

OUTBOUND GAME MODULE TO INCREASE SELF-TRUST CLASS VII OF SMP NEGERI 1 PEKANBARU

Siti Hajar¹, Zulfan Saam², Rosmawati³

hajarsiti2323@gmail.com, zulfansaam@yahoo.com, rosandi5658@gmail.com

Phone Number 082385878257

*Departemen Of Guidance and Counseling
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *This study aims to develop an outbound game module in order to increase the confidence of grade VII students of SMP Negeri 1 Pekanbaru. The type of research used is research and development or Research and Development (R&D). Through 6 step, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product creation. To make the module more perfect, this study conducted a validation test with 2 material experts and 2 practitioners. Data collection techniques in this study used literature studies and validation questionnaires. The data analysis technique used qualitative and quantitative analysis. The results of the module feasibility test as a whole from the aspects of content feasibility, language feasibility and graphic feasibility get an assessment of 67.91%, it shows that the outbound game module to increase the confidence of grade VII students of SMP Negeri 1 Pekanbaru can be said to be feasible to be tested as an ingredient in provision of BK services in schools.*

Key Words: *R&D, Outbound Game Module, Self-Confidence*

MODUL PERMAINAN *OUTBOUND* UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PEKANBARU

Siti Hajar¹, Zulfan Saam², Rosmawati³

hajarsiti2323@gmail.com, zulfansaam@yahoo.com, rosandi5658@gmail.com

Phone Number 082385878257

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan *outbound* dalam rangka meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Melalui 6 langkah yaitu (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi Desain, (6) Pembuatan produk. Untuk menjadikan modul lebih sempurna penelitian ini melakukan uji validasi dengan 2 ahli materi dan 2 praktisi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan studi literatur dan angket validasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari uji kelayakan modul secara keseluruhan dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa dan kelayakan kegrafisan memperoleh penilaian 67,91% maka, menunjukkan bahwa modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan sebagai bahan dalam pemberian layanan BK di sekolah.

Kata Kunci: R&D, Modul Permainan *Outbound*, Kepercayaan Diri

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting bagi kehidupan manusia. Percaya diri (*self confidence*) merupakan modal utama seseorang untuk mencapai sukses. Salah satu aspek dari konseli atau siswa yang perlu diperhatikan adalah percaya diri, yang merupakan salah satu modal dalam kehidupan yang harus ditimbulkan pada diri setiap siswa agar kelak mereka dapat menjadi manusia yang mampu mengontrol berbagai aspek yang ada pada dirinya, dengan kemampuan tersebut siswa akan lebih jernih dalam mengatur tujuan dan sasaran pribadi yang jelas, maka akan lebih mampu dalam mengarahkan perilaku menuju keberhasilan. Seperti yang dikemukakan oleh Sutisna, Cucu (Iceu Rohayati, 2011:369) bahwa tanpa adanya rasa percaya diri yang tertanam dengan kuat di dalam jiwa anak (siswa), pesimisme dan rasa rendah diri akan dapat menguasainya dengan mudah.

Untuk itu kepercayaan diri yang rendah harus ditingkatkan agar tidak mengganggu anak dalam mencapai perkembangan yang optimal di sekolah. Dalam memberikan pemahaman tentang kepercayaan diri yang baik atau meningkatkan kepercayaan diri siswa yang kurang di sekolah, tidak terlepas dari peran bimbingan dan konseling. Diperlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling, sesuai dengan fungsi bimbingan dan konseling, yaitu pemahaman, pencegahan, pengentasan, pemeliharaan dan pengembangan melalui pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah.

Adapun dalam bentuk pelaksanaannya kali ini menggunakan suatu rancangan atau program yang baru yaitu dalam bentuk modul. Dalam hal ini penulis mengembangkan modul permainan *outbound*, karena dikalangan SMP masih sangat sedikit yang menggunakan modul apalagi modul permainan *outbound* jadi perlu dikembangkan suatu program baru guna memperlancar pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Junaida dkk, (2016:87) bahwa pembelajaran menggunakan modul juga lebih efektif untuk meningkatkan percaya diri lahir dan batin siswa dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan modul Memberikan Pelayanan kepada Pelanggan Berbasis *Guided Inquiry*.

