

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial dimana setiap individu dalam hidupnya bergantung dengan individu lain untuk memenuhi kebutuhan hidup. Namun pada kenyataannya masih banyak individu yang sulit berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar karena perilakunya yang menyimpang dari aturan-aturan dilingkungan sekitar. Individu-individu tersebut seringkali ditemui terutama dilingkungan sekolah. Berbagai bentuk perilaku siswa akan ditemui oleh guru disekolah. Perilaku yang ditunjukkan oleh siswa tidak semuanya sesuai dengan keinginan dan ketentuan yang berlaku disekolah, sebagai contoh perilaku negatif siswa seperti mengganggu teman, melawan guru, dan tidak patuh pada peraturan. Perilaku-perilaku tersebut merupakan hambatan bagi siswa untuk melakukan interaksi baik dengan teman-teman maupun lingkungan sekitar.

Perilaku siswa dikelas. Dihadapan guru, teman-temannya atau dihadapan orang lain disebabkan oleh pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak, kondisi yang dihadapinya saat itu, dapat pula disebabkan oleh berbagai keinginannya. Elkinary (2005) mengemukakan mengenai perilaku siswa, bahwa:

Tingkah laku anak didalam kelas merupakan pencerminan dari keadaan keluarganya. Bagi keluarga yang kurang stabil dapat menimbulkan ketegangan pada diri anak dan membuat mereka kurang berhasil dengan baik untuk memenuhi tuntutan akademik dan tuntutan sosial disekolah.

Sunardi (1995:1) juga mengemukakan mengenai perilaku remaja, bahwa :

Anak-anak dan remaja yang sering menimbulkan keresahan dan keonaran, baik disekolah dan masyarakat umumnya diasosiasikan dengan anak tunalaras. Anak-anak yang menampilkan pola perilaku sosial dan anomartif serta kecenderungan berperilaku negatif dari kehidupan sosial lainnya tergolong kepada anak tunalaras. Termasuk kategori ini salah satu diantaranya adalah anak yang memiliki perilaku agresif.

Mega Ayu Noviani Putri, 2013

Pelaksanaan Outbound Bola Angin Race Pada Siswa Berperilaku Agresif Non Verbal Di Sdn Tunas Harapan Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Menurut Abidin dalam Elkinary (2005) mengemukakan mengenai beberapa karakteristik perilaku agresif, yakni:

Perilaku agresif mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

1. Agresif merupakan tingkah laku yang bersifat membahayakan, menyakitkan, dan melukai orang lain.
2. Agresif merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti, dan membahayakan orang lain atau dengan kata lain dilakukan dengan sengaja.
3. Agresif tidak hanya dilakukan untuk melukai korban secara fisik, tetapi juga psikis (psikologis). Misalnya melalui kegiatan yang menghina atau menyalahkan

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka yang dikatakan dengan anak yang berperilaku agresif yakni anak yang terlihat sering menakut-nakuti atau secara fisik menyerang orang lain, mengejek-ngejek, mengolok-ngolok, mempermalukan orang lain, atau menuntut agar keinginannya segera dipenuhi. Karakteristik anak dengan tingkah laku agresif adalah bersikap senang bermusuhan, senang menyerang secara fisik maupun verbal, sering melakukan pelanggaran terhadap milik orang lain, atau mempunyai keinginan untuk menguasai suatu hal tertentu. Hal ini menyebabkan mereka menjadi kurang memiliki sikap dan kontrol diri yang baik, sehingga segala tindakan mereka cenderung melanggar norma-norma dan peraturan yang ada. Melihat akibat yang ditimbulkan dari kurangnya penyesuaian diri anak dengan perilaku agresif, maka sebagai pendidik haruslah menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan penyesuaian diri anak, diantaranya yaitu keterampilan kerjasama, interaksi, dan bertukar pikiran.

Penyesuaian diri merupakan salah satu aspek yang mendukung dan menunjang proses interaksi dan merupakan keterampilan sosial yang berkaitan dengan hubungan atau interaksi individu dengan yang lainnya. Dengan berinteraksi manusia mampu menyelesaikan masalah sosial atau antar pribadi secara adaptif dan mampu untuk terlibat secara aktif dalam lingkungan sosial, baik lingkungan teman sebaya atau orang dewasa. Kemampuan tersebut pada akhirnya mengarah pada penerimaan sosial

terhadap individu-individu yang memiliki kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan antar pribadi cenderung memiliki penyesuaian diri yang rendah.

Perubahan penyesuaian diri yang diharapkan sebagai pencapaian hasil belajar anak berperilaku agresif banyak tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini dikarenakan ketidakstabilan antara logika dan emosi. Sedangkan pembelajaran pada umumnya merupakan upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak secara optimal. Hasil belajar berupa nilai akademik, keterampilan dan perubahan perilaku anak terkadang tidak sesuai. Disatu sisi anak berperilaku agresif dapat mencapai nilai akademik cukup tinggi, tetapi disisi lain perubahan perilaku yang diharapkan kurang optimal. Dalam kaitannya dengan belajar, emosi memegang peranan yang amat penting, karena setiap proses belajar selalu melibatkan emosi.

Pada kenyataannya, dalam kegiatan belajar siswa berperilaku agresif banyak mengalami hambatan, sehingga hasil yang dicapai tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hambatan-hambatan yang terjadi pada siswa berperilaku agresif dalam proses belajar mengajar menjadi permasalahan yang dirasakan cukup menyulitkan guru. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah proses mengkoordinasikan sejumlah komponen pengajaran agar satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh, sehingga membutuhkan atau meningkatkan kegiatan belajar pada siswa seoptimal mungkin.

Sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berinteraksi dengan teman-temannya yaitu melalui kegiatan *outbound*. Menurut Badiatul Muchlisin Asti (2009) dalam Muhammad As'adi (2009:26) mengemukakan bahwa:

Outbound sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*) dengan begitu, *outbound* tidak lain dan tidak bukan adalah sebuah sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang.

Menurut Kimpraswil dalam Muhammad As'adi (2009:26) juga mendefinisikan *outbound* adalah:

Outbound adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik lagi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *outbound* merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh sebuah tim. Kegiatan *outbound* ini bertujuan membuat para individu menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi dan bisa meningkatkan kesadaran mendasar yang ada dalam diri masing-masing.

Kegiatan belajar di alam terbuka (*outbound*) ini bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat. Kegiatan *outbound* membentuk pola pikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Kegiatan ini akan menambah pengalaman hidup siswa menuju pendewasaan diri. Pengalaman dalam kegiatan *outbound* memberi masukan yang positif dalam perkembangan kedewasaan seseorang.

Pengalaman itu mulai dari pembentukan kelompok dimana setiap kelompok akan menghadapi bagaimana cara bekerjasama. Bersama-sama mengambil keputusan dan keberanian untuk mengambil resiko. Setiap kelompok akan menghadapi tantangan dalam memikul tanggung jawab yang harus dilalui. Dengan kata lain, *outbound* mengajarkan siswa khususnya siswa berperilaku agresif banyak hal yang dapat memberi stimulus untuk mengembangkan potensi yang ada didalam diri siswa berperilaku agresif diolah dan dikembangkan melalui beberapa permainan ataupun petualangan sehingga siswa berperilaku agresif mampu mengasah kemampuan diri tersebut menjadi potensi yang sangat kuat untuk siswa miliki.

Menurut Jamaludin Ancok (2003) dalam Muhammad As'adi (2009:34), ada berbagai alasan mengapa *outbound* ini dilakukan, antara lain:

1. Metode ini merupakan sebuah simulasi kehidupan yang kompleks yang dibuat menjadi sederhana. Pada dasarnya segala bentuk aktivitas di dalam pelatihan adalah bentuk sederhana dari kehidupan yang sangat kompleks.
2. Metode ini menggunakan pendekatan metode belajar melalui pengalaman (*experiential learning*). Oleh karena adanya pengalaman langsung terhadap sebuah fenomena, orang dengan mudah menangkap esensi pengalaman itu.

3. Metode ini penuh dengan kegembiraan karena dilakukan dengan permainan. Ciri ini membuat orang merasa senang saat melakukan kegiatan pelatihan.

Itulah sebabnya *outbound* menjadi pilihan yang tepat bagi pembelajaran siswa berperilaku agresif. *Outbound* memberikan pengalaman langsung yang memudahkan siswa untuk menangkapnya. Hal ini akan terasa jauh berbeda dengan pengajaran yang hanya diberikan melalui ceramah-ceramah saja. Selain jauh dari praktik, metode pengajaran seperti itu terkadang membingungkan dan susah dimengerti. Melalui *outbound*, siswa khususnya siswa yang memiliki perilaku agresif akan langsung berhadapan dengan sebuah fenomena dalam berbagai bentuk. Sehingga jika ada kesulitan, siswa bisa dengan mudah mengerti dan mempraktikkan cara penyelesaian yang baik.

Melalui kegiatan *outbound* ini pun mampu mengasah kemampuan bersosialisasi siswa berperilaku agresif. Karena, saat tergabung dalam sebuah tim, peserta akan bertemu dan bekerjasama dengan orang-orang yang mungkin memiliki kepribadian yang berbeda dengan dirinya.

Seperti yang telah dipaparkan bahwa *outbound* dilakukan dalam berbagai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi para pesertanya dengan tujuan-tujuan tertentu. Setiap permainan tersebut memberikan manfaat dan peran yang berbeda dan diharapkan memberikan efek positif bagi pesertanya, misalnya untuk meningkatkan keberanian atau kerjasama.

Setiap *game* dibuat untuk membuat seseorang atau tim merasa *refresh* dan kompak dalam melakukan setiap kegiatan. Namun, terdapat perbedaan antara *outbound* dan *outing*. Pada kegiatan *outbound* para peserta diharapkan dapat mengambil manfaat dari serangkaian kegiatan. Sementara itu, *outing* adalah serangkaian kegiatan yang seluruhnya hanya untuk *refreshing* atau bersenang-senang tanpa adanya makna untuk perubahan karakter yang diambil dari rentetan kegiatannya.

Sama halnya untuk anak-anak yang pada dasarnya setiap anak senang bermain. Dengan bermain mereka dirangsang untuk dapat menggerakkan motoriknya. Selain itu, mereka juga dibuat untuk memahami manfaat dari setiap permainan yang

dilakukan dan bersosialisasi dengan rekan satu tim atau kelompoknya agar permainan bisa berjalan dengan lancar.

Salah satu permainan *outbound* yang mengutamakan kerjasama, yakni permainan bola angin *race*. Permainan ini membutuhkan strategi, kerjasama dan kepercayaan antar kelompok dimana setiap tim dapat menyelesaikan bola ke garis *finish* dengan kekompakan dan interaksi yang baik antar sesama tim. Siswa berperilaku agresif diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dan strategi yang baik untuk menyelesaikan permainan bola angin *race*.

Dalam kegiatan *outbound* bola angin *race* banyak sekali pembelajaran yang disajikan, terutama mengajarkan siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Hal ini didasarkan atas aktivitas permainan bola angin *race* yang mengharuskan setiap tim mampu mengatur strategi bagaimana cara menggiring bola di lintasan hingga ke garis finis.

Diskusi kelompok merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Didalamnya terdapat “*sharing experience*” yang sengaja dilakukan untuk menambah pengalaman diri dengan pengalaman-pengalaman dari orang lain. pada permainan *outbound* bola angin *race* pada hakikatnya, diskusi kelompok ini merupakan tempat mereflesikan hasil atau pemahaman yang baru siswa peroleh selama mengikuti kegiatan *outbound* bola angin *race* ini. Siswa akan melakukan *sharing* bersama tentang segala hal terkait permainan yang baru saja dilakukan. Dengan demikian, siswa akan lebih mengenal segala kekurangan dan kelebihan pada dirinya sendiri. Siswa juga akan mendapat pengarahan tentang perbaikan dari kekurangan yang telah dilakukan dalam permainan ini.

Jadi, Permainan *outbound* bola angin *race* ini merupakan permainan yang memiliki manfaat banyak. Permainan yang dilakukan ini berasal dari simulasi kehidupan dan dapat dilakukan dalam aktivitas nyata. Sebab, dari permainan inilah siswa dapat menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata dengan mudah. Permainan bola angin *race* ini pada dasarnya mengandung unsur pemecahan masalah dan berorientasi pada penemuan solusi dan pencapaian sasaran. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan penyiapan rencana untuk perubahan dan pengembangan individu khususnya siswa berperilaku agresif.

