



## KEGIATAN LAPANGAN PROGRAM “Creative Action Camp: Pengembangan Karakter Inovatif melalui Experiential Learning”

Anggita Maharani<sup>1\*</sup>, Nailah Amalia Fatihah<sup>2</sup>, Izza Yulfana Khidismiyya<sup>3</sup>, Seftia  
Amanda Yustika<sup>4</sup>

<sup>1-4</sup> Fakultas Psikologi, Universitas Muria Kudus

\*Penulis Korespondensi: [202360047@std.umk.ac.id](mailto:202360047@std.umk.ac.id)

**Abstract.** This field activity aims to develop innovative character among rural youth through an experiential learning approach in the program "Creative Action Camp: Development of Innovative Character through Experiential Learning". Innovative character includes the ability to think creatively, take initiative, solve problems, and generate new solutions in facing various situations. This activity involved 13 participants from the rural youth community divided into three groups. The method used was experiential learning through a series of group games, namely Mission Without Leader, Save The Egg, Problem Solving Race, and 3-Minute Spontaneous Idea. Evaluation was conducted through observation of participant activeness, collaboration skills, courage in expressing ideas, creativity, and initiative-taking ability, concluding with a reflection session. The results showed that all participants demonstrated high enthusiasm and developed five indicators of innovative character, namely initiative, creativity, collaboration, communication, and courage in decision-making. These findings were reinforced by reflection results indicating that participants were able to connect their experiences during the activity with daily life. Thus, the experiential learning approach proved effective in supporting the development of innovative character among rural youth and can serve as an alternative learning method relevant for sustainable implementation.

**Keywords:** character development; experiential learning; group games; innovative character; rural youth

**Abstrak.** Kegiatan lapangan ini bertujuan untuk mengembangkan karakter inovatif pada pemuda desa melalui pendekatan *experiential learning* dalam program "Creative Action Camp: Pengembangan Karakter Inovatif melalui Experiential Learning". Karakter inovatif meliputi kemampuan berpikir kreatif, mengambil inisiatif, memecahkan masalah, dan menghasilkan solusi baru dalam menghadapi berbagai situasi. Kegiatan ini melibatkan 13 peserta dari komunitas pemuda desa yang dibagi menjadi tiga kelompok. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dengan rangkaian permainan kelompok, yaitu *Mission Without Leader*, *Save The Egg*, *Problem Solving Race*, dan *Ide Dadakan 3 Menit*. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan peserta, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan ide, kreativitas, dan kemampuan mengambil inisiatif, serta diakhiri dengan sesi refleksi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mengembangkan lima indikator karakter inovatif, yaitu inisiatif, kreativitas, kerja sama, komunikasi, dan keberanian mengambil keputusan. Temuan ini diperkuat oleh hasil refleksi yang menunjukkan bahwa peserta mampu menghubungkan pengalaman selama kegiatan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendekatan *experiential learning* terbukti efektif dalam mendukung pengembangan karakter inovatif pada pemuda desa dan dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan.

**Kata kunci:** karakter inovatif; *experiential learning*; pemuda desa; permainan kelompok; pengembangan karakter

## 1. LATAR BELAKANG

Karakter inovatif adalah salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan oleh mahasiswa dan peserta didik di zaman sekarang. Karakter inovatif terlihat dari kemampuan berpikir kreatif, berani mengambil inisiatif, bisa menyelesaikan masalah, dan mampu menghasilkan ide atau solusi baru saat menghadapi berbagai situasi. Kemampuan ini penting agar seseorang bisa menyesuaikan diri dengan perubahan dalam lingkungan sosial dan menghadapi tantangan hidup yang semakin rumit.

Mengembangkan karakter inovatif tidak hanya bisa dilakukan dengan memberikan materi secara teori, tetapi juga harus dibangun melalui pengalaman langsung yang melibatkan peserta secara aktif. Pembelajaran yang berfokus pada pengalaman atau experiential learning dianggap efektif dalam mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan memecahkan masalah. Melalui pengalaman langsung, peserta memperoleh kesempatan untuk belajar dari aktivitas yang dilakukan, melakukan refleksi, serta menghubungkan pengalaman tersebut dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung memungkinkan peserta menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran sehingga potensi inovatif dapat berkembang secara optimal (Hasan et al., 2023). Dengan pengalaman itu, peserta jadi lebih mudah mengerti betapa pentingnya inisiatif, kerja sama, komunikasi, dan keberanian dalam membuat keputusan.

Selain itu, belajar yang melibatkan permainan kelompok dan bekerja sama untuk memecahkan masalah juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta. (Ayob et al., 2011) menjelaskan bahwa kegiatan kerja sama yang meminta peserta untuk mencari solusi dari suatu masalah bisa memunculkan ide-ide baru dan juga meningkatkan kemampuan inovasi. Karena itu, kegiatan yang melibatkan permainan dan tantangan dalam kelompok menjadi salah satu cara yang baik untuk mendorong sifat inovatif.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, rencana kegiatan ini dibuat untuk membantu peserta mengembangkan karakter inovatif mereka melalui berbagai aktivitas kelompok yang fokus pada kreativitas, inisiatif, komunikasi, kerja sama, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Kegiatan seperti *Mission Without Leader*, *Blind Walk*, *Take Action Challenge*, *Save The Egg*, dan *Build The Tallest Tower* dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. Kegiatan-kegiatan ini juga bertujuan

untuk melatih peserta agar berani berpikir kreatif dan mengambil tindakan sendiri. Diharapkan melalui kegiatan ini, para peserta dapat mengembangkan sifat inovatif yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2023).

## **2. METODE PENELITIAN**

Kegiatan ini menggunakan cara belajar yang disebut pembelajaran berbasis pengalaman. Metode ini mengutamakan partisipasi aktif dari peserta dengan pengalaman langsung sebagai cara utama untuk belajar. Menurut (Hasan et al., 2023), experiential learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan langsung peserta dalam suatu aktivitas sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman yang dialami sendiri (Pujaningtyas et al, 2019). Melalui proses mengalami, merefleksikan, dan menerapkan kembali hasil pembelajaran, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, inisiatif, serta kemampuan memecahkan masalah dalam berbagai situasi. Ini dilakukan melalui pengalaman langsung, penjelajahan, dan pemikiran kembali terhadap apa yang telah dipelajari. Metode ini dipilih karena cocok untuk membentuk karakter inovatif pada peserta.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam kelompok dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah dan pembelajaran kolaboratif. Peserta ikut serta dalam berbagai permainan seperti Misi Tanpa Pemimpin, Jalan Buta, Tantangan Aksi, Estafet Solusi, Selamatkan Telur, Lomba Memecahkan Masalah, Membangun Menara Tertinggi, dan Ide Dadakan 3 Menit. Setiap kegiatan dibuat untuk mendorong peserta agar berpikir kreatif, berani mengemukakan ide, mengambil inisiatif, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan (Patandean & Indrajit, 2021). Belajar melalui pengalaman langsung seperti ini dianggap efektif untuk mengembangkan karakter inovatif karena peserta merasakan sendiri proses berpikir, mencoba, gagal, memperbaiki, dan akhirnya menemukan solusi (Ayob et al., 2011)

Setelah semua kegiatan selesai, peserta bergabung dalam sesi refleksi bersama fasilitator untuk membahas pengalaman, tantangan, dan pelajaran yang didapat selama kegiatan berlangsung. Refleksi adalah bagian yang sangat penting dalam pembelajaran melalui pengalaman karena membantu peserta untuk mengerti arti dari pengalaman yang sudah dilalui dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Hasan et al., 2023).

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan mengamati seberapa aktif peserta terlibat selama kegiatan. Ini mencakup seberapa aktif mereka berdiskusi, keberanian untuk mengambil inisiatif, kemampuan untuk bekerja sama, keterampilan dalam berkomunikasi, dan kreativitas mereka dalam mencari solusi. Selain itu, penilaian juga dilakukan dengan cara meminta pendapat peserta di akhir kegiatan. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu peserta dalam mengembangkan karakter inovatif dengan sebaik-baiknya melalui pengalaman belajar yang aktif, bekerja sama, dan berpikir kembali (Rohim & Fatimah, 2025) .

#### **A. Detail Kegiatan**

Sasaran: Komunitas pemuda desa

Jumlah Peserta: 13 orang

##### **1. Mission Without Leader**

Durasi: 30 menit

Tujuan: Melatih inisiatif, komunikasi, kerja sama, dan keberanian mengambil keputusan tanpa bergantung pada pemimpin kelompok.

Alat dan Bahan: Gelas plastik, bola kecil, tali rafia.

Pelaksanaan: Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberikan tantangan untuk diselesaikan bersama tanpa menunjuk seorang ketua. Seluruh anggota harus aktif berpartisipasi dalam menyusun strategi dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

##### **2. Save The Egg**

Durasi: 40 menit

Tujuan: Mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Alat dan Bahan: Telur, sedotan, kertas bekas, selotip, gunting.

Pelaksanaan: Setiap kelompok diminta membuat pelindung telur menggunakan bahan yang tersedia. Setelah selesai, telur dijatuhkan dari ketinggian tertentu untuk menguji efektivitas rancangan yang dibuat kelompok.

##### **3. Problem Solving Race**

Durasi: 40 menit

Tujuan: Melatih kemampuan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kerja sama tim.

Alat dan Bahan: Kartu masalah, lembar jawaban, alat tulis.

Pelaksanaan: Kelompok berpindah dari satu pos ke pos lainnya. Pada setiap pos terdapat masalah yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Kelompok berdiskusi untuk menentukan solusi terbaik sebelum melanjutkan ke pos berikutnya.

#### **4. Ide Dadakan 3 Menit**

Durasi: 20 menit

Tujuan: Melatih kreativitas, kecepatan berpikir, dan keberanian menyampaikan pendapat.

Alat dan Bahan: Kartu situasi dan stopwatch.

Pelaksanaan: Setiap kelompok memperoleh satu situasi permasalahan secara acak. Kelompok diberi waktu tiga menit untuk menyusun solusi kreatif, kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan peserta lain.

### **B. Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keaktifan peserta selama kegiatan, kemampuan bekerja sama, keberanian menyampaikan ide, kreativitas dalam menyelesaikan tantangan, serta kemampuan mengambil inisiatif (Yulianto et al, 2017). Selain itu, peserta mengisi lembar refleksi untuk mengetahui manfaat dan pengalaman yang diperoleh selama mengikuti program.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Deskripsi Subjek dan Pembagian Kelompok**

Kegiatan lapangan ini melibatkan 13 anggota komunitas pemuda desa yang dibagi ke dalam tiga kelompok kecil. Dua kelompok terdiri atas empat peserta, sedangkan satu kelompok lainnya beranggotakan lima peserta. Pembagian dilakukan secara acak agar setiap kelompok memiliki karakteristik yang beragam sehingga proses kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah dapat diamati secara lebih objektif.

Sebanyak 13 Pemuda Desa yang menjadi peserta kegiatan dibagi ke dalam tiga kelompok. Kelompok pertama terdiri atas 4 Pemuda Desa yang memiliki kecenderungan aktif dalam berkomunikasi serta mampu membagi tugas dengan cepat ketika menghadapi

suatu tantangan. Kelompok kedua beranggotakan 5 Pemuda Desa yang menunjukkan karakter eksploratif, yaitu gemar mencoba berbagai ide dan alternatif solusi sebelum menentukan pilihan yang dianggap paling sesuai. Sementara itu, kelompok ketiga terdiri atas 4 Pemuda Desa yang memperlihatkan kekompakan yang baik, di mana pembagian peran berlangsung secara alami tanpa perlu adanya penunjukan ketua kelompok. Perbedaan karakteristik pada masing-masing kelompok memberikan dinamika yang beragam dalam proses kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian masalah selama kegiatan berlangsung.

Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan melalui empat permainan yang telah dirancang sebelumnya, yaitu *Mission Without Leader*, *Save The Egg*, *Problem Solving Race*, dan *Ide Dadakan 3 Menit*. Keempat permainan tersebut dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta sekaligus melatih berbagai aspek karakter inovatif. Melalui permainan-permainan tersebut, peserta didorong untuk menunjukkan inisiatif, mengembangkan kreativitas, bekerja sama dalam tim, berkomunikasi secara efektif, serta berani mengambil keputusan dalam berbagai situasi yang menantang. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, setiap permainan menjadi sarana bagi peserta untuk belajar secara langsung melalui pengalaman yang mereka alami selama kegiatan.



**Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan**

## **Hasil Pelaksanaan Permainan**

### **a) Mission Without Leader**

Pada permainan pertama, setiap kelompok diberikan tantangan yang harus diselesaikan bersama tanpa adanya penunjukan ketua kelompok. Sejak instruksi diberikan, seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari respons mereka yang cepat dalam membentuk kelompok, berdiskusi, serta menyusun strategi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kelompok pertama memilih untuk membagi tugas secara cepat berdasarkan kesepakatan bersama tanpa ada anggota yang mendominasi jalannya diskusi. Strategi tersebut membuat mereka mampu menyelesaikan tantangan dalam waktu yang relatif singkat. Dari proses ini terlihat adanya inisiatif yang tinggi serta komunikasi yang berjalan secara terbuka dan seimbang antaranggota kelompok.

Kelompok kedua mencoba beberapa pendekatan yang berbeda sebelum menemukan cara kerja yang paling efektif. Meskipun memerlukan dua kali percobaan untuk menyelesaikan tantangan, kelompok ini menunjukkan kreativitas dalam mengeksplorasi berbagai alternatif strategi dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan.

Sementara itu, kelompok ketiga memperlihatkan kekompakan yang baik melalui pembagian peran yang muncul secara alami selama proses berlangsung. Tanpa adanya seorang pemimpin yang ditunjuk secara resmi, mereka mampu mengambil keputusan bersama dan menyelesaikan tantangan dengan baik. Kondisi ini menunjukkan keberanian anggota kelompok dalam menentukan langkah secara kolektif serta kemampuan bekerja sama secara mandiri.

Tingginya antusiasme peserta selama permainan berlangsung sejalan dengan prinsip experiential learning, yaitu pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung sebagai sarana belajar. Melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan, peserta memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir inovatif, serta keterampilan bekerja sama tanpa harus bergantung pada penjelasan teori terlebih dahulu (Gundry & Kickul, 1996).

### **b) Save The Egg**

Pada permainan kedua, setiap kelompok mendapatkan tantangan untuk membuat pelindung telur menggunakan bahan-bahan sederhana yang telah disediakan. Selama proses perancangan, para peserta terlihat sangat antusias dan aktif berdiskusi untuk menghasilkan desain terbaik. Mereka saling bertukar ide, mencoba berbagai bentuk rancangan, serta mempertimbangkan cara yang paling efektif untuk melindungi telur saat dijatuhkan. Keterlibatan peserta yang tinggi menunjukkan adanya minat dan semangat yang besar dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Kelompok pertama memilih membuat pelindung berbentuk bantalan berlapis dengan memanfaatkan kertas dan sedotan sebagai bahan utama. Rancangan tersebut terbukti efektif karena telur tetap utuh setelah dijatuhkan. Keberhasilan ini menunjukkan kreativitas peserta dalam memanfaatkan bahan sederhana untuk menghasilkan solusi yang fungsional.

Kelompok kedua mengalami tantangan yang lebih besar. Pada percobaan pertama, telur yang mereka lindungi masih mengalami keretakan sehingga kelompok harus mengevaluasi desain yang telah dibuat. Setelah melakukan dua kali revisi dan memperbaiki beberapa bagian rancangan, mereka akhirnya berhasil menjaga telur tetap utuh pada percobaan berikutnya. Proses ini menunjukkan adanya kemampuan berinovasi melalui evaluasi dan perbaikan berkelanjutan (*trial and error*), di mana peserta belajar dari kesalahan untuk menemukan solusi yang lebih baik.

Sementara itu, kelompok ketiga menunjukkan kerja sama yang baik dengan membagi tugas secara mandiri. Beberapa anggota berperan sebagai perancang, sebagian bertugas melakukan pengujian, dan yang lain bertanggung jawab mencatat waktu. Pembagian peran yang jelas membuat proses kerja menjadi lebih efektif sehingga telur berhasil tetap utuh sejak percobaan pertama. Hal ini mencerminkan kemampuan bekerja sama serta efisiensi dalam mengelola tugas kelompok.

Pengalaman yang dialami peserta selama permainan ini menunjukkan bahwa proses mencoba, mengalami kegagalan, melakukan evaluasi, dan memperbaiki strategi merupakan bagian penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Seperti yang terlihat pada kelompok kedua, peserta dapat belajar secara langsung dari konsekuensi tindakan yang mereka ambil. Pengalaman semacam ini dinilai efektif dalam menumbuhkan karakter inovatif karena mendorong peserta untuk terus

berpikir kreatif, mencari solusi, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi hambatan (Ayob et al., 2011)

**c) Problem Solving Race**

Pada permainan ketiga, setiap kelompok harus berpindah dari satu pos ke pos lainnya untuk menyelesaikan berbagai tantangan dalam waktu yang telah ditentukan. Adanya unsur kompetisi antar kelompok membuat suasana kegiatan menjadi semakin hidup dan penuh semangat. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta yang meningkat, diskusi yang berlangsung lebih cepat, serta interaksi yang lebih aktif di setiap pos.

Kelompok pertama menerapkan strategi dengan membagi anggota untuk menganalisis soal secara bersamaan sehingga proses penyelesaian dapat dilakukan dengan lebih efisien. Strategi tersebut membantu mereka menyelesaikan seluruh pos dalam waktu tercepat dibandingkan kelompok lainnya. Hasil ini menunjukkan kemampuan mengambil keputusan secara cepat serta kerja sama yang kuat antaranggota kelompok.

Kelompok kedua memilih untuk mendiskusikan setiap permasalahan secara mendalam sebelum menentukan jawaban. Meskipun membutuhkan waktu lebih lama dalam proses diskusi, kelompok ini mampu menyelesaikan seluruh tantangan dengan tingkat ketepatan jawaban yang cukup tinggi. Pendekatan tersebut mencerminkan sikap teliti serta kemampuan berpikir kreatif dalam mencari berbagai alternatif solusi sebelum mengambil keputusan.

Sementara itu, kelompok ketiga menggunakan sistem rotasi peran, di mana setiap anggota mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjadi penjawab pada setiap pos. Strategi ini membuat seluruh anggota terlibat aktif selama permainan berlangsung dan memastikan tidak ada peserta yang mendominasi maupun pasif. Melalui cara tersebut, terlihat adanya pemerataan inisiatif dan tanggung jawab dalam kelompok.

Secara keseluruhan, permainan ini menunjukkan bahwa kerja sama dalam menyelesaikan masalah dapat mendorong munculnya berbagai ide dan strategi yang berbeda. Setiap kelompok memiliki cara tersendiri dalam menghadapi tantangan, namun semuanya tetap berorientasi pada tujuan yang sama, yaitu menemukan solusi

yang efektif. Variasi strategi yang muncul selama permainan mencerminkan berkembangnya kemampuan inovatif peserta, sebagaimana dijelaskan bahwa aktivitas pemecahan masalah secara kolaboratif mampu mendorong lahirnya ide-ide baru dan meningkatkan kemampuan inovasi individu dalam kelompok (Ayob et al., 2011).

#### **d) Ide Dadakan 3 Menit**

Pada permainan keempat, setiap kelompok diberikan sebuah situasi permasalahan secara acak dan ditantang untuk menyusun solusi kreatif hanya dalam waktu tiga menit. Setelah itu, mereka harus mempresentasikan hasil diskusi di hadapan peserta lainnya. Meskipun waktu yang tersedia sangat singkat, para peserta terlihat antusias dan percaya diri dalam menyampaikan gagasan yang mereka miliki. Mereka aktif berdiskusi, bertukar pendapat, dan berusaha menghasilkan solusi terbaik dalam waktu yang terbatas.

Kelompok pertama memilih menunjuk satu orang sebagai juru bicara, sementara proses penyusunan ide dilakukan bersama oleh seluruh anggota kelompok. Hasilnya, mereka mampu menyampaikan presentasi dengan percaya diri serta menawarkan solusi yang relevan dengan permasalahan yang diberikan. Hal ini menunjukkan keberanian peserta dalam mengemukakan pendapat sekaligus kemampuan berpikir cepat saat menghadapi tekanan waktu.

Kelompok kedua menerapkan strategi dengan memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk menyampaikan satu ide secara bergiliran. Berbagai gagasan yang muncul kemudian digabungkan menjadi satu solusi yang lebih lengkap dan beragam. Pendekatan ini menunjukkan adanya kreativitas kolektif serta keterbukaan peserta dalam menerima dan mengembangkan ide dari anggota kelompok lainnya.

Sementara itu, kelompok ketiga melakukan sesi *brainstorming* singkat dengan mencatat seluruh ide yang muncul sebelum menentukan solusi terbaik untuk dipresentasikan. Strategi tersebut membuat mereka mampu menyaring berbagai gagasan secara efektif sehingga solusi yang dihasilkan memperoleh respons positif paling banyak dari peserta lain. Hasil ini mencerminkan kemampuan berpikir cepat sekaligus keterampilan bekerja sama dalam mengevaluasi dan memilih ide secara kolaboratif.

Keberanian peserta dalam menyampaikan gagasan secara spontan selama permainan ini menunjukkan bahwa mereka semakin terbiasa mengekspresikan pemikiran kreatifnya. Kebiasaan berdiskusi, bekerja sama, dan melakukan refleksi pada permainan-permainan sebelumnya tampaknya turut membantu peserta dalam menghubungkan pengalaman yang mereka peroleh dengan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Hasan et al., 2023) yang menyatakan bahwa refleksi dan diskusi kelompok yang dilakukan secara berulang dapat membantu peserta mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengemukakan ide.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa seluruh peserta menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dari awal hingga akhir program. Semangat tersebut tidak hanya tampak ketika permainan sedang dilaksanakan, tetapi juga terlihat sejak tahap perencanaan strategi, saat menghadapi berbagai tantangan, hingga ketika mempresentasikan hasil diskusi di depan kelompok lain. Respons yang cepat terhadap instruksi, banyaknya ide yang muncul selama diskusi, serta keterbukaan peserta dalam mendengarkan dan menerima pendapat orang lain menunjukkan bahwa mereka terlibat secara aktif dalam setiap rangkaian kegiatan.

Menariknya, tingkat keterlibatan dan antusiasme tersebut terlihat secara konsisten pada ketiga kelompok meskipun jumlah anggota dan karakteristik kelompok berbeda. Dari keseluruhan proses yang diamati, terdapat lima indikator karakter inovatif yang muncul dan berkembang selama kegiatan berlangsung. Pertama, inisiatif, yang terlihat dari kesediaan peserta untuk mengambil peran dan bertindak tanpa harus menunggu arahan secara formal. Kedua, kreativitas, yang ditunjukkan melalui berbagai ide dan strategi yang dikembangkan untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Ketiga, kerja sama, yang tampak dari kemampuan peserta dalam membagi tugas dan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama. Keempat, komunikasi, yang terlihat melalui proses diskusi yang berlangsung aktif dan memberikan kesempatan kepada setiap anggota untuk menyampaikan pendapat. Kelima, keberanian dalam mengambil keputusan, yang muncul ketika peserta harus menentukan pilihan secara cepat dalam situasi yang memiliki keterbatasan waktu. Kelima indikator tersebut mencerminkan karakter inovatif yang

ditandai dengan kemampuan berpikir kreatif, mengambil inisiatif, memecahkan masalah, serta menghasilkan solusi baru dalam menghadapi berbagai tantangan.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep perilaku inovatif yang dikemukakan oleh (Soebardi, 2012), yang menjelaskan bahwa perilaku inovatif berkembang melalui proses memahami permasalahan, mencari solusi secara kreatif, membangun kerja sama untuk mewujudkan ide, hingga menerapkan ide tersebut dalam tindakan nyata. Selama kegiatan berlangsung, peserta melalui tahapan-tahapan tersebut secara langsung. Mereka dihadapkan pada berbagai tantangan, berupaya menghasilkan beragam solusi, berdiskusi untuk menentukan strategi terbaik, dan kemudian menerapkannya dalam permainan yang dijalankan.

Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini juga dapat dijelaskan melalui pendekatan experiential learning yang digunakan selama pelaksanaan program. Sejak awal, peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi langsung terlibat dalam berbagai pengalaman yang menuntut mereka untuk berpikir, berdiskusi, mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki strategi yang digunakan. Melalui pengalaman langsung tersebut, peserta memperoleh kesempatan untuk belajar dari proses yang mereka jalani sendiri. Pendekatan experiential learning terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas dan karakter positif peserta karena mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui pengalaman nyata. Keterlibatan aktif tersebut memungkinkan peserta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kegiatan yang dilakukan sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, bekerja sama, dan mengambil keputusan berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh (Hasan et al., 2023).

Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian (Rohim & Fatimah, 2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama ketika peserta terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok dan diberikan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman yang telah dilalui. Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya belajar menyelesaikan tantangan, tetapi juga belajar memahami proses yang mereka lakukan untuk mencapai keberhasilan.

Aspek lain yang turut memberikan kontribusi penting terhadap perkembangan karakter inovatif peserta adalah sesi refleksi yang dilakukan setelah seluruh permainan selesai. Pada tahap ini, peserta diajak untuk meninjau kembali pengalaman yang telah mereka peroleh selama kegiatan. Hasil refleksi menunjukkan bahwa peserta mampu

menghubungkan pengalaman tersebut dengan kehidupan sehari-hari. Mereka menyadari bahwa kemampuan berinisiatif, bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kreatif, dan mengambil keputusan merupakan keterampilan yang tidak hanya berguna selama permainan, tetapi juga penting dalam menghadapi berbagai situasi nyata di lingkungan sekolah maupun kehidupan sosial mereka. Proses refleksi ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman karena membantu peserta memahami makna dari pengalaman yang telah mereka lalui serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan yang lebih luas (Hasan et al., 2023).

Dengan demikian, antusiasme yang tinggi dan munculnya berbagai indikator karakter inovatif selama pelaksanaan keempat permainan bukanlah fenomena yang berdiri sendiri. Seluruh proses tersebut saling berkaitan dan berkembang secara bertahap melalui pengalaman langsung yang dialami peserta. Mulai dari keberanian mencoba hal baru, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, kreativitas dalam mencari solusi, hingga kesadaran yang muncul melalui refleksi, semuanya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman mampu menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan karakter inovatif pada peserta.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan rangkaian kegiatan Creative Action Camp yang melibatkan 13 peserta dan dibagi ke dalam tiga kelompok, dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Semangat tersebut terlihat secara konsisten pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari proses menyusun strategi, menghadapi berbagai tantangan dalam permainan, hingga mempresentasikan hasil diskusi di depan peserta lainnya. Tingginya keterlibatan peserta menunjukkan bahwa mereka tidak hanya mengikuti kegiatan secara pasif, tetapi benar-benar berpartisipasi aktif dalam setiap proses pembelajaran yang diberikan.

Selain menunjukkan antusiasme yang tinggi, peserta juga memperlihatkan perkembangan berbagai indikator karakter inovatif selama kegiatan berlangsung. Inisiatif terlihat dari keberanian peserta untuk mengambil peran dan bertindak tanpa harus menunggu arahan secara formal. Kreativitas tampak melalui beragam ide, strategi, dan solusi yang mereka hasilkan dalam menyelesaikan setiap tantangan. Kerja sama terlihat dari kemampuan peserta dalam membagi tugas, saling membantu, dan bekerja menuju

tujuan yang sama. Komunikasi berkembang melalui diskusi yang aktif dan terbuka antaranggota kelompok, sedangkan keberanian dalam mengambil keputusan terlihat ketika peserta harus menentukan pilihan secara cepat dalam situasi yang penuh tantangan dan keterbatasan waktu.

Munculnya kelima indikator tersebut secara konsisten pada setiap permainan, mulai dari Mission Without Leader, Save The Egg, Problem Solving Race, hingga Ide Dadakan 3 Menit, menunjukkan bahwa karakter inovatif tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang melalui pengalaman yang diperoleh secara berulang. Pengalaman langsung yang diberikan dalam setiap permainan memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar, mencoba, mengevaluasi, dan memperbaiki cara berpikir maupun tindakan mereka. Temuan ini semakin diperkuat oleh hasil refleksi yang menunjukkan bahwa peserta mampu menghubungkan pengalaman selama kegiatan dengan kehidupan sehari-hari, khususnya terkait pentingnya inisiatif, kerja sama, kreativitas, komunikasi, dan keberanian dalam mengambil keputusan.

Secara keseluruhan, pendekatan experiential learning yang diterapkan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam mendukung pengembangan karakter inovatif peserta. Melalui keterlibatan langsung dalam berbagai aktivitas, peserta tidak hanya memahami konsep karakter inovatif secara teoritis, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan dan merefleksikannya dalam situasi nyata. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadi salah satu alternatif metode yang relevan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam upaya mengembangkan karakter inovatif pada generasi muda, termasuk Pemuda desa sebagai sasaran kegiatan ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Ayob, A., Hussain, A., Mustafa, M. M., & Shaarani, M. F. A. S. (2011). Nurturing Creativity and Innovative Thinking through Experiential Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 18, 247–254. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.05.035>
- Hasan, M., Arisah, N., Dinar, M., Rahmatullah, R., & Nurdiana, N. (2023). Model Experiential Learning untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1333–1345. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3884>
- Patandean, Y. R., & Indrajit, R. E. (2021). Flipped classroom: Membuat peserta didik berpikir kritis, kreatif, mandiri, dan mampu berkolaborasi dalam pembelajaran yang responsif. Penerbit Andi.

- Pujaningtyas, S. W., Kartakusumah, B., & Lathifah, Z. K. (2019). Penerapan Model Experiential Learning Pada Sekolah Alam untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahhid*, 3(1), 40-52.
- Rohim, S., & Fatimah, Y. (2025). *Penerapan Metode Experiential Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti*. 04(02).
- Soebardi, R. (2012). Perilaku inovatif. *Jurnal Psikologi Ulayat*, (Edisi I), 57–74.  
<https://publication.k-pin.org/index.php/jpu/article/download/4/4>
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan model pembelajaran project based learning berbasis lesson study untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa (Doctoral dissertation, State University of Malang).