

PENGEMBANGAN IMPLEMENTASI PROGRAM EXPERIENTIAL LEARNING OUTBOUND SEBAGAI PENUNJANG PROGRAM PenguATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

Name: **Aulia Rahmawati¹⁾, Andun Sudijandoko²⁾, Achmad Widodo³⁾.**

Email correspondence: aulia.22001@mhs.unesa.ac.id

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

The government conducts character education programs through the Pancasila Student Profile Strengthening Project. This program refers to presidential regulation No. 87 of 2017 concerning the direction of character education. However, there are still gaps in the implementation of character education for the Strengthening the Profile of Pancasila Students. This difficulty arises because there is no measurable program. So a valid program is needed to support this program. The outbound experiential learning program can be used to support the implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project. The method used in this study is the design thinking method. The result of this study is an outbound experiential learning-based program to support the Pancasila Student Profile Strengthening Project for grades 1-2 of elementary schools.

Keywords: *Character Education, Pancasila Student Profile Strengthening Project, Experiential Learning, Outbound*

PENDAHULUAN

Pemerintah melakukan program pendidikan karakter melalui Proyek Penguatan Profil Pancasila. Program ini mengacu pada peraturan presiden No. 87 tahun 2017 tentang arah pendidikan karakter. Namun masih terdapat kesenjangan dalam implementasi pendidikan karakter penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kesulitan ini muncul dikarenakan belum adanya program yang terukur. Sehingga perlunya sebuah program yang valid sebagai penunjang program ini. Program berbasis *experiential learning outbound* dapat digunakan sebagai penunjang implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Pada penelitian ini difokuskan pada fase A Jenjang kelas 1-2 Sekolah Dasar. Fase A dipilih karena pemberian stimulasi sejak dini dapat memaksimalkan hasil pendidikan karakter. Tujuan penelitian adalah mempermudah sekolah dalam implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan *experiential learning outbound*. Sehingga terbentuknya sebuah program pendidikan karakter berbasis *experiential learning* yang memiliki acuan capaian sesuai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. Subjek yang digunakan adalah siswa fase A kelas 1-2 Sekolah Dasar. Pengambilan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Metode yang dipilih adalah penelitian pengembangan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pendekatan *Design thinking*. *Design Thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user). *Design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komprehensif untuk mendapatkan sebuah solusi.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan karena permasalahan yang diuraikan akan lebih dideskripsikan, dikupas dan digambarkan mengenai Pengembangan implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui pendekatan *experiential learning* yang nantinya akan peneliti kembangkan kembali menjadi sebuah program baru. Pengumpulan data dilakukan dengan Parameter subjek diperlukan untuk memenuhi kebutuhan data penelitian ini. Parameternya informan sebagai berikut : (1) Mengetahui dan Memahami Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (2) Menjadi koordinator/ penanggung jawab dan terlibat langsung *outbound experiential learning*. (3) Memahami kebutuhan dasar karakter profil pelajar pancasila melalui *experiential learning*.

Sesuai dengan karakteristik dari parameter di atas subjek penelitian yaitu : Kepala Sekolah, Guru, dan Penyelenggara Kegiatan *experiential learning* (Outbound) Sampel uji coba program ini adalah siswa fase A kelas 1-2 Sekolah dasar. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *design thinking*. 5 Tahapan metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, prototipe, dan *test*. Poin - Poin step tersebut dilakukan secara terurut mulai dari tahap *empathize* hingga ke tahap *test*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Proses penelitian ini dirancang menjadi 3 model, proses pemetaan program dibagi menjadi sebagai berikut.

