

## Pengembangan Karakter melalui Permainan *Outbond* untuk Siswa

Tresiana Sari Diah Utami<sup>1</sup>, Anastasia Sri Kustini<sup>2</sup>, Riyanto<sup>3</sup>, B.A. Indriasari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Katolik Musi Charitas

\*Jalan Bangau, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

\*Korespondensi: [tresiana@ukmc.ac.id](mailto:tresiana@ukmc.ac.id)

### Abstrak

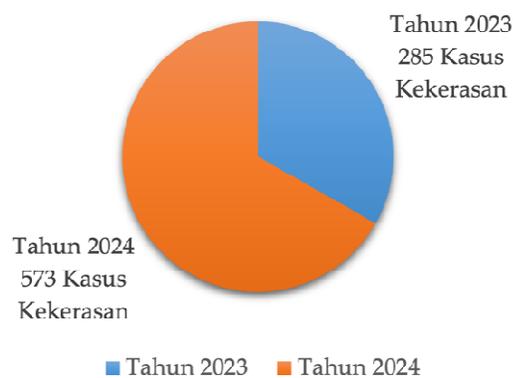
Anak yang memasuki usia remaja sering menunjukkan perilaku agresif baik di rumah maupun di sekolah. Hal ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan sekolah setempat, sehingga diperlukan peran orang tua dan lingkungan sekolah untuk mengembangkan karakter positif anak tersebut. Dalam pengabdian kepada masyarakat, tim PkM Universitas Katolik Musi Charitas di Sekolah Menengah Pertama Kusuma Bangsa Palembang yang dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2024, telah memberikan pendampingan tentang pengembangan karakter untuk siswa kelas VII. Dalam kegiatan PkM ini telah diberikan kegiatan untuk mengembangkan karakter positif. Kegiatan berupa pemberian materi, permainan outbond bersama teman berkelompok, dan diakhiri refleksi serta evaluasi kegiatan. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta menunjukkan 83,3% peserta menyatakan kegiatan yang dilakukan sangat bermanfaat dan mengharapkan kegiatan yang serupa dilaksanakan kembali di Sekolah Menengah Pertama Kusuma Bangsa Palembang.

Kata Kunci: Remaja, Karakter, SMP Kusuma Bangsa

### 1. ANALISIS SITUASI

Fase remaja merupakan periode yang rentan bagi anak untuk menghadapi permasalahan. Kori dalam Herlina (2013) menyatakan bahwa pada usia remaja merupakan usia yang penting dalam rentang kehidupan, pada usia ini anak akan mengalami periode transisional. Anak akan mengalami perubahan, mulai menghadapi bermasalah karena pada masa ini anak akan mencari identitas diri, dan dipahami sebagai masa menyeramkan. Lebih lanjut, Rizkyta & Fardana (2017) menginformasikan bahwa pada masa remaja menjadi masa penuh emosi dan amarah yang meledak-ledak. Emosi tersebut muncul karena adanya pertentangan nilai-nilai yang selama ini dianut dengan lingkungan barunya. Emosi yang menggebu-gebu ini kadangkala menyulitkan baik bagi diri sendiri ataupun sekitar.

Beberapa waktu lalu pada bulan Oktober 2024, berdasarkan informasi dari berita Kompas.com terjadi perundungan di salah satu sekolah menengah pertama di Bogor. Perundungan yang terjadi berupa permintaan uang secara paksa oleh pelaku kepada korban (Kompas, 2024). Berita tersebut merupakan satu dari banyak berita perundungan yang terjadi di Indonesia. Rachmadina & Farisa (2024) menginformasikan dalam Kompas.com bahwa Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) pada tahun 2024 mencatat terdapat 573 kasus kekerasan di lingkungan pendidikan. Jumlah tersebut mengalami peningkatan yang tinggi dibanding dengan tahun 2023 yang mencapai 285 kasus (lihat gambar 1).



