

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 menuntut keseimbangan antara penguasaan kompetensi akademik dan pengembangan karakter peserta didik. Salah satu karakter krusial yang harus dimiliki individu adalah kemampuan kerjasama. Kerjasama merupakan bagian dari keterampilan sosial yang memungkinkan individu berinteraksi secara efektif, saling membantu, serta bekerja secara kolektif untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks pendidikan dasar, khususnya bagi anak usia 9–12 tahun, pengembangan karakter kerja sama menjadi sangat penting karena pada tahap ini anak mulai memasuki fase perkembangan sosial yang kompleks, dimana interaksi dengan teman sebaya berperan signifikan dalam pembentukan sikap dan perilaku.

Perkembangan kognitif Jean Piaget (2008), anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret (Nisa & Muslim, 2025). Pada fase ini, mereka mulai mampu berpikir logis terhadap objek nyata serta memahami perspektif orang lain. Sejalan dengan hal tersebut, (Pakpahan et al., 2022) menunjukkan bahwa anak pada rentang usia 9–12 tahun memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan kerja sama, namun tetap memerlukan bimbingan dan stimulasi melalui kegiatan yang terarah. Tanpa intervensi yang sesuai, potensi tersebut tidak akan berkembang secara optimal.

Kebutuhan akan stimulasi terarah ini menjadi kian mendesak jika dikaitkan dengan tantangan zaman, era globalisasi menuntut kita untuk sejajar dengan perkembangan global yang bersifat *upward movement* (terus meningkat). Dalam konteks pendidikan, peserta didik harus dibekali dengan nilai-nilai karakter nasionalis yang bermakna sebagai langkah antisipatif terhadap derasnya arus globalisasi. Hal ini sejalan dengan pemikiran (Wuryandani et al., n.d.) yang menyatakan, Pendidikan harus menyediakan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sebagai bekal mereka memasuki persaingan dunia yang kian hari semakin ketat. Selain penyediaan akses pendidikan yang seluas-luasnya, penyelenggaraan pendidikan

yang bermakna (*meaningful learning*) juga krusial untuk diperhatikan. Pendidikan yang bermakna membekali peserta didik dengan keterampilan hidup, sedangkan pendidikan yang tidak bermakna (*meaningless learning*) justru akan menjadi beban. Mengingat tantangan masa depan yang semakin berat dan kompetitif, penataan menyeluruh dalam berbagai aspek kehidupan, terutama pendidikan, menjadi sebuah urgensi.

Pendidikan karakter merupakan modal dasar sekaligus pedoman krusial bagi pengembangan setiap individu (Ahmad et al., 2021). Proses ini melibatkan pemberian tuntunan agar anak memiliki karakter yang komprehensif, mencakup aspek olah hati, pikir, raga, serta karsa dan karya (Ilmu & Vol, 2018). Lebih jauh lagi, pendidikan karakter menjadi upaya strategis agar anak mampu mengambil keputusan bijak serta berkontribusi positif dalam kehidupan sehari-hari, (Helmi & Maghrifatullah, 2024)

Pendidikan karakter merupakan proses pembentukan dan pengembangan nilai-nilai moral, etika, serta kepribadian peserta didik yang bertujuan untuk menghasilkan individu yang berakhlak mulia, bertanggung jawab, jujur, disiplin, dan memiliki kepedulian terhadap sesama. Pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan tentang nilai-nilai kebaikan, tetapi juga pada pembentukan kesadaran, kemauan, dan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Fidia (2024), pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman nilai yang mencakup aspek pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan dalam mengimplementasikan nilai-nilai tersebut, baik dalam hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, maupun lingkungan. Melalui pendidikan karakter, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai positif sehingga terbentuk pribadi yang berintegritas dan berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Nilai-nilai ini dapat diintegrasikan ke dalam setiap mata pelajaran sebagai upaya terencana dan sistematis untuk membentuk kepribadian serta sikap positif siswa (Sofwan, 2025). Individu dengan karakter yang kuat cenderung mampu mengambil keputusan bijak, bertindak adil, dan menjaga integritas di berbagai situasi (Education et al., 2024). Hal ini menjadi krusial di era modern, di mana pesatnya perkembangan teknologi kerap memicu krisis moral dan individualisme

tinggi. Oleh karena itu, pendidikan karakter sangat diperlukan untuk membentengi sekaligus membentuk generasi penerus yang tangguh.