1. (OA) *Observe Activity* : dalam proses ini dilakukan *empathize* dan *define*, dengan pedoman observasi dan instrumen definisi yang dibutuhkan. kegiatan yang dilakukan adalah wawancara dan diskusi kebutuhan dengan guru. Hasil dari tahan ini akan direduksi untuk memilih hal pokok, memfokuskan dan merangkum hal yang penting untuk mendapatkan sebuah pola dan tema.gambar ini memudahkan peneliti untuk melanjutkan proses selanjutnya.
2. (DA) *Design Activity* dalam proses ini dilakukan pemetaan ide dan prototipe. hasil dari proses OA diramu untuk memunculkan ide penyelesaian dan membuat rancangan program kegiatan yang sesuai kebutuhan. Hasil reduksi data disajikan diorganisir untuk mempermudah pembacaan kebutuhan awal rancangan program kegiatan, sehingga pola sebuah hubungan muncul disini. Data disajikan dalam bentuk bagan, flowchart, maupun deskripsi singkat dan sejenisnya.
3. (TA) *Test Activity* dalam proses ini akan dilakukan uji coba kesesuaian prototipe dengan kebutuhan. Hasil disini masih bersifat sementara di ujikan dan divalidasi bersama ahli. Dilengkapi dengan bukti bukti valid yang didapat selama penelitian. Tetapi apabila prototipe masih belum sempurna peneliti akan kembali mereview data sebelumnya sampai mendapatkan hasil yang kredibel sesuai dengan kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Sampel 1 peneliti melaksanakan pengambilan data awal mengenai kebutuhan program sekolah. Tahap ini merupakan tahapan *empathize*. Sekolah sampel 1. Wawancara dilakukan bersama kepala sekolah dan wali kelas kelas 1. Sekolah tersebut penerapan kurikulum merdeka pada kelas 1 dan kelas 5. Peneliti menggali kebutuhan awal kegiatan *experiential learning outbound* yang akan dilaksanakan sekolah melalui wawancara. Menggali kebutuhan siswa, tema yang sedang dilaksanakan, hingga pembiasaan - pembiasaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang sudah diterapkan di sekolah.

Berdasarkan data tersebut ditemukan terdapat temuan karakter yang telah peneliti validasi dengan sekolah diantaranya :

Tabel 1. Temuan Karakter Awal tahap 1.

Temuan Karakter Awal	Cakupan tujuan dimensi belum tercapai
siswa masih belum memiliki inisiatif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Dimensi Mandiri
siswa masih melakukan kegiatan berdasarkan perintah guru saja	Dimensi Kreatif
siswa masih belum terbiasa berbagi dengan lingkungan	Dimensi Gotong royong
Siswa tidak tertib mengantri	Dimensi Gotong royong
Siswa tidak focus	Dimensi Mandiri
Siswa berbicara sendiri tidak memperhatikan yang berbicara di depan	Dimensi Gotong royong
Siswa mengganggu teman	Dimensi Gotong royong
Siswa tidak mau bergantian dengan teman	Dimensi Gotong royong
siswa belum berani menyampaikan ide	Dimensi Kreatif

Berdasarkan data tersebut muncul karakter dimensi dominan yang belum tercapai maksimal. Dimensi tersebut mandiri, kreatif dan gotong royong. Tiga dimensi tersebut akan menjadi fokus penelitian ini. Selanjutnya dilakukan dengan diskusi perencanaan program yang peneliti desain dan kesesuaian program dengan kebutuhan sekolah.

Peneliti memberikan beberapa opsi program terhadap sekolah dengan beberapa keunggulan manfaat di setiap programnya. Selanjutnya didiskusikan untuk mendapat kesepakatan salah satu program. Selanjutnya dilakukan uji coba prototipe program *experiential learning outbound* dilakukan dengan jumlah peserta kelas 1 : 25 anak dan kelas 2 : 39 anak

Sampel Ke-2 peneliti melaksanakan pengambilan data awal mengenai kebutuhan program sekolah sampel 2. Wawancara dilakukan bersama kepala sekolah dan wali kelas kelas 1. Kebetulan dalam sekolah tersebut penerapan kurikulum merdeka baru diterapkan pada

kelas 1, 2, 4 dan 5. Peneliti memberikan pertanyaan mengenai kebutuhan awal kegiatan *outbound* yang akan dilaksanakan sekolah, mulai dari segi kebutuhan siswa, tema yang sedang dilaksanakan, hingga pembiasaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila seperti apa yang sudah diterapkan di sekolah.

Berdasarkan data tersebut ditemukan terdapat temuan karakter diantaranya

Tabel 2 Temuan karakter tahap 2.