**Gambar 1. Sebaran Kasus Kekerasan Tahun 2023 & 2024**

Sumber : Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia,

Kekerasan dalam bentuk seksual dan perundungan menjadi kasus tertinggi dengan mayoritas kekerasan seksual dialami oleh perempuan dan perundungan kebanyakan dialami oleh laki-laki. Kekerasan lainnya yaitu dalam bentuk kekerasan fisik, kekerasan psikis, dan kebijakan diskriminatif. JPPI juga mencatat bahwa dalam kasus kekerasan di lingkungan pendidikan, guru menjadi pelaku dengan persentase tertinggi yaitu 43 persen atau 229 orang. Tetapi, sebanyak 58 orang atau 10,2 persen guru juga menjadi korban kekerasan yang terjadi di lingkungan pendidikan (Jannah, 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lestari (2016) mengenai analisis faktor penyebab perundungan di kalangan peserta didik, studi kasus di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa (1) faktor keluarga menjadi penyebab timbulnya perilaku perundungan di kalangan peserta didik, karena keluarga yang kurang harmonis, tidak utuh (orang tua meninggal atau bercerai), proses sosialisasi yang tidak sempurna dari keluarganya, komunikasi yang tidak lancar antara orang tua dan anak, serta pola asuh yang tidak adil; (2) faktor teman sebaya menjadi penyebab timbulnya

perilaku perundungan di kalangan peserta didik, karena tingginya intensitas komunikasi antar teman sebaya yang memungkinkan peserta didik ini terhasut oleh teman-temannya yang berorientasi negatif, adanya faktor ingin diakui oleh anggota kelompok teman sebayanya, menjaga eksistensi kelompoknya di mata peserta didik lain; (3) faktor media massa menjadi penyebab timbulnya perilaku bullying di kalangan peserta didik, karena adanya penyalahgunaan media sosial sebagai media untuk melakukan bully dalam bentuk non-verbal (teks).

Berdasarkan data perundungan dan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak di usia remaja sering melakukan perundungan di kalangan peserta didik karena adanya misscommunication antara peserta didik. Banyaknya menghabiskan waktu bersama teman tetapi melakukan komunikasi yang berorientasi negatif. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pengetahuan kepada peserta didik yang memasuki usia remaja tersebut mengenai pengembangan karakter positif dari diri mereka. Namun, berdasarkan perkembangan pembelajaran mereka, berdasarkan wawancara bersama Kepala SMP Kusuma Bangsa Palembang, pembelajaran yang disukai peserta didik kelas VII berbentuk permainan. Pembelajaran dalam bentuk permainan yang memberikan pembelajaran karakter positif menjadi bagian pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini dilaksanakan di Aula Teater dan lapangan Sekolah Menengah Pertama Kusuma Bangsa Palembang, di Jalan Jl. Residen H. Abdul Rozak, Kecamatan Ilir Timur Iii, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2024, dimulai pukul 07.00-14.00 WIB. Kegiatan dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pembuka, inti, dan penutup.

Adapun rangkaian kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan awal yaitu kegiatan pembuka yang dilaksanakan di Aula Teater dilaksanakan dengan metode diskusi yang diberikan oleh Riyanto, S.S., M.A. Kegiatan inti berupa kegiatan outbond dilaksanakan di lapangan. Kegiatan akhir berupa penutup yaitu kegiatan refleksi dan evaluasi yang dilakukan di Aula Teater.
- 2) Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diawali dengan diskusi bersama Kepala SMP Kusuma Bangsa. Berdasarkan diskusi tersebut, pembelajaran karakter perlu ditumbuh dan dikembangkan. Hal ini

dikarenakan masa transisi perubahan peserta didik dari sekolah dasar yang berubah ke tingkat menengah pertama. Selain mencegah adanya perundungan fisik, perundungan verbal yang banyak tidak diketahui oleh peserta didik perlu dicegah oleh pihak sekolah. Selain itu, masa orientasi kelas yang tidak lama menyebabkan kurang maksimalnya perkenalan antar peserta didik.

- 3) Solusi yang disepakati antar tim PkM dan pihak sekolah adalah diadakannya kegiatan di luar kelas tetapi dapat memberikan pembelajaran kebersamaan, kerja sama yang baik, dan saling menghargai. Selain itu, pengembangan karakter positif dapat diperoleh dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. PELAKSANAAN DAN HASIL**

#### *Pelaksanaan Kegiatan*

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMP Kusuma Bangsa dilaksanakan mulai pukul 07.00-14.00 WIB. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dibuka langsung oleh Kepala SMP Kusuma Bangsa Palembang. Selanjutnya kegiatan pemberian materi dengan judul Pendekatan Manajerial dalam Membangun Karakter pada Anak Melalui Permainan dalam disampaikan oleh Rm. Riyanto, S.S., M.A.



