

**PENERAPAN PERMAINAN *THREE GAMES* BERBASIS
OUTDOOR EDUCATION UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTER KERJASAMA ANAK USIA 9-12 DI WILAYAH
CIBINONG**



**BAMBANG TRI HADI SAPUTRA
1606824013**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mendapatkan Gelar Magister

**SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN
UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

PEMBIMBING

PEMBIMBING II



Prof. Dr. Drs. Hernawan, SE, M.Pd

Tanggal: 31 Juli 2026



Dr. Uzizatun Maslikah, S.Pd, M.Pd

Tanggal: 29 Juli 2026

Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19770128 200501 2 002

(Ketua) 1


.....
(tanda tangan)

8 Agustus 2026
.....
(tanggal)

Koordinator Prodi Magister Pendidikan Jasmani

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP. 19760425 200312 1 001

(Koordinator Prodi) 2


.....
(tanda tangan)

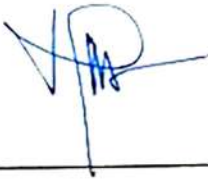
6 Agustus 2026
.....
(tanggal)

Nama : Bambang Tri Hadi Saputra
NIM : 1606824013
Prodi : Magister Pendidikan Jasmani
Angkatan : 2024

1. Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Prodi Studi Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Bambang Tri Hadi Saputra
NIM : 1606824013
Program Studi : Magister Pendidikan Jasmani

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Sujarwo, M.Pd. (Koordinator Program Studi)		
2	Prof. Dr. Drs. Hernawan, SE, M.Pd (Pembimbing I)		
3	Dr. Uzizatun Maslikah, S.Pd, M.Pd (Pembimbing II)		
4	Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd (Penguji)		
5	Dr. Drs. Zulham, M.Si, MCE (Penguji)		

PENERAPAN PERMAINAN THREE GAMES BERBASIS OUTDOOR EDUCATION UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KERJA SAMA ANAK USIA 9-12 DI WILAYAH CIBINONG

Bambang Tri Hadi S
Magister Pendidikan Jasmani

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun di SD Negeri Karadenan. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kurang aktif dalam kegiatan kelompok, kurang berani menyampaikan pendapat, serta belum optimal dalam menunjukkan tanggung jawab dan sikap saling membantu. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun melalui penerapan permainan Three Games berbasis Outdoor Education. Penelitian ini menggunakan metode Action Research model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 60 peserta didik kelas IV SD Negeri Karadenan yang terdiri atas 31 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Tindakan yang diberikan berupa penerapan permainan Danger Ball, Balancing Ball, dan Search to Alphabet dalam pendekatan Outdoor Education. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif berdasarkan indikator partisipasi aktif, komunikasi, tanggung jawab, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan kerja sama mencapai tujuan bersama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Three Games berbasis Outdoor Education mampu meningkatkan karakter kerja sama peserta didik secara bertahap pada setiap siklus. Hasil observasi meningkat dari 40,92% pada pra tindakan menjadi 47,54% pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 70,96% pada Siklus II. Hasil angket juga mengalami peningkatan dari 55,79% pada pra tindakan menjadi 61,32% pada Siklus I dan mencapai 84,63% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif berpartisipasi, lebih mampu berkomunikasi, bertanggung jawab, saling membantu, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok. Dengan demikian, penerapan permainan Three Games berbasis Outdoor Education terbukti efektif dalam meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun di SD Negeri Karadenan.

Kata Kunci: Three Games, Outdoor Education, karakter kerja sama, Action Research, siswa sekolah dasar.

THE IMPLEMENTATION OF AN OUTDOOR EDUCATION–BASED THREE GAMES PROGRAM TO ENHANCE THE COOPERATIVE CHARACTER OF CHILDREN AGED 9–12 IN THE CIBINONG AREA