Menurut (Journal et al., 2023) pendidikan karakter merupakan proses pembelajaran yang bertujuan memperkuat dan mengembangkan perilaku siswa secara menyeluruh berdasarkan nilai-nilai tertentu yang menjadi acuan sekolah. Implementasi ini diarahkan untuk membentuk kepribadian anak agar menjadi individu yang baik, serta menjadi anggota masyarakat dan warga negara yang berkualitas. Terdapat beberapa indikator utama dalam pendidikan karakter, yakni kejujuran, kedisiplinan, kerja keras, tanggung jawab, dan toleransi, yang secara kolektif bertujuan membentuk moralitas individu (Lks et al., 2014)

Pendidikan karakter umumnya diintegrasikan melalui kegiatan pembelajaran, aktivitas ekstrakurikuler, serta interaksi sehari-hari antara guru dan siswa (Baca & Belajar, 2025). Selain peran sekolah, keterlibatan orang tua juga memiliki kontribusi yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai positif kepada anak melalui pengawasan, keteladanan, dan komunikasi yang efektif (Sadiyah et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan karakter dan soft skills perlu mendapatkan perhatian khusus dalam implementasi kurikulum abad ke-21.

Nilai - nilai karakter seperti kejujuran, empati, tanggung jawab, kerja sama, dan ketahanan diri, perlu ditanamkan secara terintegrasi dengan materi akademik melalui berbagai program pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan sosial dan emosional peserta didik. Pendekatan tersebut dapat membantu siswa mengenali dan mengelola emosi, membangun hubungan sosial yang positif, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab. Dengan demikian, proses pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga membentuk individu yang berkarakter, beretika, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu karakter yang penting untuk dikembangkan pada anak usia sekolah adalah karakter kerja sama. Karakter ini menjadi landasan bagi peserta didik untuk mampu berinteraksi, berkomunikasi, saling membantu, dan bekerja bersama dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kemampuan bekerja sama juga merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan

untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan sosial maupun dunia kerja di masa depan.

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa karakter kerja sama siswa masih memerlukan perhatian dan pengembangan yang lebih optimal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Karadenan, Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor, terhadap 15 anak usia 9–12 tahun yang dipilih secara acak, diperoleh gambaran awal mengenai karakter kerja sama anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap perilaku anak saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan aktivitas kelompok.

Tabel 1.1 Kondisi Awal Karakter Kerja Sama Siswa

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Baik	3	20,00%
Cukup	4	26,67%
Kurang	8	53,33%
Total	15	100%

Sumber: Hasil Observasi Awal Peneliti (2026)

Data pada Tabel 1.1 merupakan hasil studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 15 peserta didik yang dipilih secara acak untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun di SD Negeri Karadenan. Studi pendahuluan tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sebelum penelitian tindakan dilaksanakan.

Penelitian tindakan selanjutnya dilaksanakan pada seluruh siswa kelas IV SD Negeri Karadenan yang berjumlah 60 peserta didik, terdiri atas 31 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Seluruh peserta didik tersebut menjadi subjek penelitian karena karakteristik permasalahan yang ditemukan berkaitan dengan proses pembelajaran yang berlangsung pada tingkat kelas secara keseluruhan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa karakter kerja sama anak masih tergolong rendah. Dari 15 anak yang diamati, hanya 3 anak (20,00%) yang menunjukkan karakter kerja sama dalam kategori baik. Anak pada kategori ini mampu berinteraksi dengan teman, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, serta membantu anggota kelompok lainnya dalam menyelesaikan tugas bersama.

Sebanyak 4 anak (26,67%) berada pada kategori cukup. Anak-anak pada kategori ini telah menunjukkan perilaku kerja sama dalam beberapa situasi,

namun partisipasi dan keterlibatannya dalam kelompok masih belum konsisten. Mereka terkadang masih menunggu arahan dari teman atau guru sebelum terlibat dalam aktivitas kelompok.

Sebagian besar anak yaitu 8 anak (53,33%) berada pada kategori kurang. Anak-anak dalam kategori ini cenderung pasif saat kegiatan kelompok berlangsung, kurang berkomunikasi dengan teman, serta belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam menyelesaikan tugas bersama. Beberapa anak bahkan terlihat enggan mengobrol atau berbaur dengan teman lainnya sehingga interaksi sosial yang terjadi masih sangat terbatas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh anak yang diamati masih memiliki karakter kerja sama yang rendah. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan teman sebaya.

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Karadenan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai karakter kerja sama peserta didik. Wawancara dilakukan guna mengetahui kondisi kerja sama siswa dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas kelompok yang berlangsung di sekolah.

Hasil wawancara dengan guru menyampaikan bahwa kemampuan kerja sama siswa masih perlu ditingkatkan. Dalam kegiatan kelompok, masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif berpartisipasi dan cenderung menyerahkan tugas kepada teman yang dianggap lebih mampu. Selain itu, sebagian siswa masih memilih-milih teman saat bekerja kelompok sehingga interaksi dan kolaborasi antarsiswa belum berlangsung secara optimal. Guru juga mengungkapkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, kurang berkomunikasi dengan anggota kelompok, dan belum terbiasa menyelesaikan tugas secara bersama-sama.

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan temuan studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki karakter kerja sama yang masih rendah. Dari 15 anak yang diamati, sebanyak 8 anak (53,33%) berada pada kategori kurang, 4 anak (26,67%) berada pada kategori cukup, dan hanya 3 anak (20,00%) yang berada pada kategori baik. Temuan observasi menunjukkan bahwa sebagian

besar anak masih pasif, kurang berinteraksi dengan teman, bahkan ada yang enggan berbaur dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara guru yang menunjukkan bahwa keterampilan berkomunikasi, partisipasi aktif, dan kemampuan bekerja sama siswa masih belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter kerja sama siswa kelas IV SD Negeri Karadenan masih memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.

Salah satu faktor penyebab rendahnya karakter kerja sama siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individu cenderung membatasi interaksi antar-siswa, sehingga kesempatan untuk melatih kerja sama menjadi sangat terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, partisipatif, dan kolaboratif.

Pendekatan yang dinilai efektif dalam mengembangkan karakter kerja sama adalah *outdoor education*. *Outdoor education* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan luar ruang sebagai media dan sumber belajar primer. Menurut Priest (2013), *outdoor education* tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik melalui pengalaman langsung (*experiential learning*) di lingkungan nyata (Hermawan et al., n.d.). Melalui kegiatan luar ruangan, siswa dapat berinteraksi secara intensif dengan teman sebaya, menghadapi tantangan bersama, serta belajar memecahkan masalah secara kolektif.

Pembelajaran berbasis luar ruang (*outdoor education*) memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial peserta didik, terutama dalam aspek kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, serta kemampuan membangun hubungan interpersonal. Aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di luar kelas memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan teman sebaya melalui berbagai pengalaman belajar yang nyata.

Pengalaman tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan tantangan kelompok. Karakteristik pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *outdoor education* memiliki potensi yang kuat untuk digunakan sebagai pendekatan pembelajaran dalam mengembangkan karakter kerja sama siswa sekolah dasar (Rickinson et al., 2004).

Penggunaan metode yang tepat juga berpengaruh besar dalam menumbuhkan sikap kolaboratif. Salah satu metode yang efektif adalah melalui permainan edukatif. Permainan merupakan aktivitas yang sangat dekat dengan dunia anak sehingga memiliki daya tarik yang tinggi. Melalui permainan, siswa dapat belajar secara alami tanpa merasa terbebani, sehingga proses internalisasi nilai menjadi lebih efektif. Permainan kelompok secara khusus melatih siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam mencapai tujuan kolektif.

Penerapan *three games* menjadi inovasi yang menarik untuk dikaji. *Three games* merupakan konsep yang mengintegrasikan tiga jenis permainan yang dirancang secara sistematis untuk melatih berbagai aspek keterampilan sosial, terutama kerja sama. Setiap tahapan dalam *three games* memiliki tujuan dan tantangan yang berbeda, namun saling melengkapi dalam membentuk sikap kolaboratif. Melalui rangkaian permainan tersebut, siswa dituntut untuk saling berkoordinasi, berbagi peran, serta menyusun strategi bersama untuk mencapai keberhasilan.

Penerapan permainan kelompok dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, lebih menghargai pendapat teman, serta memiliki rasa tanggung jawab yang lebih tinggi terhadap kelompok. Sejalan dengan hal tersebut, Johnson dan Johnson (2014) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif yang melibatkan interaksi langsung antar-siswa dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan sosial secara simultan.

Integrasi antara permainan dan *outdoor education* diyakini dapat memberikan dampak yang lebih optimal dalam penguatan karakter kerja sama.

Lingkungan luar ruang menyediakan ruang gerak dan interaksi yang lebih bebas, sementara permainan memberikan struktur aktivitas yang jelas dengan tujuan yang menantang. Kombinasi keduanya menciptakan pengalaman belajar holistik yang menyentuh aspek kognitif, sosial, maupun emosional siswa.

Penerapan permainan berbasis *outdoor education*, khususnya dalam format *three games*, masih belum banyak diteliti secara mendalam pada konteks anak usia 9–12 tahun di sekolah dasar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penerapan permainan *three games* berbasis *outdoor education* dalam meningkatkan karakter kerja sama siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif yang berorientasi pada pengembangan karakter.

Faktor lingkungan turut melatar belakangi rendahnya karakter kerja sama siswa. Kawasan urban-suburban seperti Cibinong memiliki dinamika sosial yang tinggi yang secara tidak langsung membatasi kesempatan anak untuk berinteraksi secara intensif di luar lingkungan sekolah. Keterbatasan ruang bermain, meningkatnya penggunaan gawai, serta kecenderungan munculnya sikap individualis menyebabkan anak memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama secara alami. Sejalan dengan fenomena tersebut, Wanti dan Darmawan (2024) menyatakan bahwa tanpa adanya rekayasa lingkungan belajar yang secara sengaja menstimulasi interaksi sosial peserta didik, karakter kerja sama dan integritas akan sulit berkembang secara optimal di era digital. Fenomena memilih-milih teman berdasarkan kedekatan tertentu yang masih ditemukan di lingkungan sekolah menjadi salah satu indikator bahwa kemampuan bekerja sama secara inklusif masih perlu mendapatkan perhatian.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, integrasi antara permainan kelompok dan *Outdoor Education* menawarkan solusi yang lebih holistik. Lingkungan luar ruang menyediakan pengalaman belajar yang autentik melalui aktivitas fisik, interaksi sosial, dan penyelesaian masalah secara langsung. Sementara itu, permainan kelompok memberikan struktur interaksi yang memungkinkan siswa belajar berkomunikasi, berkoordinasi, berbagi peran, serta

bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Nurun (2020) membuktikan bahwa intervensi melalui permainan kelompok mampu meningkatkan tanggung jawab kolektif dan keterampilan sosial peserta didik secara signifikan. Melalui konsep *Three Games* yang dirancang secara sistematis, siswa tidak hanya diajak bermain, tetapi juga dilatih untuk melakukan koordinasi intensif, pembagian tugas yang adil, komunikasi yang efektif, serta penyusunan strategi bersama yang merupakan inti dalam pengembangan dimensi kolaborasi sebagai salah satu dimensi penting dalam profil lulusan pada Kurikulum Merdeka.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Outdoor Education memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan sosial peserta didik, termasuk kemampuan berkomunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Ananyarta dan Sari (2017), Purwaaktari (2015), Hidayat et al. (2022), serta Sunarti et al. (2023) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran luar ruang maupun permainan kelompok mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial memiliki potensi untuk mendukung pengembangan karakter peserta didik.