**Gambar 2. Penyampaian Materi**  
Sumber : Dokumentasi Kegiatan, 2024.

Dalam penjelasannya, pengembangan karakter bangsa sangat dibutuhkan agar mampu mewujudkan nilai-nilai luhur Pancasila. Mengembangkan karakter tersebut berarti mengembangkan potensi dasar agar seseorang dapat mampu berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik. Selain itu, pengembangan karakter dapat memperkuat bangsa yang multikultur atau memperkuat sesuatu yang sudah ada. Paling terpenting, pengembangan karakter dapat meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia dalam bentuk penyaringan budaya asing yang kurang sesuai dengan nilai-nilai luhur. Semua kegiatan pengembangan tersebut merupakan tugas keluarga, satuan pendidikan, masyarakat baik masyarakat politik, pemerintah, dunia usaha, ataupun media massa. Hal ini dipertegas dengan pendapat Sahrudin dalam Sahroni (2017) yang menjelaskan bahwa pendidikan karakter bertujuan mengembangkan karakter akan tercapai jika pendidikan karakter tersebut dilakukan secara benar dan menggunakan media yang tepat.

Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan sendiri oleh peserta didik antara lain nilai jujur, bertanggung jawab, bergaya hidup sehat, disiplin, kerja keras, percaya diri, berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, serta mandiri. Sedangkan nilai karakter yang dapat dikembangkan dalam hubungannya dengan lingkungan antara lain nilai peduli sosial dan lingkungan yaitu sikap atau tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi dan selalu ingin memberi bantuan bagi orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Dalam tulisannya, Iffah (2022) menegaskan bahwa manusia dikatakan sebagai makhluk sosial yang senantiasa ingin berhubungan dengan yang lainnya, ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, serta ingin mengetahui yang terjadi dalam dirinya, rasa itulah yang memaksa seseorang perlu berkomunikasi dengan lainnya.

### ***Kegiatan Inti***

Kegiatan inti dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah kegiatan permainan *outbond* yang dilakukan di lapangan. Kegiatan dimulai pukul 09.00-13.20 WIB. Kegiatan *outbond* berupa empat bentuk permainan, antara lain estafet air, taplak air, pipet botol, dan si buta. Ketiga permainan tersebut dilakukan oleh seluruh siswa yang dibagi menjadi 14 kelompok. Permainan estafet air dilakukan dengan cara memindahkan air dari anggota kelompok satu dan yang lainnya dari atas kepala masing-masing anggota. Permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat.



**Gambar 3. Permainan Estafet Air**

Sumber : Dokumentasi Kegiatan, 2024.

Permainan taplak air, dilakukan harus dengan kekpmpakan seluruh anggota kelompok. Seluruh peserta harus menarik taplak dengan kuat hingga taplak bisa menyangga cangkir kertas yang berisi air agar tidak tumpah dan mencapai garis finish. Keseimbangan cangkir plastik harus diperhatikan masing-masing kelompok. Permainan ini melatih kerja sama antar kelompok, melatih kesabaran, dan saling percaya antar teman. Pipet botol dilakukan dengan cara memindahkan pipit yang diselipkan di sela hidung dan mulut peserta. Masing-masing peserta secara bergiliran memindahkan. Permainan ini melatih kesabaran dan ketelitian setiap peserta.



**Gambar 4. Permainan Pipet Masuk Botol**

Sumber : Dokumentasi Kegiatan, 2024.

Permainan si buta menjadi permainan terakhir untuk melatih kerja sama tim. Seluruh peserta saling berpegangan antar pundak teman. Mereka semua menjadi buta atau dalam keadaan mata ditutup, kecuali anggota kelompok di belakang. Teman yang paling depan bertugas mengumpulkan bola dan teman paling belakang memberikan arah.



**Gambar 5. Permainan Bola Buta**  
Sumber : Dokumentasi Kegiatan, 2024.

Pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau lapangan dipercaya dapat menyalurkan pembelajaran jauh lebih mudah dipahami dan lebih mengasikkan dibandingkan di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adimas (2023) yang menunjukkan bahwa aktivitas luar khususnya berupa permainan berpengaruh terhadap pembentukan keterampilan kolaborasi peserta didik. Selain itu, berdasarkan tanggapan subjek penelitian yang dilakukannya, peserta didik memberikan tanggapan dan menunjukkan sikap yang positif terhadap penerapan pembelajaran di luar kelas.

