

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FUN
OUTBOUND TERHADAP SIKAP KERJASAMA SISWA KELAS
V DI SDN 1 BAUNG**



OLEH :
NOVIA ANGGREANI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
TAHUN 1443 H / 2021 M

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN FUN
OUTBOUND TERHADAP SIKAP KERJASAMA SISWA KELAS
V DI SDN 1 BAUNG**

*Diajukan Untuk Melengkapi Dan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*



Oleh :

Novia Anggreani

NIM:1701170099

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKARAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 1443 H/2021 M**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Anggreani
NIM : 1701170099
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound Terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas V SDN 1 Baung”, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan dduplikasi atau plagiat, maka skripsi dan gelar saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 5 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,



Novia Anggreani
NIM. 1701170099

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Fun
Outbound Terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas
V SDN 1 Baung

Nama : Novia Anggreani

NIM : 170170099

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

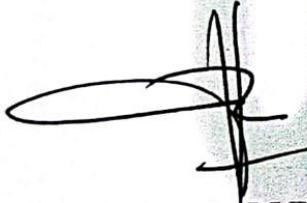
Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 5 Oktober 2021

Pembimbing I,



Dr. Jasiah, M.Pd
NIP. 19680912 199803 2 002

Pembimbing II,



Rahmad, M.Pd.I
NIP. 19830815 201801 1001

Mengetahui:
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd
NIP.1900307200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah



Sri Hidayati, M.A
NIP.19720929199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Novia Anggreani

Palangka Raya, 5 Oktober 2021

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK

IAIN Palangka Raya
di-
Palangka Raya

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : **Novia Anggreani**

NIM : **1701170099**

Judul : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARA
FUN OUTBOUND TERHADAP SIKAP KERJASAM
SISWA KELAS V SDN 1 BAUNG**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I



Dr. Jasiah, M.Pd
NIP. 19680912 199803 2 002

Pembimbing II



Rahmad, M.Pd.I
NIP. 19830815 201801 1001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Fun Outbound*
Terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas V Di SDN 1 Baung
Nama : Novia Anggreani
NIM : 1701170099
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 02 November 2021 M/ 26 Rabiul Awal 1443 H

TIM PENGUJI

1. Saudah, M. Pd.I
(Ketua Sidang/Penguji) (.....)
2. Gito Supriadi, M. Pd
(Penguji Utama) (.....)
3. Dr. Jasiah, M. Pd
(Penguji) (.....)
4. Setria Utama Rizal, M. Pd
(Sekretaris Penguji) (.....)

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Rodhatul Jennah, M.Pd

19671003 199303 2 001

“PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *FUN OUTBOUND* TERHADAP SIKAP KERJASAMA SISWA KELAS V DI SDN 1 BAUNG”

ABSTRAK

Kerjasama dan kemampuan sosial sangat diperlukan karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial. Manusia tidak dapat hidup sendiri, banyak kegiatan hidup yang terkait dengan orang lain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan orang lain. Berdasarkan observasi ditemukan siswa belum bisa aktif dalam kegiatan kelompok, terlihat kurangnya interaksi peserta didik ketika menyelesaikan tugas kelompok, bahkan ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas kelompok dan hanya melihat teman-temannya bekerja. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Fun Outbound* Terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas V Di SDN 1 Baung” kegiatan *fun outbound* merupakan model pembelajaran guna menstimulasi kemampuan kerjasama siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung. (2) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung (3) Untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *Fun Outbound* dengan sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional adapun pengumpulan data menggunakan angket kerjasama dan *fun outbound* dan lembar observasi penerapan model *fun outbound*. sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 13 peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1. lembar penerapan observasi pada guru termasuk dalam kategori sangat baik nilai rata-rata pertemuan (1) 8,95%, pertemuan (2) 8,09%, pertemuan (3) 11,07% pertemuan (4) 9,80% pertemuan (5) 10,79% pertemuan (6) 11,65% sedangkan lembar penerapan pada siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata (1) 7,03%, pertemuan (2) 8,85%, pertemuan (3) 11,46% pertemuan (4) 9,37% pertemuan (5) 10,42% pertemuan (6) 11,46%. 2. Hasil variabel Penerapan Model Pembelajaran *Fun Outbound* memberikan pengaruh kepada variabel sikap kerja sama siswa diperoleh keputusan uji regresi sederhana $t_{hitung} 17.725 > t_{tabel} 2.160$ dengan $df = 12$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh. 3. Hasil uji tingkat keeratan hubungan *fun outbound* dengan kerjasama adalah sangat kuat. dengan didapatkan nilai pearson correlation sebesar 0.983 berada pada rentang 0,80 - 1,000.

Kata kunci : Kerjasama, *Fun Outbound*, Model Pembelajaran

INFLUENCE OF APPLICATION OF LEARNING MODEL *FUN OUTBOUND* ON COOPERATIVE ATTITUDE OF CLASS V STUDENTS AT SDN 1 BAUNG

ABSTRACT

Cooperation and social skills are needed because humans are social creatures. Humans cannot live alone, many life activities are related to other people, even from birth a child needs other people. However, it was found that students had not been able to be active in group activities, there was a lack of student interaction when completing group assignments, there were even students who did not want to do group assignments and only saw their friends working.

The formulation of the problem in this study are: (1) how to apply the learning model *Fun Outbound* to the cooperative attitude of fifth grade students at SDN 1 Baung. (2) How does the application of the learning model *Fun Outbound* affect the cooperative attitude of fifth grade students at SDN 1 Baung (3) How is the relationship between the learning model *Fun Outbound* and the cooperative attitude of fifth grade students at SDN 1 Baung.

This study uses a quantitative method with a correlational approach, while the data collection uses a collaborative and *fun outbound questionnaire* and an observation sheet on the application of the model *fun outbound*. The sample of this study was grade 5 students, totaling 13 students.

Results 1. The teacher's observation sheet is included in the very good category, the average value of the meeting (1) is 8.95%, the meeting (2) is 8.09%, the meeting (3) is 11.07% meeting (4) 9.80 % of meetings (5) 10.79% of meetings (6) 11.65% while the student application sheet is included in the very good category with an average value of (1) 7.03%, meetings (2) 8.85%, meetings (3) 11.46% meeting (4) 9.37% meeting (5) 10.42% meeting (6) 11.46%. 2. The results of simple regression $t_{arithmetical} 17.725 > t_{table} 2.160$ with $df = 12$ with a significant value of $0.000 < 0.05$ then it is stated that there is an influence while the variable of the application of the learning model *Fun Outbound* has an effect on the cooperative attitude variable of the fifth grade students of SDN I Baung by 96.6% and the remaining 3.4% obtained from other factors that have not been disclosed in this study. 3. The degree of closeness of the relationship is very strong. with the obtained Pearson correlation value of 0.983 in the range 0.80 - 1,000.

Keywords: *cooperation, fun Outbound, Learning Model*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Fun Outbound* Terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas V di SDN 1 BAUNG”**. Tak lupa shalawat serta salam pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut beliau.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih terutama kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag yang telah mengizinkan saya untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd.
3. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang menyetujui izin penelitian skripsi.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Ibu Sri Hidayati, MA yang telah menetapkan surat keterangan telah melaksanakan seminar proposal skripsi.

5. Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Sulistyowati, M.Pd.I yang telah menetapkan judul proposal Skripsi.
6. Para pembimbing yaitu pembimbing 1 dan 2 Ibu Dr. Jasiah, M.Pd Pembimbing I dan Bapak Rahmad, M.Pd.I sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran mengenai studi perkuliahan hingga selesai Bapak H. Abdul Azis, M.Pd..
8. validator yang telah memberikan saran, masukan mengenai angket Instrumen penelitian Bapak Gito Supriadi, M.Pd..
9. Kepala Sekolah dan Guru kelas V SDN I Baung Bapak Muhaidi Alhuda, S.Pd. dan Edi Suriyadi S.Pd yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian.
10. Ibu Anita S.Pd dan Ibu anggi S.Pd wali kelas 3 dan 6 SDN 1 Baung yang telah meluangkan waktu untuk membantu menjadi pengamat 1 dan 2 dalam proses penelitian.

Palangka Raya, 5 Oktober 2021

Penulis

Novia Anggreani

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ
وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ

“sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(QS. Al Insyirah 94 : 6-8)

IAIN
PALANGKARAYA

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan aku kekuatan, kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu dan bersabar atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dan penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.

Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih sedalam-dalamnya yang tiada hingganya ku persembahkan karya kecilku ini untuk Kedua orang tua yaitu bapakku Syamhuri dan Ibuku Rusmita yang selalu memberikan doa, nasihat, dukungan serta menjadi penyemangat di setiap langkah sampai menuju titik akhir, terima kasih sudah menjadi orang tua yang selalu berusaha memberikan yang terbaik kepada anak-anaknya dengan harapan anaknya bisa mengangkat derajat orang tuanya.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk kalian Ketiga saudara lelakiku beserta keluarga besar nenek, kakek tante, Om saya yang pastinya juga selalu menanti keberhasilan saya. Terimakasih juga Kepada tante-tanteku yang selalu memberi uang saku ketika berangkat kerantau. Tak lupa pula kepada orang baik yang sudah membersamai di kala jauh dari orang tua yaitu Muhamad Yamin dan teman pejuangku Handayanti.

DAFTAR ISI

SAMPUL JUDUL.....	1
HALAMAN JUDUL.....	2
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	ix
MOTTO.....	xi
PERSEMBAHAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya	7
C. Identifikasi Masalah	12
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Definisi Operasional.....	13
H. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI.....	16

A.	Deskripsi Teori	16
B.	Hipotesis	34
C.	Konsep dan Pengukuran	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		37
A.	Metode Penelitian	37
B.	Waktu dan Tempat Penelitian	38
C.	Populasi dan Sampel.....	39
D.	Teknik Pengumpulan Data	39
E.	Instrumen Penelitian.....	40
F.	Pengabsahan Instrumen	43
G.	Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		51
A.	Deskripsi Responden Penelitian	51
B.	Deskripsi Hasil Penelitian	52
C.	Hasil Analisis Data	61
BAB V PEMBAHASAN		67
A.	Pembahasan	67
B.	Integrasi Sains dan Islam Dalam Sikap Kerja Sama	76
BAB VI PENUTUP		80
A.	Simpulan.....	80
B.	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Indikator Kisi-Kisi Angket Kerjasama	41
Tabel 3.3 Indikator Kisi-Kisi Angket Fun Outbound	43
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X.....	44
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Y.....	44
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	45
Tabel 3.7 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran.....	46
Tabel 3.8 Kretria Persentase Kerjasama Siswa.....	47
Tabel 3.9 Korelasi Validitas.....	49
Tabel 4.10 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	51
Tabel 4.11 Data Hasil Rekapitulasi Penerapan Fun Outbound.....	54
Tabel 4.12 Data Hasil Rekapitulasi Penerapan Fun outbound Untuk Siswa	57
Tabel 4.13 Deskripsi Jawaban Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound	59
Tabel 4.14 Deskripsi Jawaban Kerja sama siswa.....	59
Tabel 4.15 Deskripsi Hasil Analisis Univariat Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound.....	60
Tabel 4.16 Deskripsi Hasil Analisis Univariat Kerja Sama Siswa	61
Tabel 4.17 Pengaruh Model Pembelajaran Fun Outbound Sikap Kerja Sama Siswa.....	62
Tabel 4.18 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	62
Tabel 4.19 Hasil Uji Koefisien Determinasi	64
Tabel 4.20 Uji Corelasi Pearson Product Moment.....	65
Tabel 4.21 Interval Koefisien.....	65
Tabel 4.22 Data Uji Normalitas	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran.....36



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian

Lampiran 1.1 Angket Fun Outbound Valid (blind walk dan pesan berantai)**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 1.2 Angket Kerja Sama..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Analisis Data

lampiran 2.1 Tabulasi Data Setelah Penerapan.....

Lampiran 2.2 Tabulasi Data Sebelum Divalidasi.....

Lampiran 2.3 Tabel Hasil Lembar keterterapan guru dan siswa

Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran

Lampiran 3.1 Silabus.....

Lampiran 3.2 Buku Ajar.....

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5 Administrasi

Lampiran 6 Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Istilah model dapat di artikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda sesungguhnya, seperti globe adalah model dari bumi tempat kita hidup dalam konteks pembelajaran, Joice dan Weil mendefinisikan model sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan (Rocmah, 2012:175).

Allah SWT berfirman dalam Q.S.al-Maidah/5:16 sebagai berikut

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُمْ
مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

“Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus (Q.S Al-Maidah 5:16)”.

Ayat tersebut model pembelajaran sebaiknya dapat dan mampu memberikan petunjuk bagi peserta didik yang berhubungan dengan materi yang dipelajari sehingga peserta didik dapat mengetahui yang peserta didik tidak ketahui.

Model pembelajaran dapat diartikan sebuah kerangka yang konseptual yang melukiskan dalam mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar melalui prosedur yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Adapun pendidikan merupakan sarana untuk mencapai cita-cita, sebagaimana disebutkan dalam undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan UU di atas berarti pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan, fungsi sosial, sebagai bimbingan, sarana belajar dalam pertumbuhan peserta didik yang mempersiapkan dan membukakan serta membentuk disiplin hidup mereka.

Pada hakikatnya siswa belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada siswa SD pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik yang masih bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungan, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pengertian pembelajaran menurut sudjana bahwa yaitu menyiapkan suatu kondisi agar terjadinya kegiatan pembelajaran (Rocmah, 2012 :175-176)

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses membuat orang belajar atau proses memanipulasi lingkungan untuk memberi kemudahan siswa dalam belajar.

Kemampuan sosial juga sangat diperlukan kerana sejatinya manusia adalah makhluk sosial. Manusia tidak dapat hidup sendiri, banyak kegiatan hidup yang terkait dengan orang lain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan orang lain. Karenanya perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya adalah kemampuan kerjasama dan keberanian. Sebagaimana dijelaskan oleh Fadlillah (2014:50) bahwa kemampuan kerjasama adalah salah satu komponen dalam aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan perkembangan yang melibatkan hubungan maupun interaksi dengan orang lain.

Sebagai upaya pengembangan kemampuan kerjasama dalam proses pembelajaran hendaknya dilakukan melalui pemberian pengalaman langsung kepada diri anak didik. Melalui pemberian pengalaman langsung, peserta didik akan dapat pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang telah dialami oleh peserta didik. Pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa salah satunya dapat dilakukan melalui kegiatan *outbound*. *Outbound* adalah kegiatan pelatihan diluar ruangan atau di alam terbuka (*outdoor*) yang menyenangkan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya stimulasi kehidupan melalui permainan (Asti, 2009:11).

Penerapan Outbound sudah banyak dilakukan oleh perusahaan, instansi pemerintah, masyarakat biasa, bahkan lingkungan pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA sampai pada perguruan tinggi (Wahyudi, 2019:33)

Kegiatan *outbound* terbagi ke dalam dua kategori yaitu *real outbound* dan *fun outbound*. *Fun outbound* menunjuk pada kegiatan di alam terbuka dan tidak begitu banyak menekankan unsur fisik. *Fun outbound*, para peserta “hanya” terlibat dalam permainan-permainan (*games*) ringan, tetapi sangat menyenangkan beresiko kecil atau beresiko sedang, tetapi mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri, diantaranya untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan dan kemampuan kerjasama grup atau kelompok (Asti, 2009:21).

Outbond juga termasuk kegiatan yang bertujuan mengembangkan kemampuan serta membentuk watak siswa. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam bab 2 pasal 3 menjelaskan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan Fenomena yang peneliti temui bahwa pada saat observasi pada tanggal 15 Bulan Januari 2021 pada jam pertama, siswa tidak fokus memperhatikan guru ketika pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung dan bermain dengan teman sebangkunya atau hanya lari-lari didalam kelas. Mereka akan bersorak-sorai jika mendengar pengumuman pulang cepat karena ada rapat guru, pembatalan ulangan atau guru tidak mengajar karena sakit, dan sebagainya.

Selain itu fenomena lain yang peneliti alami berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Baung khususnya pada kelas 5 tahun ajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa siswa-siswi masih kesulitan dalam hal kerjasama dan mereka kurang berani mengambil tindakan setiap sesuatu. Hal ini ditunjukkan saat bermain kelereng masih banyak para siswa yang rebutan. Terlihat juga pada saat kegiatan kolase pada mata pelajaran seni budaya dari 15 siswa dibagi menjadi 5 kelompok masing-masing terdiri dari 3 siswa, hanya sebagian kecil kelompok yang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara bersama-sama dengan kelompoknya. Siswa belum mampu bekerjasama ketika melaksanakan tugas kelompok, masih ada siswa yang saling berebutan lem, gambar bahkan ada yang tidak mau melakukannya sendiri. Siswa juga terlihat belum bisa aktif dalam kegiatan kelompok, terlihat kurangnya interaksi siswa ketika menyelesaikan tugas kelompok, bahkan ada siswa yang tidak mau mengerjakan tugas kelompok dan hanya melihat teman-temannya bekerja. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap kegiatan *fun outbound* guna menstimulasi kemampuan kerjasama siswa.

Berdasarkan observasi awal tersebut peneliti akan menerapkan model pembelajaran *fun outbound* dengan tujuan untuk mengetahui apakah akan ada perubahan atau pengaruh terhadap sikap kerjasama siswa. Dalam penerapannya peneliti akan menerapkan model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran PKN kelas V SDN 1 Baung materi Sikap Menghargai Keputusan Bersama. Peneliti memilih materi tersebut untuk

penerapan model pembelajaran *fun outbound* karena fokus model pembelajaran tersebut adalah sikap kerjasama siswa sedangkan materi Sikap Menghargai Keputusan Bersama memiliki kaitan erat dengan kerjasama, tanda adanya kerjasama keputusan bersama tidak akan pernah tercapai.

Hasil lembar keterterapan observasi pada guru termasuk dalam kategori sangat baik nilai rata-rata pertemuan (1) 8,95%, pertemuan (2) 8,09%, pertemuan (3) 11,07% pertemuan (4) 9,80% pertemuan (5) 10,79% pertemuan (6) 11,65% sedangkan lembar keterterapan pada siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata (1) 7,03%, pertemuan (2) 8,85%, pertemuan (3) 11,46% pertemuan (4) 9,37% pertemuan (5) 10,42% pertemuan (6) 11,46%

Hasil regresi sederhana $t_{hitung} 17.725 > t_{tabel} 2.160$ dengan $df=12$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh sedangkan Variabel Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound memberikan pengaruh kepada variabel sikap kerja sama siswa kelas V SDN I Baung sebesar 96,6 % dan sisanya sebesar 3,4% diperoleh dari faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini. Tingkat keeratan hubungannya adalah sangat kuat. dengan didapatkan nilai pearson correlation sebesar 0.983 berada pada rentang 0,80 - 1,000.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul "Pengaruh Penerapan Model

Pembelajaran *Funoutbound* Terhadap Sikap Kerjasama Siswa Kelas V Di SDN 1 Baung”

B. Hasil Penelitian yang Relevan/Sebelumnya

Adapun penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan alternatif referensi oleh peneliti yaitu:

1. Yasin Eka Putra (2013) dengan judul “Pelaksanaan Outbond Sebagai Model Pembelajaran Untuk Melatih Kemandirian Siswa di SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *outbound* untuk melatih kemandirian siswa SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang ialah siswa lebih mempunyai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru mereka, dimana siswa selalu mengerjakan tugasnya dengan baik dan mengumpulkannya tepat waktu kepada guru. Siswa mempunyai banyak pengalaman yang relevan dengan kehidupan dimasyarakat, mempunyai pengalaman langsung, bukan hanya teori saja yang mereka dapatkan disekolah. Siswa mempunyai kemampuan keputusan sendiri karena sudah terbiasa untuk memutuskan suatu hal disekolah, sehingga siswa tidak selalu meminta bantuan orang lain dalam menentukan sebuah keputusan. Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugasnya sendiri, karena siswa selalu diajarkan untuk percaya terhadap kemampuan sendiri disekolah.

2. Irvanda Meva Distiara (2015) dengan judul “upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui kegiatan outbound pada anak kelas 2 di SDN Serut Sendangsari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak menunjukkan persentase meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan Outbound. Dari data kegiatan pratindakan menunjukkan persentase kerjasama anak secara keseluruhan adalah 40,21%. Pada siklus I persentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 58,69%. Pada siklus II kemampuan kerja sama anak kembali mengalami peningkatan menjadi 93,47%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah mencapai angka yang ditentukan, yakni 80%.
3. Warsiyah (2011) dengan judul Pendidikan Akidah Melalui “Kegiatan Outbond (Studi Pada Kelas V di SD Alam Ar Ridho Semarang)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa keadaan akidah peserta didik setelah mengikuti kegiatan outbound di Sekolah Dasar Alam Ar-Ridho Semarang secara umum baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian ranah kognitif dengan menggunakan alat evaluasi tes, baik itu tes lisan, tes formatif (ulangan harian), tes mid semester, ataupun tes akhir semester, dan tes ujian akhir. Kemudian untuk menilai perkembangan akidah peserta didik, tenaga pendidik kelas, atau tenaga pendidik pendidikan agama Islam bekerjasama dengan tenaga

pendidik lain melakukan pengamatan perilaku terhadap peserta didik yang menyangkut pengamalan agamanya di dalam maupun diluar kelas.

4. Sarinah (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas kontrol adalah 41,516. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 69,895. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) dengan (TTS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 1.1 Orisinilitas

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian terdahulu	Orisinilitas (penelitian yang akan dilakukan)
1	Yasin Eka Putra dengan (2013) dengan judul “Pelaksanaan Outbond Sebagai Model	Meneliti tentang metode outbond yang diterapkan dalam pembelajaran	1. penelitian dari Yasin Eka Putra ini berfokus untuk melatih kemandirian siswa	Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan peneliti lebih berfokus kepada sikap kerjasama siswa dan

	Pembelajaran Untuk Melatih Kemandirian Siswa di SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang”.		2. penelitian ini diterapkan pada siswa SMP	penelitian ini akan diterapkan pada siswa SD
2	Irvanda Meva Distiara (2015) dengan judul “upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui kegiatan outbound pada anak kelas 2 di SDN Serut Sendangsari”	1. Menggunakan metode <i>Outbond</i> 2. Meneliti tentang kerjasama 3. Meneliti pada jenjang SD	pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian milik Irvanda Mera Distiara adalah penelitian tindakan kelas	Sedangkan Pendekatan penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif
3	Warsiyah (2011) dengan judul “Pendidikan Akidah Melalui Kegiatan Outbond (Studi Pada Kelas V di SD Alam Ar Ridho Semarang)”.	1. Meneliti tentang kegiatan <i>outbond</i> 2. Diterapkan pada siswa sekolah dasar	1. Penelitian yang dilakukan oleh Warsiyah berfokus terhadap perbaikan akhlak siswa. 2. Menggunakan metode penelitian kualitatif	Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus kepada sikap kerjasama siswa.

4	Sarinah (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya”.	1. Meneliti tentang model pembelajaran bermain. 2. Menggunakan model pembelajaran koperatif (bekerjasama). 3. Menggunakan metode penelitian kuantitatif	Penelitian ini dilakukan pada siswa MTS	Penelitian yang akan dilakukan peneliti akan diterapkan pada siswa SD
---	--	---	---	---

Dari keempat penelitian mengungkap tentang pembahasan yang sama yakni mengenai model permainan *Fun outbond* yang diterapkan kepada siswa tetapi objek dan fokus yang diambil berbeda, pada penelitian ini peneliti juga berencana untuk menelaah bagaimana pengaruh pembelajaran model *fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa di SDN 1 Baung dan Bagaimana penerapan pembelajaran model *fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa di SDN 1 Baung.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya sikap kerjasama pada siswa misalnya beberapa siswa masih saling berebut saat mengerjakan tugas kelompok dan pada saat bermain bombik masih banyak siswa yang berebut dantidak mau bermain bersama.
2. Siswa belum terlihat aktif dalam permainan kelompok terlihat kurangnya interaksi siswa ketika menyelesaikan tugas kelompok dan tidak mau mengerjakan tugas kelompok.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung ?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung ?
3. Bagaimana hubungan model *Fun Outbound* dengan sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *fun outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung.

2. Untuk mengetahui hubungan model *Fun Outbound* dengan sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *fun outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Secara teoritis
 - a. Memberikan informasi tambahan bagi program studi PGMI
 - b. Dapat dipakai peneliti lain sebagai gambaran penelitian tentang model pembelajaran *fun outbound* terhadap sikap kerjasama siswa.
2. Secara Praktis
 - a. Sebagai evaluasi bagi guru untuk memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran dalam menumbuhkan sikap kerjasama melalui kegiatan *fun outbound*.
 - b. Bagi mahasiswa, agar dapat menambah wawasan dan menambah referensi kajian keilmuan mahasiswa.
 - c. Bagi peneliti, agar dapat memberikan wawasan dan pengalaman dalam menumbuhkan sikap kerjasama.

G. Definisi Operasional

Model Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah, sebuah konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang di ajarkan dengan model *fun outbound* yang digunakan.

Fun Outbound dari penelitian ini diartikan sebuah kegiatan dilaksanakan di halaman yang luas seperti lapangan dengan berbagai macam permainan seperti permainan pesan berantai dan *Blind walk*

Kerjasama dari penelitian ini adalah suatu usaha kekompakan di antara anggota kelompok sepermainan siswa yang diarahkan guru untuk menyelesaikan sesuatu permainan, teka teki tanya jawab secara bersama-sama untuk mencapai sebuah tujuan yang sama dan kepentingan bersama.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam desain penelitian ini ialah

Bab I: Pendahuluan yang memuat latar tentang pelaksanaan kegiatan *fun outbound* untuk menumbuhkan sikap kerjasama siswa, hasil penelitian relevan mengenai *fun outbound*, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

