

PENGEMBANGAN MODEL *OUTDOOR LEARNING* BERBASIS GAME UNTUK PENCAPAIAN KOMPETENSI INTI PADA MATA PELAJARAN FISIKA

Oleh:
Nurul Miftakhul Janah
11302241017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model *outdoor learning* berbasis *game* yang valid untuk pencapaian Kompetensi Inti materi elastisitas dalam implementasi Kurikulum 2013.

Desain penelitian mengadopsi model 4-D menurut Thiagarajan (1974) yang memiliki empat tahap, yaitu: *define, design, develop*, serta *disseminate*. Produk yang dikembangkan yaitu model *outdoor learning* berbasis *game* beserta pedomannya. Berbagai instrumen yang digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi inti dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan angket respon peserta didik terhadap model, instrumen Kompetensi Inti, dan soal *pretest-posttest*. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan lembar kerja peserta didik. Uji coba produk dilakukan setelah produk tersebut dinyatakan layak oleh validator. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas X MIA 2 SMA N I Imogiri, semester 2 tahun pelajaran 2014/2015. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengetahui penilaian produk yang divalidasi oleh validator. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui ketercapaian kompetensi inti.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa model *outdoor learning* berbasis *game* yang telah dikatakan valid oleh dosen ahli untuk pencapaian Kompetensi Inti. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian untuk masing-masing Kompetensi Inti. Berdasarkan Kurikulum 2013, untuk Kompetensi sikap nilai ketercapaiannya B, sedangkan Kompetensi pengetahuan dan keterampilan adalah 2,67 dengan predikat B -. Pada Kompetensi sikap spiritual, rata-rata nilai kelas untuk Kompetensi spiritual adalah 3,08 dengan predikat B. Pada Kompetensi sikap sosial, rata-rata nilai Kompetensi untuk pertemuan I adalah 3,26 dengan predikat Baik dan pada pertemuan II yaitu 3,68 dengan predikat SB yaitu Sangat Baik. Kompetensi pengetahuan diukur berdasarkan akumulasi skor *posttest* dan LKPD. Rata-rata nilai kelas untuk Kompetensi pengetahuan adalah 2,91 dengan predikat B. Nilai Kompetensi keterampilan kerja ilmiah pada pertemuan I yaitu 3,15 dengan predikat B dan pada pertemuan II adalah 2,69 dengan predikat B -. Secara keseluruhan, keempat Kompetensi Inti telah tercapai.

Kata kunci: model *outdoor learning* berbasis *game*, kompetensi inti, elastisitas.

THE DEVELOPMENT OF GAME BASED OUTDOOR LEARNING MODEL FOR THE ACHIEVEMENT OF MAIN COMPETENCES FOR PHYSICS SUBJECT

Abstract

This research aims to produce a valid game based outdoor learning model for the achievement of Main Competences on the elasticity material in the implementation of 2013 Curriculum. The research design used 4-D model which comprises of four steps that is define, design, develop, and disseminate. The product developed was game based outdoor learning model including the guide. The various instruments used to measure the achievement of the Main Competences for this research were observation sheet, questionnaire responses of learners, instruments of Main Competences, and pretest-posttest. The learning devices used in this research were the syllabus, lesson plan, and student worksheets. The subject was students of class X MIA 2 SMA N I Imogiri, 2nd semester in academic year 2014/2015. The result obtained from this research is a valid game based outdoor learning model for the achievement of Main Competences. This can be seen from the achievement of each main competence. The average score of the class for spiritual attitude kompetensi was 3.08 with a B predicate (Good). The average score of the class for social attitude kompetensi on the 1st meeting was 3.26 with a B predicate (Good) and the 2nd meeting was 3.68 with a SB predicate (Very Good). The average score of the class for cognitive kompetensi was 2.91 with a B predicate. The score of scientific work skills on the 1st meeting is 3.15 with a B predicate and the 2nd meeting was 2.69 with a B- predicate. Overall, all four of the main competences have been achieved.

Keyword: game based outdoor learning model, main competence, elasticity.