Kegiatan serupa pernah dilakukan Susanto (2017) dalam penelitian yang dilakukannya. Penelitian yang mengadaptasi dari model pengembangan penelitian Borg dan Gall yang melaksanakan dua tahapan penelitian dalam mengembangkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Hasil penelitiannya memodifikasi tiga permainan tradisional yaitu mladok, gompot, dan si boi. Ketiga permainan tersebut setelah diujicobakan ke peserta didik menunjukkan adanya pembentukan karakter jujur dan disiplin pada siswa sekolah dasar.

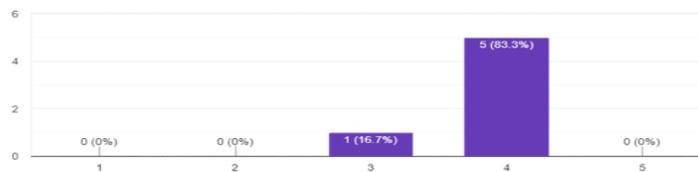
### ***Kegiatan Penutup***

Kegiatan penutup dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah kegiatan refleksi dan evaluasi. Dalam kegiatan ini, seluruh peserta dikumpulkan kembali di Aula Teater seperti kegiatan pembuka dan pembekalan. Bersama-sama dengan tim Pengabdian kepada Masyarakat, seluruh peserta didik melakukan refleksi kegiatan permainan yang dilakukan baik di luar atau di dalam gedung. Hasil menunjukkan bahwa nilai-nilai kerja sama, saling mempercayai, kesabaran, dan juga saling menghargai antar teman peserta didik.

Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat kepada seluruh peserta didik. Peserta didik diberikan angket yang berisi enam pertanyaan. Enam pernyataan tersebut antara lain berhubungan dengan topik kegiatan menarik, bahan materi kegiatan menarik, penyampaian materi jelas, bentuk kegiatan ini menarik, kegiatan sangat bermanfaat, dan kegiatan berikutnya dengan topik berbeda sangat diharapkan.

### ***Evaluasi Kegiatan***

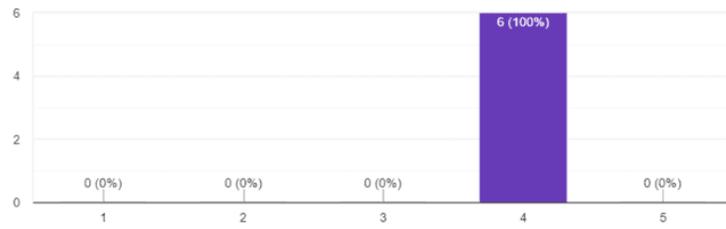
Setelah kegiatan selesai, tim kemudian melakukan evaluasi kegiatan dengan memberikan pertanyaan kepada peserta kegiatan. Adapun hasil dari evaluasi kegiatan berupa pertanyaan pertama dengan berkaitan dengan topik kegiatan yang disampaikan. Dari 83,33% responden menyatakan setuju dan 16,7% responden menyatakan cukup setuju bahwa topik kegiatan menarik.



**Gambar 6. Grafik Isian Pernyataan Pertama**

Sumber : Hasil Olah Data Kegiatan, 2024.

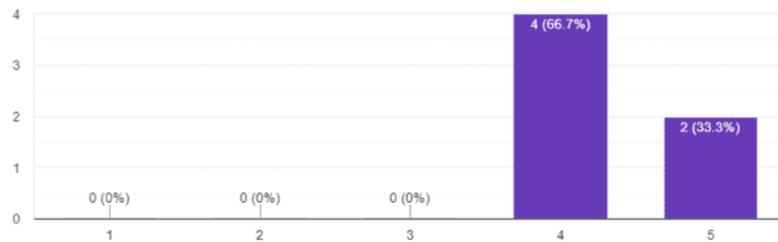
Pernyataan kedua dengan pernyataan *materi kegiatan menarik*. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% responden menyatakan bahwa materi kegiatan menarik.



**Gambar 7. Grafik Isian Pernyataan Kedua**

Sumber : Hasil Olah Data Kegiatan, 2024.