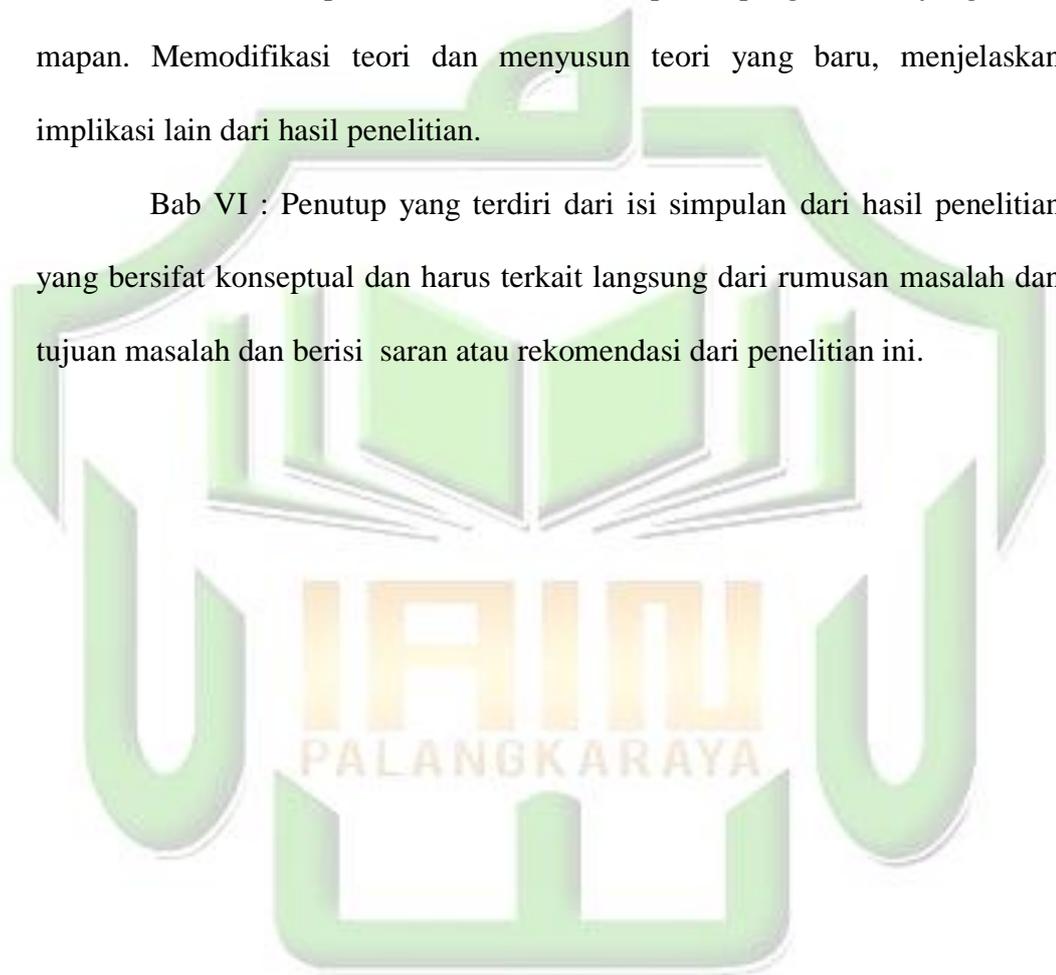
Bab II : Kajian taori yang mendeskripsikan teoritik tentang penerapan, model pembelajaran dan kegiatan *fun outbound* serta sikap kerjasama, konsep pengukuran dan hipotesis.

Bab III: Metode penelitian yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian, sumber populasi dan sampel, tehnik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, instrumen penelitian, pengabsahan instrumen, dan tehnik analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian yang terdiri dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, laporan yang diperoleh atas hasilnya dan memuat karakteristik variabel uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab V: Pembahasan yang terdiri dari menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan penelitian kedalam kumpulan pengetahuan yang telah mapan. Memodifikasi teori dan menyusun teori yang baru, menjelaskan implikasi lain dari hasil penelitian.

Bab VI : Penutup yang terdiri dari isi simpulan dari hasil penelitian yang bersifat konseptual dan harus terkait langsung dari rumusan masalah dan tujuan masalah dan berisi saran atau rekomendasi dari penelitian ini.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

Istilah pembelajaran menurut Yunus (2014) didefinisikan dari berbagai sudut pandang. Dari sudut pandang behavioristik, pembelajaran sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar.

Pembelajaran dari sudut pandang teori kognitif, didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya peningkatan penguasaan materi yang baik terhadap materi pelajaran (Nurdyansyah & Fahyuni, 2013: 1-2)

Adapun model pembelajaran menurut Slavin (2011) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen berupa sebuah permainan yang dimainkan oleh siswa dengan anggota lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Cahyaningsih, 2017:2)

Istilah model pembelajaran sangat dekat dengan strategi pembelajaran. Amri (2013) dalam bukunya mendefinisikan strategi pembelajaran, metode, pendekatan dan teknik pembelajaran antara lain sebagai berikut :

- a) Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu: 1) Pemilihan materi pelajaran (guru dan siswa); 2) Penyaji materi pelajaran (perorangan atau kelompok); 3) Cara menyajikan materi pelajaran (induktif atau deduktif, analitis atau sintesis, formal atau nonformal); dan 4) Sasaran penerima materi pelajaran (kelompok, perorangan, heterogen atau homogen).
- b) Pendekatan pembelajaran adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan.
- c) Metode pembelajaran adalah cara mengajar secara umum yang dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, misalnya mengajar dengan metode ceramah, ekspositori, tanya jawab, penemuan terbimbing dan sebagainya.
- d) Teknik mengajar adalah penerapan secara khusus atau metode pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan atau kebiasaan guru, ketersediaan media pembelajaran serta kesiapan siswa. Misalnya teknik megajarkan perkalian dengan penjumlahan berulang dan atau dengan teknik lainya.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu :

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah : a) Apakah tujuan pembelajaran yang dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor? b) bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai? dan c) apakah untuk mencapai tujuan memerlukan keterampilan akademik?
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran : a) Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu? b) Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasarat atau tidak? c) Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa: a) apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik? b) apakah model pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik? c) apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
4. Pertimbangan lainnya bersifat nonteknis: a) apakah untuk mencapai tujuan cukup dengan satu model saja? b) apakah model pembelajaran yang kita tetapkan di anggap satu-satunya model yang dapat digunakan? c) apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektifitas atau efisiensi? (Nurdyansyah & Fahyuni, 2013 :19-21)

2. Outbound

Ditinjau dari asal kata, “*outbound*” dapat diartikan *out of boundary* diterjemahkan secara bebas atau kebiasaan”. *Outbound* dapat diartikan sebagai suatu sarana peserta mengembangkan diri sesuai dengan tema kegiatan. Sehingga hakikat *outbound* di Indonesia merupakan metode pengembangan diri melalui kombinasi rangkaian kegiatan yang beraspek psikomotorik, kognitif, dan afektif dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman (Susanta, 2010: 18-19).

Sedangkan menurut (Rocmah, 2012:182) *outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, stimulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian informasi. Artinya dalam program *outbound* tersebut siswa secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan.

Jadi *Outbound* dapat dimaknai sebagai pembebasan atas potensi dasar, pola pikir, dan budaya keterbatasan. Dengan demikian seorang dapat melepas semua hal itu dengan cara menggali potensi besar yang selama ini terpendam, mengubah pola pikirnya yang membuat dirinya kaku, serta melepas diri dari budaya sugesti yang mendukung potensi diri.

a. Klasifikasi dan Perbedaan Real Outbound dengan Fun Outbound

Praktisi *outbound* mengklasifikasi atau membagi kegiatan *outbound* kedalam dua kategori yaitu *real outbound* dan *fun*

outbound (Asti,2009:19-21). Adapun perbedaan *Real outbound* dan *fun outbound* yaitu:

1. *Real Outbound*

- a) Menunjuk pada kegiatan *outbound* yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik yang besar.
- b) Para peserta menjalani petualangan (*advanture*) yang mendebarkan dan kegiatan penuh tantangan, seperti mendaki gunung, arum jeram, panjat dinding atau tebing, atau kegiatan di area tali.
- c) Memerlukan tempat khusus untuk pelaksanaannya.
- d) Alat/Fasilitas yang di butuhkan relatif lebih rumit dan pelaksanaannya harus didampingi instruktur yang ahli di bidangnya karena kegiatan *Outbound* jenis ini termasuk dalam kegiatan *outbound* yang beresiko tinggi (*bigh impact*).

2. *Fun Outbound*

- a) Menunjuk pada kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekankan unsur fisik.
- b) Para peserta “hanya” terlibat dalam permainan-permainan (*games*) ringan, tetapi sangat menyenangkan, beresiko kecil atau beresiko sedang.
- c) Tempat pelaksanaan dan alat/fasilitas yang dibutuhkan pun sangat minim alias tidak rumit.

b. Metode Outbound

Banyak pakar pendidikan dan pelatihan yang menjadikan konsep tentang bagaimana sebuah proses belajar menjadi efektif. Salah satu pendapat yang dikemukakan oleh Boyett bahwa setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan berikut ini (Ancok, 2007:6).

- 1) Pembentukan pengalaman (*Experience*)
- 2) Perenungan pengalaman (*Reflect*)
- 3) Pembentukan konsep (*Form Concept*)
- 4) Pengujian konsep (*Test Concept*)

Metode ini banyak mengandung unsur permainan yang menyenangkan dan dapat dirasakan langsung oleh siswa, sehingga peningkatan minat, sikap, motivasi dan hasil belajar siswa dapat terlihat selama proses pembelajaran.

c. Fun Outbound

Fun outbound atau *semi outbound*, merupakan kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan beresiko kecil atau sedang, namun tetap bermanfaat bagi pengembangan peserta, khususnya dari sisi sosial atau interaksi dengan sesama. Selain itu, bentuk permainan yang diberikan dalam *fun outbound* bersifat kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individual maupun kelompok, yang bertujuan untuk pengembangan secara individu maupun kelompok (Aji, 2015 :21).

1) Manfaat Fun Outbound

Berikut dipaparkan manfaat mengikuti *outbound* (Susanta, 2010:7) yaitu: melatih ketahanan mental dan pengendalian diri, menumbuhkan empati, melahirkan semangat kompetisi yang sehat, meningkatkan jiwa kepemimpinan, melihat kelemahan orang lain bukan sebagai kendala, meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sulit secara cepat dan akurat, membangun rasa percaya diri, meningkatkan kebutuhan akan pentingnya kerja tim untuk mencapai sasaran secara optimal, menumbuhkan sikap pantang menyerah, meningkatkan kemampuan mengenal diri dan orang lain, serta mengasah kemampuan bersosialisasi.

Sedangkan menurut Komara (Komara, 2017:42-43).

Metode *fun outbound* game memiliki beberapa manfaat yang tidak akan pernah didapat oleh siswa di dalam kelas, diantaranya yaitu: sikap positif, motivasi, keterampilan dan kepercayaan diri.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa *outbound training* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan dan menggunakan alam sebagai tempat belajar, yang disebut dengan belajar dari pengalaman atau *experiential learning*. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi: pembentukan pengalaman, perenungan pengalaman, pembentukan konsep, serta pengujian konsep. Sementara itu, terdapat beberapa tujuan dalam proses pembelajaran menggunakan *outbound training*, diantaranya adalah meningkatkan kemampuan sosial individu, menumbuhkan

sikap pantang menyerah, serta meningkatkan kerjasama dalam sebuah tim.

Kegiatan ini tentu saja akan membiasakan siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri sebagaimana penelitian Danarti (2014) menyatakan melalui *outdoor leaning* siswa akan memperoleh pengetahuan yang akan digali diluar kelas (Agusta dkk, 2018: 453).

2) **Persiapan Fun Outbound**

Adapun beberapa hal yang perlu disiapkan untuk menuju kegiatan *outbound* baik itu *real outbound* atau *fun outbound* (Asti, 2009:21-36) adalah:

1. Menetapkan Tujuan/Target

Untuk apa kegiatan ini dilaksanakan? Setiap kegiatan pasti memiliki tujuan/ target yang diinginkan di capai. Untuk mengasah kebersamaan? Memompa semangat berprestasi? Kepemimpinan? Atau tujuan yang lainnya.

Penetapan tujuan dan target ini penting untuk mendesain setting kegiatan yang akan dilaksanakan, meliputi pemilihan lokasi/ tempat pelaksanaan, merumuskan materi, dan jenis-jenis permainan (*games*) yang akan dilaksanakan dalam kegiatan *outbound* tersebut.

2. Menentukan Lokasi Kegiatan

Setelah tujuan/target kegiatan telah ditentukan, maka setelah itu adalah menentukan tempat. Adakalanya, kegiatan *outbound* dilakukan hanya sebagai pelengkap atau variasai dari kegiatan dalam ruangan (*indoor*). Bila itu yang terjadi, maka pilihlah gedung atau aula yang memiliki halaman luas, atau dekat dengan tanah lapang yang bisa dijadikan area *outbound* atau permainan (*games*).

3. Menyiapkan alat yang diperlukan

Agar kegiatan *outbound* baik itu *real outbound* atau *fun outbound* berjalan dengan baik, segala keperluan menyangkut masalah peralatan yang dibutuhkan harus dipersiapkan. Untuk kegiatan *fun outbound*, umumnya tidak banyak membutuhkan peralatan yang rumit. Bahkan, bisa saja para peserta diminta membawa peralatan sendiri, tentu yang memungkinkan untuk bisa dibawa.

4. Menyiapkan Tim Instruktur

Tim instruktur ini menjadi kunci keberhasilan suatu kegiatan *outbound*, entah itu *real outbound* atau *fun outbound*. Tim instruktur harus terdiri dari orang-orang yang sudah berpengalaman dibidangnya, terutama

outbound yang memiliki resiko tinggi, sehingga kegiatan *outbound* bisa berlangsung aman, nyaman, dan menyenangkan.

3) Permainan *Fun Outbound*

1. Pesan berantai

Tujuan Permainan antara lain:

- a. Kerjasama tim
- b. Pengaturan strategi
- c. Komunikatif efektif
- d. Berlatih peran/ memperagakan sesuatu
- e. Hiburan

Alat

- a. Kain penutup mata
- b. Kertas polio seperlunya

Pelaksanaan :

- a. Permainan ini dilakukan secara berkelompok/tim dengan masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang
- b. Peserta berbaris satu banjar sesuai kelompoknya, dengan jarak antar peserta 1-2 meter.
- c. Panitia menyiapkan kertas yang bertuliskan kata/kalimat misalnya
 - Kerjasama

- Mufakat

- d. Seluruh peserta mengenakan kain penutup mata, kecuali peserta paling depan atau peserta pertama yang bertugas mengambil kertas berulisa kata atau kalimat yang sudah disiapkan.
- e. Peserta pertama kemudian menepuk pundak peserta dibelakangnya (peserta kedua). Peserta kedua yang ditepuk segera membuka mata, dan peserta pertama segera mengkomunikasikan pesan berupa kata/kalimat yang ada di kertas yang diterima dari panitia.
- f. Peserta kedua kemudian mengkomunikasikannya kepada peserta ketiga sampai kepeserta terakhir.
- g. Tugas peserta terakhir adalah menebak isi pesan yang telah disampaikan secara berantai.

