

**MODEL PERMAINAN *OUTBOUND* UNTUK KREATIVITAS
ANAK USIA 10-13 TAHUN**

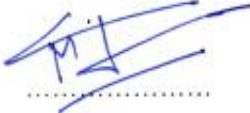


Eva Nurlawati
1605620022

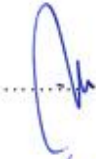
**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
<u>Masnur Ali, M.Pd</u> NIP. 199209012019031014		30/01/2025

Pembimbing II		
<u>Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 196707301993032001		30/01/2025

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Aan Wasan, S.Sos., M.Si</u> NIP. 197112192005011001	Ketua Sidang		03/02/2025
<u>Hartman Nugraha, M.Pd</u> NIP. 197409092003121001	Sekretaris		03/02/2025
<u>Masnur Ali, M.Pd</u> NIP. 199209012019031014	Anggota		30/01/2025
<u>Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 196707301993032001	Anggota		30/01/2025
<u>Dra. Aryati, M.Pd., M.Ed</u> NIDK. 8973710021	Anggota		04/02/2025

Tanggal Lulus : 17 Januari 2025

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 telah 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, 13 Januari 2025



Eva Nurlawati
NIM.1605620022

Intelligentia - Digressus



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
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 : Eva Nurlawati
NIM : 1605620022
Fakultas/Prodi : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan / Olahraga Rekreasi
Alamat email : nurlawati.eva@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 Untuk Kreativitas Anak
Usia 10-13 Tahun

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 11 Februari 2025

Penulis

(Eva Nurlawati)
nama dan tanda tangan

MODEL PERMAINAN *OUTBOUND* UNTUK KREATIVITAS ANAK USIA 10-13 TAHUN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan *outbound* untuk kreativitas anak usia 10-13 tahun. Model ini dirancang agar anak dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas melalui berbagai aktivitas *outbound* yang menantang dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek pada penelitian ini adalah anak Lingkungan Jl. Kayu Jati, RW 04, Rawamangun, Jakarta Timur dengan jumlah 15 anak. Penelitian ini menghasilkan 12 model permainan *outbound* yang telah divalidasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran serta aktivitas rekreasi. Model permainan ini dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kemudahan pelaksanaan, serta kesesuaian dengan karakteristik anak usia 10-13 tahun. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan *outbound* ini efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, baik dalam pemecahan masalah, berpikir kreatif, maupun inovasi dalam berbagai tantangan yang diberikan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa model permainan ini mendorong anak untuk lebih aktif secara fisik serta mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan. Dengan demikian, model permainan *outbound* ini dapat menjadi alternatif yang bermanfaat bagi masyarakat, komunitas, maupun kegiatan rekreasi untuk mendukung perkembangan anak.

Kata kunci : Model Permainan *outbound*, Kreativitas, Anak Usia 10-13 Tahun

Intelligentia - Dignitas

OUTBOUND GAME MODEL FOR CREATIVITY OF 10-13 YEARS OLD CHILDREN

ABSTRACT

This research aims to develop an outbound game model for the creativity of children aged 10-13 years. This model is designed so that children can express their ideas freely through various challenging and fun outbound activities. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. The subjects in this research were children from Jl. Kayu Jati, RW 04, Rawamangun, East Jakarta with 15 children. This research produced 12 outbound game models that have been validated by experts and declared suitable for use in learning and recreational activities. This game model was designed taking into account safety aspects, ease of implementation, and suitability to the characteristics of children aged 10-13 years. The trial results show that this outbound game is effective in increasing children's creativity, both in problem solving, creative thinking, and innovation in the various challenges given. The trial results show that this game model encourages children to be more physically active and develop social skills, such as cooperation, communication and leadership. Thus, this outbound game model can be a useful alternative for society, communities and recreational activities to support children's development.