Dari hasil studi pendahuluan di SDN Tunas Harapan Bandung, terdapat siswa yang memiliki kecenderungan perilaku agresif, yakni siswa yang berinisial RR yang duduk di kelas V memiliki frekuensi perilaku agresif sering memukul, berkata kasar, dan mengganggu orang yang berada disekitarnya. Hal ini tentunya akan sangat merugikan bagi anak itu sendiri, karena akibat perilakunya tersebut anak akan dijauhi atau tidak disukai oleh teman-temannya.

Berdasarkan hal di atas, maka peneliti terdorong untuk mencoba menggali dan menelaah tentang bagaimana penerapan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa berperilaku agresif di SDN Tunas Harapan Bandung.

B. Fokus Masalah

Fokus penelitian yang berdasarkan uraian di atas adalah Kegiatan *Outbound* Bola Angin *race* Sebagai Upaya Meningkatkan Kerjasama pada Siswa berperilaku agresif di SDN Tunas Harapan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa berperilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung?
2. Bagaimana sikap kerjasama anak dalam proses pelaksanaan kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa berperilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung?
3. Apa hambatan yang dialami selama proses kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa berperilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung?
4. Upaya apa yang dilakukan dalam mengatasi hambatan yang dialami selama proses kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa berperilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung?

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tentang kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa perilaku agresif di SDN Tunas Harapan Bandung adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Guna melatih strategi, kerjasama dan kepercayaan siswa perilaku agresif dan mengetahui lebih lanjut serta memperoleh informasi lebih dalam bagaimana pelaksanaan kegiatan *Outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa perilaku agresif di SDN Tunas Harapan Bandung yang dilakukan oleh guru pada siswa yang memiliki kesulitan dalam bersosialisasi dengan memaparkan dan mendeskripsikan bentuk kegiatan *Outbound* bola angin *race* yang dilaksanakan sehingga mengetahui sejauh mana upaya guru dalam mengoptimalkan perilaku baik pada anak yang sulit bersosialisasi.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui proses pelaksanaan kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa perilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung.
- 2) Mengetahui sikap kerjasama anak dalam proses kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa perilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung.
- 3) Mengetahui apa saja hambatan yang dialami selama pelaksanaan kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa perilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan.
- 4) Upaya apa yang dilakukan dalam mengatasi hambatan yang dialami selama pelaksanaan kegiatan *Outbound* bola angin *race* pada siswa perilaku agresif kelas V SDN Tunas Harapan Bandung

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan tujuan yang ingin dicapai, penulis berharap hasil penelitian dapat bermanfaat bagi :

- a. Manfaat bagi penulis : untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis khususnya tentang *outbound* bola angin *race* serta menambah

pengalaman dan pengetahuan sejauh mana manfaat *outbound* bola angin *race* dapat mempengaruhi kreativitas siswa.

- b. Manfaat bagi lembaga : diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan tentang kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama siswa.
- c. Manfaat bagi sekolah : diharapkan akan memberi masukan dan umpan balik bagi sekolah dalam menetapkan kebijakan mengenai kegiatan *outbound*.
- d. Manfaat bagi siswa : siswa dapat beradaptasi dengan lingkungan alam sekitar dan mengetahui pentingnya keterampilan hidup serta pengalaman di lingkungan dan alam sekitar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku Agresif

1. Agresif

Kamus besar bahasa Indonesia dalam Saefi (2008) mendefinisikan agresif, bahwa yang dikatakan agresif adalah:

Agresif adalah cenderung (ingin) menyerang kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat. Perilaku ini dapat menghambat anak atau orang lain, misalnya menusukkan pensil yang runcing ke tangan temannya, atau mengayun-ngayunkan tasnya sehingga mengenai orang yang ada disekitarnya.

Saefi (2008) mengemukakan, bahwa:

Agresif merupakan perilaku yang melukai orang lain. agresif secara psikologis berarti perilaku yang cenderung (ingin) menyerang (baik secara fisik maupun verbal) kepada sesuatu yang dipandang sebagai hal yang mengecewakan, menghalangi atau menghambat.

Menurut *Encyclopedia of Special Education* dalam Kurniah (2008:18) menyatakan bahwa:

Agresif dapat didefinisikan sebagai suatu tindakan yang mengakibatkan ketidaknyamanan (secara fisik atau psikologis) pada orang lain, atau kerusakan pada barang. Luka atau kerusakan dianggap sebagai agresif, sedangkan tindakan-tindakan yang ditujukan untuk mengakibatkan kerugian dipandang sebagai perilaku agresif, walaupun tindakan tersebut tidak sampai mengakibatkan luka atau kerusakan. Perilaku-perilaku agresif itu termasuk berteriak, tindakan-tindakan fisik yang kasar (terhadap orang lain), perilaku merusak (barang orang lain) dan menggunakan perintah-perintah negatif serta ancaman-ancaman memaksa orang melakukan sesuatu.

Dari berbagai definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang lebih menekankan pada dua hal yaitu agresif yang bersifat fisik dan agresif yang bersifat psikis. Agresif secara fisik contohnya seperti menyerang, memukul, mengganggu, dan menendang. Sedangkan secara psikis yaitu berkata kasar, mengolok-ngolok, menghina, membangkang, memaki dan melecehkan dengan ucapan. Untuk itu dalam pengembangan potensinya memerlukan pelayanan dan pendidikan secara khusus.

2. Ciri-ciri Perilaku Agresif

Perilaku agresif terbagi menjadi dua, yaitu perilaku agresif secara non fisik (verbal), secara umum mempunyai ciri-ciri, antara lain : adanya bahasa yang kasar, sering bertengkar mulut, mencaci maki, mengancam, menjawab dan mengkritik dengan pedas, mengolok-ngolok, menghina, memanggil orang dengan

nama-nama yang tidak disukai dan lain-lain. Sedangkan perilaku agresif secara fisik (non verbal) mempunyai ciri-ciri antara lain: menggigit, menendang, memberontak, mengganggu, merusak, mendorong, menyerang, marah yang sadis, berkelahi, memukul, dan perilaku destruktif yang mengganggu kesenangan orang lain.

Beberapa contoh perilaku agresif pada anak misalnya marah-marah, kata-kata kasar, melawan, serangan fisik, dan sebagainya. Sifat agresif (suka menyerang) ialah melakukan suatu tindakan kekerasan untuk melukai orang lain dalam kemarahannya. Biasa dilakukan dengan menendang atau memukul orang, mengatai atau memaki orang dengan kata-kata kasar, memfitnah dan menggertak serta mengganggu orang lain.

3. Faktor Penyebab Perilaku Agresif

Menurut Sears, Taylor dan Peplau dalam Elkirany (2005), menyatakan yang menjadi faktor penyebab perilaku agresif, yakni:

Perilaku agresif disebabkan oleh dua faktor utama yaitu adanya serangan serta frustrasi. Serangan merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi penyebab agresif dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik. Faktor penyebab agresif selanjutnya adalah frustrasi. Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, penghargaan atau tindakan tertentu.

Koeswara dalam Elkinary (2005) juga mengemukakan bahwa faktor penyebab anak berperilaku agresif, yakni:

Faktor penyebab remaja berperilaku agresif bermacam-macam, sehingga dapat dikelompokkan menjadi faktor sosial, faktor lingkungan, faktor situasional, faktor hormone, alcohol, obat-obatan (faktor yang berasal dari luar individu) dan sifat kepribadian (faktor-faktor yang berasal dari dalam individu), diantaranya:

a. Penyebab sosial

1) Frustrasi

Yakni suatu situasi yang menghambat individu dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, dari frustrasi maka akan timbul perasaan-perasaan negatif.

2) Provokasi

Yaitu oleh pelaku agresif provokasi dilihat sebagai ancaman yang harus dihadapi dengan respon agresif untuk meniadakan bahaya yang diisaratkan oleh ancaman tersebut.

- b. Penyebab dari lingkungan
 - a) Polusi udara, bau busuk dan kebisingan dilaporkan dapat menimbulkan perilaku agresif tetapi tidak selalu demikian tergantung dari berbagai faktor lain.
 - b) Kesusakan (*crowding*), meningkatkan kemungkinan untuk perilaku agresif terutama bila sering timbul kejengkelan, iritasi, dan frustrasi karenanya.
- c. Penyebab situasional
 - a) Bangkitan seksual yaitu tayangan-tayangan porno yang “keras” dapat menambah agresif.
 - b) Rasa nyeri dapat menimbulkan dorongan agresif yaitu untuk melukai atau memecakakan orang lain. dorongan itu kemudian dapat tertuju kepada sasaran apa saja yang ada.
- d. Alkohol dan Obat-obatan
 Ada petunjuk bahwa agresif berhubungan dengan kadar alkohol dan obat-obatan. Subyek yang menerima alkohol dalam takarakan yang tinggi menunjukkan taraf agresifitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan subyek yang tidak menerima alkohol atau menerima alkohol dalam taraf yang rendah. Alkohol dapat melemahkan kendali diri peminumnya, sehingga taraf agresifitas juga tinggi.
- e. Sifat Kepribadian
 Setiap individu akan berbeda dalam cara menentukan dirinya untuk mendekati atau menjauhi perilaku agresif. Ada beberapa yang memiliki sifat karakteristik yang berorientasi untuk menjauhkan diri dari pelanggaran-pelanggaran

4. Perkembangan Sosial Anak Perilaku Agresif

Sekalipun setiap manusia adalah individual/personal, tetapi ia tidak dapat hidup sendirian, tak mungkin hidup sendirian, dan tidak mungkin hidup hanya untuk dirinya sendiri, melainkan ia juga hidup dalam keterpautan dengan sesamanya.

Menurut Ernst Cassirer (1987) dalam Rasyidin (2007:11) mengemukakan bahwa:

Dalam hidup bersama dengan sesamanya (bermasyarakat), setiap individu menempati kedudukan (status) tertentu, mempunyai dunia dan tujuan hidupnya masing-masing, namun demikian sekaligus ia pun mempunyai dunia bersama dan tujuan hidup bersama dengan sesamanya. Melalui hidup dengan sesamanya manusia akan dapat mengukuhkan eksistensinya.

Terdapat hubungan pengaruh timbal balik antara individu dengan masyarakatnya. Soejanto dan Bertens (1983) dalam Rasyidin (2007:12)

menyatakan “Dunia hidupku dipengaruhi oleh orang lain sedemikian rupa, sehingga demikian mendapat arti sebenarnya dari aku bersama orang lain itu”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hakikatnya manusia adalah makhluk sosial, ia hidup bersama dengan sesamanya dan akan saling mempengaruhi terhadap setiap individu. Karena itu, manusia tidak akan pernah mampu hidup sendiri.

Namun, dalam proses sosialnya masih banyak orang yang masih kesulitan bersosialisasi, salah satunya anak perilaku agresif yang mengalami hambatan dalam melakukan interaksi sosial dengan orang lain atau lingkungannya. Hal ini tidak berarti bahwa mereka sama sekali tidak memiliki kemampuan untuk membentuk hubungan sosial dengan semua orang. Dalam banyak kejadian, mereka ternyata dapat menjalin hubungan sosial yang sangat erat dengan teman-temannya. Mereka mampu membentuk suatu kelompok yang kompak dan akrab serta membangun keterikatan antaran yang satu dengan lainnya.

Ketidakmampuan anak perilaku agresif dalam melalui interaksi sosial yang baik dengan lingkungannya disebabkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak/kurang menyenangkan. Sebagaimana telah dikemukakan pada uraian terdahulu bahwa pada waktu memasuki tahapan perkembangan baru, anak dihadapkan pada tantangan yang timbul dari lingkungannya agar egonya menyesuaikan diri.

Dengan demikian, setiap mencapai tahapan perkembangan baru, Anak menghadapi krisis emosi. Apabila egonya mampu menghadapi krisis ini maka perkembangan egonya akan mengalami kematangan dan anak akan mampu menyesuaikan diri secara baik dengan lingkungan sosial dan masyarakatnya.

Emosi atau perasaan mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan hubungan antar individu. Gangguan emosi akan diperlihatkan dalam hubungannya dengan orang lain dalam bentuk seperti kecemasan, agresif, dan impulsif. Anak yang mengalami gangguan emosi menunjukkan kegelisahan, kekhawatiran, dan ketakutan. Dapat pula anak menjadi suka menyerang, memberontak, dan susah diatur . tindakannya kadang-kadang begitu spontan dan sulit diramalkan. Keadaan ini dapat terjadi dalam berbagai lingkunganm baik

disekolah maupun dirumah. Disekolah mereka menjadi malas untuk belajar, kurang perhatian terhadap pelajaran, dan mengalami kegagalan dalam belajar. Dilingkungan rumah, mereka merasa tidak kerasan dan senang berkeluyuran.