Kajian yang telah dilakukan sebelumnya umumnya menempatkan permainan kelompok dan Outdoor Education sebagai variabel yang berdiri sendiri. Sebagian penelitian lebih berfokus pada pengaruh permainan terhadap keterampilan sosial peserta didik, sedangkan penelitian lainnya lebih menekankan manfaat Outdoor Education terhadap hasil belajar maupun perkembangan karakter secara umum. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan permainan *Danger Ball*, *Balancing Ball*, dan *Search to Alphabet* dalam satu rangkaian *Three Games* berbasis Outdoor Education untuk meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun masih sangat terbatas.

Keterbatasan penelitian terdahulu menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu mendapatkan perhatian lebih lanjut. Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas penerapan *Three Games* berbasis Outdoor Education sebagai intervensi tindakan untuk meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun melalui pendekatan Action Research. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penelitian yang mampu

menjelaskan proses dan hasil peningkatan karakter kerja sama melalui aktivitas permainan yang terstruktur, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan *Three Games* yang terdiri atas permainan *Danger Ball*, *Balancing Ball*, dan *Search to Alphabet* yang diintegrasikan ke dalam pendekatan *Outdoor Education* sebagai strategi pengembangan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun. Integrasi ketiga permainan tersebut belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya, terutama dalam konteks pembelajaran PJOK pada sekolah dasar.

Berdasarkan seluruh uraian tersebut, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk menguji efektivitas model pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) dalam meningkatkan karakter kerja sama siswa sekolah dasar. Permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* dipandang memiliki potensi untuk menjawab permasalahan rendahnya karakter kerja sama karena mengintegrasikan aktivitas fisik, interaksi sosial, pengalaman langsung, dan pembelajaran kolaboratif dalam satu rangkaian kegiatan yang terstruktur. Pendekatan ini tidak hanya diharapkan mampu meningkatkan kualitas interaksi sosial siswa, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan karakter yang menjadi bagian penting dari implementasi Kurikulum Merdeka.

Peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai efektivitas penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* dalam meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan serta memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter peserta didik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “*Penerapan Permainan Three Games Berbasis Outdoor Education untuk Meningkatkan Karakter Kerja Sama Anak Usia 9–12 Tahun.*”

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun melalui penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor*

Education dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri Karadenan Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

Fokus utama penelitian terletak pada karakter kerja sama sebagai variabel yang dikembangkan melalui tindakan pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Karakter kerja sama dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan peserta didik untuk berinteraksi, berpartisipasi, berkomunikasi, bertanggung jawab, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama selama mengikuti aktivitas pembelajaran.

Peningkatan karakter kerja sama diamati melalui enam indikator utama, yaitu partisipasi aktif, komunikasi, tanggung jawab, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan kerja sama mencapai tujuan bersama. Keenam indikator tersebut digunakan sebagai dasar untuk melihat perkembangan perilaku peserta didik sebelum tindakan, selama pelaksanaan tindakan, dan setelah tindakan diberikan.

Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini berupa penerapan permainan Three Games yang terdiri atas permainan Danger Ball, Balancing Ball, dan Search to Alphabet. Ketiga permainan tersebut dilaksanakan dalam pendekatan Outdoor Education yang memanfaatkan lingkungan luar ruangan sebagai sumber dan media belajar. Aktivitas permainan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik berinteraksi, berkomunikasi, berkolaborasi, menyelesaikan masalah, dan mencapai tujuan kelompok secara bersama-sama.

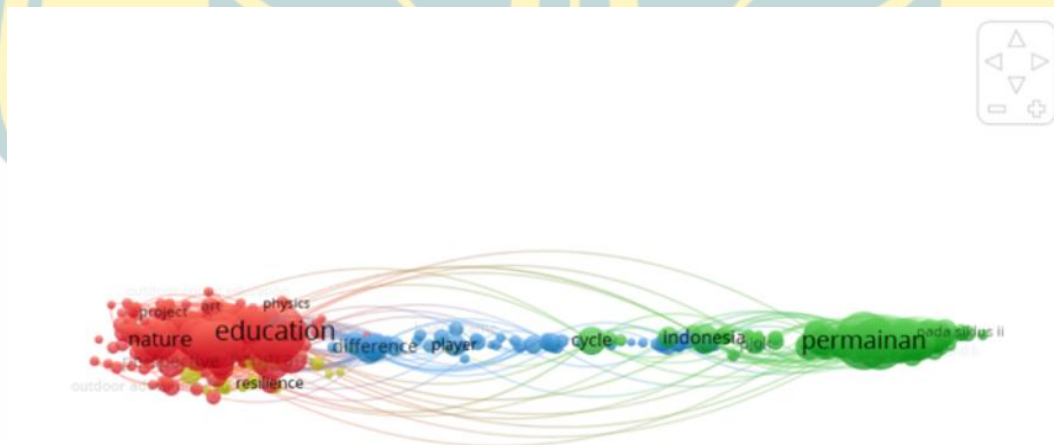
Fokus penelitian tidak hanya diarahkan pada hasil akhir berupa peningkatan karakter kerja sama peserta didik, tetapi juga pada proses perubahan perilaku yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Proses tersebut diamati melalui keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas permainan, interaksi yang terjadi antaranggota kelompok, kemampuan peserta didik dalam melaksanakan tugas kelompok, serta perkembangan sikap sosial yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Action Research model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui dua siklus tindakan. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian diarahkan untuk mengidentifikasi perubahan karakter kerja sama yang terjadi pada setiap siklus sehingga dapat diketahui efektivitas penerapan permainan Three

Games berbasis Outdoor Education dalam meningkatkan karakter kerja sama peserta didik.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Karadenan yang berjumlah 60 peserta didik, terdiri atas 31 siswa laki-laki dan 29 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa karakter kerja sama peserta didik masih perlu ditingkatkan, terutama dalam aspek partisipasi aktif, komunikasi, tanggung jawab, dan keterlibatan dalam kegiatan kelompok.

Penelitian ini didukung oleh analisis bibliometrik yang bertujuan untuk memetakan perkembangan penelitian, keterhubungan antarvariabel, serta mengidentifikasi peluang kebaruan (*research novelty*) yang masih dapat dikembangkan. Data bibliometrik diperoleh dari berbagai basis data ilmiah yang banyak digunakan dalam penelitian internasional, yaitu Scopus, Crossref, PubMed, dan Web of Science. Selanjutnya data dianalisis menggunakan perangkat lunak *Publish or Perish* dan divisualisasikan melalui aplikasi VOSviewer.



Gambar 1. 1 Visualisasi Keterhubungan Variabel

Berdasarkan Gambar 1.1 terlihat bahwa kata kunci *Outdoor Education*, *games*, *cooperation*, *character education*, *physical education*, dan *collaboration skills* memiliki keterhubungan yang cukup kuat dalam jaringan penelitian yang

telah dipublikasikan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing variabel telah menjadi perhatian para peneliti dalam berbagai konteks pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan sosial dan karakter peserta didik.

Visualisasi jaringan juga memperlihatkan bahwa konsep *Outdoor Education* memiliki hubungan yang erat dengan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), pengembangan keterampilan sosial (*social skills*), serta pembelajaran pendidikan jasmani (*physical education*). Temuan ini mengindikasikan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan di luar ruang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan fisik peserta didik, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan karakter dan keterampilan sosial.

Meskipun demikian, hasil pemetaan menunjukkan bahwa penelitian yang secara khusus mengintegrasikan permainan *Three Games*, *Outdoor Education*, dan karakter kerja sama pada anak usia 9–12 tahun masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian masih mengkaji variabel-variabel tersebut secara terpisah sehingga terdapat peluang untuk mengembangkan penelitian yang lebih komprehensif melalui integrasi ketiga komponen tersebut.



Gambar 1. 2 Visualisasi Kesenjangan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurrence)

Gambar 1.2 menunjukkan hasil analisis kepadatan kata kunci (*density visualization*) menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Pada visualisasi tersebut, warna kuning menunjukkan kata kunci yang memiliki frekuensi kemunculan tinggi dalam publikasi ilmiah, sedangkan warna hijau menunjukkan kata kunci yang relatif lebih jarang muncul. Menurut Liao et al. (2018), semakin terang warna yang muncul maka semakin tinggi intensitas penelitian pada topik tersebut.

Berdasarkan visualisasi tersebut terlihat bahwa kata kunci *Outdoor Education*, *games*, dan *character education* berada pada area dengan tingkat kepadatan yang cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ketiga topik tersebut telah banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya. Namun demikian, hubungan antara ketiga variabel tersebut dengan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun masih belum menunjukkan kepadatan yang tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penelitian yang secara khusus menghubungkan permainan berbasis *Outdoor Education* dengan peningkatan karakter kerja sama pada kelompok usia tersebut masih relatif terbatas.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian mengenai penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* untuk meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun memiliki relevansi ilmiah yang kuat dan berpotensi memberikan kontribusi baru dalam bidang pendidikan karakter dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Hasil analisis bibliometrik yang telah dilakukan, penelitian ini memiliki beberapa unsur kebaruan (*novelty*). Pertama, penelitian ini mengintegrasikan permainan *Three Games* (*Danger Ball*, *Balancing Ball*, dan *Search to Alphabet*) dengan pendekatan *Outdoor Education* dalam satu rangkaian pembelajaran yang sistematis. Kedua, penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun yang masih relatif jarang dikaji dalam penelitian sebelumnya. Ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan (*Action Research*) model Kemmis dan McTaggart untuk mengkaji efektivitas tindakan secara bertahap melalui dua siklus. Keempat, pengukuran karakter kerja sama dilakukan menggunakan kombinasi instrumen observasi dan

angket sehingga mampu memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan karakter peserta didik.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki posisi yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu dan berpotensi memberikan kontribusi baru dalam pengembangan pembelajaran PJOK berbasis *Outdoor Education* untuk meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun.

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan karakter kerja sama peserta didik melalui penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education*. Penelitian tidak difokuskan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif, keterampilan olahraga tertentu, maupun karakter lain seperti disiplin, kepemimpinan, atau kreativitas. Fokus penelitian secara khusus diarahkan pada perubahan karakter kerja sama yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses dan hasil penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* dalam meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun di SD Negeri Karadenan Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun di SD Negeri Karadenan sebelum diterapkannya permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education*?
2. Bagaimana proses penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* pada setiap siklus tindakan dalam meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun di SD Negeri Karadenan?
3. Bagaimana peningkatan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun setelah diterapkannya permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* di SD Negeri Karadenan?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian mengenai penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* untuk meningkatkan karakter kerja sama anak usia 9–12 tahun

diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan karakter, pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), dan Outdoor Education.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengembangan karakter kerja sama melalui aktivitas permainan yang dilaksanakan dalam lingkungan pembelajaran luar ruang. Temuan penelitian juga diharapkan dapat memperkuat pemahaman bahwa karakter kerja sama tidak hanya dapat dikembangkan melalui pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman belajar langsung yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, komunikasi, dan kolaborasi antarpeserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis permainan dalam konteks Outdoor Education sebagai salah satu strategi penguatan pendidikan karakter pada anak usia sekolah dasar. Temuan penelitian juga dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji hubungan antara aktivitas permainan, pendidikan karakter, dan pembelajaran luar ruang dalam berbagai konteks pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi bagi guru, khususnya guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan keterampilan gerak, tetapi juga pada penguatan karakter peserta didik. Permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education* dapat digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan karakter kerja sama siswa melalui aktivitas yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang mendukung penguatan pendidikan karakter. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan pemanfaatan lingkungan sekolah dan area terbuka sebagai sumber belajar yang mendukung perkembangan sosial dan karakter peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Melalui penerapan permainan *Three Games* berbasis *Outdoor Education*, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan karakter kerja sama yang meliputi partisipasi aktif, komunikasi, tanggung jawab, saling membantu, menghargai pendapat orang lain, dan kemampuan mencapai tujuan bersama. Selain itu, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, dan bermakna sehingga mampu mendukung perkembangan sosial, emosional, dan karakter secara optimal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji pengembangan karakter peserta didik melalui pendekatan *Outdoor Education* maupun model pembelajaran berbasis permainan. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, variabel yang berbeda, maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat memperkaya khazanah penelitian dalam bidang pendidikan karakter dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Intelligentia - Dignitas