Keywords: *Outbound Game Model, Creativity, Children Aged 10-13 Years*

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr. Wb

Puji syukur Saya panjatkan kehadiran Allah SWT , yang telah melimpahkan berbagai nikmat kekuatan, kesehatan, dan kelancaran, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Model *Outbound* Untuk Kreativitas Anak Usia 10-13 Tahun” yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Olahraga pada Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini Saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah membantu dan membimbing untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Adapun Bapak/Ibu tersebut adalah Ibu **Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta, Bapak **Dr. Aan Wasan, S.Sos, M.Si** selaku Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi sekaligus menjadi dosen ahli kreativitas, Bapak **Masnur Ali, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing I, Ibu **Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing II, Bapak **Abdul Kholik, S.Pd, M.Pd.** selaku Penasehat Akademik, Ibu **Dra Aryati, M.Pd.** selaku Dosen Ahli Permainan, Bapak **Hartman Nugraha, M.Pd.** selaku Dosen Ahli *outbound* beserta para dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta. Kepada Bapak **Nursamsu** selaku ketua RW 04 beserta masyarakat di lingkungan Kayu Jati, Rawamangun, Jakarta Timur. Serta kepada keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendorong baik dalam doa, material dan moral agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan kepada sahabat-sahabat seperjuangan penulis yang telah membantu pengerjaan skripsi ini.

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 skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pembaca. Terima kasih yang sangat luar biasa penulis ucapkan, Salam Olahraga Jaya !

Intelligentia - Digititas Jakarta, 13 Januari 2025

EN

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITASi
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Perumusan Masalah.....	10
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	11
A. Konsep Pengembangan Model.....	11
1. Model Pengembangan Borg dan Gall.....	13
2. Model Pengembangan 4D.....	16
3. Model Pengembangan ADDIE	22
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	25
C. Kerangka Teoritik	26
1. Hakikat Model	26
2. Hakikat Permainan	27
3. Hakikat <i>Outbound</i>	30
4. Hakikat Kreativitas	41
5. Hakikat Anak Usia 10-13 Tahun	51
D. Rancangan Model.....	55

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	56
A. Tujuan Penelitian	56
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	56
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan	58
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	58
E. Langkah Langkah Pengembangan Model.....	59
1. Penelitian pendahuluan.....	59
2. Perencanaan Pengembangan Model	61
3. Validasi, Evaluasi, Dan Revisi Model	63
A. Validasi Desain.....	63
B. Revisi Produk.....	68
4. Implementasi Model.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN	70
A. Hasil Pengembangan Model.....	70
1. Hasil Analisis Kebutuhan	70
2. Model <i>Draft</i> Awal.....	72
3. Model <i>Draft</i> Final.....	75
B. Kelayakan Model.....	78
C. Efektivitas Model.....	81
D. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
DAFTAR LAMPIRAN	90
RIWAYAT HIDUP.....	134

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Penelitian Pengembangan Borg & Gall. (Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983).....	13
Gambar 2. 2 Sumber : Thiagarajan, 1974 Langkah-langkah Pengembangan 4D. 16	
Gambar 2. 3 Sumber : Langkah Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)	22
Gambar 2. 4 <i>Training Evaluation Model</i> (Kirkpatrick, 2016)	39
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Model (Sumber : Anglada, 2017)	61
Gambar 4. 1 Grafik Persentase Kriteria Penilaian	82



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rangkaian Pelaksanaan Permainan <i>Outbound</i>	57
Tabel 3. 2 Nama Ahli Uji Validasi.....	63
Tabel 3. 3 Instrumen <i>Outbound</i> dan Kreativitas	64
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian	68
Tabel 4. 1 Butir-Butir Pertanyaan Kepada Orang Tua	72
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan	74
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Ahli <i>Outbound</i>	75
Tabel 4. 4 Saran dan Masukan dari Ahli Kreativitas.....	76
Tabel 4. 5 Hasil Model Final.....	78
Tabel 4. 6 Kelayakan Model Permainan <i>Outbound</i>	80
Tabel 4. 7 Persentase Kriteria Penilaian	82

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Model Permainan.....	90
Lampiran 2 Instrumen dan Kriteria Penilaian <i>Outbound</i> dan Kreativitas.....	104
Lampiran 3 Data Hasil Penilaian	109
Lampiran 4 Dokumentasi Hasil Penelitian	114
Lampiran 5 Form Usulan Judul Skripsi	127
Lampiran 6 Dosen Ahli Permainan	128
Lampiran 7 Dosen Ahli <i>Outbound</i>	129
Lampiran 8 Dosen Ahli Kreativitas.....	130
Lampiran 9 Surat Pengajuan Penelitian	131
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	132
Lampiran 11 Surat Balasan Izin Penelitian Dari Ketua RW 04 Kayu Jati.....	133

Intelligentia - Dignitas