Jarak yang memisahkan hubungan anak dengan lingkungannya mula-mula bersifat objektif, akan tetapi kemudian menjadi lebih bersifat subjektif. Hal ini tergantung kepada bagaimana sikap anak, bagaimana penghayatan anak akan dirinya (*self-concept*), dan penghayatan anak terhadap lingkungan sosialnya.

Anak perilaku agresif memiliki penghayatan yang keliru, baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungan sosialnya. Mereka menganggap dirinya tidak berguna bagi orang lain dan merasa tidak berperasaan. Oleh karena itu timbullah kesulitan apabila akan menjalin hubungan dengan mereka, ingin mencoba mendekati dan menyayangi mereka; dan apabila berhasil sekalipun mereka akan menjadi sangat tergantung kepada seseorang yang pada akhirnya dapat menjalin hubungan sosial dengannya.

Diantara bentuk-bentuk kelainan tingkah laku, anak yang cemas dan menarik diri memiliki ancaman yang lebih besar terhadap dirinya daripada lingkungan sosialnya. Karena mereka yang menunjukkan tingkah laku yang mengganggu dan tidak terlalu menimbulkan masalah bagi orang lain sehingga biasanya kurang menarik perhatian.

Masalah yang dihadapi anak yang menarik diri ini adalah pengendalian dan kelenturan ego. Mereka terlalu mengekang dorongan hati, keinginan, dan nafsu dalam berbagai situasi. Hal ini menyebabkan mereka tidak sanggup berlaku spontan. Dalam dirinya tampak suatu keadaan tidak berdaya yang dipelajari (*learned helplessness*) yang mana hal ini dapat menimbulkan masalah serius bila ia mengalami kekecewaan, ia merasa bahwa kekecewaan adalah bagian dari dirinya.

Anak dengan masalah ini mempunyai konsep yang demikian rendah sehingga kegagalan dalam tugas sekolah atau kehidupan sosialnya hanya menunjukkan ketidakberdayaannya dihadapan lingkungannya. Penampilan yang buruk dalam suatu situasi mungkin akan dilakukannya lebih buruk lagi hanya karena ia merasa

pesimis dengan diri dan kemampuannya. Perasaan dan sikap rendah diri nampak menonjol dalam penampilan mereka.

B. Outbound

1. Pengertian *Outbound*

Kegiatan *Outdoor Education* merupakan sarana untuk memberikan pembelajaran diluar Sekolah. Kegiatan ini tidak mengutamakan keterampilan fisik pesertanya, akan tetapi kegiatan ini bertujuan untuk membentuk dan memperbaiki diri agar lebih bisa mengenal sesama, lebih menghargai serta mencintai lingkungan dan yang lebih penting adalah kegiatan ini dapat mengembangkan sikap positif serta bersosialisasi dengan teman sebaya, dengan kata lain kegiatan *Outdoor Education* ini bisa mengembangkan sikap berani mencoba, pantang menyerah, bekerja keras, kreativitas, menghargai sesama dan lingkungan.

Menurut Badiatul Muchlisin Asti (2009) dalam Muhammad As'adi (2009:27) mengemukakan bahwa :

Outbound sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*).

Kimpraswil (2009:26) mengemukakan bahwa :

Outbound adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik lagi.

Dengan demikian dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa, *Outdoor Education* atau *Outward Bound* adalah kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan

alam sebagai media pelaksanaannya untuk proses pembelajarannya yang berdasarkan pada prinsip *eksperiental learning* yakni disajikan dalam bentuk permainan, diskusi, simulasi, dan petualangan sebagai cara dalam menyampaikan suatu materi.

2. Bentuk *Outbound*

Karena *outbound* adalah permainan untuk melatih berbagai hal terkait dengan kemajuan diri maka sudah pasti mempunyai bentuk-bentuk tersendiri sehingga *outbound* sesuai dengan yang diinginkan. *Outbound* ini bukan sembarang permainan, tetapi memang mempunyai konsep dan tujuan tertentu. Hal ini akan sangat berpengaruh pada bentuk-bentuk permainan yang nantinya akan disesuaikan dengan kehidupan nyata.

Pada dasarnya permainan *outbound* adalah sebuah simbol dari dunia nyata yang kemudian dibentuk dengan kemasan-kemasan pengandaian. Sehingga permainan ini dapat dijadikan sebuah contoh konkret dalam kehidupan nyata. Maka terdapat beberapa jenis bentuk *outbound* yang akan diuraikan dibawah ini.

a. Simulasi permainan (*Simulation of Games*)

Maksud simulasi permainan ini adalah bahwa permainan yang dipilih dalam *outbound* harus diambil dari kegiatan yang mendekati kenyataan seperti dalam kehidupan sehari-hari. Tidak penting bentuknya apa dan bagaimana, yang terpenting ialah sesuai dan mempunyai kedekatan dengan kehidupan nyata. Dengan begitu, jika permainan yang hendak dilakukan dalam *outbound* tidak mendekati sama sekali terhadap kehidupan nyata maka hal itu tidak efektif untuk dilakukan. Sehingga, pilihlah kegiatan atau permainan lain yang dinilai sangat mendekati dunia nyata.

Permainan-permainan ini didasarkan kehidupan nyata, karena pada kenyataannya bahwa manusia dituntut harus bisa memahami kehidupan yang sebenarnya. Oleh karena itu, siswa perilaku agresif diharapkan mampu menangkap arti dari kegunaan dari permainan tersebut yang kemudian akan diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Namun, ini bukan berarti siswa perilaku agresif harus mencari cara untuk melihat sebuah permainan agar dapat diaplikasikan ke kehidupan nyata. Tetapi, siswa perilaku agresif mencoba

memahami realitas atau sebuah masalah dengan pendekatan-pendekatan lain, yaitu melalui pendekatan alam yang ada pada permainan. Dalam permainan ini, siswa diberi pemahaman tentang tindakan yang harus siswa ambil melalui kiasan-kiasan yang sesuai dengan kehidupan sesungguhnya. Karena siswa telah memahami alam melalui permainan, diharapkan siswa dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan mudah.

Menurut Kevin seperti yang dikutip oleh Ancok (2003) dalam Muhammad As'adi (2009:91) bahwa:

Pada dasarnya manusia dapat memahami kehidupan ini dari alam semesta. Alam semesta adalah sumber kearifan dan tempat belajar bagi semua orang. Itulah sebabnya Tuhan didalam berbagai kitab suci menyuruh manusia untuk membaca makna yang ada dalam alam semesta.

Oleh sebab itu, dalam konteks ini, kehidupan yang sangat kompleks sebenarnya dapat disimulasikan kedalam suatu bentuk kegiatan sederhana. Dunia yang kompleks akan sangat sulit dipahami apabila tidak dibuat sederhana. Oleh karena itu, untuk memudahkan pemahaman terhadap permasalahan yang kompleks, perlu dicari cara yang sederhana. Di dalam kegiatan *outbound* adalah cara untuk menggambarkan kehidupan yang kompleks itu dengan cara. Permainan atau aktiitas yang ditampilkan dalam kegiatan *outbound* adalah metafora kehidupan yang kompleks tersebut. Dengan dibuat sederhana, para peserta akan mudah memahami kompleksitas kehidupan.

Disamping itu, permainan-permainan yang sederhana tersebut akan mampu memberikan stimulus terhadap para peserta untuk mengubah kehidupannya, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dari permainan-permainan itu, peserta dapat melihat respon yang akan muncul. Respon inilah yang digunakan sebagai alat evaluasi diri.

Salah satu dari sekian banyak permainan yakni bola angin *race*. Dengan melakukan permainan ini siswa diharapkan mampu melatih diri untuk bekerja sama, menumbuh sikap kepercayaan, dan mengembangkan strategi dalam pemecahan masalah. Dalam permainan ini, masalah akan dibuat sederhana mungkin sehingga siswa mudah untuk menyelesaikannya. Sehingga

ketika siswa menghadapi masalah yang sama di kehidupan nyata, siswa akan mudah untuk menyelesaikannya seperti dalam *outbound*. Dengan kata lain, permainan bola angin *race* ini mengajarkan siswa khususnya siswa perilaku agresif untuk dapat bekerja sama dan saling percaya terhadap teman serta mengembangkan strategi dalam pemecahan masalah.

Hal ini sebenarnya yang menarik dari *outbound*. Disaat siswa tidak mampu atau merasa bosan dengan suatu permasalahan, *outbound* akan hadir sebagai penghibur sebab permasalahan yang ada akan diadakan dalam kemasan menarik, yaitu berbentuk permainan.

b. Aktivitas Nyata

Aktivitas nyata dari sebuah permainan dalam *outbound* tidak hanya dapat memunculkan reaksi-reaksi spontan, tetapi juga dapat mendorong timbulnya *support* dan kreativitas seseorang dalam kehidupan ini. Misalkan permainan dalam *outbound* ini bukan simulasi kehidupan dan bukan aktivitas nyata, mungkin permainan ini tidak ubahnya seperti permainan-permainan biasa yang tidak memberikan kontribusi apapun, kecuali kepuasan diri yang biasa dilakukan oleh anak-anak pada umumnya.

Itulah sebabnya dalam *outbound* ini siswa tidak akan disuguhi sebuah teori melainkan sebuah praktik nyata. Di dalam teori mungkin masih bisa salah karena tidak sesuai dengan praktik lapangan. Namun, dalam praktik nyata siswa tidak akan keliru seperti yang biasa terjadi dalam teoretis karena siswa akan berhadapan langsung dengan suatu objek. Siswa tidak akan mendengarkan pidato atau ceramah-ceramah lagi yang mungkin sangat jauh dari kenyataan. Siswa akan selalu dihadapkan langsung dengan sebuah praktik yang akan memberikan pemahaman maksimal kepada siswa.

Mungkin kalau dilihat sepintas, pesan yang terdapat dalam permainan *outbound* tidak langsung terlihat dengan nyata. Untuk siswa perilaku agresif, dibutuhkan kejelian pikiran yang kuat untuk dapat menangkap pesan dari sebuah permainan.

c. Rangkaian Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Ketika sebuah permainan dalam *Outbound* dilakukan, secara tidak langsung siswa dituntut untuk aktif dan mengeluarkan segala kemampuan yang dimiliki. Dari sini akan tercermin sikap dasar kita yang sebenarnya saat sedang menghadapi dan memecahkan masalah. Dengan kata lain, dalam kegiatan yang “memaksa” siswa mengeluarkan seluruh kemampuannya untuk memecahkan masalah, akan tampak sikap dasar siswa saat menghadapi masalah.

Program dalam permainan *outbound* sebenarnya menyajikan banyak pelajaran, terutama mengajarkan kepada siswa dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Hal ini didasarkan atas aktivitas permainan yang menyajikan beberapa konsep didalamnya. Salah satunya permainan bola angin *race*. Disini siswa akan diajarkan beberapa hal, seperti bekerjasama dan strategi. Dari permainan ini, siswa khususnya anak perilaku agresif diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Begitu juga permainan-permainan yang sejenis. Semua permainan dalam kegiatan *outbound* pada dasarnya mengandung unsur pemecahan masalah (*problem solving*) dan berorientasi pada penemuan solusi dan pencapaian sasaran (*solution & achievemem oriented*).

Rangkaian pemecahan masalah dalam *outbound* akan hadir secara langsung tanpa menunggu waktu lama. Sehingga siswa tunalaras juga dapat sesegera mungkin mempraktikannya secara praktis. Dalam permainan *outbound* bola angin *race* ini siswa memang dituntut sesegera mungkin mengambil keputusan dalam waktu yang cukup pendek. Siswa tidak diperbolehkan berpikir lama seperti dalam kehidupan nyata. Siswa dituntut untuk lebih sigap dan tangkas mengambil keputusan. Karena sudah terbiasa bersikap sigap, pada akhirnya siswa pun mampu berpikir dengan tangkas saat menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Hal ini sangat baik untuk dilakukan dalam usaha melatih *time management*. Dengan demikian, nyatalah bagi siswa bahwa *outbound* merupakan sebuah pelatihan yang sangat praktis untuk dilakukan sebagai pelatihan diri yang efektif.

d. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Didalamnya terdapat “*sharing experience*” yang sengaja dilakukan untuk menambah pengalaman diri dengan pengalaman-pengalaman dari orang lain.

Diskusi kelompok ini biasanya dilakukan di akhir acara sebagai evaluasi dari permainan yang telah siswa lakukan. Seperti yang terjadi dalam diskusi pada umumnya, diskusi kelompok ini diharapkan mampu memberi kritikan yang membangun, saran, serta bentuk masukan-masukan lain, seperti curhat (curahan hati) dari para peserta lainnya. Dengan begitu, siswa akan lebih cermat dan peka untuk mengantisipasi terjadinya kekurangan tersebut selama mengikuti permainan. Kecermatan dan kepekaan ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa benar-benar dapat merasakan pengaruhnya.

Pada hakikatnya, diskusi kelompok ini merupakan tempat untuk merefleksikan hasil atau pemahaman yang baru siswa peroleh selama mengikuti kegiatan *outbound*. Siswa akan melakukan *sharing* bersama tentang segala hal terkait permainan yang baru saja dilakukan. Dengan demikian, siswa akan lebih mengenal segala kekurangan dan kelebihan dirinya sendiri. Siswa juga akan mendapatkan arahan tentang perbaikan dari kekurangan yang telah ia lakukan dalam permainan tersebut.

Itulah beberapa bentuk kegiatan dalam *outbound*. Jadi, agar permainan-permainan yang dilakukan dapat bermanfaat, permainan yang diambil haruslah dari simulasi kehidupan dan dapat dilakukan dalam aktivitas nyata. Sebab, dari permainan inilah siswa khususnya bagi siswa perilaku agresif dapat menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata dengan mudah.

3. Konsep *Outbound*

Mengenai konsep *Outbound*, Badiatul Muchlisin Asti (2009) dalam Muhammad As’adi (2010:68) berpendapat bahwa sebelum siswa melaksanakan kegiatan *outbound*, terlebih dahulu siswa perlu merancang atau

mempersiapkan sebaik mungkin agar hasilnya bisa efektif. Diantaranya hal yang perlu siswa lakukan adalah sebagai berikut:

- a. Memantapkan tujuan/target
Untuk mencapai tujuan dan target perlu dibuat desain *setting* yang akan dilaksanakan. Desain *setting* ini meliputi pemilihan lokasi/tempat pelaksanaan, merumuskan materi, dan jenis-jenis permainan (*games*) yang akan dilaksanakan dalam kegiatan *outbound*.
- b. Menentukan lokasi kegiatan
Setelah tujuan/target ditentukan, langkah selanjutnya adalah menentukan tempat. Adakalanya, kegiatan *outbound* dilakukan hanya sebagai pelengkap atau variasi dari kegiatan dalam ruangan (*indoor*). Bila itu yang terjadi, pilihlah gedung atau aula yang memiliki halaman luas atau dekat tanag lapang yang bisa dijadikan arena *outbound* atau permainan (*games*).
- c. Menyiapkan alat yang diperlukan
Agar kegiatan *outbound* berjalan dengan baik, segala keperluan yang menyangkut masalah peralatan harus dipersiapkan. Untuk kegiatan *fun outbound*, umumnya tidak banyak membutuhkan peralatan yang rumit. Bahkan bisa saja siswa diminta membawa peralatan sendiri, tentu yang memungkinkan bisa dibawa.
- d. Menyiapkan tim instruktur
Tim instruktur ini menjadi kunci keberhasilan suatu kegiatan *outbound*, entah itu *real outbound* ataupun *fun outbound*. Tim instruktur harus terdiri dari orang-orang yang berpengalaman di bidangnya, terutama *outbound* yang memiliki risiko tinggi, sehingga kegiatan *outbound* bisa berlangsung aman, nyaman, dan menyenangkan.

Jika keempat rancangan sudah dilaksanakan sebelum melakukan *outbound*, siswa akan dengan mudah memprediksi bahwa kegiatan *outbound* akan dapat berjalan dengan efektif. Seandainya belum dilaksanakan, kekhawatiran terjadinya perbedaan manfaat akan semakin jelas terjadi. Kegiatan akan terasa jenuh dan tentu saja tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya akan semakin jauh dari kata tercapai.

4. Metode *Outbound*

Seperti yang dikemukakan oleh Boyet, (Ancok, 2002:6), setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan sebagai berikut :

- a. Tahap pembentukan pengalaman (*Experience*)
Pada tahap ini, peserta kegiatan diberikan suatu pengalaman yang langsung akan dirasakannya.
- b. Tahap perenungan pengalaman (*Reflect*)

Dalam kegiatan *Outbound* ada yang disebut dengan *debrief* (wawancara), yaitu mengemukakan pengalaman dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Seorang instruktur fasilitator akan memancing peserta kegiatan untuk mengemukakan pengalaman apa yang dirasakan dari kegiatan yang telah dialami.

- c. Tahap pembentukan konsep (*From Concept*)
Selanjutnya setelah peserta mengemukakan pengalaman yang dirasakannya, lalu ditanyakan mengenai makna-makna dari kegiatan yang telah dilaksanakannya. Peserta dengan bantuan instruktur mengemukakan mengenai makna yang terkandung dalam kegiatan.
- d. Tahap pengujian konsep (*Test Concept*)
Dalam tahap ini peserta kegiatan diajak untuk merenungkan hasil kegiatan yang dilakukan dan dikaitkan dengan situasi lingkungannya, baik lingkungan sekolah, kerja, ataupun masyarakat luas.

Jelas bahwa kegiatan *Outbound* berbeda dengan permainan-permainan lainnya. *Outbound* tidak hanya dilakukan berdasarkan konsep dan persiapan-persiapan tertentu, tetapi juga mempunyai metode dan tujuan yang tidak dimiliki oleh permainan lain.

C. Bola Angin Race

1. Pengertian Bola Angin Race

Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa *outbound* dilakukan dalam berbagai permainan yang dapat memberikan manfaat bagi para pesertanya dengan tujuan-tujuan tertentu. Setiap permainan tersebut memberikan manfaat dan peran yang berbeda dan diharapkan memberikan efek positif bagi pesertanya, misalnya untuk meningkatkan kerjasama dan melatih strategi.

Salah satu permainan *outbound* yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kerjasama dan strategi yakni permainan Bola angin *race*.

“.. bola angin *race* adalah permainan kelompok berupa menggiring bola pingpong ke garis finish dalam sebuah lintasan permainan dengan cara meniupnya” (Taufiq, 2010:32)

Dalam permainan *outbound* bola angin *race* ini memiliki tiga tujuan utama, yakni kerjasama, kepercayaan dan strategi.

- a. Kerjasama

Menurut Kimball,dkk (1959) dalam Soekanto (1990:72) berpendapat bahwa “kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama”.

Dalam kegiatan bola angin *race* ini, setiap anggota tim harus menyelesaikan permainan sejak awal hingga akhir bersama-sama dengan mengandalkan kekompakkan, kepercayaan dan strategi dari setiap anggota. Seperti yang telah banyak orang ketahui bahwa *outbound* memiliki moto “satu untuk semua”.

- b. Dalam permainan bola angin *race* rasa kepercayaan dapat timbul karena mereka diharuskan berada di tim yang sama dan memiliki tujuan yang sama pula. Kerjasama akan berjalan jika setiap anggota memiliki rasa kepercayaan terhadap setiap teman satu tim nya. Dalam proses kegiatan inilah siswa berperilaku agresif diharuskan bersikap terbuka dan percaya terhadap masing-masing anggotan timnya guna untuk menyelesaikan permainan hingga akhir.
- c. Untuk menyelesaikan permainan bola angin *race*, mengatur strategi merupakan salah satu faktor penentu untuk keberhasilan tim menyelesaikan permainan dengan baik. Siswa diharuskan memikirkan bagaimana cara menggiring bola tanpa menyentuhnya dan tak boleh jatuh dari lintasan hingga bola sampai ke garis finis.

2. Peralatan Bola Angin Race

Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah bola pingpong dan garis lintasan (dari tali rapia atau tali tambang untuk kemudian dibentangkan membentuk lintasan-lintasan).

3. Cara Bermain Bola Angin Race

Prosedur permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Para peserta dibagi kedalam 3-4 kelompok sesuai dengan besar arena dan banyaknya peserta. Banyaknya peserta dalam satu tim 5-10 orang.

- b. Bola pingpong disimpan pada lintasan yang panjangnya kurang lebih 5-6 m bila lintasannya pada tanah datar. Bila pada pasir atau rumput panjang lintasannya sekitar 3-4 m.
- c. Para peserta menentukan giliran urutan meniup bola dan urutannya harus tetap.
- d. Setiap peserta yang mencapai garis *finish* pertama menjadi pemenang. Bila dalam waktu yang telah ditentukan tetap tidak ada yang mencapai garis *finish* ditentukan dari yang paling jauh dari garis *start*.

4. Makna Permainan Bola Angin Race

Dalam permainan ini tim dan peserta diharapkan dapat menghadapi tantangan dan beberapa aturan yang tentunya dapat ditemui pada saat melakukan pekerjaan. Untuk itu, tim dapat menjadikan aturan sebagai rambu dalam pekerjaannya.

D. Kerja Sama

Beberapa orang sosiolog menganggap bahwa kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Sebaliknya sosiolog lain menganggap bahwa kerjasamalah yang merupakan proses utama. Menurut Kimball,dkk (1959) dalam Soekanto (1990:72) berpendapat bahwa “kerjasama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama”.

Betapa pentingnya fungsi kerjasama, dikemukakan oleh Charles (1930) dalam Soekanto (1990:73) mengemukakan bahwa:

Kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama sebagai salah satu bentuk interaksi sosial yang ada pada masyarakat.seperti yang telah

diketahui bahwa hakikat manusia sebagai makhluk sosial menjadikan bahwa manusia tidak mungkin hidup sendiri tanpa kerjasama dengan orang lain.

Sehubungan dengan pelaksanaan kerjasama, ada lima bentuk kerjasama menurut James dan Thompson (1958), yaitu:

1. Kerukunan yang mencakup gotong-royong dan tolong menolong.
2. *Bargaining*, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang dan jasa-jasa antara dua organisasi atau lebih.
3. Ko-optasi (*co-optation*), yakni suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi, sebagai salah satu cara untuk menghindari terjadinya kegoncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan.
4. Koalisi (*coalition*), yakni kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan-tujuan yang sama. Koalisi dapat menghasilkan keadaan yang tidak stabil untuk sementara waktu, karena dua organisasi atau lebih tersebut kemungkinan mempunyai struktur yang tidak sama antara satu dengan lainnya. Akan tetapi karena maksud utama adalah untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama, maka sifatnya adalah kooperatif.
5. *Joint-venture*, yakni kerjasama dalam perusahaan proyek-proyek tertentu, misalnya, pemboran minyak, pertambangan batu-bara, perfilman, dll.

Melihat dari penjelasan mengenai kerjasama yang telah diterangkan diatas, dapat dikatakan bahwa bentuk kerjasama yang akan dilakukan siswa perilaku agresif dalam kegiatan *outbound* yakni membina kerukunan dalalam kegiatan yang dilakukan secara berkelompok, khususnya kegiatan *outbound* bola angin *race* setiap anggota harus mengandalkan aspek kerjasama untuk mencapai tujuan bersama-sama.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya.

Tujuan dari peneliti deskriptif dikemukakan oleh Nazir (2005:54), yakni :

Tujuan dari penelitian deskriptif adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Metode ini sejalan dengan tujuan peneliti yang ingin dicapai yaitu untuk memperoleh data atau informasi yang dapat menggambarkan tentang pelaksanaan *outbound* pada siswa berperilaku agresif sebagai upaya meningkatkan kerjasama di SDN Tunas Harapan sehingga diharapkan dapat menggambarkan secara lebih mendalam mengenai bagaimana perencanaan, proses dan evaluasi yang terjadi saat kegiatan penelitian berlangsung.

Penelitian kualitatif seperti yang dinyatakan Moloeng (2010:6) bahwa:

Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Seiring dengan pendapat tersebut, maka alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, karena penelitian ini berupaya menjelaskan apa yang sebenarnya terjadi dilapangan, mengutamakan proses bagaimana dapat diperoleh sehingga data tersebut menjadi akurat dan layak digunakan dalam penelitian ini. Dengan kata lain, peneliti sendiri yang menjadi

Mega Ayu Noviani Putri, 2013

Pelaksanaan Outbound Bola Angin Race Pada Siswa Berperilaku Agresif Non Verbal Di Sdn Tunas Harapan Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

instrument utama dalam upaya mengumpulkan informasi tentang data yang akan diteliti.

A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tunas Harapan Bandung, jalan cijerah no. 114 Bandung. Alasan peneliti memilih sekolah ini karena SD Tunas Harapan Bandung adalah salah satu sekolah dasar yang ditunjuk sebagai sekolah inklusif dan sebelum isu pendidikan inklusif populer, sekolah ini telah menerima anak berkebutuhan khusus yang belajar disini mencapai 40 siswa dengan berbagai hambatan baik permanen maupun temporer, sehingga tepat sekali menjadi lokasi penelitian untuk menjelaskan bagaimana kemampuan kerjasama pada siswa berperilaku agresif dengan siswa reguler dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* yang dilakukan disekolah SDN Tunas Harapan Bandung.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa berperilaku agresif kelas VB yang bersekolah di SDN Tunas Harapan Bandung. Subjek dalam penelitian ini satu orang dengan inisial RY, yang berjenis kelamin perempuan. Subjek akan menjadi sasaran dalam penggalan informasi penelitian kegiatan *outbound* bola angin *race* ini. Adapun subjek yang menjadi informan berbagai informasi penting mengenai penelitian *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa berperilaku agresif. Informan dalam peneliti ini adalah orang-orang yang dipilih peneliti karena memiliki kapasitas dan keterkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung, diantaranya yaitu:

1. Informan utama

Informan utama yaitu seseorang atau lebih yang dipilih peneliti karena memiliki sumber informasi utama yang berkaitan dengan langsung penelitian.

Mega Ayu Noviani Putri, 2013

Pelaksanaan Outbound Bola Angin Race Pada Siswa Berperilaku Agresif Non Verbal Di Sdn Tunas Harapan Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk menggali data yang mendalam mengenai proses pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa berperilaku agresif di SDN Tunas Harapan, maka informan utama yang peneliti pilih adalah guru penjas dan 2 siswa reguler yang berada satu kelompok dengan siswa berperilaku agresif pada kegiatan *outbound* tersebut.

2. Informan Tambahan

Informan adalah seseorang atau lebih yang dipilih peneliti karena memiliki pengetahuan, pengalaman, atau keterkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan penelitian. Dalam penelitian ini informan tambahan adalah guru kelas dan guru Pembimbing Khusus (GPK) guna untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai perilaku siswa di lingkungan sekolah. Pemilihan informan tambahan tersebut dimaksudkan untuk memperkaya perolehan data dengan menggali dari sumber-sumber yang relevan serta untuk memperoleh keabsahan atau validitas data.

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif segala sesuatu yang akan dicari dari obyek penelitian belum jelas dan pasti masalahnya, sumber datanya, hasil yang diharapkan semuanya belum jelas. Rancangan penelitian masih bersifat sementara dan akan dikembangkan setelah peneliti memasuki obyek penelitian. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan instrument kunci dalam penelitian kualitatif.

Dalam hal instrument kualitatif, Nasution (1988) dalam Sugiyono (2010 : 60) mengemukakan:

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrument penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masuuh perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak jelas itu, tidak ada pilhan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mmencapai.

Data utama dalam penelitian kualitatif adalah berupa pemaparan dari hasil wawancara, selebihnya adalah data tambahan selebihnya adalah data tambahan seperti

dokumen. Untuk mendapatkan gambar data yang sesuai dengan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang relevan dengan permasalahan penelitian yaitu wawancara, observasi dan studi dokumentasi.

1. Wawancara

Data yang dikumpulkan melalui wawancara bersifat verbal, hasil wawancara direkam dalam handphone agar memudahkan peneliti untuk mendokumentasikan berbagai data dan informasi yang disampaikan responden.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru penjas dan dua siswa regular untuk memperoleh informasi mengenai proses pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race*. Wawancara pada guru kelas dan Guru Pembimbing Khusus (GPK) untuk memperoleh informasi mengenai perilaku siswa berperilaku agresif dilingkungan sekolah.

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang bersifat terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan – pertanyaan yang akan diajukan, sehingga digunakan pedoman wawancara untuk memudahkan peneliti dalam melakukan wawancara.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara cermat perilaku subyek pada waktu pelaksanaan kegiatan *outbound*. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi pengamatan secara tersembunyi (*convert*). Observasi yang dilakukan adalah observasi langsung *non-partisipatori*, pelaksanaan observasi tersebut dilengkapi dengan alat bantu berupa alat tulis dengan disertai pencatatan-pencatatan. Instrument penelitiannya yaitu pedoman observasi.

3. Studi Dokumentasi

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk menelaah atau mengkaji data-data atau informasi yang berupa dokumen tertulis, fotografi, dan lain-lain sebagai penunjang atau bukti secara fisik akan keadaan saat penelitian berlangsung, atau berfungsi sebagai pelengkap bukti-bukti dari data yang diperoleh dari wawancara dan observasi yang berkaitan dengan masalah

penelitian, berupa foto pelaksanaan *outbound* bola angin *race*, data-data siswa dan assesmen, dsb.

D. Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data hasil diperiksa kredibilitas keabsahannya dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan suatu teknik yang tidak hanya sekedar menilai kebenaran data, tapi juga menyelidiki kebenaran data dan kedalaman penelitian atau memperoleh keabsahan data penemuan-penemuan itu.

Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber. Hal ini dilakukan dengan cara:

- a. Membandingkan data hasil wawancara terhadap subjek penelitian dengan data hasil wawancara dengan sumber informasi lain dalam penelitian.
- b. Membandingkan data hasil wawancara dengan data hasil pengamatan.
- c. Membandingkan data hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan dengan penelitian.
- d. Melakukan *member check*, melakukan perbaikan-perbaikan jika ada kekeliruan dalam pengumpulan informasi atau menambah kekurangan-kekurangan, sehingga informasi yang diperoleh dapat disesuaikan dengan apa yang dimaksud informan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini bersifat induktif melalui penganalisaan dari data triangulasi baik yang bersifat tertulis maupun lisan dan dilakukan selama proses berlangsung sehingga penelitian selesai. Analisis data dilakukan untuk memperoleh jawaban dari fokus penelitian melalui tiga tahap, yaitu:

1. Reduksi Data (merangkum data, penyeleksian data)

Reduksi data yaitu menyeleksi data, menyederhanakan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan mentranskrip data atau menuliskan kembali hasil wawancara berdasarkan jawaban-jawaban pertanyaan penelitian. Transkrip data kemudian dipilah-pilah untuk dikelompokkan kedalam aspek-aspek berdasarkan pertanyaan penelitian.

2. Penyajian Data

Data yang telah dikelompokkan, peneliti dilengkapi dengan hasil observasi dan dokumentasi, kemudian disajikan dalam bentuk matrik hingga data mudah dibaca dan dipahami. Dengan cara ini akan menggambarkan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama.

3. Mengambil Konklusi/verifikasi

Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak menemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, bila tahap kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data maka kesimpulan yang dikemukakan tersebut adalah kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Data yang sudah terkumpul dari wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada guru dan siswa, pada bab ini akan dijelaskan tentang data hasil penelitian berdasarkan temuan penelitian dilapangan mengenai pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa tunalaras di SDN Tunas Harapan.

Fokus penelitian ini adalah “Bagaimana proses pelaksanaan kegiatan bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa berperilaku agresif?”. Dan latar belakang permasalahan penelitian ini dikategorikan menjadi: (1) bagaimana proses pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan. (2) bagaimana sikap kerjasama siswa berperilaku agresif pada pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race*. (3) apa hambatan yang dialami selama proses kegiatan

outbound bola angin *race*. (4) upaya apa yang dilakukan dalam mengatasi hambatan yang dialami selama proses kegiatan *outbound* bola angin *race*.

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

a. Subjek 1

Nama : Y
 Jenis kelamin : Laki-laki
 Jabatan : Guru olahraga

b. Subjek 2

Nama : S
 Jenis kelamin : Perempuan
 Jabatan : Guru Pembimbing Khusus

c. Subjek 3

Nama : R
 Jenis kelamin : Perempuan
 Jabatan : Siswi yang kecendrungan berperilaku agresif

d. Subjek 4

Nama : L
 Jenis kelamin : Perempuan
 Jabatan : siswa reguler

e. Subjek I

Nama : I
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Jabatan : Siswa Reguler

2. DESKRIPSI DATA BERDASARKAN HASIL OBSERVASI

a. Penelitian ke 1

- 1) **Proses pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa tunalaras di SDN Tunas Harapan Bandung**

Proses pelaksanaan bola angin *race* di SDN Tunas Harapan dilaksanakan hari Kamis tanggal 17 Januari 2013. Pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* dilaksanakan hari Kamis karena, dimana kegiatan tersebut masuk kedalam bagian mata pelajaran olahraga.

Sebelum pelaksanaan kegiatan bola angin *race* dilakukan, terlebih dahulu guru menyampaikan materi singkat dikelas berupa arahan mengenai cara bermain bola angin *race*. Siswa kelas VB terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk segera melaksanakan permainan tersebut.

Setelah guru menyampaikan materi, siswa VB segera berjalan menuju aula (gedung serbaguna). Pada awalnya kegiatan akan dilakukan di *outdoor* (luar ruangan), namun karena hujan yang tak kunjung berhenti maka akhirnya kegiatan dilakukan di aula (gedung serbaguna) sekolah.

Sesampainya di aula (gedung serbaguna), guru menginstruksikan siswa untuk berbaris menjadi empat barisan yang membentuk menjadi kelompok dan guru membawa media/ peralatan bola angin *race* berupa tali rafia dan bola plastik. Setiap regu diberikan masing-masing alat tersebut sambil ikut memperagakan cara penggunaan yang guru contohkan didepan siswa kelas VB.

Ketika kegiatan bola angin *race* dilakukan, setiap regu bertanding untuk menggiring bola sampai garis *finish* dengan kecepatan yang tercepat. Namun, karena ingin cepat menyelesaikan permainan banyak sekali regu yang harus mengulangi permainan karena bola yang terjatuh dan strategi yang kurang tepat. Namun, meskipun peserta agak kesulitan melakukannya namun mereka tetap *enjoy* dan menikmatinya.

Setelah kegiatan selesai dilakukan, akhirnya tim subjek R lah yang menjadi pemenang karena tim melakukannya dengan baik dan berhasil menggiring bola hingga *finish* dengan cepat tanpa bola terjatuh. Mereka pun diminta guru untuk memberikan kesimpulan mengenai makna dari permainan bola angin *race* yang pada akhirnya guru menjelaskan mengenai manfaat permainan dan bagaimana cara memainkan permainan tersebut dengan baik.

2) Sikap Kerjasama pada siswa berperilaku agresif dalam kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan Bandung

Ketika melakukan pengamatan secara langsung mengenai kemampuan kerjasama subjek R selama kegiatan bola angin *race*, subjek R terlihat lebih sering sendiri di awal kegiatan dan bahkan ketika pembentukan kelompok subjek R cenderung berdiri paling belakang seakan-akan ia tidak merasa nyaman sehingga ia lebih sering menyendiri.

Namun semua itu berbalik ketika guru memberikan waktu untuk setiap kelompok agar menyusun strategi bagaimana cara menggiring bola ke garis *finish*. Subjek R terlihat serius menyimak diskusi kelompoknya. Ia pun ikut turut serta untuk memberikan idenya.

Akhirnya, kelompok subjek R mendapat giliran untuk memulai permainan. Subjek R mendapatkan tugas untuk memegang tali rafia yang dibentuk menjadi lintasan bola. Ketika mulainya jalan permainan, subjek R dan rekannya kesulitan untuk mengontrol bola agar tidak jatuh dari lintasan sehingga subjek R merasa kesal dan menjatuhkan tali rafia tersebut. Namun, anggota kelompok berusaha mendukung dan membantu serta guru yang ikut membimbing kepada subjek R dan tim dengan gesit sehingga tim bisa menyelesaikan permainan dengan baik.

3) Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan Bandung

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, hambatan selama kegiatan bola angin *race* yakni tempat kegiatan yang dilaksanakan didalam aula sehingga siswa tidak bebas dalam ruang gerakanya. Selain itu media yang disediakan yakni tambang berjumlah tidak banyak sehingga dua kelompok lainnya menggunakan tali rafia. Tali rafia yang tipis membuat bola sering kasih terjatuh dan membuat tim sulit untuk menggiring bola jika tidak menggunakan strategi yang tepat. Dalam diri siswa, siswa sangat antusias dan bersemangat mengikuti kegiatan bola angin *race*, namun

karena kesulitan menyusun strategi yang tepat sehingga tim banyak yang tidak berhasil. Bahkan beberapa siswa lain lebih banyak bermain-main dan mengganggu kelompok lain.

Subjek R lebih banyak diam disudut, namun jika ada temannya yang mengganggu ia masih tetap melawan temannya dengan memukul meskipun temannya itu laki-laki yang memiliki badan yang jauh lebih besar dibanding dirinya. Kejadian tersebut sempat menghambat jalan permainan, namun guru dengan cepat meleraikan mereka sehingga permainan dapat kembali dilakukan dengan baik.

Selain jalannya kegiatan yang kurang kondusif dan peserta yang masih harus dibimbing oleh guru, pelaksanaan kegiatan bola angin *race* tidak ada hambatan lainnya.

4) Upaya guru dalam menghadapi hambatan ketika pelaksanaan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan

Upaya untuk mengatasi hambatan yang timbul dari siswa, guru harus terus-menerus membimbing siswa sampai bisa dengan memberikan contoh kepada siswa bagaimana strategi yang baik agar bola dapat sampai ke garis *finish* tanpa terjatuh sampai siswa mampu. Dalam pembentukan kelompok pun ketika subjek R tidak mendapatkan kelompok, guru langsung bertindak dengan memasukkan siswa pada kelompok yang jumlahnya paling kecil. Ketika subjek R menggiring bola, subjek R sempat terlihat emosi namun guru memberikan arahan dan motivasi dengan sabar sehingga subjek R dan timnya mampu menyelesaikan permainan dengan baik .

b. Penelitian ke 2

1) Proses pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa tunalaras di SDN Tunas Harapan Bandung

Pelaksanaan kegiatan bola angin *race* yang kedua kalinya dilaksanakan di SDN Tunas Harapan pada hari Kamis tanggal 31 Januari 2013. Seperti kegiatan yang telah dilakukan sebelum, pada kali ini pun kegiatan bola angin *race* disesuaikan dengan jadwal olahraga yakni pada hari Kamis.

Sebelum pelaksanaan kegiatan bola angin *race* dilakukan, terlebih dahulu siswa VB dibariskan di lapangan sekolah agar guru dapat menjelaskan kembali materi permainan bola angin *race* yang telah dilakukan sebelumnya. Siswa kelas VB masih sangat mengingat materi permainan tersebut, sehingga siswa cepat memahami materi serta jalannya kegiatan permainan bola angin *race*.

Setelah guru mereview materi bola angin *race*, kali ini siswa tidak menentukan kelompoknya melainkan guru Y yang menentukan kelompok secara acak dengan tujuan agar siswa mampu menjalin kerjasama tim dengan teman lain, terutama bagi siswa R. kelompok dibagi menjadi 11 orang dengan tiga orang dalam satu tim dan dua kelompok yang didalamnya terdapat empat orang.

Siswa yang telah dibentuk tim pun berbaris sesuai kelompoknya dengan tertib dan mendengarkan penjelasan kembali guru Y mengenai lintasan yang kali ini berbeda dengan lintasan sebelumnya. Lintasan kali ini terbuat dari duplek yang ditengahnya terdapat tanjakan yang akan menjadi tantangan bagi tim agar bola dapat melaju sampai garis *finish* tanpa menggunakan tangan melainkan di tiup.

Permainan bola angin *race* kali ini lebih menantang dan lebih seru dibandingkan sebelumnya. Selain karena cuaca yang cerah sehingga kegiatan dilaksanakan di lapangan, lintasan yang lebih menantang serta peserta yang sudah lebih memahami jalan permainan ini membuat kegiatan berjalan dengan sangat lancar.

Permainan bola angin *race* kali ini tidak berpusat pada pertandingan melainkan lebih pada strategi serta kerjasama dari tiap peserta. Pada awalnya banyak peserta yang protes karena pembentukan tim telah ditentukan oleh guru Y. Namun, karena aturan adalah aturan akhirnya

peserta dapat bekerjasama dengan tim tidak terkecuali pada subjek R yang terlihat lebih semangat dan dapat mengontrol emosi ketika jalannya permainan.

Setelah waktu menunjukkan pukul 09.30 maka kegiatan harus diakhiri dan guru memberikan intruksi pada KM (Ketua Murid) kelas VB untuk membawa seluruh siswa VB masuk kedalam kelas untuk melakukan *closing*/penutupan. Sesampainya dikelas, guru memberikan kesimpulan serta makna permainan dan meminta tiga orang siswa untuk menyebutkan pembelajaran yang didapat dalam permainan bola angin *race*. Subjek R terlihat berbaur dengan teman sekelompoknya. Sehingga ketika guru Y memberikan kesimpulan, terjalin komunikatif yang baik.

2) Sikap Kerjasama pada siswa berperilaku agresif dalam kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan Bandung

Ketika permainan bola angin *race* sebelumnya subjek R masih sering mendiskriminasi diri dan sempat mengamuk pada kegiatan permainan sehingga permainan sempat terhenti. Namun, dalam kegiatan bola angin *race* yang kedua kalinya subjek terlihat lebih santai mengobrol dengan salah satu temannya yang pernah menjadi tim dalam kegiatan bola angin *race* minggu lalu.

Selama jalannya permainan bola angin *race* pada awalnya subjek R banyak diam disatukan kelompok dengan dua temannya yang lain. Ia malah cenderung kembali diam dibelakang dan hanya melihat ketika tim lain memulai permainan, sehingga guru pendamping subjek R membujuk subjek R untuk berbaur dengan tim nya dan mulai menyusun strategi. Awalnya subjek agak sulit dibujuk namun setelah guru Y dengan tegas meminta subjek untuk bermain akhirnya subjek R pun ikut bergabung dengan tim nya.

Subjek R mendapat giliran menjadi peniup pertama pada kelompoknya. Awalnya bola melanjut dengan lambat dan pendek, karena subjek meniupnya pelan Karena ragu-ragu. Namun, disinilah terlihat kerjasama dari tim. Tim subjek R meneriaki subjek dan mendukungnya

agar mampu meniup bola dengan keras agar melaju jauh menuju tim kedua, tim ketiga hingga garis *finish*.

Permainan kali ini berjalan dengan baik dan kerjasama yang diberikan tim subjek R sungguh sangat kompak. Setiap anggota tim saling mendukung, subjek R pun tanpa malu-malu memberikan pendapat terhadap anggota kelompoknya, bahkan subjek mampu mengendalikan emosinya ketika beberapa siswa laki-laki mengejeknya ketika subjek R meniup bola dengan pelan. Subjek hanya menggertakan gigi dan fokus pada permainan.

3) Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan Bandung

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan antara kegiatan sebelumnya dengan yang sekarang, banyak sekali hambatan sebelumnya yang telah diperbaiki kali ini. Selain itu faktor cuaca yang cerah sangat mendukung jalannya kegiatan. Hanya saja, lintasan yang terbuat dari duplek sering kali jatuh karena penahannya yang tidak terlalu kuat. Selain itu, banyak sekali dari kelas lain yang menonton jalannya permainan sehingga peserta sulit bergerak luwas karena penonton melihatnya dari jarak dekat lintasan. Selebihnya hambatan yang sebelumnya dialami telah diperbaiki dengan persiapan yang matang oleh guru sehingga kegiatan berjalan dengan baik dan lancar.

4) Upaya guru dalam menghadapi hambatan ketika pelaksanaan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan

Dalam mengatasi hambatan, guru lebih melihat kekurangan yang terjadi pada kegiatan permainan yang telah dilakukan sebelumnya. Baik dari sarana dan prasarana. Guru pun berinisiatif untuk membentuk regu yang ditentukan olehnya untuk memacu kerjasama dan sosialisasi antar tim yang sebelumnya tidak saling mengenal jauh atau hanya sebatas teman, terutama bagi subjek R, dimana subjek seringkali ditakuti oleh teman sekelasnya karena perilakunya yang sering mengganggu. Karena ketentuan

atau keputusan guru Y maka peserta harus mau berkelompok dengan tim yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru Y.

Lintasan yang sebelumnya menggunakan tambang dan tali rafia kini diganti dengan duplek yang dibentuk lintasan dan diberikan tantangan melalui tanjakan sehingga bola sulit melampaui garis *finish* bila tidak menggunakan strategi dan kerjasama yang baik.

Pada kemampuan mengontrol emosi peserta pun guru mampu meredamnya dengan baik. Salah satunya ketika subjek R diejek oleh siswa laki-laki karena kemampuan meniup bola yang lemah. Guru langsung menegur siswa tersebut dan meminta subjek R untuk tetap fokus pada permainan.

3. DESKRIPSI HASIL WAWANCARA MENGENAI PROSES PELAKSANAAN KEGIATAN *OUTBOUND* BOLA ANGIN RACE

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan, maka diperoleh informasi mengenai proses pelaksanaan, sikap kerjasama siswa berperilaku agresif, hambatan dalam pelaksanaan dan bagaimana upaya guru dalam mengatasi hambatan tersebut

a. Penelitian ke 1

1) Proses Pelaksanaan Kegiatan *Outbound* Bola Angin Race

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden Y sebagai guru olahraga, diperoleh keterangan bahwa alasan guru Y memilih permainan bola angin *race* ini, karena permainan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kerjasama, mengatur strategi, serta menumbuhkan rasa percaya antar tim untuk meraih tujuan.

Dalam melaksanakan permainan ini, pertama-tama yang guru Y siapkan yakni materi mengenai permainan bola angin *race*. Guru Y mengambil materi tersebut dari sebuah buku yang ia miliki dan sesuai dengan kurikulum sekolah. Menurut guru Y, kriteria materi yang ideal memiliki indikator yakni: sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan,

sesuai dengan kebutuhan siswa, sesuai dengan waktu yang tersedia, rumusan materi yang tepat dan jelas, sesuai dengan lingkungan siswa dan sekolah, serta sesuai dengan fasilitas dan sumber daya yang ada.

Pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* ini harus ditunjang dengan media atau alat untuk memainkan permainan ini berupa tali tambang dan bola plastik. Tak sulit bagi guru Y untuk mempersiapkan media bola angin *race* ini, karena media ini sudah ada disekolah sehingga murid tinggal melaksanakannya permainannya saja tanpa bersusah payah harus menyiapkan peralatan.

Pelaksanaan kegiatan bola angin *race* akan dilaksanakan dilapangan sekolah yang cukup luas dan memang biasa menjadi tempat kegiatan olahraga ataupun ekstrakurikuler. Sebelumnya, guru Y berniat untuk melakukan kegiatan bola angin *race* ditempat *outbound* yang terletak didaerah lembang. Namun, karena cuaca yang seringkali hujan sehingga guru Y memutuskan untuk mengadakan kegiatan dilingkungan sekolah. Sehingga, jika terjadi apa-apa kegiatan masih bisa dilakukan didalam aula gedung sekolah.

Permainan bola angin *race* ini pun hanya dilaksanakan dikelas VB saja. Karena, guru Y sudah mempersiapkan permainan yang lain yang disesuaikan dengan kemampuan siswa di tiap kelas. Lagipula, permainan bola angin *race* ini bukan hanya sebuah permainan pada mata pelajaran namun menjadi ajang menunjukkan kemampuan dari setiap kelompok agar tim menang.

2) Sikap Kerjasama pada siswa berperilaku agresif dalam kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan Bandung

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap responden S sebagai GPK (Guru Pembimbing Khusus) dan Responden L sebagai teman kelompok dalam kegiatan bola angin *race*, maka diperoleh informasi mengenai sikap kerjasama siswa berperilaku agresif dengan siswa lainnya di kelas VB SDN Tunas Harapan Bandung.

a) Responden S

Pada kesehariannya subjek R termasuk siswa yang sulit bersosialisasi dengan teman sebaya. Secara verbal subjek R masih sulit membedakan mana yang teman sebaya atau yang lebih tua, kata-katanya yang kasar dan cenderung tidak baik sehingga membuat teman-temannya enggan untuk berteman dengan subjek R. bahkan subjek R lebih sering berkomunikasi dengan GPK (Guru Pembimbing Khusus) daripada dengan teman kelas atau dengan wali kelas.

Secara emosional subjek R masih naik turun dalam sehari-harinya, ketika marah subjek R lebih sering memukul teman yang lebih lemah, bahkan subjek R seringkali mendorong meja jika menginginkan sesuatu. Karena sifatnya yang emosional dan sulit untuk beradaptasi dengan teman kelas sehingga subjek R lebih senang sendiri.

Ketika pelaksanaan bola angin *race*, menurut guru S terdapat perubahan pada subjek R, khususnya dalam berkoordinasi dengan teman kelompok. Subjek sedikit mampu meredam emosi ketika ia merasa kesal. Sebelumnya, jika subjek R merasa kesal ia cenderung mengamuk atau memukul. Namun, ketika pelaksanaan kegiatan bola angin *race* subjek R awalnya merasa kesal karena bolanya jatuh, tetapi ia berusaha untuk tidak mengamuk dan bersama teman-teman kelompoknya berusaha membuat strategi yang baik. Bahkan dibebepa kesempatan subjek R menyampaikan sarannya meskipun masih malu-malu, singkat, tetapi selebihnya menurut guru S, subjek R mampu bekerjasama dengan teman-temannya dengan baik.

b) Responden L

Responden L adalah salah satu teman kelompok subjek R dalam kegiatan bola angin *race*. Ia juga teman sekelas subjek R dalam sehari-harinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa L dipaparkan oleh siswa L sebelumnya mengenai keseharian subjek R dikelas. Menurut siswa L, subjek R ini seorang teman yang *sensitive* dan seringkali marah-marah tanpa sebab di kelas. Subjek R juga pernah mengurung salah satu teman kelas dikelas sehingga temannya

tersebut menangis dan pulang sore. Menurutnya subjek R bukanlah kriteria teman yang menyenangkan.

Pada pelaksanaan permainan bola angin *race*, awalnya subjek R tidak mau ikut berpartisipasi dan hanya ingin melihat saja. Namun, setelah dibujuk oleh guru Y akhirnya subjek R turut serta dalam permainan ini. Subjek R sedikit kesal ketika bermain karena bola yang digiring seringkali terjatuh, namun akhirnya ia mau berkoordinasi dengan tim untuk membuat strategi bahkan subjek R sangat antusias untuk menang. Dalam kegiatan ini, subjek R bisa diajak kerjasama dalam permainan bola angin *race*.

3) Hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan Bandung

Dalam pelaksanaan kegiatan bola angin *race* dihadapkan kendala terutama pada lokasi kegiatan. Sebelumnya guru Y merencanakan kegiatan dilakukan dilapangan sekolah. Namun, karena hujan yang terus-menerus sejak pagi sehingga kegiatan dilakukan di aula sekolah. Aula tersebut memang luas, namun untuk melaksanakan kegiatan bola angin *race* kurang kondusif. Peserta kurang bebas dalam bergerak, sehingga banyak siswa yang seringkali bertubrukan ketika bermain bola angin *race*.

Media yang dipersiapkan pun kurang. Tambang yang disediakan guru Y ternyata tidak cukup untuk semua kelompok sehingga bagi kelompok yang tidak mendapatkan tambang digantikan dengan tali rafia. Tali rafia lebih tipis dan licin untuk menjadi sebuah lintasan untuk bola plastik ataupun bola tenis, karena lintasan yang terbuat dari tali rafia banyak peserta yang kesulitan untuk menggiring bola hingga garis finish, karena belum apa-apa bola sudah terjatuh.

Lain halnya bagi subjek R, permainan ini merupakan tantangan. Kelompok subjek R salah satu kelompok yang mendapatkan lintasan

rapia. Namun, karena siswa menyukai kegiatan fisik dan sangat antusias dalam permainan ini sehingga subjek R mampu memainkan permainan ini dengan baik meskipun masih harus dibimbing guru Y. bagi guru Y, kegigihan serta kerjasama subjek R patut diancungu jempol.

Diakhir kegiatan, guru Y memberikan kesimpulan mengenai permainan bola angin *race* ini. Siswa menyimak dengan baik, tidak terkecuali dengan subjek R. Guru Y meminta subjek R untuk memberikan kesimpulan mengenai manfaat permainan bola angin *race*. Meskipun malu-malu untuk menjawab, namun subjek R memberikan jawaban dan mendengarkan kelanjutan dari kesimpulannya.

4) Upaya guru dalam menghadapi hambatan ketika pelaksanaan *outbound* bola angin *race* di SDN Tunas Harapan

Upaya guru dalam mengatasi hambatan pada kegiatan *outbound* bola angin *race* guru Y pada awalnya mengamati kemampuan siswa dalam menggiring bola ke *finish*, namun ternyata terdapat banyak siswa yang masih sulit memahami atau mengatur strategi dalam memainkan bola angin *race* untuk mengatasi kendala tersebut maka guru Y ikut membimbing kepada peserta yang masih kesulitan dalam permainan.

b. Penelitian ke 2

1) Proses Pelaksanaan Kegiatan *Outbound* Bola Angin *Race*

Berdasarkan hasil wawancara dengan responden Y sebelumnya bahwa kegiatan bola angin *race* berjalan dengan baik, namun terdapat permasalahan dalam sarana yang kurang sehingga permainan tidak berjalan sesuai dengan prosedurnya.

Melihat dari pengalaman sebelumnya, responden Y kembali mempersiapkan sarana dan prasarana yang matang untuk kegiatan permainan bola angin *race* yang akan dilakukan kembali minggu depan untuk memperbaiki kekurangan sebelumnya.

Lintasan pada kegiatan permainan bola angin *race* menurutnya merupakan aspek utama dalam berjalannya permainan ini. Sehingga pada kegiatan bola angin *race* tahap kedua ini, lintasan yang sebelumnya menggunakan tambang dan tali rapia digantikan dengan lintasan sepanjang dua meter yang terbuat dari duplek serta tanjakan ditengah-tengahnya yang berfungsi sebagai rintangan dalam permainan.

Pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* ini berjalan dengan sangat baik dibandingkan kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Selain cuaca yang cerah serta media yang mencukupi, sehingga kegiatan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Para siswa yang telah terbagi kelompok pun saling bekerjasama untuk meniup bola hingga sampai ke garis *finish* dengan mengandalkan kemampuan dan strategi dari masing-masing kelompok.

2) Sikap Kerjasama Subek R Pada Pelaksanaan Kegiatan Bola Angin *Race*

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan terhadap responden S sebagai guru GPK (Guru Pembimbing Khusus) dan responden I sebagai teman kelompok dalam kegiatan bola angin *race* tahap kedua ini, maka diperoleh informasi mengenai sikap kerjasama siswa berperilaku agresif dengan siswa regular lainnya dikelas VB SDN Tuas Harapan Bandung.

a) Responden S

Seusai melaksanakan kegiatan bola angin *race* tahap kesatu, menurut responden S terdapat perbedaan dalam sikap maupun interaksi subjek R dalam kesehariannya. Ia mulai mampu bersosialisasi dengan temannya terutama responden L dengan baik tanpa tindakan atau kata-kata yang menyakiti yang biasa dilakukan subjek sebelumnya, meskipun hanya kepada teman kelompok sebelumnya subjek mampu berinteraksi dengan baik, namun perubahan tersebut memberikan

perubahan terhadap pembelajaran dikelas bagi subjek R karena subjek mulai bisa mengontrol emosinya sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dikelas.

Pelaksanaan bola angin *race* tahap kedua dilakukan, menurut responden S terdapat perubahan yang sangat baik terhadap subjek R, khususnya dalam pengendalian emosi. Sebelumnya, ketika pelaksanaan bola angin *race* tahap kesatu subjek R sempat marah dalam pertengahan kegiatan. Namun, kali ini subjek dapat mengontrol emosi dan fokus dalam permainan. Ia juga dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya meskipun dalam kegiatan kali ini subjek R tidak berkelompok dengan kelompok sebelumnya.

b) Responden I

Responden I adalah salah satu teman kelompok subjek R dalam kegiatan bola angin *race* tahap kedua. Ia juga teman sekelas subjek R dalam sehari-harinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan responden I pada pelaksanaan kegiatan bola angin *race*, ia sempat ragu bisa bekerjasama dengan subjek R karena dalam kesehariannya subjek R sangat pemarah dan sulit berbaur dengan teman-teman lainnya. Namun, dalam permainan bola angin *race* ini subjek R mampu berbaur dengan teman kelompok seperti kegiatan bola angin *race* yang telah dilakukan sebelumnya dan ikut berdiskusi untuk menyusun strategi bagaimana cara bola bisa melewati tanjakan hingga garis finish.

3) Hambatan Yang Dialami Pada Pelaksanaan *Outbound* Bola Angin *Race*

Dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* tahap kedua ini dalam hal kendala hanya sedikit yang ditemui, yakni lintasan yang seringkali terjatuh karena pegangan yang terbuat dari duplek dibuat tipis dan angin yang kencang sehingga lintasan terjatuh. Namun selain lintasan tidak ditemukan kendala yang menghambat kegiatan bola angin *race*.

4) Upaya Yang Dilakukan Guru Untuk Mengatasi Hambatan Dalam Permainan *Outbound Bola Angin Race*

Melihat kegiatan *outbound* bola angin *race* yang pernah dilakukan sebelumnya, maka guru Y melakukan perubahan dalam persiapan sarana prasarana dengan matang. Salah satunya guru Y berinisiatif untuk membentuk regu yang ditentukan olehnya untuk memacu kerjasama dan sosialisasi antar tim yang sebelumnya tidak saling mengenal jauh atau hanya sebatas teman, terutama bagi subjek R, dimana subjek seringkali ditakuti oleh teman sekelasnya karena perilakunya yang sering mengganggu. Karena ketentuan atau keputusan guru Y maka peserta harus mau berkelompok dengan tim yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru Y.

B. PEMBAHASAN

Anak berperilaku agresif adalah anak yang melakukan suatu tindakan yang dilakukan dengan sengaja sehingga mengakibatkan penderitaan fisik atau psikis pada orang lain atau kerusakan barang sehingga dalam layanan pendidikannya anak ini memerlukan pelayanan yang khusus. Dalam kegiatan belajar anak berperilaku agresif seringkali mengalami hambatan, karena penyesuaian diri anak berperilaku agresif yang sangat rendah. Maka, dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan penyesuaian diri anak, diantaranya yaitu keterampilan kerjasama, interaksi, dan bertukar pikiran.

Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada anak berperilaku agresif di SDN Tunas Harapan dengan subjek peneliti observasi lima orang, namun yang menjadi informan dalam responden wawancara hanya empat orang. Sedangkan anak berperilaku agresif sebagai subjek utama yang diamati dalam kegiatan penelitian. Maka, penulis menguraikan pembahasan berikut ini mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hambatan, upaya dan evaluasi dalam kegiatan bola angin *race* sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada penelitian kesatu dalam kegiatan *outbound* bola angin *race*, pertamanya yang guru siapkan yakni materi mengenai permainan bola angin *race*. Guru mengambil materi tersebut dari buku yang ia miliki dan sesuai dengan kurikulum sekolah. Setelah itu guru menyiapkan sarana dan prasarana yang berupa media/alat bantu untuk menunjang pelaksanaan permainan ini. Media yang disiapkan berupa tambang dan bola plastik, dimana media tersebut difasilitasi oleh sekolah.

Pada penelitian kedua, guru mencoba untuk mengganti lintasan yang sebelumnya menggunakan tambang dan tali rafia dengan duplek yang dibentuk menjadi lintasan sepanjang dua meter, serta bola pingpong. setelah lintasan dibuat guru pun membentuk kelompok yang ditentukan sendiri sebelum kegiatan dengan maksud agar peserta didik mampu bekerjasama dengan siapapun dan dalam situasi yang berbeda-beda, sehingga peserta dapat dengan cepat menyesuaikan diri.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan bola angin *race* pada tahap kesatu dan kedua sama prosedurnya, dimana awal kegiatan guru menyampaikan materi mengenai permainan bola angin *race* dan mencontohkan bagaimana cara bermain bola angin *race*. Setelah itu, siswa membentuk kelompok (pada penelitian kedua kelompok sudah ditentukan oleh guru) dan mulai mempraktekan permainan sesuai dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Para peserta dibagi kedalam tiga-empat kelompok. Banyaknya peserta dalam satu tim lima orang.
- b. Bola plastik/bola pingpong disimpan pada lintasan yang panjangnya kurang lebih dua meter.
- c. Peserta menentukan strategi untuk menggiring bola hingga bola tidak terjatuh dari lintasan hingga garis *finish* dengan meniup bola tersebut.
- d. Setiap peserta yang mencapai garis finish pertama menjadi pemenang. Bila dalam waktu yang telah ditentukan tetap tidak ada yang mencapai garis *finish*, maka ditentukan dari yang paling terjauh bola berhenti dari garis *start*.

3. Sikap Kerjasama Siswa Berperilaku Agresif Dalam Kegiatan *Outbound* Bola Angin *Race*

Kemampuan anak berperilaku agresif kelas VB di SDN Tunas Harapan pada penelitian kesatu dalam aspek kerjasama di kegiatan *outbound* bola angin *race* secara umumnya sudah menunjukkan adanya hasil yang sesuai dengan program yang telah disusun. Meskipun, pada pertengahan kegiatan subjek sempat kesal dengan teman-temannya dan mengamuk, namun selebihnya subjek dapat mengikuti permainan dengan baik.

Pada penelitian kedua di kegiatan bola angin *race* dalam aspek kerjasama Permainan kali ini berjalan dengan baik dan kerjasama yang diberikan tim subjek sungguh sangat kompak. Setiap anggota tim saling mendukung, subjek pun tanpa malu-malu memberikan pendapat terhadap anggota kelompoknya, bahkan subjek mampu mengendalikan emosinya ketika beberapa siswa laki-laki mengejeknya ketika subjek R meniup bola dengan pelan. Subjek hanya menggertakan gigi dan fokus pada permainan. Kemampuan kerjasama anak tersebut merupakan hasil proses dari kegiatan bola angin *race*.

4. Hambatan Yang Ditemukan Dalam Kegiatan *Outbound* Bola Angin *Race*

Pada penelitian kesatu dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* dihadapkan kendala pada lokasi kegiatan. Sebelum guru Y merencanakan kegiatan dilakukan dilapangan sekolah. Namun, karena hujan yang terus-menerus sejak pagi sehingga kegiatan dilakukan di aula sekolah. Aula (gedung serbaguna) tersebut memang luas, namun untuk melaksanakan kegiatan bola angin *race* kurang kondusif. Peserta kurang bebas dalam bergerak, sehingga banyak siswa yang seringkali bertubrukan ketika bermain bola angin *race*. Media yang dipersiapkan pun kurang. Tambang yang disediakan guru Y ternyata tidak cukup untuk semua kelompok sehingga bagi kelompok yang tidak mendapatkan tambang digantikan dengan tali rafia. Tali rafia lebih tipis dan licin untuk menjadi sebuah lintasan untuk bola plastik atau bola tenis. Karena lintasan yang terbuat dari tali rafia banyak peserta yang kesulitan untuk menggiring bola hingga garis *finish*, karena belum apa-apa bola sudah terjatuh.

Pada penelitian kedua, hambatan yang ditemukan hanyalah lintasan yang seringkali terjatuh karena pegangan bawahnya yang tipis dan angin yang kencang. Selebihnya tidak ada karena kegiatan dilaksanakan dilapangan sehingga gerak peserta bebas dan tidak bertubrukan.

5. Upaya Guru Dalam Mengatasi Hambatan

Dalam mengatasi hambatan di penelitian kesatu terutama dalam sarana dan prasarana, guru pada akhirnya melaksanakan kegiatan bola angin *race* di aula gedung sekolah agar peserta tidak hujan-hujan dan kegiatan dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tali tambang yang kurang atau tidak mencukupi digantikan dengan tali rafia walaupun tali rafia lebih sulit untuk dijadikan lintasan, serta guru terus-menerus membimbing peserta yang dirasa masih sulit menyusun strategi menggiring bola hingga *finish*.

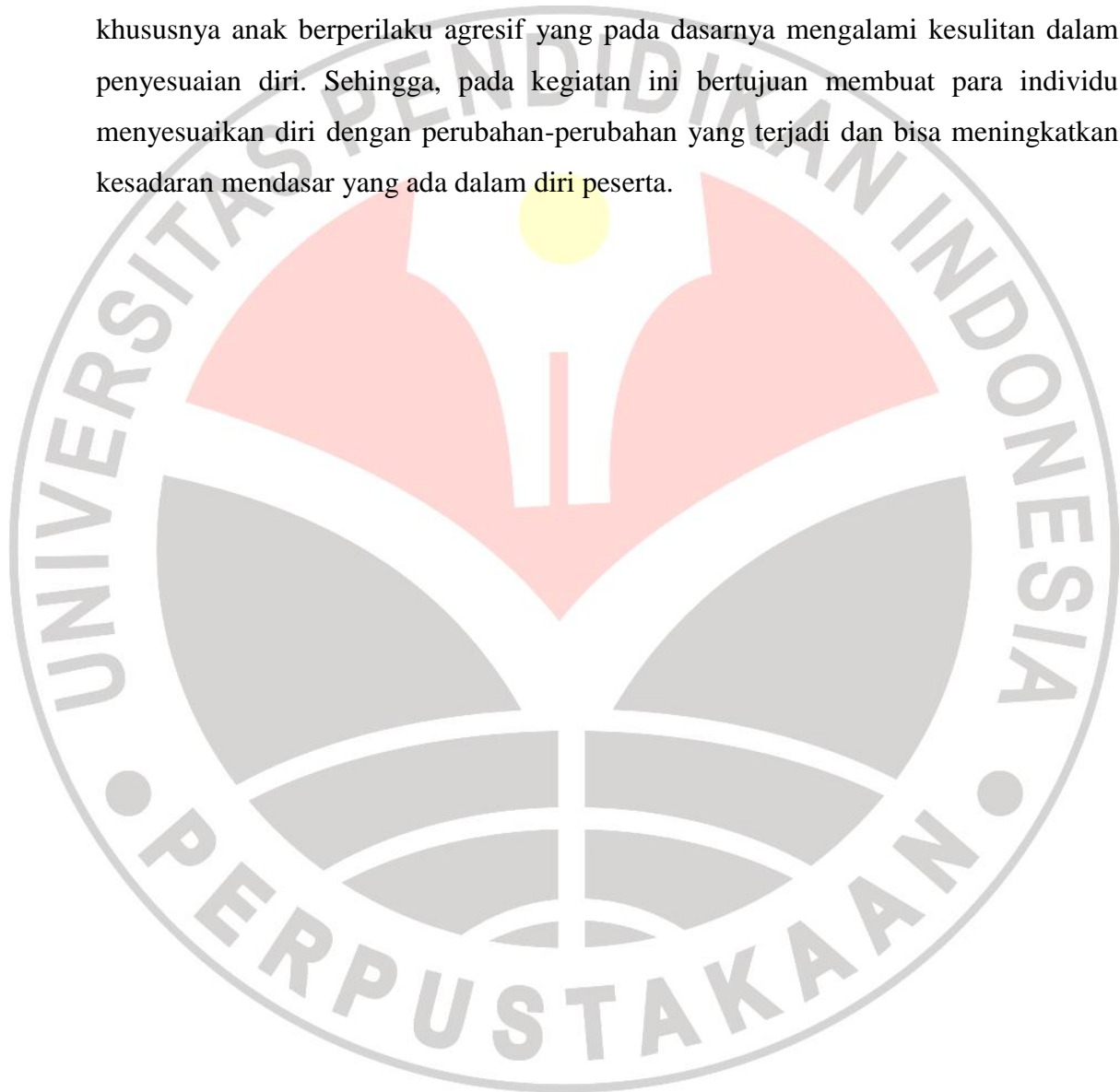
Pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* pada tahap kedua, persiapan yang disiapkan guru terlihat lebih matang dan mendukung. Cuaca yang cerah menjadikan kegiatan dilaksanakan dilapangan, lintasan yang sebelumnya menggunakan tambang dan tali rafia digantikan dengan lintasan yang terbuat dari duplek.

Dari pembahasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* yang diselenggarakan di sekolah ini pada dasarnya sudah terlaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kemampuan kerjasama siswa berperilaku agresif pada pelaksanaan *outbound* bola angin *race* merupakan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan interaksi, kreatifitas, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan sosial dari setiap peserta khususnya anak berperilaku agresif yang pada dasarnya mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri. Sehingga, pada kegiatan ini bertujuan membuat para individu menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi dan bisa meningkatkan kesadaran mendasar yang ada dalam diri peserta.

Kemampuan anak berperilaku agresif kelas VB di SDN Tunas Harapan dalam aspek kerjasama dalam kegiatan *outbound* bola angin *race* pada tahap penelitian kesatu dan kedua secara umumnya sudah menunjukkan adanya hasil yang sesuai

dengan program yang telah disusun. Kemampuan kerjasama anak tersebut merupakan hasil proses dari kegiatan bola angin *race*.

Kemampuan kerjasama anak berperilaku agresif pada pelaksanaan *outbound* bola angin *race* merupakan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan interaksi, kreatifitas serta meningkatkan kecerdasan emosional dan sosial dari setiap peserta khususnya anak berperilaku agresif yang pada dasarnya mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri. Sehingga, pada kegiatan ini bertujuan membuat para individu menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi dan bisa meningkatkan kesadaran mendasar yang ada dalam diri peserta.



BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti didapat dari penelitian. Hasil yang diperoleh merupakan jawaban atas fokus masalah. Adapun hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race*

Pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* dilaksanakan dua kali yaitu pada tanggal 17 dan 24 januari 2013. Pada kegiatan bola angin *race* tahap kesatu peserta dikenalkan sebuah permainan bola angin *race*, media/alat untuk bermain bola angin *race*, cara memainkan permainan tersebut dan melakukan permainan bola angin *race* secara berkelompok di aula (gedung serbaguna) karena cuaca hujan sehingga kegiatan dilakukan di *indoor*. pada tahap kedua pelaksanaan kegiatan bola angin *race* dilaksanakan kembali di *outdoor*. Peserta sudah mulai memahami mengenai permainan bola angin *race* ini sehingga guru hanya mengulas materi yang telah disampaikan seminggu yang lalu. Pada kegiatan bola angin *race* peserta secara berkelompok membuat strategi bagaimana cara menggiring bola menuju garis *finish* dengan cara meniupnya. Didalam kegiatan inilah terlihat cara kerjasama individu dengan kelompoknya terutama siswa berperilaku agresif. Evaluasi yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan bola angin *race* adalah tes Tanya jawab mengenai makna dari permainan ini, sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap permainan bola angin *race* ini. Penggunaan media yang tepat dapat membantu proses pencapaian

tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* guru mempersiapkan media berupa bola pingpong/bola plastik dan tambang/rapia sebagai lintasan (pada penelitian kedua guru membuat lintasan dari duplek).

2. Kemampuan kerjasama siswa berperilaku agresif

Kemampuan kerjasama siswa berperilaku agresif pada awalnya sulit untuk berinteraksi dengan kelompoknya, bahkan sebelumnya subjek sempat menolak untuk ikut bermain dan memilih untuk menonton. Namun, setelah dibujuk oleh GPK serta guru Olahraga akhirnya subjek mengikuti permainan dan mulai mampu beradaptasi dengan kelompoknya. Subjek sangat antusias dalam permainan bola angin *race* baik kegiatan kesatu maupun kedua, subjek sangat fokus terhadap permainan dan mengikuti aturan permainan dengan baik bersama teman kelompoknya. Sehingga, dari kegiatan inilah subjek mulai mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya diluar kegiatan *outbound* ini.

3. Hambatan yang dialami pada saat pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race*

Hambatan yang dialami pada saat pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race* berlangsung adalah subjek yang sebelumnya masih sulit mengontrol emosinya, sehingga ketika penelitian kesatu subjek sempat marah pada pertengahan kegiatan dan permainan pun sempat terhenti karena subjek mengamuk. Berikutnya, media yang kurang memadai sehingga tambang digantikan oleh tali rapia membuat bola seringkali terjatuh dan cuaca yang hujan mengakibatkan kegiatan dilakukan di *indoor* (dalam ruangan) membuat ruang gerak peserta terbatas dan saling bertubrukan ketika permainan berlangsung. Pada penelitian kegiatan kedua terlihat banyak perubahan yang lebih baik di bandingkan sebelumnya, hanya terdapat sedikit kendala pada lintasan yang seringkali terjatuh karena pegangan yang kurang kuat serta angin kencang sehingga lintas mudah terjatuh.

4. Upaya guru yang dilakukan untuk mengatasi hambatan

Upaya guru yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang muncul dari masalah media hingga siswa, yakni guru memperbaiki media dengan persiapan lebih matang agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan tujuan. Ini dapat dibandingkan perbedaan antara penelitian kesatu dan kedua, serta ketika subjek mengamuk dalam kegiatan guru menenangkan dengan cara memusatkan kembali perhatian subjek terhadap permainan dan membimbing subjek serta kelompok untuk memainkan permainan bola angin *race* dengan baik.

B. Rekomendasi

1. Bagi Pihak Sekolah

a. Guru Olahraga

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan *outbound* bola angin *race* sebagai upaya meningkatkan kerjasama pada siswa, khususnya siswa berperilaku agresif atau lebih dikenal siswa nakal. Agar dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berkreaitifitas, berinteraksi serta bekerjasama sesuai dengan kemampuannya.

b. Bagi Lembaga Yang Terkait

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran bahwa kegiatan *outbound* bola angin *race* sangatlah penting dan bermanfaat bagi siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini menggambarkan/mendeskripsikan bagaimana upaya meningkatkan kerjasama pada siswa berperilaku agresif dalam kegiatan *outbound* bola angin *race*, persiapan guru dalam membuat program pelaksanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan *outbound* bola angin *race*, hambatan yang dihadapi serta upaya untuk menghadapi hambatan tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan peneliti akan arti pentingnya kegiatan *outbound* guna meningkatkan kerjasama pada siswa terutama siswa berperilaku agresif.

Penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan penelitian pada kegiatan pembelajaran olahraga lainnya. Serta peneliti selanjutnya bisa menggali secara lebih mendalam bagaimana upaya-upaya guru dalam meningkatkan kemampuan kerjasama siswa berperilaku agresif.