Temuan Karakter Awal	Cakupan tujuan dimensi belum tercapai
siswa masih belum memiliki inisiatif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran	Dimensi Mandiri
siswa masih melakukan kegiatan berdasarkan perintah guru saja	Dimensi Kreatif
siswa masih belum terbiasa berbagi dengan lingkungan	Dimensi Gotong royong
Siswa tidak tertib mengantri	Dimensi Gotong royong
Siswa tidak fokus	Dimensi Mandiri
Siswa berbicara sendiri tidak memperhatikan yang berbicara di depan	Dimensi Gotong royong
Siswa mengganggu teman	Dimensi Gotong royong
Siswa tidak mau bergantian dengan teman	Dimensi Gotong royong
siswa belum berani menyampaikan ide	Dimensi Kreatif

Selanjutnya dilakukan dengan diskusi perencanaan program yang peneliti desain terhadap sekolah, sesuai dengan kebutuhan sekolah. Peneliti memberikan beberapa opsi program terhadap sekolah dengan beberapa benefit di setiap programnya. Selanjutnya dilakukan uji coba prototipe *program experiential learning outbound* dilakukan dengan jumlah peserta kelas 1 : 36 anak.

PEMBAHASAN

Definisi Awal

Mendefinisikan kebutuhan secara umum sesuai kebutuhan modul ajar sangatlah penting sebagai dasar awal data yang telah dimiliki. Program ini difokuskan dalam fase A kelas 1-2 sekolah dasar. mengapa fase A dipilih karena peneliti meyakini bahwa untuk membentuk sebuah karakter yang melekat pendidikan karakter tentunya perlu diberikan sejak dini. Capaian yang diharapkan pada program ini adalah siswa mampu mengenal karakter positif yang dilakukan lingkungan sehingga mendapatkan kompetensi awal siswa mengetahui kebiasaan baik yang dilakukan di lingkungan.

Identifikasi Kebutuhan Program

Berdasarkan dari definisi awal tersebut diidentifikasi bahwa diperlukan sebuah program kegiatan khusus sebagai stimulasi memunculkan dimensi mandiri, kreatif dan gotong royong. Kegiatan *experiential learning outbound* bisa menjadi sebuah stimulus untuk memunculkan dimensi mandiri, kreatif dan gotong royong.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran *experiential learning outbound* mengacu pada siklus klob. Siklus klob mengandung proses mengalami, refleksi, generalisasi, penerapan. Dalam proses kegiatan *outbound* proses siklus klob diterapkan. Dimulai dari prakondisi, *outbound*, hingga knotting. Prakondisi adalah sebuah proses adaptasi awal dari siswa terhadap suasana pembelajaran yang baru, barrier antar peserta dihilangkan dengan membangun suasana dan melakukan dinamika kelompok. Setelah proses perkondisi selesai dan lanjutkan pada proses *outbound* atau pemberian sebuah pengalaman. Pemberian kegiatan, simulasi, games memberikan sebuah pengalaman terhadap siswa. Dari hasil pengalaman tersebut selanjutnya akan diolah di tahap knotting dan menjadikan sebuah pembelajaran baru untuk siswa.

Modul Ajar

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti membuat modul ajar sebagai berikut :

Tabel. 3 Modul Ajar

INFORMASI UMUM
A. IDENTITAS MODUL
Nama penyusun : Aulia Rahmawati Satuan pendidikan : Sekolah Dasar Modul ajar : Outbound P5 Fase : A Alokasi waktu : 4 jam
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN
Siswa mampu mengenal karakter positif yang dilakukan di lingkungan
C. KOMPETENSI AWAL
Siswa mengetahui kebiasaan baik yang dilakukan di lingkungan
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA
Pada kegiatan pembelajaran ini anak dilatih dimensi profil pelajar pancasila tentang :
1. Mandiri, melatih pemahaman siswa terhadap situasi yang dihadapi, dan regulasi diri.
2. Kreatif, melatih siswa untuk menghasilkan sebuah gagasan, karya dan tindakan yang orisinal sebagai sebuah solusi.
3. Gotong Royong, melatih siswa untuk saling bekerjasama, melakukan komunikasi yang efektif, sehingga peduli dengan lingkungan sekitar.
E. SARANA DAN PRASARANA
1. Area Lapangan Terbuka 2. Perlengkapan games set : a. Jembatan birma b. Jembatan Goyang c. <i>Flying Fox</i> d. Merayap e. Pipa Bocor f. Telur Dino g. <i>Soccer mania</i>

3. <i>Sound Sistem</i>
4. Lagu : Senam Ram Sam Sam, Gembira Berkumpul Tasya
F. TARGET SISWA
Siswa Reguler (bukan berkebutuhan khusus)
G. MODEL PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : Luar Ruang Pendekatan : <i>Experiential Learning</i>
Kompetensi Inti
A. Tujuan Pembelajaran
1. Setelah siswa diberikan sebuah pengalaman melalui simulasi permainan <i>outbound</i> . Siswa dapat menunjukkan karakter sesuai dimensi elemen. 2. Setelah siswa dan pendamping berdiskusi tentang nilai positif pada games, siswa dapat mengaitkan dengan kegiatan sehari hari
B. Pemahaman Bermakna
Siswa dapat melakukan pembiasaan karakter positif gotong royong, kreatif dan mandiri pada kegiatan sehari hari
C. Pertanyaan Pemantik
1. Apa yang kalian rasakan saat bermain? 2. Bagaimana cara mencapai target permainan? 3. Bagaimana menghubungkan dengan kegiatan sehari hari?
D. Asesmen
1. Diagnostik : menjawab pertanyaan dari fasilitator 2. Formatif : pengamatan validasi dengan guru kelas 3. Sumatif : pengamatan saat dan setelah kegiatan, lembar pengamatan
E. Kegiatan pembelajaran

KESIMPULAN

Mempelajari hasil penelitian ini, *experiential learning* sesuai untuk implementasi pengembangan profil pelajar pancasila di sekolah jenjang kelas 1-2 Sekolah Dasar. Didukung oleh sebuah teori *experiential learning* pengembangan program *outbound* ini dapat memberi pengalaman baru pada siswa yang bisa digunakan sebagai stimulus memunculkan dimensi kreatif, mandiri, dan gotong royong dalam implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Selain pengembangan program *outbound* ketersediaan sarana prasarana yang tepat dan kompetensi pemandu saat pelaksanaan implementasi program *experiential learning* sebagai penunjang program penguatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila menjadi penunjang keberhasilan program ini.

Hasil dari pengembangan program *experiential learning outbound* sebagai penunjang program Projek Profil Pelajar Pancasila jenjang 1-2 Sekolah Dasar ini direkomendasikan sebagai program penunjang pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di sekolah karena telah sesuai dengan kebutuhan sekolah.

REFERENSI

- Alamsyah, Yosep Aspat. 2016. "Expert Teacher". Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol. 3 No 1 Juni Tahun 2016
- Amanda Lloyd, Son Truong & Tonia Gray. (2018) Take the class outside! A call for place-based outdoor learning in the Australian primary school curriculum. Curriculum Perspectives 38:2, pages 163-167.

- Arikunto, Suharsimi. 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta :PT. Rineka Cipta
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen pendidikan. 2022 “ panduan pengembangan proyek penguatan profil pelajar pancasila” Jakarta:kementrian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen pendidikan. 2022. “ Dimensi, Element, dan Sub Element Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka” Jakarta:kementrian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Beard, Colin And Wilson, John p. 2004. The Power Of Experiential Learning a Handbook For Trainers And Educators. London : Kogan Page
- Brown, T. 2008. Design Thinking. Harvard Business Review, 1-10. Diakses dari [https://readings.design/PDF/Tim Brown, Design Thinking.pdf](https://readings.design/PDF/Tim%20Brown,%20Design%20Thinking.pdf)
- Brown, T., & Wyatt, J. 2010. Design Thinking for Social Innovation. Development Outreach, 12(1), 29– 43. doi: <https://doi.org/10.1596/1020-797X.12.1.29>
- Chris North, Allen Hill, Marg Cosgriff, Sophie Watson, David Irwin & Mike Boyes. (2023) Conceptualisations and implications of ‘newness’ in education outside the classroom. Cambridge Journal of Education 53:2, pages 257-274. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2022.2094893>
- Cooper, A. (2015). Nature and the Outdoor Learning Environment: The Forgotten Resource in Early Childhood Education. International Journal of Early Childhood Environmental Education, 3(1), 85-97.
- Danuminarto, Hari dan Santosa, Aris Budi. 2007. Experiential Leaning By Outbound. Surabaya : Titik Terang
- Edna Orr & Shoshi Dorfberger. (2023) Forest kindergarten: fostering ecological cognition and executive function in preschoolers. Early Child Development and Care 193:5, pages 698-707. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430.2022.2147163>
- Higgins, P. (2009). Into the big wide world: Sustainable experiential education for the 21st century. Journal of Experiential Education, 32(1), 44-60.
- Hung, A. C. Y. (2018). Gamification as Design Thinking. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 30(3), 549-559.
- Jatmiko, Tuter. 2016. Outbound “ Learning With Fun And Adventure”. Surabaya : Unesa Press.
- Jordan, K. E. (2023). The intersection of environmental and sustainability education, and character education: An instrumental case study. British Educational Research Journal, 49(2), 288-313.
- Lor, R. (2017). Design thinking in education: A critical review of literature.
- Luka, I. (2014). Design thinking in pedagogy. The Journal of Education, Culture, and Society, 5(2), 63-74.
- Maryatun, Ika Budi. 2008. “Pemanfaatan Kegiatan Outbound Untuk Melatih Kerjasama (Sebagai Moral Behavior Anak Taman Kanak Kanak”.Yogyakarta.
- Moleong, LexyJ. 2007. Metodologi penelitian kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mugiarso, Heru & Haksasi, Sri Banun. 2017. “ Muatan Pendidikan Karakter Berbasis Experiential Learning Dalam Konseling Kelompok”. Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling Vol. 1, No.1. 2017, Hlm. 218-226.
- Muhammad, As’Sadi. 2009. The Power Of Outbound Training. Jogjakarta: Power Book
- Paulsen F. & J. Waschke. 2013. Sobotta Atlas Anatomi Manusia : Anatomi Umum dan Muskuloskeletal. Penerjemah : Brahm U. Penerbit. Jakarta : EGC
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017. Penguatan Pendidikan Karakter. Jakarta :
- Rahmawati, Aulia. 2019. “Peran experiential learning dalam ppeningkatan pendidikan berkarakter bagi pjok” surabaya : Unesa
- Razzouk, Rim & Shute, Valerie. 2012. What Is Design Thinking and Why Is It Important?. Review of Educational Research. 82. 330-348. 10.3102/0034654312457429.
- Rochmah, Luluk Iffatur. 2012. “Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini” Pedagogia Vol. 1, No.2 Juni 2012: 173-188

- Santoso, Aji. 2015. "Pelaksanaan Pendidikan Akhlak Melalui Kegiatan Outbound Di SD Sekolah Alam Baturraden." Purwokerto : IAIN Purwokerto
- Sintiawati, Nani. 2013. Penerapan Metode Outbound Pada Pelatihan spiritual team bounding dalam meningkatkan budaya kerja karyawan (studi deskriptif di lembaga "daarut tauhiid training center" yayasan daarut tauhiid bandung). Bandung: UPI.
- Smeds, P., Jeronen, E., Kurppa, S., & Vieraankivi, M. L. (2011). Rural Camp School Eco Learn--Outdoor Education in Rural Settings. *International Journal of Environmental and Science Education*, 6(3), 267-291.
- Son Truong, Michael Singh, Carol Reid, Tonia Gray & Kumara Ward. (2018) Vertical schooling and learning transformations in curriculum research: points and counterpoints in outdoor education and sustainability. *Curriculum Perspectives* 38:2, pages 181-186.
- Sudrajat, Ajad, 2011. Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan r&d. Bandung : Alfabeta
- Sulhan, Najib. 2011. Karakter GURU masa depan, sukses & bermartabat. Surabaya : Jaring Pena.
- Sutawijaya, Risang.2008. Super Creative Games For Outbound Training. Yogyakarta: Cemerlang Publising.
- Tom Puk. (2023) Nurturing embodied experience: risk-tolerant parental attitudes towards nature-based children's learning. *Education 3-13* 51:2, pages 200-211.
- Yalçin, V. (2022). Design thinking model in early childhood education. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9(1), 196-210.
- Yunaida, Hana dan Rosita, Tita.2018. " Outbound Berbasis Karakter Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini" *jurnal Comm. Edu* vol 1 nomor 1 januari 2018. Bandung : Community education Journal.