

# PEMBENTUKAN KARAKTER KERJASAMA MELALUI EDUKASI SAINS BERBASIS OMG (*OUTDOOR MANAGEMENT GAMES*)

Dhiana Safitri<sup>1)</sup>, Siti Choeriyah<sup>2)</sup>, & Nur Ngazizah<sup>3)</sup>  
Universitas Muhammadiyah Purworejo  
dhianasafitri1@gmail.com

## Abstrak

Edukasi sains merupakan proses pembelajaran, baik secara formal maupun nonformal. Proses pembelajaran dalam hal ini berfokus pada sains. Sains merupakan kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mempergunakan pengetahuan itu. Proses edukasi sains tidak dapat dipisahkan dari keempat aspek meliputi sikap ilmiah, proses, produk, dan aplikasi. Siswa dituntut untuk belajar aktif dan terlebih dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat menyajikan edukasi sains dalam berbagai variasi. Variasi pembelajaran dapat dilakukan *outdoor/* di luar kelas. OMG atau *outbond* merupakan salah satu cara pembelajaran yang dapat digunakan dalam edukasi sains dengan memanfaatkan lingkungan sekitar. Pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan kelompok sehingga siswa tertarik dalam proses pembelajaran khususnya edukasi sains. Tujuan edukasi sains berbasis OMG digunakan untuk meningkatkan kerjasama antarsiswa. Kerjasama merupakan pekerjaan yang dilakukan dua orang atau lebih supaya target dapat tercapai secara cepat dan tepat.

**Kata Kunci:** *edukasi sains, kerjasama, dan pembelajaran berbasis outbound*

## Abstract

Science education is a learning process, both formal and informal, which is focused in science. Science is a collection of knowledge and methods to apply them. Science education process closely related to scientific attitude, process, product, and application. The students require to study actively and can apply the knowledge in their daily lives. The teacher can present the science education in many learning variation. The learning variation can be done outdoor/out of the classroom. *OMG* or *outbound* is one of the learning methods which can be used in science education by utilizing the surrounding. The learning process is done in group game, so the students will be interested in learning process, especially science education. The purpose of science education based on *OMG* is to improve the teamwork among students. Teamwork is the collaborative effort of a team to achieve a common goal or to complete a task in the most effective and efficient way.

**Keywords:** *science education, teamwork, and outbound based learning*

## PENDAHULUAN

Edukasi sains atau pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah pembelajaran tentang berbagai aspek-aspek tertentu dari alam secara terorganisir. Dengan demikian, melalui pembelajaran siswa diharapkan memiliki berbagai keterampilan seperti keterampilan daya cipta dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kerjasama. Faktanya yang terjadi di lapangan pembelajaran IPA masih terbilang belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir (Yuliati, 2016). Selain itu pembelajaran IPA juga masih belum optimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sehingga kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran IPA tergolong rendah (Prastiwi, 2018). Hal ini dapat diupayakan dengan pembelajaran IPA yang dilakukan di *outdoor* yaitu pembelajaran berbasis permainan atau OMG (*Outdoor Management Games*).

Pembelajaran konvensional yang sering dilakukan adalah TCL (*Teacher Centered Learning*) yaitu metode ceramah dan siswa hanya duduk, diam, mendengar, ataupun mencatat tanpa diselingi berbagai strategi atau model pembelajaran yang menantang siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan kurangnya interaksi atau komunikasi antarsiswa. Munculah ide untuk melaksanakan edukasi sains berbasis *outbound* yaitu OMG yang dilaksanakan diluar ruangan. OMG adalah pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan di luar ruang. Pembelajaran ini akan membawa siswa dapat berintegrasi dengan alam, selain itu antarsiswa dapat berlatih kerjasama melalui permainan di *outdoor*. Kebanyakan guru masih menyukai pembelajaran di dalam kelas, yang mana ruangan merupakan primadona bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran. Tanpa ruangan kelas sepertinya guru kehilangan gairah ataupun sesuatu yang sangat berharga. Seolah ruangan merupakan sarana pembelajaran yang mutlak harus ada. Padahal lingkungan alam sekitar dapat dijadikan sebagai alternatif lain untuk menyiasati pembelajaran yang monoton di dalam kelas. Bermain di lingkungan alam sekitar bagi anak dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna, aktif, menyenangkan. Selain itu, OMG dapat melatih siswa untuk saling berinteraksi

dan bekerjasama karena cara bermainnya yang disusun untuk dimainkan secara kelompok. Kerjasama disini adalah tugas yang diselesaikan oleh dua orang atau lebih sehingga pekerjaan lebih mudah dan cepat selesai.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Edukasi Sains**

Kata sains berasal dari bahasa latin *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris kata *science* berarti pengetahuan. Jadi sains dapat diartikan ilmu yang mempelajari sebab dan akibat dari kejadian yang terjadi di alam ini. Hakikat IPA meliputi empat unsur utama, yaitu: (1) Produk, merujuk pada sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, teori, hukum. (2) Proses, proses IPA merujuk pada proses-proses pencarian IPA yang dilakukan para ahli disebut *science as the process of inquiry* dan IPA memiliki sesuatu metode yang dikenal dengan *scientific method*. (3) Sikap, IPA perlu pula memiliki sifat ilmiah agar hasil yang dicapainya itu sesuai dengan harapannya. (4) Aplikasi, Aspek aplikasi merujuk pada dimensi aksiologis IPA sebagai suatu ilmu, yaitu penerapannya pengetahuan tentang IPA dalam kehidupan (dalam Mulyati, 2019).

Proses pembelajarannya IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Upaya supaya proses pembelajaran itu dapat dilaksanakan dengan pengamatan langsung mempunyai arti bahwa pesertadidik mengamati benda itu langsung atau benda itu dibawa ke dalam kelas. IPA bukan merupakan materi untuk dihafal tetapi merupakan materi pemahaman terhadap gejala alam yang timbul maka pembelajaran IPA tentu saja tidak hanya dengan memberikan penjelasan-penjelasan kepada siswa. Terutama bagi siswa sekolah dasar dimana menurut perkembangan kognitifnya masih dalam tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan pemahaman melalui benda-benda dan peristiwa secara konkret. Pembelajaran IPA setidaknya dapat menyajikan pembelajaran secara konkret baik melalui pembelajaran secara

langsung pada objeknya maupun melalui media yang dapat dihadirkan di dalam kelas (dalam Mulyati, 2019).

Berdasarkan teori taksonomi bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui kategoriranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya yang meliputi pertama ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiridari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Kedua ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. 3. Ranah Psikomotor meliputi keterampilan motorik, manupulasi benda-benda, koordinasi atau mengamati. Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari padaa fektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di Sekolah. (dalam Malina, 2019)

## 2. Pembelajaran Berbasis *Outbound*

Kata *outbound* tidak asing lagi terdengar ditelinga. Aktivitas *outbound*digunakan sebagai sarana pembelajaran yang dapat bertujuan untuk pembentukan karakter (*character building*), seperti budaya kerjasama (kooperatif), kepemimpinan, kejujuran, saling menghargai, dan meningkatkan kerjasama tim (*team work*). Pembelajaran berbasis *outbound* memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar dengan suasana menyenangkan dan bersosial dengan sesama. *Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka, *outbound* dapat memicu semangat belajar serta sebagai sarana penambah wawasan pengetahuan yang di dapat dari serangkaian pengalaman berpetualang memicu semangat dan kreatifitas seseorang. Melalui *outbound* akan berpadunya keterampilan dan kognitif yang menghasilkan pemahaman yang akan dapat dipahami secara lengkap (Falah, 2014). “*Outbound* merupakan kegiatan yang di lakukan dalam rangka memperkenalkan dunia konseling kepada masyarakat dan memberikan pengalaman pelajaran yang berharga kepada murid” (Falah, 2014). Dengan penjelajahan yang menambah penagalaman belajar yang berharga bagi murid dan guru. Pembelajaran dengan *outbound* yang disajikan di media cetak

atau tidak merupakan buku panduan yang dapat mengembangkan pembelajaran lebih menarik (Fitri, 2016).

### 3. Kerjasama

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. Peningkatan hasil belajar dan kerjasama peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan guru dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat yaitu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terstimulus untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Indikator kerjasama dalam hal ini meliputi yang pertama usaha/ partisipasi ikut dalam menyelesaikan tugas, kepedulian terhadap teman sekelompok, dan semangat untuk menyelesaikan tugas kelompok sesuai target (Setiawan, 2019).

Keterampilan yang tidak kalah penting untuk ditanamkan pada generasi muda adalah kerjasama, kerjasama sebagai unsur penting untuk dikembangkan karena dapat menanamkan keterampilan sosial, kemampuan menghargai serta bertanggungjawab pada diri siswa. Upaya dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa tidaklah mudah. Siswa memiliki perbedaan satu sama lain. Berbeda dalam minat, kemampuan kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Begitu juga berbeda dalam hal kerjasama. Selain itu, dalam kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah sering dijumpai beberapa masalah. Kurang partisipasi antar siswa dalam pembelajaran merupakan hambatan dalam menjalin kerjasama (dalam Riandy, 2018).

### 4. Edukasi Sains Berbasis *Outbound* untuk Meningkatkan Kerjasama

#### Antarsiswa

Sains atau ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip yang merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik

mampu memahami alam sekitar melalui proses “mencari tahu” dan “berbuat”. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolahnya sebaiknya harus memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan pengukuran berbagai besaran fisis, dan menanamkan pada peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah (hipotesis).

Pembelajaran sains berbasis *outbound* sebetulnya dapat secara fleksibel dilakukan di lingkungan sekitar. Pengalaman yang dapat diambil dari alam terbuka sebagai konsep belajar dan membuka diri. Konsep inilah yang dianggap mumpuni untuk menstimulasi kegiatan sehari-hari. Kegiatan di alam terbuka dengan mengedepankan pendekatan belajar dari pengalaman (*experiential learning*) dapat melatih kerjasama antar siswa. Ini terjadi dikarenakan OMG sebuah permainan secara kelompok yang dilaksanakan di luar ruangan. Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. Kerjasama yang tersebut dapat berupa kekompakan dalam mengerjakan tugas yang diberikan sehingga kelompoknya dapat menyelesaikan tugasnya dengan cepat dan tepat.

Kerjasama siswa dapat diartikan sebagai sebuah interaksi atau hubungan antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan yang dimaksud adalah hubungan yang dinamis yaitu, hubungan yang saling menghargai, saling peduli, saling membantu, dan saling memberikan dorongan sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi perubahan tingkah laku, penambahan pemahaman, dan penyerapan ilmu pengetahuan.

*Outbound* dalam kegiatan pembelajaran contohnya pada kelas V tema 5 “Ekosistem” subtema 3 “Keseimbangan Ekosistem” pada pembelajaran 1, mata pelajaran IPA dengan KD 3.5 Menganalisis hubungan antarkomponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. Pembelajaran ini dengan berbasis OMG dapat dibuat pos-pos. Pos dapat terdiri dari 3-5, sebelumnya guru

membagi beberapa siswa kedalam beberapa kelompok. Selanjutnya guru mempersiapkan pos-pos misalnya pos dengan tugas untuk membuat jaring-jaring makanan yang sebelumnya guru telah menyediakan kertas atau media untuk menggambar. Hal ini dibutuhkan kerjasama antarsiswa agar pekerjaan cepat terselesaikan tentunya dengan konsep yang telah dirancang oleh kelompok. Setelah selesai, sekelompok siswa membuat jaring-jaring makanan tersebut, mereka dapat melanjutkan pos berikutnya. Pos berikutnya dapat berisi tugas untuk menjawab pertanyaan berantai seputar jaring-jaring makanan. Pos dapat ditambah sesuai kebutuhan dan disesuaikan dengan materi pelajaran.

## **KESIMPULAN**

Pembelajaran sains berbasis OMG memiliki tujuan yang menarik yang dapat menarik minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam penjelajahan sambil belajar sehingga pembelajaran ini dapat meningkatkan kerjasama antarsiswa. Tanpa disadari peserta didik belajar dengan serius tanpa ada beban, dengan kata lain belajar sepenuh hati. Kemudian untuk mengoptimalkan pembelajaran *outbound* dengan cara berpindah tempat dari tempat satu ke tempat lainnya membuat peserta didik mendapat suasana baru dan tidak jenuh. Artinya pembelajaran berbasis *outbound* atau OMG memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar dengan suasana menyenangkan dan bersosial antarsiswa. Artinya pembelajaran ini dapat meningkatkan kerjasama antarsiswa. Di akhir tulisan ini penulis ingin menekankan bahwa pembelajaran sains berbasis OMG sebaiknya dirancang dengan cermat. Untuk mencapai pembelajaran yang ideal memang tidak mudah, oleh karena itu ditekankan hendaknya dibutuhkan perencanaan yang matang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Falah, N. (2014). Efektifitas *Outbond* Sebagai Metode Pembelajaran. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Fitri, F. (2016). Pengembangan Buku Panduan *Outbond* IPA bagi Pendidik Bidang Kajian Materi dan Sifatnya. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Malina Y, dkk. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Sumber Daya Alam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Kelas IV SD Negeri 66 Kota Ternate. *Jurnal Pendas*. Vol. 1, No. 1. Hal. 20.
- Mulyati. (2019). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Audiovisual Pada Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Titiantui, Riau. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 3 No. 1. Hal. 165.
- Prastiwi, M. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas VII SMP. *E-jurnal-pensa*. Vol. 6 No. 2. Hal. 98-103.
- Riandy, A, dkk. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol. 3 No. 4.
- Setiawan, F.T., Jayanti, S., & Mulyono. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Kerjasama Peserta Didik Melalui Metode *Team Game Tournament* Berbantuan Domino Aljabar Pada Materi Operasi Aljabar Kelas 7D SMP Negeri 5 Smearang. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2*, Hal. 444-451.
- Yuliati, Y. (2016). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*. Vol 2, hal. 124-129.