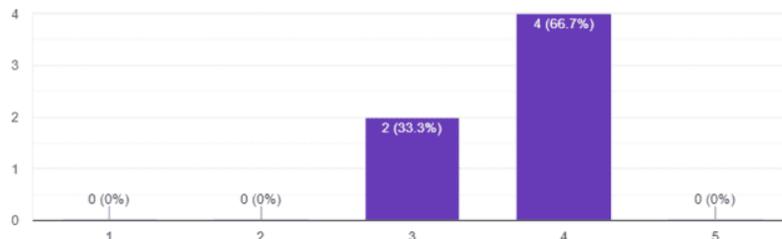
Pernyataan ketiga dengan pernyataan *penyampaian materi jelas*. Dari angket yang sudah diisi responden, 33,33% responden menyatakan bahwa materi yang disampaikan oleh tim sangat jelas sedangkan 66,7% responden menyatakan materi yang dijelaskan sudah jelas.



**Gambar 8. Grafik Isian Pernyataan Ketiga**

Sumber : Hasil Olah Data Kegiatan, 2024.

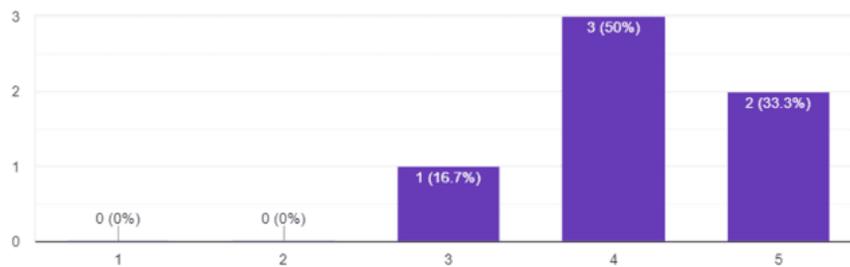
Pernyataan keempat dengan pernyataan *bentuk kegiatan secara umum menarik*. Sebanyak 66,7% responden menyatakan bahwa setuju sedangkan 33,33% responden menyatakan cukup setuju.



**Gambar 9. Grafik Isian Pernyataan Keempat**

Sumber : Hasil Olah Data Kegiatan, 2024

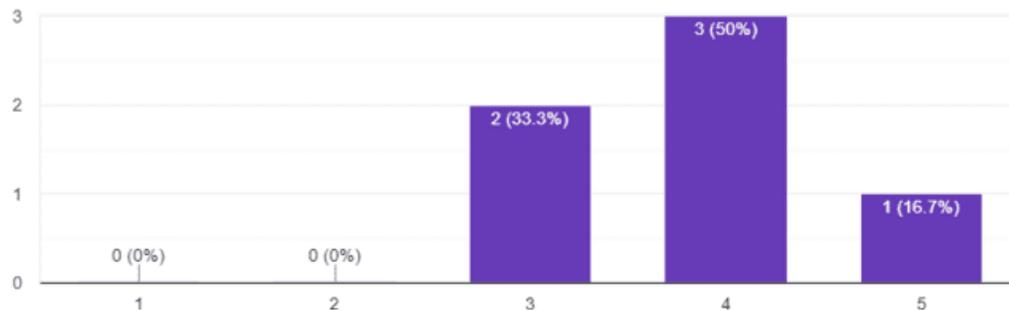
Pernyataan kelima dengan pernyataan *kegiatan ini bermanfaat*. Sebanyak 33,33% responden menyatakan bahwa kegiatan yang dilaksanakan sangat bermanfaat, 50% menyatakan bermanfaat, dan sisinya 16,7% cukup bermanfaat.



**Gambar 10. Grafik Isian Pernyataan Kelima**

Sumber : Hasil Olah Data Kegiatan, 2024.

Pernyataan keenam dengan pernyataan kegiatan berikutnya dengan topik berbeda sangat diharapkan. Sebanyak 16,7% responden sangat mengharapkan kegiatan dengan topik yang berbeda, 50% menyatakan setuju dengan topik yang berbeda, dan 33,33% responden menyatakan cukup setuju dengan kegiatan yang berbeda.



**Gambar 11. Grafik Isian Pernyataan Keenam**

Sumber : Hasil Olah Data Kegiatan, 2024.

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat dipahami bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan adanya pengetahuan atau pembelajaran yang berarti yang telah didapatkan peserta. Hal ini sejalan dengan kegiatan yang telah dilakukan Wijayanti (2023) dan Nilakusmawati (2016) yang melaporkan adanya peningkatan pengetahuan pasca pelatihan dipahami. Wjayanti menemukan bahwa setelah diberikan pelatihan menulis ilmiah, terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 5,6%. Sedangkan Nilakusumawati melaporkan adanya peningkatan pengetahuan sebesar 6,06%.

#### 4. PENUTUP

Pengembangan karakter peserta didik dapat dilakukan oleh diri sendiri, orang tua, dan lingkungan sekolah. Pengembangan karakter tersebut dapat dilakukan maksimal oleh pihak sekolah dengan memaksimalkan kegiatan di luar pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan di luar kelas atau dalam bentuk

*outbond* menghasilkan pembelajaran yang jauh lebih berarti dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan estafet air membutuhkan kerja sama yang kuat. Permainan taplak air, dilakukan dengan kekompakan seluruh anggota kelompok mengajarkan saling menghargai dan kesabaran. Permainan ini melatih kerja sama antar kelompok, melatih kesabaran, dan saling percaya antar teman. Pipet botol dilakukan dengan cara memindahkan pipet yang diselipkan di sela hidung dan mulut peserta. Masing-masing peserta secara bergiliran memindahkan. Permainan ini melatih kesabaran dan ketelitian setiap peserta. Permainan si buta menjadi permainan terakhir untuk melatih kerja sama tim. Seluruh peserta saling berpegangan antar pundak teman. Mereka semua menjadi buta atau dalam keadaan mata ditutup, kecuali anggota kelompok di belakang. Teman yang paling depan bertugas mengumpulkan bola dan teman paling belakang memberikan arah. Pembelajaran karakter berupa kerja sama, saling menghargai, dan kesabaran dapat dipelajari melalui kegiatan bermain di luar kelas.

## **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yaitu siswa kelas VII SMP Kusuma Bangsa, seluruh guru, dan terkhusus Kepala SMP Kusuma Bangsa. Selain itu, tim ucapkan terima kasih kepada Universitas Katolik Musi Charitas yang telah memfasilitasi kegiatan ini.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Adimas, Hernawan, Hartoni, F. V. (2023). Pengalaman Aktivitas Luar Kelas (Outdoor Activity) dalam Menumbuhkan Keterampilan Kolaborasi pada Anak. *Journal Olahraga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1).
- Herlina. (2015). *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Iffah, F. (2022). Manusia Sebagai Makhluk Sosial. *Lathaiif: Literasi Tafsir, Hadis dan Filologi*, 1(1).
- Jannah, R. (2024). Kaleidoskop 2024: 573 Kasus Kekerasan dan Perundungan Terjadi di Lingkungan Pendidikan. *NU Online*, <https://nu.or.id/nasional/kaleidoskop-2024-573-kasus-kekerasan-dan-perundungan-terjadi-di-lingkungan-pendidikan-xOnTh>, 29 Desember 2024.
- Lestari, W.S. (2016). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Bulliying di Kalangan Peserta Didik. *Sosio Didaktika: Social Science Educational Journal*, 3(2).

- Nilakusmawati, D.P.E., Sari, K., Puspawati, N. M. (2016). Upaya Peningkatan Penguasaan Guru SD dalam Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Tulisan Ilmiah Melalui Pelatihan. *Jurnal Udayana Mengabdi*, 15(1).
- Rachmadina, R. & Farisa, F. C. (2024). Perundungan Pelajar oleh 3 Siswa di SMP Swasta Bogor Berakhir Damai. *www.kompas.com*, <https://megapolitan.kompas.com/read/2024/10/15/08072781/kasus-perundungan-pelajar-oleh-3-siswa-di-smp-swasta-bogor-berakhir-damai>, 15 Oktober 2024.
- Rizkyta, D.P. & Fardana, N.A. (2017). Hubungan antara Persepsi Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan dan Kematangan Emosi pada Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 6.
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling*, 1(1).
- Susanto, B.H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2).
- Wijayanti, et al. (2023). Pelatihan Pengembangan Profesi Pendidik Melalui PTK dan Implementasi Pembelajaran Inovatif Bagi Guru SD YPII. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*.