

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pun secara jelas mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi diri tersebut bertujuan untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kreativitas merupakan suatu kebutuhan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada masa kini. Kreativitas akan menciptakan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya, karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi yang dinamis dan ketat. Menurut Gordon dan Browne (dalam Moeslichatoen, 2004, hlm.19) kreativitas merupakan “kemampuan menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif maupun kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.”

Pada intinya kreativitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (penjasorkes) merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan atau modifikasi menjadi baru. Hal tersebut merupakan hasil kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya, hingga terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata di bidang pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (penjasorkes). Sehingga secara harafiah kreativitas dalam pembelajaran

pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan (penjasorkes) merupakan penciptaan sesuatu yang baru terkait pembelajaran yang diwujudkan melalui metode, model, strategi, karya pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang dilakukan.

Untuk menjadi kreatif tidak selalu harus memiliki kemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. kreativitas tidak hanya membutuhkan kecerdasan semata, kreatifitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi, walaupun cerdas namun tidak ada motivasi mustahil akan tercipta kreativitas. Di sisi lain, kreativitas merupakan denyut nadi dari inovasi, tanpa kreatifitas tidak akan tercipta sebuah inovasi, semakin tinggi kreatifitas, maka jalan ke arah penciptaan inovasi semakin besar pula. Menurut Devito (dalam Supriadi, 1994, hlm.15) mengungkapkan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif yang dapat dikembangkan dan dipupuk.”

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat alami. Dari generasi ke generasi masyarakat suatu bangsa akan mengalami pertumbuhan yang berbeda, dimana kualitas masyarakatnya akan ditentukan oleh pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh dan dimilikinya, baik secara formal non formal maupun informal. Masyarakat yang memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berkualitas tentu saja akan menjadikan generasi yang berkualitas pula. Salah satu indikator yang menentukan kualitas suatu generasi masyarakat ditentukan oleh pendidikan yang diperoleh semasa hidupnya.

Kreativitas penting dimiliki oleh setiap orang. Suatu keterampilan yang dimiliki setiap orang jika dikembangkan dengan adanya kreativitas maka akan menciptakan hal yang baru dalam memberikan ide-ide, inovasi, hingga mengatasi masalah secara kreatif. Seperti yang diungkapkan Supriadi (1994, hlm.7) bahwa kreativitas adalah “kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.”

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menemukan sesuatu yang baru, dan atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada, sehingga

manfaatnya bernilai lebih dibandingkan sebelumnya. Manusia kreatif sangat dibutuhkan dalam mengantisipasi dan merespon secara efektif ketidakmenentuan perubahan saat ini. Perkembangan kebudayaan dan peradaban juga terjadi berkat kreativitas orang-orang yang istimewa dalam berbagai sektor kehidupan seperti politik, ekonomi, militer, teknologi, pendidikan, agama, kesenian, olahraga, dan lain-lain.

Kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada. Dengan demikian, baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya adalah bahwa kemampuan kreatif dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Mengingat bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang yang dapat diidentifikasi, dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat. Salah satu masalah yang kritis adalah, bagaimana dapat mengidentifikasi potensi kreatif siswa dan bagaimana dapat mengembangkannya melalui pengalaman pendidikan.

Kreativitas siswa dimungkinkan tumbuh dan berkembang dengan baik, apabila lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan sekolah, turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Menurut Munandar (1999, hlm.45) :

“Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak. Alasan pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Pemikiran kreatif perlu dilatih, karena membuat anak lancar dan luwes (fleksibel) dalam berpikir, maupun melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan individu. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya”.

Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang

tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal-hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian, faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan, merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut. Karya-karya kreatif dalam berbagai sektor kehidupan tersebut penting peranannya karena sebagian besar dapat menjadi solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di dunia. Oleh karenanya, kreativitas menjadi penting sifatnya dalam menghadapi perubahan dan perkembangan dunia yang sangat pesat saat ini.

Tampak adanya fenomena bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, masih ada kecenderungan terhadap pengekangan kebebasan siswa, pembelajaran masih banyak didominasi guru, sehingga siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap perintah guru, siswa tidak mendapat kebebasan untuk mengekspresikan dirinya. Jika hal tersebut dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa. Padahal kreativitas penting untuk dipupuk dan dikembangkan, karena kreativitas memang sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan pembangunan Indonesia yang membutuhkan sumber daya manusia berkualitas yang memiliki kreativitas tinggi.

Guru mempunyai peran penting dalam menciptakan lingkungan di dalam kelas, yang merangsang siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga pada gilirannya dapat mencapai tujuan yang telah dicanangkan. Demikian juga, pentingnya peranan guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat merasakan belajar dengan suasana senang dan tidak merasa tertekan atau ketakutan yang akan menyebabkan siswa merasa nyaman, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Umumnya, sekolah ingin membentuk siswanya untuk kreatif akan tetapi para siswa tidak pernah tahu bagaimana mengembangkan kreativitas itu sendiri. Kreativitas hanya diberikan sebatas teori saja, siswa tidak diberikan suasana dan proses kegiatan yang dapat menumbuhkan kreativitas. Orang yang kreatif akan semakin terasah apabila

diberikan proses belajar yang kreatif dan didukung oleh suasana yang kreatif pula, sehingga akan menciptakan sebuah karya yang kreatif.

Pendidikan jasmani memberikan kontribusi yang berarti terhadap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Kontribusi akan bermakna, jika proses belajar mengajar pendidikan jasmani memberikan perubahan perilaku dan pengetahuan terhadap peserta didik. Pendidikan jasmani menurut Lutan (2000, hlm.16) adalah “bagian integral dari pendidikan keseluruhan yang memberi kontribusi kepada perkembangan individu melalui media alamiah yaitu aktifitas fisik dan gerak termasuk olahraga”. Prioritas utama dalam upaya peningkatan pendidikan jasmani di sekolah, yaitu dengan perwujudan secara optimal peranan dan fungsi guru dalam kegiatan belajar mengajar baik di ruangan maupun di lapangan.

Berdasarkan pokok pikiran tersebut, dalam pelaksanaannya, proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan berbagai pendekatan dan kegiatan belajar pada beberapa kajian mata pelajaran. Namun di samping itu, semua sebagai langkah pengembangan dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran yang tujuannya untuk mengembangkan seluruh potensi pada diri individu, dewasa ini dilakukan dengan penerapan pembelajaran *outdoor education* dengan alam sebagai medianya.

Aktivitas luar sekolah (*outdoor education*) berisi tentang kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti; bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan/konsep yang relevan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, *Outdoor Education* dapat menjadi wahana dalam mengembangkan potensi diri siswa, tentunya dengan kegiatan yang melibatkan faktor dan aktifitas fisik yang dilaksanakan di lapangan atau di luar ruangan. Menurut White dalam Kardjono (2009:95) yaitu:

“bagi anak kecil yang belum sanggup untuk belajar dari halaman yang tertulis atau belum di perkenalkan dengan cara tetap di dalam ruang kelas, alam memberikan sumber pengajaran dan kegembiraan yang tidak akan gagal”.

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai melalui aktivitas di luar ruang kelas atau di luar lingkungan sekolah, adalah membuat setiap individu memiliki kesempatan unik untuk mengembangkan kreativitas dan inisiatif personal. Pendidikan juga ingin menyediakan latar (*setting*) yang berarti bagi pembentukan sikap, mengembangkan kesadaran, apresiasi dan pemahaman terhadap lingkungan alam serta bagaimana manusia memiliki relasi dengan hal tersebut. Pendidikan harus membantu mewujudkan potensi setiap individu agar jiwa, raga dan spiritnya dapat berkembang optimal, serta memberikan 'konteks' dalam proses pengenalan berkehidupan sosial dengan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk merasakan secara langsung.

Pendidikan juga memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan dan ketertarikan terhadap kegiatan-kegiatan luar kelas, menumbuhkan pemahaman untuk secara bijak menggunakan dan melindungi lingkungan alam. Mengenalkan berbagai kegiatan di luar kelas dapat membuat pembelajaran lebih kreatif, memberikan kesempatan yang unik untuk perubahan perilaku melalui penataan latar pada kegiatan luar kelas. Kegiatan di luar kelas juga memberikan kontribusi untuk membantu mengembangkan hubungan guru dan murid agar lebih baik melalui berbagai pengalaman di alam bebas. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung melalui implementasi bebas kurikulum sekolah diberbagai area, dan memanfaatkan sumber-sumber yang berasal dari lingkungan maupun komunitas sekitar untuk pendidikan.

Proses pembelajaran menggunakan alam sebagai media dipandang sangat efektif dalam mengakomodir pengetahuan. Dalam hal ini, setiap orang akan dapat merasakan, melihat langsung bahkan dapat melakukannya sendiri, sehingga transfer pengetahuan berdasarkan pengalaman di alam dapat dirasakan, diterjemahkan, dikembangkan berdasarkan kemampuan yang dimilikinya. Pendekatan ini mengasah aktivitas fisik dan sosial anak, sehingga anak akan lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang secara tidak langsung melibatkan kerjasama antar teman dan kemampuan berkreasi. Aktivitas ini akan memunculkan proses komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas,

pengambilan keputusan, saling memahami, dan menghargai perbedaan. Selanjutnya dikatakan oleh Brown (2010: hlm.3), yaitu:

“Learning outdoors can be enjoyable, creative, challenging and adventurous and helps children and young people learn by experience and grow as confident and responsible citizens who value and appreciate the spectacular landscapes, natural heritage and culture.”

Brown menjelaskan bahwa belajar mengenai hal-hal luar kelas atau alam bebas dapat memberikan kenyamanan, kreatif, tantangan, dan petualangan. Hal itu lah akan membantu anak atau anak muda untuk belajar dari pengalaman dan tumbuh menjadi masyarakat yang percaya diri dan bertanggung jawab dalam memberikan nilai dan apresiasi terhadap lingkungan tempat tinggalnya. Maksud dan tujuannya adalah, proses pembelajaran atau pendidikan dan proses pengalaman ini merupakan suatu hal yang sangat berguna untuk perkembangan, pertumbuhan, dan kemajuan manusia.

Sedangkan proses pendidikan melalui kegiatan ini sendiri, memiliki maksud dan tujuan yang melibatkan perencanaan dalam pendidikan melalui berbagai macam proses yang melibatkan resiko dalam suatu perjalanan, yang banyak melibatkan resiko fisik, sosial dan spiritual. Melalui kegiatan *outdoor education* ini, siswa diharapkan menjadi lebih kreatif dalam menciptakan ide-ide, inovasi, dan gagasan baru dalam menghadapi suatu permasalahan. Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka perlu ditelusuri pengaruh-pengaruh *outdoor education* yang berhubungan dengan kreativitas. Seperti dalam judul penelitian yang diajukan penulis adalah: Pengaruh *Outdoor Education* Berlandaskan *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti menyimpulkan beberapa identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, masih ada kecenderungan terhadap pengekanan kebebasan siswa, pembelajaran masih banyak didominasi

guru, siswa hanya berperan sebagai pelaksana terhadap perintah guru sehingga akan berdampak negatif terhadap pengembangan kreativitas siswa.

2. Proses pembelajaran *outdoor education* dengan alam sebagai medianya, seperti yang tercantum dalam kurikulum pendidikan diharapkan mampu mengembangkan pembentukan karakter siswa, walaupun sampai sekarang masih kurang diterapkan secara serius oleh para guru pendidikan jasmani (penjas) sebagai salah satu media pembelajaran jasmani.
3. Kecenderungan kreativitas diajarkan hanya sebatas teori dan siswa tidak diberikan suatu pengalaman belajar untuk mengembangkan kreativitasnya.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari *outdoor education* yang berlandaskan *experiential learning* terhadap kreativitas?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui dan mengkaji pengaruh dari *outdoor education* berlandaskan *experiential learning* terhadap kreativitas.”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pengetahuan bagi berbagai pihak yang membutuhkan secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Memberikan informasi yang bermanfaat dan berkontribusi bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani sebagai wahana untuk meningkatkan pemahaman secara umum mengenai perkembangan afektif siswa khususnya kreativitas siswa.

Menambah referensi bagi peneliti yang hendak meneliti masalah yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran *outdoor education* dalam pengajaran pendidikan jasmani.

2. Manfaat praktis

Sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dan pembina olahraga, tentang cara memberikan permainan yang efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Memberikan suatu pembelajaran bagi masyarakat, bahwa kegiatan *outdoor education* memberikan nilai positif khususnya bagi anak-anaknya. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman bagi para peneliti, khususnya menggali pengaruh-pengaruh *outdoor education* untuk kepentingan pendidikan.

F. Struktur Organisasi Tesis

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Tesis

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS

- A. Kajian Pustaka
 1. *Outdoor Education*
 2. *Experiential Learning*
 3. Kreativitas
- B. Penelitian yang Relevan

- C. Kerangka Pikir/Asumsi
- D. Hipotesis

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

- A. Lokasi, Populasi, dan Sampel
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Pengembangan Instrumen
- G. Teknik Pengumpulan Data
- H. Analisis Data

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB V

PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN