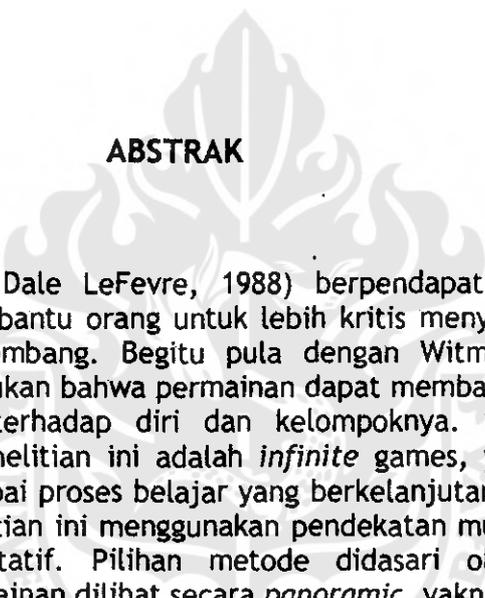


Laurensius Agung Prabowo (2004), "Belajar dari permainan: studi tentang konstruksi pemaknaan dan kesadaran permainan sebagai media belajar dalam *outward bound training*". Skripsi Sarjana Strata 1, Surabaya, Fakultas Psikologi, Universitas Surabaya.



## ABSTRAK

Neill & Dias (dalam Dale LeFevre, 1988) berpendapat bahwa melalui permainan dapat membantu orang untuk lebih kritis menyikapi lingkungan sosialnya untuk berkembang. Begitu pula dengan Witman (1995), dari penelitiannya, menemukan bahwa permainan dapat membantu orang secara nyata untuk peduli terhadap diri dan kelompoknya. Permainan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah *infinite games*, yakni permainan menjadi media mencapai proses belajar yang berkelanjutan dalam *outward bound training*. Penelitian ini menggunakan pendekatan multimetode yakni kualitatif dan kuantitatif. Pilihan metode didasari oleh konstruksi pemikiran bahwa permainan dilihat secara *panoramic*, yakni melihat seluruh komponen yang berperan dalam permainan, baik fasilitator dan peserta. Temuan penelitian ini mengabarkan tentang konstruksi kesadaran dan pemaknaan permainan sebagai media belajar. Dikaji pula peran dan fungsi fasilitator dalam memediasi permainan sebagai proses pembelajaran dinamis.

Kata kunci: Permainan, *outward bound training*, pengalaman, pemaknaan, kesadaran.