Menurut Daryanto (2013:9) modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Sedangkan *outbound* itu sendiri menurut Susanta (2010:19) adalah metode pengembangan diri melalui kombinasi rangkaian kegiatan beraspek *psikomotorik, kognitif, dan afeksi* dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian "Modul Permainan *Outbound* untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru". Tujuannya

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) menurut Sugiyono 2019. Dalam penelitian ini hanya akan menggunakan 6 langkah karena disesuaikan dengan kondisi saat ini, Indonesia berada

pada masa pandemi Covid-19 sejak Februari 2020 adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain dan, (6) pembuatan produk. Instrumen pada penelitian ini adalah adalah lembar validasi, digunakan untuk mendapatkan hasil uji kelayakan modul dengan aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafisan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah studi literatur dan angket validasi, digunakan untuk mengumpulkan data penilaian dari validator materi dan validator praktisi, mengenai kelayakan produk yang telah dikembangkan. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari angket validasi. Angket validasi digunakan untuk menentukan kelayakan produk dengan menggunakan skala likert.

Tabel 1. Kategori Penilaian Pada Skala Likert

No	Kategori	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
3	Cukup Baik	2
4	Kurang Baik	1

Perolehan data hasil penilaian validator dianalisis dengan rumus di bawah ini (Sugiyono, 2019):

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{skor penilaian maksimal}} \times 100$$

Kemudian persentase skor yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif seperti pada tabel berikut ini:

Table 2 Interpretasi skor angket validasi

No	Tingkat Pencapaian	Tingkat Pencapaian	Kategori
1.	81%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2.	61%-80%	Baik	Layak
3.	41%-61%	Cukup Baik	Kurang Layak
4.	21%-41%	Kurang Baik	Tidak Layak
5.	>20%	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Arikunto 2013)

Dapat diartikan bahwa jika hasil validasi menunjukkan persentase kurang dari 60% maka produk tersebut dinyatakan kurang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sebaliknya, jika hasil validasi produk menunjukkan persentase lebih dari 60% maka produk tersebut mendapatkan tanggapan positif dari validator serta dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Pengembangan

Modul produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. langkah-langkahnya yaitu sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi dsain, (5) Revisi desain, (6) Pembuatan produk. Adapun potensi yang tersedia berasal dari sumber-sumber berupa jurnal, hasil penelitian dan buku-buku yang menjadi referensi, tentunya yang berkaitan dengan modul permainan *outbound* dan kepercayaan diri, serta dukungan gambar yang diperoleh dari berbagai sumber di situs pencarian *google*. Masalah dari penelitian ini yaitu, modul yang membahas tentang permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sangatlah sedikit, khususnya di SMP Negeri 1 Pekanbaru belum ada panduan mandiri seperti modul permainan *outbound* untuk mengatasi kepercayaan diri siswa yang rendah. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui angket penilaian yang telah di isi oleh para validator dan studi literatur dengan mencari referensi-referensi yang berkaitan dengan modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa. Setelah modul di desain kemudian divalidasi melalui penilaian oleh validator materi dan validator praktisi selanjutnya yaitu melakukan revisi terhadap modul yang dikembangkan berdasarkan masukan yang di berikan oleh para validator materi dan validator praktisi yang berguna untuk menyempurnakan modul ini.

Revisi modul dilakukan bedasarkan hasil saran dan masukan oleh validator materi dan validator praktisi. Adapun hal-hal yang direvisi pada modul ini sebagai berikut:

Tabel 3. Saran Validator serta Perbaikan Modul

No	Saran	Perbaikan
1	Sesuiakan dengan sistematika modul, pakai teori siapa kamu di BAB 2 mengenai modul, ikuti bagian sistematika modulnya.	Sudah diperbaiki
2	Perbaiki mengenai waktu yang diperlukan untuk melaksanakan seluruh isi modul.	Sudah diperbaiki
3	Saran saya lebih diperdalam mengenai permainan <i>outbound</i> nya, kalau perlu dijadikan 1 materi untuk 1 permainan/ <i>outbound</i> . Langkah demi langkah panduan mandiri bagi siswa untuk melakukan <i>outbound</i> nya.	Sudah diperbaiki
4	Lebih ditekankan lagi, mengenai permainan yang bisa meningkatkan kepercayaan diri itu seperti apa, jangan hanya sekedaranya saja di paparkan.	Sudah diperbaiki
5	Sumber dari permainan yang digunakan.	Sudah diperbaiki
6	Perbaiki tampilan layout modul, font nya dan gambar-gambarnya kalau bukan milik kamu harus di kasih sumbernya dapat darimana gambar tersebut.	Sudah diperbaiki