Bambang Tri Hadi S
Magister Pendidikan Jasmani

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of cooperative character among children aged 9–12 years at SD Negeri Karadenan. Preliminary observations indicated that many students were not actively involved in group activities, lacked confidence in expressing their opinions, and demonstrated limited responsibility and willingness to help their peers. These conditions highlighted the need for a learning approach that provides direct experiences in interaction, communication, and collaboration. Therefore, this study aimed to improve students' cooperative character through the implementation of Three Games based on Outdoor Education. This research employed the Action Research model developed by Kemmis and McTaggart, which was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 60 fourth-grade students of SD Negeri Karadenan, comprising 31 boys and 29 girls. The intervention involved the implementation of three games, namely Danger Ball, Balancing Ball, and Search to Alphabet, integrated into an Outdoor Education approach. Data were collected through observations, questionnaires, interviews, documentation, and field notes. Data analysis was conducted using both quantitative and qualitative descriptive techniques based on six indicators of cooperative character: active participation, communication, responsibility, mutual assistance, respect for others' opinions, and teamwork in achieving common goals. The findings revealed that the implementation of Three Games based on Outdoor Education successfully improved students' cooperative character throughout the research cycles. Observation results increased from 40.92% in the pre-action stage to 47.54% in Cycle I and further improved to 70.96% in Cycle II. Likewise, questionnaire results increased from 55.79% in the pre-action stage to 61.32% in Cycle I and reached 84.63% in Cycle II. These improvements indicate that students became more actively engaged in group activities, demonstrated better communication skills, showed greater responsibility, were more willing to help their peers, respected others' opinions, and collaborated more effectively in achieving group objectives. Therefore, the implementation of Three Games based on Outdoor Education proved to be effective in enhancing the cooperative character of children aged 9–12 years at SD Negeri Karadenan.

Keywords: Three Games, Outdoor Education, cooperative character, Action Research, elementary school students.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang Bertanda Tangan Di Bawah Ini:

Nama Lengkap : Bambang Tri Hadi S
NIM : 1606824013
Tempat/Tanggal Lahir: Bogor, 14 Januari 1997
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Penerapan Permainan Three Games Berbasis Outdoor Education Untuk Meningkatkan Karakter Kerjasama Anak Usia 9-12 Di Wilayah Cibinong” menyatakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar. Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di program studi pendidikan jasmani Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 13 Juli 2026

Yang menyatakan,



Bambang Tri Hadi S

NIM. 1606824013



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 : BAMBANG TRI HADI SAPUTRA
NIM : 1606824013
Fakultas/Prodi : FIKK / S2 PENDIDIKAN JASMANI
Alamat email : Bambangtrihadi12@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 :

PENERAPAN PERMAINAN *THREE GAMES* BERBASIS *OUTDOOR EDUCATION*

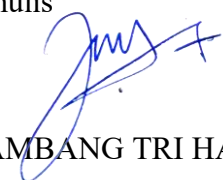
UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER KERJASAMA ANAK USIA 9-12 DI WILAYAH
CIBINONG

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 izin 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, 10 Agustus 2026
Penulis


BAMBANG TRI HADI SAPUTRA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan proposal tesis berjudul “penerapan permainan three games berbasis outdoor education untuk meningkatkan karakter kerjasama anak usia 9-12 tahun di wilayah cibinong”. Proposal ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Magister pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Pada kesempatan ini saya menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si., sebagai Rektor Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penyusunan tesis ini.
2. Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penyusunan tesis ini.
3. Bapak Dr. Sujarwo, M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Magister Pendidikan Jasmani yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam penyusunan tesis ini.
4. Bapak Prof. Dr. Drs. Hernawan, SE. M.Pd., sebagai dosen pembimbing tesis pertama yang telah memberikan dukungan, semangat, waktu, motivasi dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Ibu Dr. Uzizatun Maslikah, M.Pd sebagai dosen pembimbing tesis kedua, yang telah memberikan dukungan, semangat, waktu, motivasi dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Seluruh dosen Program Magister Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan jasmani, khususnya dalam upaya meningkatkan karakter Kerjasama anak usia 9-12 tahun

Jakarta, juli 2026

Bambang tri hadi saputra

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	10
C. Rumusan Masalah	15
D. Kegunaan Penelitian	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Karakter.....	18
2. Karakter Kerja Sama.....	24
3. Permainan	39
4. Anak Usia 9–12 Tahun.....	46
5. <i>Outdoor Education</i>	55
B. Konsep Intervensi Tindakan.....	73
1. Model Kurt Lewin.....	73
2. Model John Eliot.....	74
3. Model Hopkins.....	76
4. Model Kemmis dan McTaggart	78
5. Model Stringer	80
C. Konsep Model Intervensi Tindakan	82

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	90
A. Tujuan Penelitian.....	90
B. Tempat dan Waktu Penelitian	91
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	92
D. Rancangan Tindakan yang Dikembangkan	99
1. Rancangan Tindakan yang Dikembangkan	99
2. Deskripsi Intervensi Three Games Berbasis <i>Outdoor Education</i>	100
3. Keterkaitan Three Games dengan Indikator Karakter Kerja Sama	116
4. Kerangka Tindakan yang Dikembangkan	117
E. Langkah-Langkah Penerapan Tindakan	118
1. Pra Tindakan.....	118
2. Siklus I.....	118
3. Siklus II	120
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	123
A. Hasil Penerapan Tindakan	123
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	123
2. Hasil Uji Instrumen Penelitian	123
3. Kondisi Awal (Pra Tindakan)	125
4. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	126
5. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	128
6. Rekapitulasi Peningkatan Karakter Kerja Sama	130
B. Analisis keberhasilan Tindakan.....	131
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	133
1. Peningkatan Karakter Kerja Sama Melalui Permainan <i>Three Games</i>	133
2. Analisis Indikator Karakter Kerja Sama	135
3. Efektivitas Permainan <i>Three Games</i>	137
4. Keterkaitan <i>Three Games</i> dengan <i>Outdoor Education</i>	138
5. Keterkaitan dengan Penelitian Terdahulu dan Implikasi Penelitian	139

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	141
A. Kesimpulan	141
B. Implikasi	142
C. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	149
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	203



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kondisi Awal Karakter Kerja Sama Siswa	4
Tabel 2.1 Indikator Karakter Kerja Sama	38
Tabel 2.2 Sintesis Keterkaitan Outdoor Education dengan Indikator Karakter Kerja Sama	72
Tabel 2.3 Penelitian yang Relevan	85
Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	92
Tabel 3.2 Karakteristik Subjek Penelitian	94
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data	95
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Observasi Karakter Kerja Sama	96
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Observasi	97
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Karakter Kerja Sama	98
Tabel 3.7 Skor Angket Karakter Kerja Sama	98
Tabel 3.8 Kriteria Keberhasilan Tindakan	98
Tabel 3.9 Keterkaitan Three Games dengan Indikator Karakter Kerja Sama	116
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Angket Karakter Kerja Sama	124
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Karakter Kerja Sama	124
Tabel 4.3 Hasil Pra Tindakan Karakter Kerja Sama	126
Tabel 4.4 Hasil Karakter Kerja Sama Siklus I	127
Tabel 4.5 Hasil Karakter Kerja Sama Siklus II	129
Tabel 4.6 Rekapitulasi Peningkatan Karakter Kerja Sama	130

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Visualisasi Keterhubungan Variabel	12
Gambar 1. 2	Visualisasi Kesenjangan Kata Kunci Kejadian Bersama (<i>Co-Occurrence</i>)	13
Gambar 2.1	Model Penelitian Tindakan Kemmis dan McTaggart.....	79
Gambar 3.1	Kerangka Tindakan Penelitian	117



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat dan Administrasi Penelitian.....	149
Lampiran 2.	Instrumen Penelitian.....	153
Lampiran 3.	Lembar Observasi.....	157
Lampiran 4.	Pedoman Wawancara Guru.....	161
Lampiran 5.	Hasil Uji Validitas Instrumen Karakter Kerja Sama.....	162
Lampiran 6.	Output Uji Validitas SPSS	163
Lampiran 7.	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Karakter Kerja Sama	164
Lampiran 8.	Output Uji Reliabilitas SPSS.....	165
Lampiran 9.	Data Uji Coba Instrumen Karakter Kerja Sama	166
Lampiran 10.	Data Angket Karakter Kerja Sama Pra Siklus	168
Lampiran 11.	Data Observasi Karakter Kerja Sama Pra Siklus	171
Lampiran 12.	Data Angket Karakter Kerja Sama Siklus I.....	174
Lampiran 13.	Data Observasi Karakter Kerja Sama Siklus I	177
Lampiran 14.	Data Angket Karakter Kerja Sama Siklus II.....	180
Lampiran 15.	Data Observasi Karakter Kerja Sama Siklus II	183
Lampiran 16.	Rekapitulasi Peningkatan Karakter Kerja Sama.....	186
Lampiran 17.	Modul Permainan Danger Ball	187
Lampiran 18.	Modul Permainan Balancing Ball.....	190
Lampiran 19.	Modul Permainan Search to Alphabet	192
Lampiran 20.	Modul Ajar Pembelajaran PJOK Berbasis Three Games untuk Meningkatkan Karakter Kerja Sama Anak Usia 9–12 Tahun....	194
Lampiran 21.	Dokumentasi.....	197

Intelligentia - Dignitas