



JOURNAL OF CONTEMPORARY  
GENDER AND CHILD STUDIES

Vol 5 No 1 Year 2026 Page 457-464

<https://zia-research.com/index.php/jcgscs>

## Efektivitas *Outbound Gaming Learning* dalam Meningkatkan Karakter Percaya Diri Siswa di MI Muhammadiyah Daun

Nurul Ayyami Shalehati<sup>1</sup>, Yanuar Intan Prihatanti<sup>2</sup>, Dina Tasriful Ulfa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Agama Islam Hasan Jufri Bawean, Indonesia

Email: [ayyamialfayeth@gmail.com](mailto:ayyamialfayeth@gmail.com)<sup>1</sup>, [yanuar.intan98@gmail.com](mailto:yanuar.intan98@gmail.com)<sup>2</sup>, [dynaulfa30@gmail.com](mailto:dynaulfa30@gmail.com)<sup>3</sup>

### ARTICLE INFO

#### Kata Kunci

Karakter Siswa

Kepercayaan Diri

*Outbound Gaming Learning*

### ABSTRACT

*The low self-confidence of students is still a problem in learning in Islamic elementary schools, which is characterized by the courage to express opinions, minimal active communication, and student dependence in group activities. This problem is also found in students at MI Muhammadiyah Daun, so a learning model that can involve students actively and contextually is needed. This study aims to determine the effectiveness of the implementation of Outbound Gaming Learning in improving the self-confidence of students at MI Muhammadiyah Daun. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental type and a One Group Pretest–Posttest design. The research subjects were 30 students selected using a random sampling technique. Data collection techniques were carried out through questionnaires to measure self-confidence, observation, and documentation. Data analysis used a normality test, a peer-to-peer sample t-test, and descriptive analysis to determine the category of student self-confidence levels. The results showed that the average pretest score of students' self-confidence was 30.00 with a standard deviation of 2.924, while the average posttest score increased to 33.30 with a standard deviation of 3.466. The peer-sample t-test results showed a significance value of  $p < 0.05$ , indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. Furthermore, the categorization results showed a change in students' self-confidence levels from low-moderate in the pretest to medium-high in the posttest. Therefore, it can be concluded that the implementation of Outbound Gaming Learning is effective in improving students' self-confidence*

### ABSTRAK

Rendahnya karakter percaya diri siswa masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran di madrasah ibtidaiyah, yang ditandai dengan kurangnya keberanian menyampaikan pendapat, minimnya komunikasi aktif, serta ketergantungan siswa dalam aktivitas kelompok. Permasalahan tersebut juga ditemukan pada siswa di MI Muhammadiyah Daun, sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Outbound Gaming Learning* dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa di MI Muhammadiyah Daun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dan desain One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa yang dipilih menggunakan teknik Random sampling atau pengambilan sample acak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur karakter percaya diri, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji paired sample t-test, serta analisis deskriptif untuk menentukan kategori tingkat percaya diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest karakter percaya diri siswa sebesar 30,00 dengan standar deviasi 2,924, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 33,30 dengan standar deviasi 3,466. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi  $p < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Selain itu, hasil kategorisasi menunjukkan pergeseran tingkat percaya diri siswa dari kategori rendah–sedang pada pretest menjadi sedang–tinggi pada posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Outbound Gaming Learning* efektif dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat penting bagi masyarakat Indonesia. Ayat keempat Konstitusi 1945 menunjukkan bahwa salah satu tujuan negara adalah mendidik rakyat. Pendidikan berkontribusi pada pencapaian tujuan tersebut. Menurut Riyanti and Lestari (2025), pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena memungkinkan manusia untuk mengembangkan keterampilannya. Pendidikan seringkali dipandang sebagai upaya manusia untuk membentuk kepribadian sesuai dengan standar Masyarakat (Aisyah *et al.*, 2023). Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas Pendidikan yaitu dengan memberikan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton agar siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Melalui Permainan di Luar Kelas (*Outbound Gaming Learning*) adalah salah satu jenis pembelajaran berbasis pengalaman yang menggunakan permainan edukatif di luar ruang kelas (Agus, 2025). Metode ini dirancang untuk secara aktif melibatkan siswa melalui aktivitas fisik, kerja tim, komunikasi, dan pemecahan masalah. Melalui permainan, siswa belajar untuk mengatasi masalah dalam lingkungan yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi. Pembelajaran melalui permainan di luar kelas adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan aktivitas bermain di lingkungan terbuka untuk membantu siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna. Metode ini sering dikaitkan dengan konsep *experiential learning*, di mana siswa belajar dari pengalaman langsung. Pembelajaran ini memberikan suasana yang lebih segar dibandingkan di dalam kelas, sehingga siswa cenderung lebih termotivasi dan mudah memahami materi. Selain itu, pendekatan ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, fisik, dan emosional siswa secara seimbang. Dalam kegiatan bermain di luar kelas, siswa diberi kesempatan untuk mencoba, bereksplorasi, dan mengambil keputusan sendiri. Situasi ini sejalan dengan konsep *experiential learning*, di mana pengalaman langsung membantu siswa memahami kemampuan dirinya. Ketika mereka berhasil menyelesaikan tantangan atau berkontribusi dalam permainan kelompok, muncul rasa mampu yang menjadi dasar kepercayaan diri.

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan individu, terutama pada usia sekolah, baik beregu maupun individu, dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa melalui pengembangan keterampilan fisik dan psikososial (Artihung and Yulianto, 2025). Kepercayaan diri adalah sifat karakter penting yang harus dikembangkan siswa sejak sekolah dasar. Siswa yang percaya diri lebih mungkin mampu mengomunikasikan pikiran mereka, memiliki keberanian untuk berbicara di depan umum, dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya harga diri dapat menghambat perkembangan intelektual dan sosial siswa. Kepercayaan diri adalah alat yang berharga dalam hidup. Ia menginspirasi kita untuk mencapai tujuan dan bertindak dengan bijaksana, mandiri, toleran, dan dengan harapan yang wajar. Menurut Peter Lauster, kepercayaan diri memengaruhi banyak aspek kepribadian kita dan berkontribusi pada kesuksesan. beberapa indikator kepercayaan diri siswa: Berani mengemukakan pendapat, aktif berpartisipasi, tidak takut mencoba hal baru, mampu mengambil keputusan, menerima kesalahan sebagai proses belajar, Menunjukkan sikap positif terhadap diri sendiri, Mandiri dalam belajar, Berani tampil di depan orang lain.

Manfaat Kepercayaan Diri bagi Siswa Sekolah Dasar menurut Muhammad & Adnan, (2025): Peningkatan motivasi belajar, peningkatan prestasi akademik, ketahanan mental, pengembangan potensi diri, dan peningkatan kepercayaan diri. Siswa sekolah dasar mengalami kesulitan karena kurangnya kepercayaan diri. Perasaan tidak mampu, malu, dan takut dapat mengganggu interaksi dan pembelajaran anak-anak sekolah dasar. Hal ini karena mereka tidak yakin tentang bakat mereka, yang menyebabkan ketidakaktifan, kurangnya informasi, dan isolasi dari lingkungan sekitar.

Karakter siswa merupakan ciri penting pendidikan, yang memengaruhi kepribadian dan perilaku mereka. Pendidikan berupaya membangun keterampilan akademis dan nilai-nilai moral untuk mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan. Siswa dengan karakter yang baik akan berperilaku lebih bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik. Salah satu karakter penting yang harus dimiliki siswa adalah percaya diri, karena berpengaruh terhadap keberanian berpendapat, kemampuan berinteraksi sosial, dan kesiapan menghadapi tantangan belajar (Abdurahman *et al.*, 2025). Namun, pada kenyataannya masih dijumpai siswa yang kurang percaya diri, seperti ragu menyampaikan pendapat, takut mencoba hal baru, dan cenderung pasif dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini menunjukkan perlunya model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk menumbuhkan karakter percaya diri adalah Outbound Gaming Learning (Widiyangingtiyas *et al.*, 2025). Model ini menggabungkan permainan edukatif, kerja kelompok, dan tantangan fisik maupun mental yang mendorong siswa untuk berani, mandiri, dan bertanggung jawab. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengkaji efektivitas penerapan Outbound Gaming Learning dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, masih ditemukan sebagian siswa yang menunjukkan tingkat percaya diri yang rendah dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat, mencoba hal baru, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung cenderung masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Di sisi lain, kegiatan pembelajaran yang secara khusus bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan karakter percaya diri siswa belum dilaksanakan secara optimal.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan Outbound Gaming Learning efektif dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa di MI Muhammadiyah Daun. Berdasarkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penerapan Outbound Gaming Learning dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa di MI Muhammadiyah Daun. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmiah dan memperkaya referensi mengenai pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), khususnya melalui penerapan Outbound Gaming Learning dalam pengembangan karakter percaya diri siswa. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri, keberanian, dan kemampuan berinteraksi sosial. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang inovatif dalam pembentukan karakter. Sementara itu, bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat mendukung penguatan program pendidikan karakter secara berkelanjutan.

## **METODE**

Kegiatan penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Daun Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 09 Daun Barat Desa Daun Kecamatan Sangkapura Tahun Ajaran 2025-2026. Lapangan terbuka dipilih karena mampu mendukung pelaksanaan kegiatan outbound yang menekankan gerak fisik, interaksi sosial, dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Dengan ruang terbuka, siswa lebih leluasa bereksplorasi, berinteraksi, dan menghayati pengalaman belajar yang berbeda dari rutinitas kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara objektif perubahan karakter percaya diri siswa melalui data numerik yang diperoleh dari hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, jenis quasi eksperimen digunakan karena penelitian dilaksanakan tanpa melakukan pengacakan subjek secara penuh, namun tetap memberikan perlakuan tertentu untuk mengetahui pengaruh atau efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design. Dalam desain ini, satu kelompok subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat karakter percaya diri siswa sebelum perlakuan. Instrumen di validasi melalui *expert judgement* dua dosen bidang Pendidikan untuk memastikan kesesuaian indikator dengan konstruk yang diukur. Selanjutnya, kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa penerapan Outbound Gaming Learning. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan tingkat karakter percaya diri. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai dasar untuk menentukan efektivitas penerapan Outbound Gaming Learning.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah yang mengikuti kegiatan outbound sebanyak 30 siswa yang diambil secara acak. Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah Daun. Teknik pengambilan sampel yang digunakan Adalah *random sampling*, yaitu pemilihan siswa secara acak. Pemilihan teknik ini dilakukan agar hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi nyata dari seluruh subjek yang diteliti. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penerapan Outbound Gaming Learning, sedangkan variabel terikat (Y) adalah karakter percaya diri siswa. Hubungan antara kedua variabel tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan karakter percaya diri siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat karakter percaya diri siswa secara kuantitatif. Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku siswa selama mengikuti kegiatan Outbound Gaming Learning sebagai data pendukung. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta arsip pendukung lainnya.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket karakter percaya diri siswa yang disusun dalam bentuk skala Likert. Angket tersebut dirancang berdasarkan indikator percaya diri siswa dan telah di uji oleh dua dosen ahli dibidangnya untuk memastikan kelayakan instrumen sebagai alat ukur dalam penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik. Tahapan analisis data meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta perhitungan peningkatan skor (gain) untuk melihat tingkat efektivitas penerapan Outbound Gaming Learning dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Kegiatan foto Bersama sebelum *outbound gaming learning*



Gambar 1. Kegiatan *Gaming*

Tabel 1. Data nilai angkt kepercayaan diri

Pretest	Posttest
26	33
33	30
29	30
31	36
31	35
26	26
26	30
28	30
30	30
25	26
29	38
29	37
34	33
33	31
37	40
34	35
35	35
30	30
31	30
29	31
29	32
34	36
30	33
29	32
27	23
31	30
29	33
29	32
29	30
27	30

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah hingga sedang. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh siswa mencerminkan bahwa sebagian besar siswa belum sepenuhnya memahami materi yang akan dipelajari. Selain itu, masih terlihat adanya ketidakpercayaan diri siswa dalam menjawab soal, yang ditunjukkan dengan banyaknya jawaban yang tidak lengkap atau ragu-ragu.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran melalui permainan di luar kelas, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan dari uji statistic. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan dibandingkan dengan pretest. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan mampu membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan lebih baik

*Hasil Uji Deskriptif***Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretes kepercayaan diri	30	25	37	30.00	2.924
posttest kepercayaan diri	30	23	40	33.30	3.466
Valid N (listwise)	30				

Dasar Penentuan Kategori

Kriteria kategori:

Rendah :  $X < (\text{Mean} - \text{SD})$

Sedang :  $(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + \text{SD})$

Tinggi :  $X > (\text{Mean} + \text{SD})$

#### 1. Kategori Pretest Percaya Diri

Dari data descriptive diatas untuk data Pretest: Mean = 30,00 dan Standar Deviasi = 2,924

Perhitungan:

Mean - SD = 30,00 - 2,924 = 27,08

Mean + SD = 30,00 + 2,924 = 32,92

Kategori Pretest

Rentang skor

Kategori

<27,08 Rendah

27,08-32,92 Sedang

>32,92 Tinggi

Dapat disimpulkan pada pretest kategori percaya diri siswa berada pada rentang rendah hingga sedang.

#### 2. Kategori Posttest Percaya Diri

Data Posttest:

Mean = 33,30

Standar Deviasi = 3,466

Perhitungan:

Mean - SD = 33,30 - 3,466 = 29,83

Mean + SD = 33,30 + 3,466 = 36,77

Kategori Posttest

Rentang skorkategori

<29,83 Rendah

29,83—36,77sedang

>36,77 tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan diatas berada pada kategori sedang hingga tinggi

Berdasarkan hasil pengelompokan tingkat percaya diri siswa menggunakan pendekatan mean dan standar deviasi, diperoleh bahwa pada pretest kategori percaya diri siswa berada pada rentang rendah hingga sedang, dengan mayoritas siswa berada pada kategori sedang. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan tingkat percaya diri siswa, di mana sebagian besar siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan karakter percaya diri siswa setelah pelaksanaan Outbound Gaming Learning.

## 3. Hasil Uji Efektivitas

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	prettest kepercayaan diri - posttest kepercayaan diri	-3.300	2.641	.482	-4.286	-2.314	-6.843	29	.000

Untuk mengetahui efektivitas penerapan Outbound Gaming Learning, dilakukan uji statistik menggunakan paired sample t-test terhadap skor pretest dan posttest. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung = 6,843 dengan derajat kebebasan (df) = 29, serta nilai signifikansi  $p = 0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor karakter percaya diri siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, secara statistik dapat disimpulkan bahwa penerapan Outbound Gaming Learning efektif dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa.

Peningkatan karakter percaya diri siswa ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 30,00 pada pretest menjadi 33,00 pada posttest, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa Outbound Gaming Learning memberikan dampak positif terhadap pengembangan karakter siswa. Kegiatan outbound yang menuntut keberanian, kerja sama, dan tanggung jawab mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta berani menghadapi tantangan.

Partisipasi dalam kegiatan berbasis pengalaman (experiential learning) seperti outbound memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran secara langsung, sehingga mereka dapat mengenali dan mengembangkan potensi diri. Hal ini sesuai dengan pandangan Kolb (1984) bahwa pembelajaran melalui pengalaman (experiential learning) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan perkembangan aspek afektif seperti rasa percaya diri.

Selain itu, penelitian oleh Santoso & Wulandari, (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan (game-based learning) dan kegiatan luar ruang (outdoor activities) mampu meningkatkan keterampilan sosial dan karakter peserta didik, termasuk rasa percaya diri dan kerja sama tim. Outbound Gaming Learning menggabungkan elemen permainan, tantangan fisik, dan pembelajaran kolaboratif yang sejalan dengan prinsip pendidikan karakter yang menekankan learning by doing. Sebagaimana diuraikan oleh Lickona (1991), pembentukan karakter melalui pengalaman nyata membantu siswa membangun nilai-nilai yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk kepercayaan diri dan tanggung jawab.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa Outbound Gaming Learning merupakan model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa di MI Muhammadiyah Daun. Temuan ini selaras dengan studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan permainan tidak hanya meningkatkan hasil akademik tetapi juga kompetensi afektif seperti rasa percaya diri, kerja sama, dan keterampilan interpersonal lainnya

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan penelitian di MI Muhammadiyah Daun menggunakan pembelajaran berbasis permainan luar ruangan (outbound gaming), dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran berbasis pengalaman ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap rasa percaya diri siswa. Secara empiris, siswa menunjukkan peningkatan perilaku yang signifikan, seperti peningkatan kepercayaan diri dalam menyampaikan pandangan mereka, peningkatan keterampilan kolaborasi, dan peningkatan antusiasme untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui aktivitas fisik, kegiatan pendidikan, dan interaksi sosial langsung dapat menjadi cara yang sangat baik untuk membangun karakter siswa di tingkat madrasah dasar.

Secara keseluruhan, penerapan pembelajaran melalui permainan di luar kelas memberikan dampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor angket serta perbedaan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan setelah perlakuan diberikan.

Dari sudut pandang teoretis, temuan ini konsisten dengan teori konstruktivisme dan pembelajaran humanistik, yang menekankan bahwa pengetahuan dan karakter dihasilkan melalui pengalaman langsung dan partisipasi aktif siswa. Pembelajaran melalui permainan di luar ruangan memungkinkan siswa untuk menumbuhkan kepercayaan diri dengan mengatasi kesulitan, memecahkan masalah, dan menerima umpan balik sosial dari lingkungan sekitar. Pendekatan ini dapat digunakan tidak hanya sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai karakter secara kontekstual dan relevan. Aktivitas pembelajaran melalui permainan di luar sekolah (outbound gaming) harus diintegrasikan ke dalam kurikulum pembelajaran MI Muhammadiyah Daun dan kegiatan pengembangan diri siswa secara berkelanjutan.

Guru dan petugas sekolah harus dilatih tentang cara membuat permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengembangan karakter. Penelitian ini juga dapat mengembangkan variasi metodologi serupa yang berfokus pada sifat karakter tambahan seperti kepemimpinan, akuntabilitas, dan kemandirian, serta melakukan penilaian dampak jangka panjang, untuk mencapai hasil yang lebih lengkap dan berkelanjutan.

## **REFERENSI**

- Abdurahman, A. *et al.* (2025) *Pendidikan karakter*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Agus, M. (2025) 'Implementasi Akhlakul Karimah Melalui Outbound Di Sekolah Alam Lampung (Studi di Sekolah Alam Al-Karim Lampung dan Sekolah Alam Lampung)'. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Aisyah, R. *et al.* (2023) 'Strategi Pendidikan Literasi Digital Yang Kreatif Dan Menyenangkan Di Pedesaan', *Jurnal PkM MIFTEK*, 4(2), pp. 71–78.
- Artihlung, R. R. and Yulianto, A. G. (2025) 'Dampak Keterlibatan dalam Olahraga Beregu dan Individu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa', *Journal Olympic (Physical Education, Health and Sport)*, 5(1), pp. 1–7.
- Farham, M., Riyanti, R. and Lestari, P. I. (2025) 'Integrasi Media Word Wall dengan Metode Game Based Learning terhadap Keaktifan Siswa SMA Negeri 11 Maros', *Jurnal Binomial*, 8(2).
- Muhammad, F. and Adnan, M. (2025) 'Pelatihan pembentukan karakter peserta didik dalam menumbuhkan sikap percaya diri', *Bersama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), pp. 37–46.
- Santoso, B. P. and Wulandari, F. E. (2020) 'Pengaruh pembelajaran berbasis proyek dipadu dengan metode pemecahan masalah pada keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA', *Journal of Banua Science Education*, 1(1), pp. 1–6.
- Widiyangingtiyas, E. *et al.* (2025) 'Pendidikan Karakter Sebagai Kunci Kualitas Hidup Siswa: Peran Guru Dalam Pembelajaran', *Inculco Journal of Christian Education*, 5(3), pp. 347–369.