Peraturan :

- a. Dalam menyampaikan atau mengkomunikasikan pesan, peserta hanya diperbolehkan dengan gerak tubuh, tidak boleh dengan lisan atau berbicara.
- b. Kelompok yang bisa menebak dianggap sebagai pemenang.
- c. Permainan bisa dilakukan berulang kali dengan mengubah posisi peserta, sehingga semua peserta pernah

mengalami posisi sebagai peserta pertama maupun peserta paling akhir (Asti, 2009:103-105).

2. Blind Walk

Tujuan Permainan

- a. Kerjasama tim
- b. Kekompakan
- c. Melatih kedisiplinan
- d. Mengatur strategi
- e. Keseimbangan otak
- f. Kepemimpinan

Alat

- a. Kain penutup mata
- b. Tali rafia secukupnya untuk membuat jalur
- c. Ranting untuk tiang pancang

Pelaksanaan

- a. Permainan ini dilakukan secara kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 3-6 orang.
- b. Tiap-tiap peserta dalam kelompok diminta berjalan dengan mata tertutup (kecuali satu orang sebagai ketua kelompok) mengikuti jalur yang telah dibuat
- c. Dengan arahan ketua kelompok yang berjalan paling belakang, peserta berjalan mengikuti jalur tanpa menyentuh pembatas

- d. Kelompok yang pertama memasuki garis *finish* dinyatakan sebagai pemenang (Asti, 2009:114-115).

3. Kerja Sama

a. Pengertian kerjasama

Kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama yang merupakan suatu sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan/ kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain (Yudha, 2005:39-40).

Menurut Dewi (dalam Yulitri, 2020:33-40) kerjasama adalah bentuk sebuah kerjasama antara aspek emosional dan mental sekelompok orang di dalam suatu kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan tanggung jawab bersama mencapai tujuan bersama dalam kelompok.

Adapun Menurut Riadi Kerjasama yaitu kemampuan bekerjasama untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi, dan perasaan orang lain (Martono, 2016:3). Sedangkan menurut (Yusuf, 2014:125). Kerjasama (Cooperation) yaitu sikap mau berkerja sama dengan kelompok. Salah satu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama-sama dalam satu kelompok.

Selanjutnya Horward Gardner (dalam Martono, 2013:3) mengartikan kerjasama adalah peka terhadap perasaan, keinginan, dan ketakutannya sendiri dalam sebuah kelompok.

Berdasarkan pengertian kerjasama yang telah di kemukakan oleh beberapa ahli dapat di simpulkan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial yaitu usaha koordinasi di antara anggota kelompok yang diarahkan untuk menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama-sama dan mencapai tujuan bersama.

b. Syarat-Syarat Kerjasama

Pencapaian kerjasama menuntut persyaratan tertentu yang harus dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Adapun syarat-syarat kerjasama menurut Saputra dan Rudyanto (Yudha, 2005:40-41) yaitu:

1. Kepentingan yang sama. Kerjasama akan terbentuk apabila ada kepentingan yang sama yang ingin dicapai oleh semua anggota. Kepentingan yang sama tidak hanya menyangkut aspek materi mungkin juga aspek non materi seperti aspek moral, rohani, dan batiniah.
2. Keadilan. Kerjasama harus didasari oleh prinsip keadilan, artinya setiap orang yang ikut bekerjasama memperoleh imbalan yang sesuai dengan kontribusinya dalam pelaksanaan suatu kegiatan kerjasama

3. Saling Pengertian. Kerjasama harus dilandasi oleh keinginan untuk mengerti dan memahami kepentingan dari orang-orang yang terlibat dalam kegiatan bersama itu, pengertian ini akan merangsang timbulnya kerjasama atas dasar saling pengertian.
4. Tujuan yang sama. Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan serupa tentang hal yang ingin dicapai. Menetapkan tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hampir setiap orang terikat dalam suatu kelompok didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin dicapai oleh keberhasilan kelompok. Tujuan harus dapat mengantisipasi kepentingan individual yang tergabung dalam kelompok sosial.
5. Saling membantu. Kerjasama merupakan dasar keberhasilan dalam pencapaian tujuan. Hal ini akan lebih mudah terjadi, jika setiap orang dalam kelompok bersedia untuk saling membantu teman sesama kelompok jika diperlukan.
6. Saling melayani. Kesediaan untuk saling melayani merupakan unsur yang mempercepat terjadinya suatu kerjasama.
7. Tanggung jawab. Kesediaan untuk saling melayani merupakan perwujudan tanggung jawab dari setiap orang yang terlibat dalam kelompok. Jika ada anggota yang hanya ingin dilayani dan tidak bersedia melayani kepentingan orang lain, maka akibatnya akan terjadi kepincangan distribusi kegiatan.

8. Penghargaan. Seorang akan merasa bahagia jika mendapat penghargaan atas kegiatan yang dilakukannya. Penghargaan ini dapat berupa penghargaan dalam ujud “rasa hormat”, atau dalam bentuk yang nyata, misalnya materi atau penghargaan tertulis. Hal yang sangat penting dalam kerjasama adalah keinginan untuk saling menghargai sesama anggota kelompok.
9. Kompromi. Kerjasama kelompok adalah gabungan kerja dari setiap orang yang terlibat dalam kelompok sosial. Cara kerja setiap orang tidak sama, ada yang cepat ada yang lambat. Ada yang serius dan ada yang ogah-ogahan. Unsur kompromi penting untuk melandasi kapan suatu kegiatan akan diselesaikan

c. Jenis Kerjasama

Jenis kerjasama di bedakan menjadi dua, yaitu ditinjau dari kedudukan atau status pelaku dan dari proses kerjanya dan kerjasama ditinjau dari proses kerjanya dapat dibedakan dalam tiga jenis (M. Yudha, 2005:42-43).

Adapun kerjasama ditinjau dari kedudukan atau status pelakunya adalah:

1. Kerjasama setara, yaitu bentuk kerjasama yang terjadi antar orang yang mempunyai posisi yang sama.
2. Kerjasama tak setara yaitu pola kerjasama yang terjadi antar orang yang berbeda posisi, namun kedua pihak saling membutuhkan untuk kepentingan masing-masing

Adapun kerjasama ditinjau dari proses kerjanya dapat dibedakan dalam tiga jenis, yaitu:

1. Kerjasama berkawan
2. Kerjasama suplementer, yaitu kerjasama yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama, namun tidak dapat dilakukan sendiri.
3. Kerjasama berbeda, yaitu kerjasama yang dilakukan melalui pembagian tugas secara teratur, kegiatan berbagi-bagi tidak sama bagi setiap orang.

d. Tahap-Tahap Kerjasama

Tahap-tahap kerjasama ini menjadi langkah keberlangsungan dari suatu wujud kebersamaan (Yudha, 2005:43-44). Adapun tahap tahap kerjasama adalah sebagai berikut:

1. Bekerja sendiri, pada tahap ini seseorang memerlukan waktu dan proses untuk mengenal dirinya.
2. Mengamati dan mengenal lingkungan, mengenal lingkungan tepat bekerjasama akan terjadi merupakan cara yang dapat membantu seseorang menentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri.
3. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri, pada tahap ini berdasarkan analisis pada poin 1 dan 2, ketertarikan untuk terlibat pada suatu kerjasama perlu dibarengi dengan upaya penyesuaian.

4. Terbuka untuk memberi dan menerima, kemampuan menyesuaikan diri adalah langkah menuju keterbukaan sikap. Orang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima.

Menurut David, dkk (dalam Handayani, 2019 : 76) terdapat 4 elemen dasar dalam bekerjasama antara lain :

- a) Adanya saling ketergantungan yang menguntungkan siswa dalam melakukan usaha secara sama-sama.
- b) Adanya komunikasi langsung antara siswa dalam kelompoknya.
- c) Setiap siswa memiliki rasa tanggung jawab untuk menguasai materi yang di ajarkan.
- d) Penggunaan yang tepat dari kemampuan interpersonal dan kelompok kecil yang di miliki siswa.

e. Indikator kerjasama

Menurut Suherman (2001:86) indikator kerjasama dapat di klasifikasikan sebagai berikut :

- a. Mengikuti aturan
- b. Membantu teman
- c. Ingin semua bermain
- d. Memotivasi orang lain
- e. Bekerjasama
- f. Memperhatikan perasaan orang lain

- g. Kerjasama meraih tujuan
- h. Menerima pendapat orang lain
- i. Bermain secara terkendali
- j. mengendalikan tempramen
- k. Hormat terhadap orang lain

B. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah di nyataan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017:15).

Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari dua hipotesis, yaitu Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis alternatif (H_a), di rumuskan sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Fun Outbound terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung

H_0 = Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Fun Outbound terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung

C. Konsep dan Pengukuran

Kemampuan sosial sangat diperlukan karena sejatinya manusia adalah mahluk sosial. Manusia tidak dapat hidup menyendiri, banyak kegiatan hidup yang terkait dengan orang lain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan orang lain.

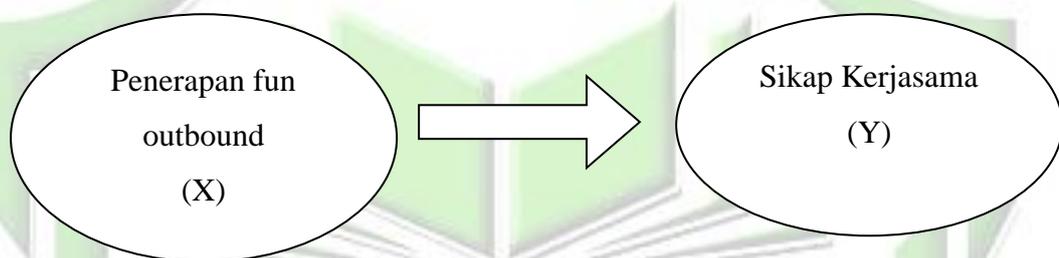
Dengan kegiatan *fun outbound* merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk permasalahan tersebut. Diharapkan perkembangan anak khususnya dalam hal kerjasama akan berkembang dengan baik sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak. Jadi dalam kegiatan *ourbound* anak akan dilatih kerjasamanya.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan dalam melakukan kegiatan *Outbound* sekolah harus mencari solusi yang tepat dalam menghadapi beberapa kendala tersebut, sekolah harus mencari model melatih yang tepat untuk mengembangkan kerjasama siswa. Secara sederhana alur pelaksanaan penelitian dapat di gambarkan sebagai berikut:

1. Membuat instrumen penelitian yang telah disetujui oleh kedua dosen pembimbing dan di validasi oleh validator ahli.
2. Membuat surat penelitian sebagai pengantar untuk melakukan penelitian di sekolah
3. Melakukan administrasi penelitian kepada pihak sekolah SDN 1 Baung
4. Menyebarkan angket dan melakukan uji coba kepada siswa kelas VI SDN 1 Baung yang sebelumnya sudah belajar materi di kelas V PKN
5. Selanjutnya uji validitas dan reliabilitas
6. Memberikan perlakuan belajar mengajar di dalam dan di luar kelas menggunakan model pembelajaran *fun outbound* pada kelas V SDN 1 Baung.

7. Setelah proses belajar mengajar selesai oleh 13 siswa kelas V SDN 1 Baung selama 6 kali pertemuan mengikuti pembelajaran selanjutnya menyebarkan angket *Fun Outbound* dan angket kerjasama.
8. Hasil dari pengisian angket fun Ourbound dan angket kerjasama ini akan di jadikan data dari varibel terikat.
9. Menarik kesimpulan dari analisis data

Adapun skema penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran

Keterangan: X : Penerapan fun outbound

Y : Sikap Kerjasama

→ : Pengaruh Variabel X dan Y

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adapun jenis penelitian ini yaitu kuantitatif korelasional. Menurut Sugiyono “Metode penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiyono, 2017:14). Metode penelitian korelasional dapat di artikan sebagai metode penelitian Expost Fakto yang bersifat kuantitatif korelasi tanpa adanya rekayasa terhadap variabel yang di teliti.

Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti ingin mengetahui tentang pengaruh dan hubungan model pembelajaran *fun outbond* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menggali pada keluasan informasi, (bukan kedalaman) sehingga metode ini cocok digunakan untuk populasi yang luas dengan variabel yang terbatas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Baung yang beralamat di Jl. A. Romani, Kecamatan. Seruyan Hilir, Kabupaten Seruyan. Penelitian yang dilaksanakan di sekolah ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh, hubungan dan penerapan pembelajaran model *Fun outbound* dalam menumbuhkan sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan
1	Tahap persiapan penelitian	
	a. Penyusunan & Pengajuan Judul	Juni 2020
	b. Seminar Judul	Juni 2020
	c. Penyusunan & Pengajuan Proposal	Agustus 2020-Maret 2021
	d. Seminar Proposal	April 2021
	e. Validasi Instrumen	Mei 2021
	f. Perijinan Penelitian	Juni 2021
2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	
	a. Pengumpulan Data	Juli 2021
	c. Analisis Data	Juli 2021
3	Tahap Penyusunan Skripsi	Juli-Agustus 2021
4	Munaqasyah Skripsi	oktober 2021

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling dengan pengambilan sampel jenuh. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel ini karena populasinya adalah 13 orang. “pengambilan sampel jenuh ialah tehnik pengambilan sampel diambil dari semua populasi yang dijadikan sampel dan di sebut juga dengan istilah sensus (Riduwan, 2012:64).