Hasil Uji Kelayakan Modul

Uji validasi dilakukan oleh 4 orang validator, yang meliputi 2 orang dosen bimbingan dan konseling sebagai validator materi dan 2 orang guru bimbingan dan konseling sebagai validator praktisi. Uji validasi berupa tiga aspek yaitu aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa dan kelayakan kegrafisan modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru. Hasil yang tersaji pada tabel merupakan penilaian terhadap kualitas modul di tinjau dari ketiga aspek tersebut. Perhatikan tabel 4 di bawah ini :

Tabel 4. Hasil Penilaian Validasi Modul Keseluruhan

No	Aspek Yang Dinilai	Perolehan Skor Dari Validator				Rata-Rata Total	Kategori
		VA 1	V 2	V 3	V 4		
1	Kelayakan Materi	35%	70%	100%	80%	71,25%	Layak
2	Kelayakan Bahasa	45%	75%	95%	605	68,75%	Layak
3	Kelayakan Kefrafisan	45%	50%	95%	65%	63,75%	Layak
		Total				67,91%	Layak

Penilaian modul oleh 4 validator terbagi menjadi 3 aspek. Hasil penilaian masing-masing aspek mendapatkan rata-rata persentase yang berbeda. Pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata 71,25% yang termasuk dalam kategori layak. Pada aspek kelayakan bahasa memperoleh nilai rata-rata 68,75% yang termasuk dalam kategori layak. Pada aspek kelayakan kegrafisan memperoleh nilai rata-rata 63,75% yang termasuk dalam kategori layak. Menurut Arikunto (2013) pada tabel 2 menunjukkan bahwa modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru dalam kategori layak. Indikator data hasil uji kelayakan tertera pada tabel 4 dengan skor 67,91% dengan kategori layak sebagai bahan yang digunakan pembimbing dalam memberikan layanan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat diketahui hasil penelitian yaitu tersusunnya modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru ditinjau dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa dan kelayakan kegrafisan. Kualitas modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru berada pada kategori Layak dari rata-rata keseluruhan aspek diperoleh 67,91% masuk ke dalam kategori "Layak", sehingga pengembangan modul permainan *outbound* untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru, layak digunakan.

Santayasa (Yandri, 2013:101) berpendapat bahwa salah satu keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan modul yaitu meningkatkan

motivasi siswa, karena materinya dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kondisi lapangan. Dengan menggunakan modul yang dirancang dengan baik mengikuti kaidah penyusunan modul, siswa dapat memperoleh pemahaman dan pengetahuan baru untuk menciptakan pandangan, wawasan, keterampilan, nilai dan sikap yang sesuai dengan tujuan hidup. Ditambah dalam pelaksanaannya menggunakan permainan *outbound* yang akan membuat suasana lebih menyenangkan bagi siswa, melalui permainan-permainan ringan yang menarik, peserta dihadapkan pada suatu tantangan untuk dipecahkan secara bersama-sama dengan sejenak melepaskan atribut masing-masing sehingga, diharapkan terjalin suasana keakraban, kebersamaan tim yang nantinya bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang lebih besar.

Permainan atau game yang digunakan dalam modul ini merupakan permainan yang cocok dan sesuai untuk meningkatkan kepercayaan diri yang rendah adapun permainan tersebut antara lain permainan balap karung, permainan meong-meongan, tebak gaya dan mentalitas *trustfall*. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Munir (2019) dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi dengan peningkatan sebesar 36.28%. Bermain balap karung lebih baik dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Siyani dkk, (2016) berdasarkan hasil analisis data sebagaimana disajikan dalam hasil penelitian terdapat peningkatan percaya diri setelah penerapan permainan tradisional meong-meongan pada anak kelompok B3 semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Adi I Denpasar sebesar 15,00%. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase percaya diri anak pada siklus I sebesar 72,00% yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 87,00% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional meong-meongan dapat meningkatkan percaya diri anak.

Permainan tebak gaya termasuk kedalam permainan kreatif, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Fatimah, dkk (2016:6) Pada indikator kedua yaitu anak mampu tampil di depan kelas diperoleh persentase 15,20% pada siklus I, 33,77 pada siklus II, dan 56,86% pada siklus III. Pada indikator kedua ini permainan kreatif yang digunakan adalah senam binatang, permainan tebak gaya, dan mewarnai. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa peningkatan rasa percaya diri anak mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kreatif dapat digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini dan permainan kreatif ini dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

Selain sudah terbukti bahwa permainan yang digunakan dapat meningkatkan kepercayaan diri, alasan lain penulis memilih permainan balap karung, tebak gaya, meong-meongan dan mentalitas *trustfall* dalam modul permainan *outbound* ini adalah tidak memerlukan biaya yang besar untuk membeli peralatan atau perlengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya dan permainan ini juga mudah untuk dilakukan. Kemudian, permainan meong-meongan dan balap karung termasuk kedalam permainan tradisional sedangkan permainan tebak gaya dan mentalitas *trustfall* termasuk kedalam permainan modern, hal ini dilakukan penulis agar siswa juga mengenal permainan tradisional dan tidak melupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak dulu di Indonesia meskipun sekarang sudah banyak berkembang permainan yang modern.

Modul Permainan Otbound pada kenyataannya dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui permainan-permainan yang menyenangkan dan tidak berisiko besar. Hasil penelitian ini mengukuhkan pandangan mengenai permainan yang disampaikan oleh Respati dan Lengkong (Astuti, 2018:104) yang menyatakan bahwa “metode pembelajaran melalui lecture saja, walau seringkali sudah dilengkapi dengan audio-visual seperti video sekarang tidak semaksimal dibandingkan dengan yang melibatkan games. Hal ini dilakukan guna membantu siswa mengatasi masalah-masalah yang tengah dihadapi. Jika masalah yang dialami segera diatasi maka dapat menimbulkan dampak positif bagi keberhasilan siswa dalam menumbuhkan tanggung jawab dan dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah tersusun modul melalui enam tahapan yaitu : 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data atau informasi; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) perbaikan desain 6) pembuatan produk. Dari ke enam tahapan tersebut telah menghasilkan sebuah produk berupa modul permainan outbound untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru.
2. Hasil uji kelayakan dari modul permainan outbound untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pekanbaru dinyatakan “Layak” diujicobakan untuk media pembelajaran. Kelayakan tersebut didukung oleh hasil validasi empat orang validator. Dua orang validator materi dan dua orang validator praktisi.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis penelitian, pembahasan, temuan penelitian dan kesimpulan penelitian ini, maka dikemukakan rekomendasi sebagai berikut :

1. Kepada Guru Bimbingan dan Konseling untuk dapat menggunakan modul permainan outbound ini dalam proses pemberian layanan dengan harapan dapat mengatasi kepercayaan diri siswa yang rendah.
2. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan pengembangan modul hingga level 2, yaitu uji coba produk dan memproduksi modul dari pada modul tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Anita Dewi. 2018. *Bimbingan Kelompok Teknik Outbound untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa*. Jurnal Bimbingan dan Konseling 3(1): 101-105. FKIP Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatonah, Euis Fahmi, dkk. 2016. Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Permainan Kreatif. Antologi UPI. 1(1): 1-11. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir, Abdul. 2019. *Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi*. Jurnal Diversita 5(2): 161-172. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia.
- Rohayati, Iceu. 2011. *Program Bimbingan Teman Sebaya untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa (Studi Pre-Ekperimental pada Siswa SMA Negeri 13 Bandung Kelas XI Tahun Pelajaran 2010-2011)*. Jurnal Bimbingan dan Konseling Sekolah 1(1): 368-376. Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Junaida, Siti, Heny Kusdiyanti, dan Maziyatul Churiyah. 2016. *Meningkatkan Percaya Diri Melalui Pengembangan Modul Mata Pelajaran Memberikan Pelayanan kepada Pelanggan Berbasis Guided Inquiry*. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen 2(1): 75-93. Prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. ALFABETA.
- Susanta, Agustinus. 2010. *Outbound Profesional Pengertian, Prinsip Perancangan, dan Panduan Pelaksanaan*. C.V Andi Offset (Penerbit Andi): Yogyakarta.
- Yandri, Hengki, Daharnis, dan Herman Nirwana. 2013. *Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling untuk Pencegahan Bullying di Sekolah*. Jurnal Ilmiah Konseling 2(1): 98-106. Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNP.