

**MODEL PERMAINAN *OUTBOUND* SEBAGAI SARANA
PENGEMBANGAN NILAI-NILAI KEPEMIMPINAN SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



*Meucerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

ESA NUR KHOLIS

1605620073

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Olahraga**



PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI

FAKULTAS ILMU OLAHRAGA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Dr. Aan Wasan, S.Sos., M. Si</u> NIP. 19711219200511001		11/07/2024
Pembimbing II <u>Hartman Nugraha, M.Pd</u> NIP. 197409092003121001		11/07/2024

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 196707301993032001	Ketua		10/07/2024
2. <u>Dr. Fajar Vidya Hartono, M.Pd</u> NIP. 198411272010121004	Sekretaris		15/07/2024
3. <u>Dr. Aan Wasan, S.Sos., M. Si</u> NIP. 19711219200511001	Anggota		11/07/2024
4. <u>Hartman Nugraha, M.Pd</u> NIP. 197409092003121001	Anggota		11/07/2024
5. <u>Masnur Ali, M.Pd</u> NIP. 199209012019031000	Anggota		12/07/2024

Tanggal lulus : 03 Juli 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni dari sebuah ide, gagasan, dan penelitian saya sendiri yang dibantu oleh arahan dosen pembimbing.
3. Seluruh tulisan dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat yang ditulis oleh orang lain, kecuali pendapat yang dijadikan sebagai acuan dan telah disebutkan nama pengarang serta dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan apabila terdapat ketidakbenaran dan penyimpangan dalam pernyataan ini dikemudian hari, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta 18 Juni 2024

Yang Menyatakan


METERAN
7BALX300834522

Esa Nur Kolis

No.Reg 1605620073



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Esa Nur Kholis
NIM : 1605620073
Fakultas/Prodi : Olahraga Rekreasi
Alamat email : esanur717@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Model Permainan Outbound Sebagai Sarana Pengembangan Nilai – Nilai
Kepemimpinan Siswa Sekolah Menengah Pertama

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Juli 2024

Penulis

(Esa Nur Kholis)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni dari sebuah ide, gagasan, dan penelitian saya sendiri yang dibantu oleh arahan dosen pembimbing.
3. Seluruh tulisan dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat yang ditulis oleh orang lain, kecuali pendapat yang dijadikan sebagai acuan dan telah disebutkan nama pengarang serta dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan apabila terdapat ketidakbenaran dan penyimpangan dalam pernyataan ini dikemudian hari, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta 18 Juni 2024

Yang Menyatakan

Esa Nur Kolis

No.Reg 1605620073

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur

Penulis mempersembahkan sebuah karya ini kepada :

Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat bagi setiap hambanya,
dengan berbagai nikmatnya saya bisa melalui proses pembelajaran dikampus
tercinta Universitas Negeri Jakarta

Untuk kedua orang tua saya, dan juga adik saya yaitu Bapak Zakaria, Alm. Ibunda
Noor Faizah, dan adik saya yaitu Dahlia Isnaini yang selalu memberikan cinta,
kasih sayang, dan dukungan kesempatan berpendidikan sampai saat ini.

Bapak dan Ibu dosen pembimbing saya yang baik hati, terimakasih untuk
Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah bersedia mengantarkan saya untuk
mendapatkan gelar sarjana. Semoga kebahagiaan saya juga merupakan
kebahagiaan Bapak/Ibu sebagai “ Pembimbing “ yang berhati mulia.

Tidak lupa juga untuk seluruh Bapak dan Ibu dosen FIK yang selalu memberikan
berbagai ilmu pengetahuan kepada mahasiswa termasuk penulis.

Teman – teman Olahraga Rekreasi 2020, KOP FLOORBALL UNJ, Keluarga
besar Kasturi Family, Keluarga Besar Blank, Keluarga Besar BC 06, dan
Keluarga Besar Batu Sari yang telah memberikan warna dalam lembar kertas
kehidupan saya dikampus ini.

MODEL PERMAINAN *OUTBOUND* SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN NILAI – NILAI KEPEMIMPINAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

ABSTRAK

Pemimpin merupakan seseorang yang ada dalam sekelompok orang, mengordinasikan kegiatan kelompok yang relevan, sebagai pemberi tugas atau pengarah serta penanggung jawab utama (Suwatno, 2019, h. 4) “ Kepemimpinan adalah cara seorang pemimpin mempengaruhi perilaku bawahan, agar mau bekerja secara produktif untuk mencapai tujuan organisasi. Lebih lanjut dalam bukunya menurut Griffin dan Ebert dalam Wijono (2018, h. 1) mengungkapkan bahwa kepemimpinan (*leadership*) merupakan proses memotivasi orang lain supaya mau bekerja guna mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Hal ini juga dipertegas oleh Kepemimpinan merupakan cara seorang pemimpin mempengaruhi perilaku bawahan, agar mau bekerja sama secara produktif untuk mencapai tujuan organisasi (Kamal, 2019, h. 39). Mengeskplorasi model permainan *outbound* untuk pengembangan nilai – nilai kepemimpinan siswa Sekolah Menengah Pertama merupakan proses yang digunakan untuk menciptakan dan memvalidasi pengembangan kepemimpinan. Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan untuk penelitian dan pengembangan model permainan *outbound* ini. Hasil dari pengembangan model permainan *outbound* sebagai saran pengembangan nilai-nilai kepemimpinan siswa sekolah menengah pertama dirangkum dalam bentuk buku panduan. Dalam buku tersebut menyajikan berbagai model *outbound* yang telah disesuaikan untuk siswa sekolah menengah pertama. Setiap model *outbound* disusun dengan langkah-langkah yang sederhana dan mudah dipahami, selain itu model *outbound* yang dibuat memiliki nilai-nilai yang dapat membentuk kepemimpinan dalam melakukan perilaku sosial. Setelah dilakukan validasi dan revisi berdasarkan data ahli dan implementasi langsung dilapangan dengan sampel 30 anak yang diuji dengan 11 model *outbound*, peneliti menyimpulkan bahwa model permainan *outbound* sebagai sarana pengembangan nilai-nilai kepemimpinan siswa sekolah menengah pertama layak untuk diterapkan. Proses revisi dan validasi yang dilakukan bersama para ahli *outbound* dan ahli pendidikan karakter secara keseluruhan untuk mengembangkan model yang dapat diimplementasikan. Hasil dari pengembangan model *outbound* ini berupa buku panduan yang berisi 11 variasi model permainan *outbound* yang cocok dan dapat diaplikasikan untuk siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci : Model, Permainan *Outbound*, Kepemimpinan.

OUTBOUND GAME MODEL AS A MEANS OF DEVELOPING JUNIOR HIGH SCHOOL LEADERSHIP VALUES

ABSTRACT

A leader is someone who is in a group of people, coordinating relevant group activities, as a task giver or director as well as the main person responsible (Suwatno, 2019, p. 4) "Leadership is the way a leader influences the behavior of subordinates, so that they want to work productively to achieve organization goals. Furthermore, in their book, according to Griffin and Ebert in Wijono (2018, p. 1), leadership is the process of motivating other people to want to work to achieve predetermined goals. This is also emphasized by Leadership is a way for a leader to influence the behavior of subordinates, so that they want to work together productively to achieve organizational goals (Kamal, 2019, p. 39). Exploring the outbound game model for developing leadership values for junior high school students is a process used to create and validate leadership development. The ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation, is used for research and development of this outbound game model. The results of developing the outbound game model as a suggestion for developing leadership values for junior high school students are summarized in the form of a guidebook. The book presents various outbound models that have been adapted for junior high school students. Each outbound model is prepared using simple and easy to understand steps. Apart from that, the outbound model created has values that can shape leadership in carrying out social behavior. After validation and revision were carried out based on expert data and direct implementation in the field with a sample of 30 children who were tested with 11 outbound models, the researcher concluded that the outbound game model as a means of developing leadership values for junior high school students was feasible to implement. The revision and validation process was carried out with outbound experts and overall character education experts to develop a model that could be implemented. The result of developing this outbound model is a guidebook containing 11 variations of outbound game models that are suitable and can be applied to junior high school students.

Keywords: Model, Outbound Games, Leadership.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Permainan Outbound Sebagai Sarana Pengembangan Nilai – Nilai Kepemimpinan Siswa Sekolah Menengah Pertama. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga, program studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Hernawan, SE, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Aan Wasan, S.Sos, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi dan juga sebagai Dosen Pembimbing I, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Hartman Nugraha, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kesempatan, ilmu, dan juga pengalamannya kepada penulis.
4. Bapak Afrizon Surandi, S.Pd dan Ibu Dra. Aryati, M.Pd. selaku Dosen Validasi model permainan *outbound* dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta yang memberikan bekal ilmu dan berbagai pengalamannya kepada penulis.

6. Sekolah Menengah Pertama DON BOSCO 1 Kelapa Gading yang telah membantu melaksanakan penelitian.
7. Kepada Orang Tua, Bapak Zakaria dan Ibunda Alm. Noor Faizah serta adik kandung Dahlia Isnaini atas do'a restu, kasih sayang, didikan dan arahan, dukungan moril materi, serta kesabaran kepada penulis selama ini.
8. Seluruh rekan – rekan mahasiswa Olahraga Rekreasi atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh perkuliahan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
9. Keluarga Besar Floorball UNJ, yang telah membantu dan memberikan support kepada penulis untuk menyelesaikan tulisan skripsi ini.
10. Keluarga Besar Blank, yang telah mewarnai kehidupan penulis diluar kampus dan juga membantu, mendukung, serta memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Terakhir terimakasih pada diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sampai sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tantangan dan rintangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan maupun dari isinya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pembaca.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	9
A. Konsep Pengembangan Model.....	9
1. Pengembangan Model ADDIE (Dick & Carry)	11
B. Konsep Model yang dikembangkan	14
C. Kerangka Teoritik.....	14
1. Model.....	14
2. Permainan	15
3. Outbound	17
4. Kepemimpinan.....	26
D. Rancangan Model.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Tujuan Penelitian.....	34

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
C.	Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	34
D.	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	35
E.	Langkah – langkah Pengembangan Model.....	36
1.	Penelitian Pendahuluan.....	36
2.	Perencanaan Pengembangan Model.....	37
F.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	38
1.	Telaah Pakar.....	39
2.	Revisi produk.....	40
G.	Implementasi	40
H.	Evaluasi	40
BAB IV	HASIL PENELITIAN	42
A.	Hasil Pengembangan Model.....	42
1.	Hasil Analisis Kebutuhan	42
2.	Model Draft Awal.....	44
3.	Model Draft Final	47
B.	Kelayakan Model.....	48
C.	Efektivitas Model	50
D.	Pembahasan	51
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A.	Kesimpulan.....	52
B.	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Komisaris Perlindungan Anak Indonesia.....	2
Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	12
Gambar 2. 2 Langkah-langkah Penggunaan Metode ADDIE.....	31
Gambar 3. 1 ADDIE Model.....	36
Gambar 3. 2 Perencanaan Rancangan Model Dokumen Pribadi	38



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Para Ahli Dalam Uji Justifikasi	39
Tabel 4. 1 Butir-Butir Pertanyaan Kepada Guru.....	43
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan dari Ahli pendidikan karakter	44
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Ahli Outbound.....	45
Tabel 4. 4 Hasil Model Final	47
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Model Outbound.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Model Outbound.....	56
Lampiran 2 Dokumentasi Hasil Penelitian.....	89
Lampiran 3 Form Usulan Judul Skripsi	93
Lampiran 4 Form Pengajuan Dosen Pembimbing	93
Lampiran 5 Form Validasi Ahli Outbound	95
Lampiran 6 Form Validasi Ahli pendidikan karakter	96
Lampiran 7 Form Surat Izin Penelitian.....	97
Lampiran 8 Form Surat Balasan Penelitian.....	98
Lampiran 9 Form Wawancara Guru Penjas SMP Don Bosco 1	99

