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.

Wibowo, P. A. (2018). *Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Permainan Futsal Melalui Metode Tgt Pada Siswa Kelas X Di Sma Selamat Pagi Indonesia Kota Batu*. JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), 1(2), pp. 14–23. doi: 10.33503/jpjok.v1i2.164.

Wong, Donna L. (2008). *Buku ajar keperawatan pediatrik*. Jakarta: EGC