Pengambilan sampel tersedia dengan populasi dewasa kurang dari 30 orang. Adapun Arikunto (2006:134) mengemukakan bahwa “kurang dari 100 populasi sebaiknya di ambil semuanya sehingga penelitiannya adalah studi populasi”. Saat ini dilihat dari total populasi yang berjumlah 13 orang maka dari itu semua anggota populasi dijadikan sampel dalam penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh data yang diperlukan dalam suatu penelitian, dengan menggunakan suatu alat tertentu. Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh informasi atau keterangan yang benar dan dapat dipercaya. Menurut Arikunto (2007: 224-234) ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu sebagai berikut: teknik angket, teknik keterterapan observasi, dan dokumentasi. Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik angket.

Angket atau kuesioner adalah Instrumen pengumpul data yang digunakan dalam teknik komunikasi tak langsung, artinya responden secara tidak langsung menjawab daftar pertanyaan tertulis yang dikirim melalui media tertentu. Dalam penelitian ini teknik angket yang digunakan peneliti adalah dengan instrumen skala belajar bekerjasama yang dikembangkan berdasarkan model *Fun Outbound*.

Variabel merupakan istilah yang tidak pernah ketinggalan dalam setiap penelitian. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2014: 161). Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau independent variable (X), sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas variabel tergantung, variabel terikat atau dependent variable (Y) (Arikunto, 2014: 162). Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu:

Variabel X = *Fun Outbound*

Variabel Y = Kerjasama Siswa

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diperoleh (Arikunto, 2014:203).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu berupa Kuisisioner. Kuisisioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden dan kuisioner ini digunakan untuk uji kemampuan sikap kerjasama peserta didik. instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian, terlebih dahulu harus dilakukan pengabsahan data. Data yang diperoleh dikatakan absah apabila alat pengumpul data atau instrumen yang digunakan benar-benar valid sebagai alat ukur.

Penelitian ini menggunakan sejumlah *statment* dengan skala *likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju

Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen angket dan instrumen keterterapan observasi. Angket yang digunakan merupakan adopsi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aang Royani (Suherman, 2001: 86). Untuk lebih jelas dan memudahkan penulis tuangkan dalam bentuk kisi-kisi yang ada di tabel bawah ini :

Indikator Kisi-Kisi Angket Kerjasama

Komponen	Sub Komponen	Indikator	No soal dalam angket
Kerjasama menurut Suherman (2001:86)	Mengikuti aturan	1. Di dalam kelas	5
		2. Di luar kelas	2
	Membantu teman	1. Pembelajaran teori	26
		2. Pembelajaran praktik	20
	Ingin semua bermain	1. Kesempatan	22
		2. Dukungan	19

		3. Bimbingan	17
		4. Ajaran	18
	Memotivasi orang lain	1. Penghargaan	16
		2. Pujian	24
		3. Himbauan	12
	Bekerjasama	1. Tingkat kesulitan tugas	7
		2. Penetapan target	9
	Memperhatikan perasaan orang lain	1. Simpati	11
		2. Ejekan	1
	Kerjasama meraih tujuan	1. Giat belajar	27
		2. Belajar tambahan	3
	Menerima pendapat orang lain	1. Diskusi	8
		2. Belajar dengan teman	15
	Bermain secara terkendali	1. Proses belajar mengajar	4
		2. Diluar proses belajar mengajar	13
	mengendalikan tempramen	1. Teguran	6
		2. Koreksi/perbaikan	10
	Hormat terhadap orang lain	1. Guru	25
		2. Teman sebaya	21
		3. Kakak kelas	14
		4. Adik kelas	23

Tabel 3.2 Indikator Kisi-Kisi Angket Fun Outbound

No	Variabel	Indikator	Item	No Item
1	Fun Outbound (Blind Walk dan Pesan Berantai)	Pembentukan pengalaman	5	1,7,8,9,13,14,21,27,28,29,33,34
		Perenungan pengalaman	2	4,10,15,17,18,24,30,35,37,38
		Pembentukan konsep	3	5,6,11,16,20,25,26,31,36,40
		Pengujian konsep	2	2,3,12,19,22,23,33,39

F. Pengabsahan Instrumen

Pengabsahan instrumen berkaitan dengan validitas, sebelum peneliti melakukan uji validitas, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu. Uji coba akan dilakukan pada siswa kelas VI SDN 1 Baung. Uji coba yang dilakukan berupa angket yang disebarakan kepada siswa kelas VI yang sebelumnya sudah melaksanakan pembelajaran PPKN di kelas V.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid memiliki arti bahwa alat ukur atau test yang digunakan untuk mendapatkan data dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016:121). Dalam penelitian ini, untuk mengetahui validitas data peneliti menggunakan instrumen yang ada dalam sasaran penelitian sebagai uji coba. Untuk menguji validitas aitem pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan program komputer IBM SPSS *Statistic 20*.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel X

No	Kreteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,5,6,8,9,10,11,12,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25,26,27,29,31,32,33,35,36,37,38,39,40,41,43,45,46,48,49,50	40
2	Tidak Valid	4,7,13,21,28,30,34,42,44,47,	10
Jumlah		50	50

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Kuesioner Variabel Y

No	Kreteria	No Soal	Jumlah Soal
1	Valid	1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,25,26,27,28,30	27
2	Tidak Valid	4,24,29	3
Jumlah		50	50

Hasil uji validitas menggunakan *pearson's product Moment correlation*, bernilai valid jika nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 r-tabel untuk 10 responden adalah sebesar (0,6319) didapatkan hasil dari 50 angket pertanyaan pada variabel Y sebanyak 40 angket valid dan 10 angket tidak valid di jelaskan pada tabel 3.4

Dan didapatkan hasil dari 30 angket pertanyaan variabel X 27 angket bernilai valid dan 3 angket tidak valid dijelaskan pada tabel 3.5

2. Uji Reliabilitas

Suatu pengukuran disebut memiliki reliabilitas apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap suatu objek memiliki hasil yang tetap maupun terdapat perbedaan yang cukup kecil. Untuk menguji reliabilitas aitem pada

penelitian ini dengan menggunakan bantuan program komputer IBM SPSS
Statistic 20.

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Variabel	Item	Cronbach's Alpha	Cut of Value	Keterangan
X	50	0.984	0.6	Reliabel
Y	30	0.975	0.6	Reliabel

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Lembar Observasi

Proses pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan model *fun outbound* oleh observer dalam hal keterlaksanaan proses pembelajaran berlangsung. Aspek penilaian keterlaksanaan pembelajaran adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dengan perhitungan:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X : Rata-rata skor

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan

N : Jumlah kategori yang ada

Skor keterlaksanaan pembelajaran dikelompokkan dalam empat kategori, yaitu pada tabel 3.7.

Tabel 3.6 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran

Nilai	Kategori
$1,00 < X \leq 1,75$	Kurang Baik
$1,75 < X \leq 2,50$	Cukup
$2,50 < X \leq 3,25$	Baik
$3,25 < X \leq 4,00$	Sangat baik

2. Analisis Univariat

Tehnik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis univariat, analisis univariat adalah analisis yang dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari tiap variabel (Notoatmodjo dalam Rahayu, 2012). Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Variabel yang di analisis dalam penelitian ini adalah variabel kerja sama siswa.

Rumus : $P =$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi

n : Jumlah Sampel

Untuk mempermudah peneliti menganalisis hasil berkaitan dengan minat belajar berikut kriteria persentase minat belajar siswa menurut Arikunto (2013) sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Persentase Kerjasama Siswa

Presentasi Skor kerjasama (%)	Kriteria
76-100	Tinggi
56-75	Sedang
0-55	Rendah

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linear sederhana di gunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Model Pembelajaran *fun outbond* terhadap Sikap Kerjasama siswa kelas 5 SDN Baung. Menurut Sugiyono (2015:237) rumus analisis linear sederhana sebagai berikut:

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

Y= Subjek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y bila X= 0 (harga konstan)

b= Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang di dasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.

X= Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

4. Koefisien Determinasi (R^2)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen digunakan koefisien determinasi (R^2). Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi dependen amat terbatas. Nilai R^2 yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

5. Analisis Korelasi *Product Moment*

Uji Korelasi Product Moment digunakan untuk menguji pengaruh variabel Pengaruh Model Pembelajaran fun outbond terhadap Sikap Kerjasama siswa kelas 5 SDN Baung. Untuk keperluan ini, digunakan rumus korelasi Product Moment oleh Sugiyono (2017: 255) yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

x = nilai variabel X

y = nilai variabel Y

n = jumlah data

Kriteria pengujian adalah ada pengaruh yang signifikan jika nilai r hitung lebih besar nilai r tabel pada sampel (N) tertentu pada taraf signifikan 5 % demikian pula sebaliknya. Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel media pembelajaran dengan variabel motivasi belajar, maka digunakan tabel interpretasi nilai r dari Sugiyono (2017:257) , yaitu:

Tabel 3.8 Korelasi Validitas

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Sumber : Sugiyono (2011:184)

Selanjutnya, untuk memudahkan dalam pengolahan data maka akan di gunakan aplikasi SPSS.

6. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji tingkat kenormalan suatu data dalam korelasi dua variabel. Uji normalitas yang digunakan adalah rumus Chi Kuadrat yang di kemukakan oleh Sugiyono (2015: 241) yaitu:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan: X_2 = Harga chi kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Adapun kriteria pengujian dengan membandingkan harga chi kuadrat hitung dengan chi kuadrat tabel. Jika chi kuadrat tabel hitung lebih kecil atau sama dengan chi kuadrat tabel ($X_{2h} \leq X_{2t}$) maka data terdistribusi normal dan apabila terjadi hal yang sebaliknya maka di nyatakan tidak normal.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Responden Penelitian

1. Deskripsi Responden Penelitian

Sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas V SDN I Baung yang berjumlah 13 siswa, dengan jumlah sampel yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah 13 sampel, maka jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 13 eksemplar. Data diperoleh berdasarkan hasil jawaban kuesioner. Kemudian diolah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran fun outbound dan variabel sikap kerja sama siswa kelas V. Adapun deskripsi responden penelitian berdasarkan jenis kelamin. Berikut ini data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada sebagai berikut :

Tabel 4.9 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Jumlah siswa	Persen (%)
Laki-Laki	9	69.2
Perempuan	4	30.8
Jumlah	13	100

Dari Tabel 4.2 di atas data responden berdasarkan jenis kelamin pada kelas V SDN I Baung, siswa laki-laki berjumlah 9 orang atau sebesar 69.2 persen, sedangkan siswi perempuan berjumlah 4 orang atau sebesar 30.8 persen. Dapat disimpulkan dari data responden berdasarkan jenis kelamin

yang paling dominan adalah siswa perempuan dari pada siswa laki laki pada kelas V SDN I Baung.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penerapan Observasi Siswa Dan Guru

Penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* diterapkan sebanyak 6 kali dengan rincian pertemuan pertama, kedua dan ketiga adalah penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* (pesan berantai) sedangkan pertemuan ke keempat, kelima dan keenam adalah penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* (*blind walk*).

Penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* dinilai dari observasi terhadap guru dan siswa, dinilai oleh 2 (dua) orang pengamat yaitu guru kelas 4 dan guru kelas 6 menggunakan lembar keterterapan model pembelajaran.

Observasi terhadap guru terdiri dari beberapa tahap, antara lain ; tahap 1 pembentukan Pengalaman, yang berisikan ; 1. Guru mengajak siswa belajar di halaman sekolah, 2. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*Open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkap hasil-hasil tertentu.

Tahap kedua, Perenungan pengalaman, yang berisikan ; 1. Guru memberikan pengalaman baru dengan belajar menggunakan model fun outbound, 2. Guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.

Tahap 3 Pembentukan konsep, yang berisikan ; 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil atau keseluruhan kelompok untuk bekerjasama di dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman, 2. Guru menempatkan siswa di dalam situasi-situasi nyata untuk memecahkan masalah.

Tahap 4 Pengujian Konsep, yang berisikan ; 1. Guru membimbing siswa untuk berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, 2. Guru membuat aturan dalam sebuah permainan fun outbound (Blind Walk atau Pesan Berantai), 3. Guru memberikan konsekuensi kepada siswa yang tidak ikut di dalam permainan, 4. Keseluruhan kelas/kelompok menyajikan pengalaman yang telah di pelajari, 5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran

Sedangkan observasi terhadap siswa juga dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain ; Tahap 1 pembentukan Pengalaman, berisikan ; 1. Siswa melibatkan dirinya dengan pengalaman baru yaitu dengan permainan yang di berikan oleh guru.

Tahap 2 Perenungan pengalaman, berisikan ; 1. observasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalamannya (dalam bermain dari berbagai segi).

Tahap 3 Pembentukan konsep, berisikan ; 1. Siswa dapat menciptakan berbagai macam konsep-konsep dan dapat mengintegrasikannya observasinya menjadi teori yang sehat.

Tahap 4, Pengujian Konsep, berisikan ; 1.Siswa mendengarkan aturan dan konsekuensi yang diberikan oleh guru, 2. Siswa dapat memecahkan masalah-masalah dalam permainan *Fun outbound*, 3. siswa dapat menyimpulkan materi serta pengalamannya dalam bermain.

Hasil penilaian dua pengamat yaitu guru nya langsung yang menerapkan pembelajaran ini juga mengakui bahwa kata beliau sangat terlihat sekali mereka lebih antusias dalam belajarnya karena penerapan model pembelajaran ini disertai juga dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menarik perhatian mereka dalam belajar. Data hasil rekapitulasi penerapan *Fun Outbound* untuk guru dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini.

Tabel 4.10 Data Hasil Rekapitulasi Penerapan Fun Outbound

Tahap	Aspek yang diamati	Rata-rata pertemuan 1	Rata-rata pertemuan 2	Rata-rata pertemuan 3	Rata-rata pertemuan 4	Rata-rata pertemuan 5	Rata-rata pertemuan 6
1	pembentukan Pengalaman 1. Guru mengajak siswa belajar di halaman sekolah	75	62,5	87,5	87,5	75	100
	2. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (Open mindet) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkap hasil-hasil	62,5	62,5	75	87,5	87,5	87,5

	tertentu.						
2	<p>Perenungan pengalaman</p> <p>3. Guru memberikan pengalaman baru dengan belajar menggunakan model fun outbound</p>	62,5	75	100	50	87,5	87,5
	4. Guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman	62,5	50	100	75	87,5	100
3	<p>Pembentukan konsep</p> <p>5. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil atau keseluruhan kelompok untuk bekerjasama di dalam pembelajaran berdasarkan pengalaman</p>	75	75	75	87,5	87,5	75
	6. Guru menempatkan siswa di dalam situasi-situasi nyata untuk memecahkan masalah	62,5	62,5	100	75	100	100
4	<p>Pengujian Konsep</p> <p>7. Guru membimbing siswa untuk berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia</p>	100	75	87,5	100	87,5	100
	8. Guru membuat aturan dalam sebuah permainan fun outbound (Blind Walk atau Pesan Berantai)	62,5	62,5	87,5	75	87,5	87,5
	9. Guru memberikan konsekuensi kepada	100	62,5	87,5	87,5	87,5	100

siswa yang tidak ikut di dalam permainan						
10. Keseluruhan kelas/kelompok menyajikan pegalaman yang telah di pelajari	50	62,5	87,5	75	87,5	100
11. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran	75	62,5	87,5	62,5	75	87,5
Rata-Rata	8,95%	8,09%	11,07%	9,80%	10,79%	11,65%
Keterangan	Sangat Baik					

Berdasarkan pada tabel 4.3 tersebut dapat dilihat bahwa data hasil penilaian penerapan model pembelajaran fun outbound untuk guru menunjukkan kategori sangat baik, yaitu berdasarkan penilaian setiap tahap pembelajaran yang dilakukan oleh guru penilaian penerapan pembelajaran oleh pengamat 1 dan 2 pada setiap pertemuan, baik pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 6 berada pada kategori sangat baik, dengan skor rata-rata dari pertemuan 1 di peroleh nilai rata-rata pertemuan (1) 8,95%, pertemuan (2) 8,09%, pertemuan (3) 11,07% pertemuan (4) 9,80% pertemuan (5) 10,79% pertemuan (6) 11,65%. Sedangkan data hasil rekapitulasi penerapan *Fun Outbound* untuk siswa dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.11 Data Hasil Rekapitulasi Penerapan Fun outbound Untuk Siswa

Tahap	Aspek yang diamati	Rata-rata pertemuan 1	Rata-rata pertemuan 2	Rata-rata pertemuan 3	Rata-rata pertemuan 4	Rata-rata pertemuan 5	Rata-rata pertemuan 6
1	<p>Pembentukan Pengalaman</p> <p>1. Siswa melibatkan dirinya dengan pengalaman baru yaitu dengan permainan yang di berikan oleh guru</p>	50	75	87,5	75	87,5	87,5
2	<p>Perenungan pengalaman</p> <p>2. observasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalamannya (dalam bermain dari berbagai segi)</p>	50	75	100	75	75	87,5
3	<p>Pembentukan konsep</p> <p>3. Siswa dapat menciptakan berbagai macam konsep-konsep dan dapat mengintegrasikannya observasinya menjadi teori yang sehat</p>	62,5	62,5	100	75	100	100
4	<p>Pengujian Konsep</p> <p>4. Siswa mendengarkan aturan dan konsekuensi yang diberikan oleh guru</p>	50	75	87,5	75	75	87,5

5.	Siswa dapat memecahkan masalah-masalah dalam permainan Funoutbound	62,5	62,5	87,5	75	100	100
6.	siswa dapat menyimpulkan materi serta pengalamannya dalam bermain	62,5	75	87,5	75	62,5	87,5
	Rata-Rata	7,03%	8,85%	11,46%	9,37%	10,42%	11,46%
	Keterangan	Sangat Baik					

Berdasarkan pada tabel 4.12 tersebut dapat dilihat bahwa data hasil penilaian penerapan model pembelajaran fun outbound untuk siswa menunjukkan kategori sangat baik, yaitu berdasarkan penilaian setiap tahap pembelajaran yang dilakukan oleh guru penilaian penerapan pembelajaran oleh pengamat 1 dan 2 pada setiap pertemuan, baik pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 6 berada pada kategori sangat baik, dengan skor rata-rata pertemuan (1) 7,03%, pertemuan (2) 8,85%, pertemuan (3) 11,46% pertemuan (4) 9,37% pertemuan (5) 10,42% pertemuan (6) 11,46%

2. Deskripsi Tanggapan Responden Berdasarkan Hasil Kuesioner

Untuk mengetahui tanggapan responden berdasarkan hasil kuesioner Penerapan model pembelajaran Fun Outbound yang didapatkan dari 13 orang siswa kelas V SDN I Baung. Hasil dari kuesioner tersebut

dilakukan perhitungan dan hasil frekuensi masing-masing jawaban dikelompokkan sesuai dengan variabel dan item variabel penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.12 Deskripsi Jawaban Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound

Jumlah siswa	Item pertanyaan	Skor				Jumlah
		STS	TS	S	SS	
13	40	0	0	276	244	520
Persen		0	0	53.1	46.9	100

Berdasarkan tabel deskripsi jawaban responden diatas dapat disimpulkan bahwa dari 13 orang siswa rata-rata menjawab sangat setuju dan setuju atas pertanyaan berkaitan dengan Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound yang dibuktikan dengan persentase masing-masing sebesar 46,9 persen dan 53,1 persen. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa di SDN I Baung merasakan bahwa penerapan model pembelajaran fun outbound menyenangkan

3. Deskripsi Jawaban Kerja sama siswa

Tabel 4.13 Deskripsi Jawaban Kerja sama siswa

Jumlah siswa	Item pertanyaan	Skor				Jumlah
		STS	TS	S	SS	
13	27	0	0	182	169	351
Persen		0	0	51.9	48.1	100

Berdasarkan tabel deskripsi jawaban responden diatas dapat disimpulkan bahwa dari 13 orang siswa rata-rata menjawab sangat setuju

dan setuju atas pertanyaan berkaitan dengan kerja sama siswa yang dibuktikan dengan persentase masing-masing sebesar 47,5 persen dan 52,5 persen. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa di SDN I Baung memiliki kerja sama yang kuat.

4. Deskripsi Hasil Analisis Univariat

Untuk mendeskripsi sikap kerja sama siswa dari rata-rata siswa di SDN I Baung dapat dilihat pada tabel 4.6 hasil analisis univariat sebagai berikut :

Tabel 4.14 Deskripsi Hasil Analisis Univariat Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound

Kategori Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	6	46.2
Sedang	1	7.7
Tinggi	6	46.2
Total	13	100

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound terdapat beberapa kategori yaitu rendah, sedang, tinggi dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa banyak siswa memberikan apresiasi tinggi tentang penerapan model pembelajaran fun outbound. Hal ini dibuktikan dari 13 orang siswa terdapat 6 orang siswa pada kategori tinggi atau sebesar 46,2 persen.

Tabel 4.15 Deskripsi Hasil Analisis Univariat Kerja Sama Siswa

Kategori Kerja Sama Siswa	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	5	38.5
Sedang	1	7.7
Tinggi	7	53.8
Total	13	100

Berdasarkan tabel 4.16 diatas dapat diketahui bahwa kerja sama siswa terdapat beberapa kategori yaitu rendah, sedang, tinggi dari tabel diatas juga dapat diketahui bahwa sebagian besar kerja sama siswa pada kategori tinggi hal ini dibuktikan dari 13 orang siswa terdapat 7 orang siswa yang mempunyai kerja sama tinggi sebesar 53,8 persen.

C. Hasil Analisis Data

1. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini digunakan penulis untuk mengetahui pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound (X) terhadap sikap kerja sama siswa (Y). Perhitungan statistik dalam analisis regresi linier sederhana dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer *SPSS For Windows* versi 23. Untuk melihat pengaruh model pembelajaran *fun outbound* sikap kerja sama siswa dapat dilihat pada Tabel 4.17 sebagai berikut :

Tabel 4.16 Pengaruh Model Pembelajaran Fun Outbound Sikap Kerja Sama Siswa

No	Nama	Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound (X)	Kerja Sama Siswa (Y)
1	Responden 1	148	97
2	Responden 2	143	97
3	Responden 3	125	84
4	Responden 4	156	107
5	Responden 5	120	84
6	Responden 6	122	82
7	Responden 7	157	104
8	Responden 8	157	104
9	Responden 9	120	83
10	Responden 10	158	105
11	Responden 11	125	84
12	Responden 12	153	106
13	Responden 13	120	85

Tabel 4.17 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9.149	4.819		1.899	.084
model pembelajaran fun outbound (X)	.611	.034	.983	17.725	.000

a. Dependent Variable: sikap kerja sama siswa (Y)

Berdasarkan tabel 4.18 di atas diperoleh keputusan pengujian bahwa ada pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound terhadap sikap kerja sama siswa kelas V SDN I Baung. Dari hasil regresi sederhana $t_{hitung} 17.725 > t_{tabel} 2.160$ dengan $df = 12$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh.

Dari Tabel 4.18 di atas, juga dapat diketahui persamaan regresi linier sederhananya adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 9.149 + 0.611 X$$

$$0.611 X^2 + 9.149 = 10.371$$

Keterangan :

Y = sikap kerja sama siswa

A = *constant*

b = nilai koefisien regresi antara penerapan model pembelajaran fun outbound terhadap sikap kerja sama siswa

X = penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound

Dari persamaan di atas menunjukkan bahwa nilai regresi memiliki nilai yang positif. Hal ini memiliki arti bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran maka akan semakin meningkatkan sikap kerja sama siswa.

2. Koefisien Determinasi (R^2)

Besarnya pengaruh penerapan Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound terhadap variabel sikap kerja sama siswa dapat dilihat pada Tabel 4.19 sebagai berikut :

Tabel 4.18 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.983 ^a	.966	.963	1.99797

a. Predictors: (Constant), model pembelajaran fun outbound (X)

Berdasarkan hasil dari Tabel 4.19 di atas dapat diketahui bahwa Adjusted R Square memiliki nilai 0,966 artinya bahwa variabel Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound memberikan pengaruh kepada variabel sikap kerja sama siswa kelas V SDN I Baung sebesar 96,6% dan sisanya sebesar 3,4% diperoleh dari faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikemukakan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yaitu adanya pengaruh penerapan model pembelajaran fun outbound terhadap sikap kerja sama siswa

3. Corelasi Pearson Product Moment

Untuk menganalisis keeratan hubungan pada pengaruh penerapan model pembelajaran fun outbound terhadap sikap kerja sama siswa, peneliti menggunakan uji corelasi pearson product moment, sebagai berikut :

Tabel 4.19 Uji Corelasi Pearson Product Moment**Correlations**

	model pembelajaran fun outbound (X)	sikap kerja sama siswa (Y)
model pembelajaran fun outbound (X)	1	.983**
		.000
	13	13
sikap kerja sama siswa (Y)	.983**	1
	.000	
	13	13

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji menunjukkan nilai pearson correlation sebesar 0.983. selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh antara *fun outbound* pembelajaran dengan variabel kerjasama, maka digunakan tabel interpretasi nilai r dari Sugiyono (2017:257) , yaitu:

Tabel 4.20 Interval Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Pengaruh
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat kuat

Dengan demikian hasil uji keeratan hubungan dengan didapatkan nilai pearson correlation sebesar 0.983 berada pada rentang 0,80 - 1,000. dengan demikian tingkat keeratan hubungannya adalah sangat kuat.

5. Deskripsi Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.21 Data Uji Normalitas

Test Statistics

	model pembelajaran fun outbound (X)	sikap kerja sama siswa (Y)
Chi-Square	2.923 ^a	2.923 ^a
Df	8	8
Asymp. Sig.	.939	.939

a. 9 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1,4.

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas menunjukkan nilai chi kuadrat tabel hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel ($2.923 < 22.3621$) maka data terdistribusi normal.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan

1. Penerapan model *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung

Penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* diterapkan sebanyak 6 kali dengan rincian pertemuan pertama, kedua dan keenam penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* (pesan berantai) sedangkan pertemuan ketiga, keempat dan kelima adalah penerapan model pembelajaran *Fun Outbound (blind walk)*. Penerapan model pembelajaran *Fun Outbound* dinilai dari observasi terhadap guru dan siswa. Observasi terhadap guru terdiri dari beberapa tahap, antara lain ; tahap 1 pembentukan Pengalaman, yang berisikan ; 1. Guru mengajak siswa belajar di halaman sekolah, 2. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (Open mindet) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkap hasil-hasil tertentu.

Tahap kedua, Perenungan pengalaman, yang berisikan ; 1. Guru memberikan pengalaman baru dengan belajar menggunakan model fun outbound, 2. Guru memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman. Tahap 3 Pembentukan konsep, yang berisikan ; 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil atau keseluruhan kelompok untuk bekerjasama di dalam pembelajaran berdasarkan

pengalaman, 2. Guru menempatkan siswa di dalam situasi-situasi nyata untuk memecahkan masalah.

Tahap 4 Pengujian Konsep, yang berisikan ; 1. Guru membimbing siswa untuk berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, 2. Guru membuat aturan dalam sebuah permainan fun outbound (Blind Walk atau Pesan Berantai), 3. Guru memberikan konsekuensi kepada siswa yang tidak ikut di dalam permainan, 4. Keseluruhan kelas/kelompok menyajikan pengalaman yang telah di pelajari, 5. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran. Sedangkan observasi terhadap siswa juga dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain ; Tahap 1 pembentukan Pengalaman, berisi ; 1. Siswa melibatkan dirinya dengan pengalaman baru yaitu dengan permainan yang di berikan oleh guru.

Tahap 2 Perenungan pengalaman,berisikan ; 1. observasi dan merefleksikan atau memikirkan pengalamannya (dalam bermain dari berbagai segi)

Tahap 3 Pembentukan konsep, berisikan ; 1. Siswa dapat menciptakan berbagai macam konsep-konsep dan dapat mengintegrasikanya observasinya menjadi teori yang sehat. Tahap 4, Pengujian Konsep, berisikan ; 1.Siswa mendengarkan aturan dan konsekuensi yang diberikan oleh guru, 2. Siswa dapat memecahkan masalah-masalah dalam permainan Funoutbound, 3. siswa dapat menyimpulkan materi serta pengalamannya dalam bermain.

Hasil penilaian dengan guru nya langsung yang menerapkan pembelajaran ini juga mengakui bahwa kata beliau sangat terlihat sekali mereka lebih antusias dalam belajarnya karena penerapan model pembelajaran ini disertai juga dengan menggunakan media pembelajaran sehingga menarik perhatian mereka dalam belajar.

Penerapan model Fun Outbound terhadap sikap kerjasama siswa untuk guru yang diterapkan pada siswa kelas V SDN 1 Baung berdasarkan analisis data pada tabel 4.2 yang menunjukkan penerapan model *Fun outbound* terhadap sikap kerjasama termasuk dalam kategori sangat baik hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap pertemuan, pada nilai rata-rata pertemuan (1) 8,95%, pertemuan (2) 8,09%, pertemuan (3) 11,07% pertemuan (4) 9,80% pertemuan (5) 10,79% pertemuan (6) 11,65%.

Sedangkan analisis data pada tabel 4.3 penilaian terhadap siswa yang menunjukkan penerapan model *Fun outbound* terhadap sikap kerjasama termasuk dalam kategori sangat baik hal ini ditunjukkan dengan adanya juga peningkatan setiap pertemuan dengan skor rata-rata pertemuan (1) 7,03%, pertemuan (2) 8,85%, pertemuan (3) 11,46% pertemuan (4) 9,37% pertemuan (5) 10,42% pertemuan (6) 11,46%.

Adanya peningkatan-peningkatan ini menunjukkan bahwa guru telah mampu menerapkan model pembelajaran *fun outbound* dengan baik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran *fun outbound* dapat meningkatkan keaktifan dan perkembangan kognitif pada setiap peserta didik, peserta didik menjadi lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selaras dengan pendapat Parwati (2013: 5) terjadinya peningkatan dalam perkembangan kognitif dan efektifitas pada peserta didik saat penerapan model pembelajaran *fun outbound* dengan disebabkan oleh rasa tertarik peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga perkembangan kognitif peserta didik meningkat dan mencapai hasil yang optimal.

Menurut Suprijono (2009) mengatakan bahwa model pembelajaran *fun outbound* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan permainan-permainan ringan di lapangan yang luas dengan suasana nyaman Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melaksanakan kegiatan yang telah disiapkan oleh guru sehingga guru bisa menilai dari hasil keaktifan peserta didik mampu bekerjasama dalam melaksanakan tugas.

Sebagaimana diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *fun outbound* bertujuan untuk mengetahui apakah akan ada perubahan atau pengaruh terhadap sikap kerjasama siswa. Dalam penerapannya peneliti akan menerapkan model pembelajaran tersebut pada mata pelajaran PKN materi Sikap Menghargai Keputusan Bersama. Peneliti memilih materi tersebut untuk penerapan model pembelajaran *fun outbound* karena fokus model pembelajaran tersebut adalah sikap kerjasama siswa sedangkan

materi Sikap Menghargai Keputusan Bersama memiliki kaitan erat dengan kerjasama, tanda adanya kerjasama keputusan bersama tidak akan pernah tercapai.

Model pembelajaran *fun outbound* yang diterapkan peneliti bahwa ; Permainan ini dilakukan secara berkelompok/ timdengn masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 orang, Peserta berbaris satu banjar sesuai kelompoknya, dengan jarak antar peserta 1-2 meter. Panitia menyiapkan kertas yang bertulisan kata/kalimat misalnya ; kerjasama, mufakat. Seluruh peserta mengenakan kain penutup mata, kecuali peserta paling depan atau peserta pertama yang bertugas mengambil kertas berulisan kata atau kalimat yang sudah disiapkan. Peserta pertama kemudian menepuk pundak peserta dibelakangnya (peserta kedua). Peserta kedua yang ditepuk segera membuka mata, dan peserta pertama segera mengkomunikasikan pesan berupa kata/kalimat yang ada di kertas yang diterima dari panitia. Peserta kedua kemudian mengkomunikasikanya kepada peserta ketiga sampai kepeserta terakhir. Tugas peserta terakhir adalah menebak isi pesan yang telah disampaikan secara berantai.

Setelah itu peneliti menyiapkan model Blind Walk, yang dilaksanakan, sebagai berikut ;Permainan ini dilakukan secara kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 2-3 orang. Tiap-tiap peserta dalam kelompok diminta berjalan dengan mata tertutup (kecuali satu orang sebagai ketua kelompok) mengikuti jalur yang telah dibuat. Dengan arahan ketua kelompok yang berjalan paling belakang, peserta berjalan mengikuti

jalur tanpa menyentuh pembatas. Kelompok yang pertama memasuki garis *finish* dinyatakan sebagai pemenang.

Hasil penerapan Model pembelajaran fun outbound, adalah bahwa siswa mulai ; Mengamati dan mengenal lingkungan dapat bekerjasama dengan teman maupun orang lain, mengenal lingkungan tepat bekerjasama akan terjadi merupakan cara yang dapat membantu seseorang pembentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri. Siswa Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri, pada tahap ini berdasarkan analisis pada poin 1 dan 2, ketertarikan untuk terlibat pada suatu kerjasama perlu dibarengi dengan upaya penyesuaian. Siswa terbuka untuk memberi dan menerima, kemampuan menyesuaikan diri adalah langkah menuju keterbukaan sikap. Orang yang terlibat dalam suatu kerjasama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima.

2. Pengaruh penerapan model *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung

Hasil keputusan pengujian bahwa ada pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound terhadap sikap kerja sama siswa kelas V SDN I Baung. Dari hasil regresi sederhana $t_{hitung} 17.725 > t_{tabel} 2.160$ dengan $df=12$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan ada pengaruh.

Hasil uji diketahui bahwa R Square memiliki nilai 0,966 artinya bahwa variabel Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound memberikan pengaruh kepada variabel sikap kerja sama siswa kelas V

SDN I Baung sebesar 96,6% dan sisanya sebesar 3,4% diperoleh dari faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dikemukakan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima yaitu adanya pengaruh penerapan model pembelajaran fun outbound terhadap sikap kerja sama siswa.

Hasil uji keeratan hubungan dengan didapatkan nilai pearson correlation sebesar 0.983 berada pada rentang 0,80 - 1,000. dengan demikian tingkat keeratan hubungannya adalah sangat kuat. Hal ini membuktikan bahwa dalam penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran fun outbound berpengaruh terhadap pembentukan sikap kerja sama siswa. Maka dari itu model pembelajaran yang diterapkan akan menentukan berhasil atau tidaknya upaya membentuk sikap kerja sama siswa. Oleh karena itu guru yang mampu menerapkan model pembelajaran yang tepat khususnya fun outbound akan membantu siswa dalam membentuk sikap kerja sama dengan baik dengan suasana nyaman dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu diharapkan guru mampu dan dapat menentukan model pembelajaran yang tepat dan dapat menumbuhkan perhatian siswa untuk semangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan sikap kerja sama.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Yasin Eka Putra (2013) dengan judul “Pelaksanaan Outbond Sebagai Model Pembelajaran Untuk Melatih Kemandirian Siswa di SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pendekatan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *outbound* untuk melatih kemandirian siswa SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang ialah siswa lebih mempunyai tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru mereka, dimana siswa selalu mengerjakan tugasnya dengan baik dan mengumpulkannya tepat waktu kepada guru. Siswa mempunyai banyak pengalaman yang relevan dengan kehidupan dimasyarakat, mempunyai pengalaman langsung, bukan hanya teori saja yang mereka dapatkan disekolah. Siswa mempunyai kemampuan keputusan sendiri karena sudah terbiasa untuk memutuskan suatu hal disekolah, sehingga siswa tidak selalu meminta bantuan orang lain dalam menentukan sebuah keputusan. Siswa selalu berusaha untuk mengerjakan tugasnya sendiri, karena siswa selalu diajarkan untuk percaya terhadap kemampuan sendiri disekolah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Irvanda Meva Distiara (2015) dengan judul “upaya meningkatkan kemampuan kerjasama melalui kegiatan *outbound* pada anak kelas 2 di SDN Serut Sendangsari”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak menunjukkan persentase meningkat setelah adanya tindakan melalui kegiatan *Outbound*. Dari data kegiatan pratindakan menunjukkan persentase kerjasama anak secara keseluruhan adalah 40,21%. Pada siklus I persentase kemampuan kerja sama anak meningkat menjadi 58,69%. Pada siklus II kemampuan kerja sama anak kembali mengalami peningkatan

menjadi 93,47%. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil karena persentase sudah mencapai angka yang ditentukan, yakni 80%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Warsiyah (2011) dengan judul Pendidikan Akidah Melalui “Kegiatan Outbond (Studi Pada Kelas V di SD Alam Ar Ridho Semarang)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa keadaan akidah peserta didik setelah mengikuti kegiatan outbond di Sekolah Dasar Alam Ar-Ridho Semarang secara umum baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Penilaian ranah kognitif dengan menggunakan alat evaluasi tes, baik itu tes lisan, tes formatif (ulangan harian), tes mid semester, ataupun tes akhir semester, dan tes ujian akhir. Kemudian untuk menilai perkembangan akidah peserta didik, tenaga pendidik kelas, atau tenaga pendidik pendidikan agama Islam bekerjasama dengan tenaga pendidik lain melakukan pengamatan perilaku terhadap peserta didik yang menyangkut pengamalan agamanya di dalam maupun diluar kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sarinah (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretes hasil belajar peserta didik sebelum dilaksanakan pembelajaran oleh peneliti pada kelas kontrol adalah

41,516. Selanjutnya terjadi peningkatan rata-rata pada postes dengan rata-rata 69,895. Hal ini berarti bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) dengan (TTS) berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan

B. Integrasi Sains dan Islam Dalam Sikap Kerja Sama

Kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yaitu usaha koordinasi di antara anggota kelompok yang diarahkan untuk menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama-sama dan mencapai tujuan bersama. Kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama (Sargent dalam Astuti, 1992:29).

Kerjasama dalam Islam merupakan sesuatu bentuk sikap saling tolong menolong terhadap sesama yang disuruh dalam agama Islam selama kerjasama itu tidak dalam bentuk dosa dan permusuhan (Natzir, 2015:118). Al-Qur'an Shad (38) menjelaskan tentang tata laksana kerja sama ;

قَالَ لَقَدْ ظَلَمَكَ بِسُؤَالٍ نَعَجْتِكَ إِلَىٰ نِعَاجِهِ ۖ وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ
الْخُلَطَاءِ لِيَبْغَىٰ بَعْضُهُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا
الصَّالِحَاتِ وَقَلِيلٌ مَّا هُمْ ۖ وَظَنَّ دَاوُدُ أَنَّمَا فَتَنَّاهُ فَاسْتَغْفَرَ رَبَّهُ وَخَرَّ
رَاكِعًا وَأَنَابُ ۗ

Artinya: "Sesungguhnya dia telah berbuat zalim kepadamu dengan meminta kambingmu itu untuk (ditambahkan) kepada kambingnya. Memang banyak di antara orang-orang yang bersekutu itu berbuat zalim kepada yang lain, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan, dan hanya sedikitlah mereka yang begitu." Dan Dawud menduga bahwa Kami mengujinya, maka dia memohon ampunan

kepada Tuhannya lalu menyunjur sujud dan bertaubat." (QS. Shad 38: 24)

Ayat di atas menjelaskan bahwa diantara orang-orang yang bersyirkah atau bersekutu banyak yang bertindak zalim kecuali orang-orang yang beriman dan beramal shaleh, tetapi yang demikian sangat sedikit jumlahnya.

Rosulullah SAW menjelaskan ;

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَفَعَهُ قَالَ إِنَّ اللَّهَ يَقُولُ أَنَا ثَالِثُ الشَّرِيكَيْنِ مَا لَمْ يَخُنْ أَحَدُهُمَا صَاحِبَهُ فَإِذَا خَانَهُ خَرَجْتُ مِنْ بَيْنَهُمَا

Artinya: "Dari Abu Hurairah ia menghubungkan hadits tersebut kepada Nabi, ia berkata: Sesungguhnya Allah berfirman: Aku (Allah) adalah pihak ketiga dari dua orang yang berserikat selama salah seorang diantaranya tidak mengkhianati yang lain. Apabila salah satunya mengkhianati yang lainnya, maka aku keluar dari dua orang itu". (HR. Abu Daud).

Maksud dari hadits di atas adalah bahwa Allah SWT akan menjaga dan menolong dua orang yang bersekutu, dan menurunkan berkah pada pandangan mereka. Apabila salah seorang yang bersekutu itu ada yang mengkhianati temannya, maka Allah SWT akan menghilangkan pertolongan dan keberkahan tersebut (Mardani, 2012:218).

Kerjasama dalam proses pembelajaran merupakan upaya pengembangan yang dilakukan dengan memberikan pengalaman langsung kepada diri anak. Melalui pemberian pengalaman langsung, siswa akan memperoleh pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang telah dialami oleh siswa. Pengalaman langsung untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa salah satunya dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan *outbound*.

Outbound merupakan kegiatan pelatihan diluar ruangan atau di alam terbuka (*outdoor*) yang menyenangkan penuh tantangan.

Pada hakikatnya peserta didik dapat belajar sambil bermain, oleh karena itu kegiatan belajar mengajar pada siswa SD pada dasarnya adalah bermain. Bentuk kegiatannya stimulasi kehidupan melalui permainan (Asti, 2009:11).

Penerapan Kegiatan *Outbound* merupakan upaya yang dilakukan peneliti dalam rangka memperbaiki kemampuan kerjasama siswa di SDN 1 Baung. Hal ini dilakukan karena kondisi awal kemampuan kerjasama belum mencapai rata-rata keberhasilan (Latif, 2018:127)

Selain itu penerapan strategi *Outbound* ini peneliti memilih solusi untuk memaksimalkan peningkatan kerjasama dengan memberikan variasi model *Fun outbound* dalam rangkaian permainan yang di lakukan sekelompok siswa dan siswi (Agusta, 2019 :11)

Fun outbound atau *semi outbound*, merupakan kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan beresiko kecil atau sedang, namun tetap bermanfaat bagi pengembangan peserta, khususnya dari sisi sosial atau interaksi dengan sesama. Selain itu, bentuk permainan yang diberikan dalam *fun outbound* bersifat kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individual maupun kelompok, yang bertujuan untuk pengembangan secara individu maupun kelompok (Aji, 2015: 23).

Fun Outbound bermanfaat melatih ketahanan mental dan pengendalian diri, menumbuhkan empati, melahirkan semangat kompetisi yang sehat, meningkatkan jiwa kepemimpinan, melihat kelemahan orang lain bukan

sebagai kendala, meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sulit secara cepat dan akurat, membangun rasa percaya diri, meningkatkan kebutuhan akan pentingnya kerja tim untuk mencapai sasaran secara optimal, menumbuhkan sikap pantang menyerah, meningkatkan kemampuan mengenal diri dan orang lain, serta mengasah kemampuan bersosialisasi (Agustinus Susanta, 2010:7).



BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan hasil penelitian. Kesimpulan yang rumusnya bersifat umum dari hasil penelitian merupakan dasar bagi pengkajian selanjutnya yang berupa saran-saran dalam rangka meningkatkan sikap kerjasama siswa di SDN 1 Baung.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya tentang Pengaruh penerapan model *Fun Outbound* terhadap sikap kerjasama siswa kelas V di SDN 1 Baung maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model Fun Outbound terhadap sikap kerjasama siswa untuk guru yang diterapkan pada siswa kelas V SDN 1 Baung dalam kategori sangat baik hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan setiap pertemuan, pada nilai rata-rata pertemuan (1) 8,95%, pertemuan (2) 8,09%, pertemuan (3) 11,07% pertemuan (4) 9,80% pertemuan (5) 10,79% pertemuan (6) 11,65%. Sedangkan hasil analisis data penilaian terhadap siswa yang menunjukkan penerapan model *Fun outbound* terhadap sikap kerjasama termasuk dalam kategori sangat baik hal ini ditunjukkan dengan adanya juga peningkatan setiap pertemuan dengan skor rata-rata pertemuan (1) 7,03%, pertemuan (2) 8,85%, pertemuan (3) 11,46% pertemuan (4) 9,37% pertemuan (5) 10,42% pertemuan (6) 11,46%.

2. Berdasarkan hasil regresi sederhana diperoleh $t_{hitung} 17.725 > t_{tabel} 2.160$ dengan $df = 12$ dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ artinya Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound memberikan pengaruh kepada sikap kerja sama siswa kelas V SDN I Baung sebesar 96,6 % dan sisanya sebesar 3,4% diperoleh dari faktor lain yang belum diungkap dalam penelitian ini.
3. Tingkat keeratan hubungannya adalah sangat kuat. dengan didapatkan nilai pearson correlation sebesar 0.983 berada pada rentang 0,80 - 1,000.

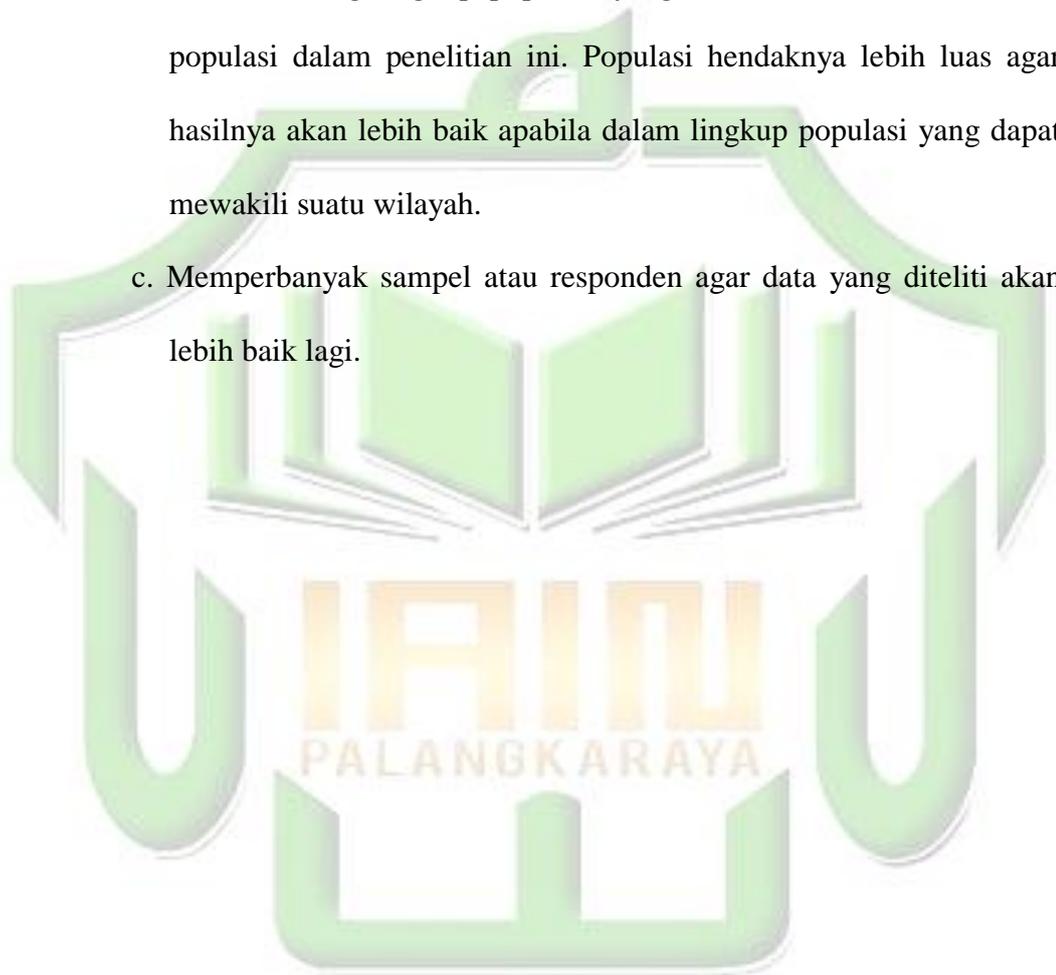
B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan saran-saran sebagai perlengkap terhadap hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Fun Outbound terbukti dapat meningkatkan sikap kerja sama siswa. Maka dari itu disarankan bagi guru-guru sebagai pertimbangan dalam menggunakan model pembelajaran, menggunakan Model Pembelajaran Fun Outbound
2. Instrumen kuesioner ini berupa kuesioner tertutup, sehingga responden dalam memberikan pendapat terbatas bukan oleh apa yang dikehendakinya. Padahal bila diberikan jawabannya secara terbuka, kemungkinan responden akan mengungkapkan fakta – fakta secara rinci berdasarkan apa yang diketahui dan alami

Dengan segala keterbatasan yang telah diungkapkan sebelumnya, maka untuk penelitian selanjutnya hendaknya :

- a. Menambahkan variabel-variabel bebas yang dapat mempengaruhi sikap kerja sama siswa, karena dengan semakin baik sikap kerja sama siswa maka akan menciptakan generasi muda atau siswa yang baik pula dimasa yang akan datang.
- b. Mencari ruang lingkup populasi yang berbeda dan lebih luas dari populasi dalam penelitian ini. Populasi hendaknya lebih luas agar hasilnya akan lebih baik apabila dalam lingkup populasi yang dapat mewakili suatu wilayah.
- c. Memperbanyak sampel atau responden agar data yang diteliti akan lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Susanta. 2010. *Outbound Profesional: Pengertian, Prinsip Perancangan, Dan Panduan Pelaksanaan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Asti, Muchlisin.Badiatul. 2009. *Fun Outbound Merancang Kegiatan Outbound Yang Efektif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Wahyudi, Anas 2019. “Pengembangan Model Pembelajaran *Student Teams Achivement Divisions (STAD)* Dalam Upaya Pembentukan Nilai-Nilai Kepemimpinan dan Kerjasama Tim Pada Mata Kuliah Outbound Mahasiswa FIK UNJ”. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching And Education*. Vol.1 No.1: 33.
- Dewi Nuraeni, Sugeng Utaya, Sa’dun Akbar. 2017. “Aktivitas Belajar Dalam Pembelajaran Inside Outside Circle Melalui Lesson Study Pada Kelas V SD.” *Jurnal Pendidikan 2* (9): 1175–81.
- Djamauddin Ancok. 2007. *Outbound Management Training: Aplikasi Ilmu Perilaku Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: UII Press.
- Frasandy, Rendy Nugraha. 2017. “Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD Dengan Nilai Agama”. *Elementary Vol.5 No.2*: 307.
- Fadlillah, muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran SD MI Tinjauan Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- Iasha,Vina. 2018. “Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Pendekatan Scientific Di Sekolah Dasar.” *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar 2* (1): 17.
- Komara, Moh Edi. 2017. “Retracted: Penerapan Metode Outbound Fun Game Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab 9* (2): 40–58.
- Agusta, A.R.Punaji Setyosari, Cholis Sa’dijah.”Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*. Vol.3 No.4: 453.
- Nadzir, Mohammad, *Fiqh Muamalah Klasik*, Semarang: CV. Karya Abadi Jaya, Cet. 1, 2015, h. 118.

- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, Cet. 1, 2012, h. 218.
- M. Yudha, M.Ed. & Rudyanto Saputra. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: depdiknas.
- Handayani,Wahyu. & Ignatia I.F 2019. “Pengaruh *Fun Outbound* Terhadap kemampuan Kerjasama Anak”. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*. Vol.15 No.1: 76.
- Meva, Irvanda Distiara. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Kegiatan Outbound Pada SDN 2 Serut Sendangsari Pajangan Bantul*. Diunduh pada tanggal 14 April 2020, dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/viewFile/323/2>.
- Putra Yasin Eka. 2013. *Pelaksanaan Outbond Sebagai Model Pembelajaran Untuk Melatih Kemandirian Siswa di SMP Alam Ar-Ridho Kota Semarang*. Diunduh pada tanggal 14 Desember 2020 dari <http://lib.unnes.ac.id/18544/1/3401408050.pdf>
- Rocmah, Luluk Iffatur. 2012. “Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini.” *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan 1 (2)*: 173.
- Yulitri, Rina dkk 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Melalui Kegiatan *Outbound* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama” *Jurnal Bimbingan Konseling 5 (1)*: 33.
- Sugeng Hari Aji. 2015. “Pengembangan Permainan Outbound Untuk Pembelajaran Penjasorakes Materi Pendidikan Luar Kelas Di Lingkungan Pantai.” *Ilmiah Educator 1*.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukardi. 2004.. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sungkono, 2006. “Pembelajaran Tematik Dan Implementasinya Di Sekolah Dasar.”

Majalah Ilmiah Pembelajaran 2 (1): 51–58.

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik. 2005. *Tematik: Pembelajaran Efektif Dalam Kurikulum 2004*. Malang: Bayumedia Publishing.

Syamsu, Yusuf LN. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Martono, C.M. 2016. “Pengaruh *Oubound Low Impact* Terhadap Kerjasama Anak TK Katimpun Palangkaraya”. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol.5 No.1 :3.

“Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.” 2003 0932 (1): 147–73.

Warsiyah. 2011. *Pendidikan Akidah Melalui Kegiatan Outbond (Studi Pada Kelas V di SD Alam Ar Ridho Semarang)*. Diunduh pada tanggal 14 April 2020 dari library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk1/106/jtptiain-gdl-warsiyah07-5253-1-skripsi-h.pdf

Wahyuni, Hermin Tri, Punaji Setyosari, and Dedi Kuswandi. 2016. “Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd.” *Edcomtech 1 (2)*: 129–36.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sarinah, (2014) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Media Teka-teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Perkembangan Manusia di MTs Darul Ulum Palangka Raya*. Undergraduate thesis, IAIN Palangka Raya. Diunduh pada tanggal 13 April 2020 dari <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/161/>

Riduwan, 2013. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*, Bandung: Alfabeta CV

Latif, M.A. & Hafiz, Aziz 2018. “Peningkatan Kemampuan Kerjasama dan Keberanian Melalui Kegiatan Outbound di RA DWP UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. *Pendidikan Anak*. Vol.4 No.2 :131.

Agusta, Akhmat Riandy 2019. “Metode Outbound Bermuatan Tradisional Untuk Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini”. *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM*. Vol.5 No.1:11.

Parwati, Ni Yoman dkk. 2013. “Penerapan Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif”. *Imiah Educator* 3.

Cahyaningsih,Ujiati. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD” *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol.3 No.1: 2.

