

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU NO. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan Jasmani merupakan bagian penting dari sistem pendidikan untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang dan menyeluruh. Pendidikan Jasmani pada siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran

konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Pendidikan jasmani telah menjadi bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan maksud untuk mengubah perilaku peserta didik. Dalam hal ini sebagaimana yang dikemukakan Abdul Gafur yang dikutip oleh Lutan dan Cholik (1997:14) yaitu:

“Pembelajaran olahraga adalah sesuatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, keerdasan, dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya dan berkualitas berdasarkan Pancasila”.

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan interaksi berkelanjutan antara perilaku guru dan perilaku siswa (Moston dan Asworth, 1994, <http://pjhyperx.blogspot.com/2010/10/kaedah-pengajaran-pendidikan-jasmani.html>). Salah satu prinsip penting dalam pendidikan jasmani adalah partisipasi siswa secara penuh dan merata. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepentingan siswa. Persiapan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar adalah berupa pengantar yang merujuk pada komponen antisipasi. Dalam membuka pelajaran guru mempersiapkan siswa dengan mengembangkan minat mereka pada mata pelajaran tersebut. Dalam mempersiapkan siswa guru menyampaikan apa yang akan dipelajari dan hubungannya dengan pelajaran sebelumnya dan aktivitas saat ini atau yang akan datang.

Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak atau aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman.

Zico Prasetya Aidrine, 2013

Pengaruh Aktivitas Jasmani Dalam Permainan Aktivitas Luar Sekolah Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Margahayu
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Proses belajar mengajar (PBM) pendidikan jasmani memanfaatkan aktivitas jasmani yaitu terjadinya belajar siswa menyentuh pula aspek sosial siswa. Belajar sosial siswa bias terjadi manakala guru penjas merancang aktivitas jasmaninya mengutamakan pada terjadinya interaksi diantara siswa. Pendidikan jasmani selalu mengutamakan gerak, tetapi gerak itu sendiri menyentuh aspek sosial siswa. Dampak sosial dari belajar gerak ini dapat dimanfaatkan guru untuk mempengaruhi aspek sosial siswa. (<http://widhoy.multiply.com/journal/item/15>)

Banyaknya jumlah anak yang mengalami gangguan perilaku perlu mendapat perhatian yang serius untuk segera diberikan intervensi yang tepat. Penelitian menunjukkan bahwa gangguan perilaku ini berdampak sangat merugikan, tidak hanya bagi anak-anak dan remaja yang mengalaminya, tetapi juga bagi masyarakat. Meskipun anak dengan masalah perilaku tidak selalu menjadi dewasa yang antisosial, namun sebagian besar diantara mereka setelah dewasa cenderung terlibat dengan tindakan kriminal dan mengembangkan perilaku antisosial, serta bermasalah dengan obat-obatan.

Dalam beberapa harian media cetak disebutkan bahwa sering terjadinya tawuran antar pelajar, pemakaian obat-obat terlarang, pergaulan bebas, dan sedang marak kasus pada saat ini adalah kasus geng motor. Pada beberapa media cetak disebutkan bahwa kebanyakan anggota geng motor tersebut adalah pelajar tingkat menengah atas. Anak-anak tersebut juga cenderung memiliki masalah psikologis, sulit menyesuaikan diri dengan pendidikan dan pekerjaan, memiliki perkawinan yang tidak stabil, resisten terhadap upaya penyembuhan, serta cenderung akan bersikap keras dalam mengasuh anak-anaknya yang pada akhirnya akan membuat anak-anak mereka mengalami gangguan perilaku juga. Gangguan perilaku merupakan gangguan yang bersifat kompleks dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor keluarga seperti pola asuh orang tua dan stabilitas keluarga, dan faktor lingkungan seperti kualitas hubungan dengan sebaya.

Salah satu dampak dari interaksi beberapa faktor di atas yang cukup penting mempengaruhi munculnya gangguan perilaku adalah rendahnya kepedulian sosial anak, yaitu kemampuan anak mengatur emosi dan perilakunya

Zico Prasetya Aidrine, 2013

Pengaruh Aktivitas Jasmani Dalam Permainan Aktivitas Luar Sekolah Terhadap Kepedulian Sosial Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Margahayu
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

untuk menjalin interaksi yang efektif dengan orang lain atau lingkungan. Rendahnya kepedulian sosial ini membuat anak kurang mampu menjalin interaksi secara efektif dengan lingkungannya dan memilih tindakan agresif. Anak-anak tersebut cenderung menganggap tindakan agresif merupakan cara yang paling tepat untuk mengatasi permasalahan sosial dan mendapatkan apa yang diinginkan. Akibatnya, anak-anak tersebut sering ditolak oleh orang tua, teman sebaya, dan lingkungan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA 1 Negeri Margahayu, terdapat siswa-siswa yang masih kesulitan dalam berhubungan dengan teman sebayanya, seperti tidak mau bekerjasama dengan teman yang tidak dekat dengan siswa tersebut dan hanya mau bermain dengan teman yang sudah dekat dengannya saja, terkadang terjadi konflik yang menyebabkan suatu kekerasan, perasaan benci, amarah, dan menyebabkan timbulnya keinginan untuk menghancurkan lawan.

Secara sosiologis, hal itu terjadi tatkala individu atau kelompok yang berinteraksi mengabaikan norma dan nilai-nilai sosial dalam mencapai tujuannya masing-masing. Dengan diabaikannya norma dan nilai-nilai sosial ini akan terjadi tindakan-tindakan irasional yang cenderung merugikan pihak lain namun menguntungkan diri sendiri. Akibatnya terjadi konflik yang bermuara pada kekerasan. Nilai-nilai sosial sangat penting bagi anak, karena berfungsi sebagai acuan bertingkah laku terhadap sesama, sehingga dapat diterima di masyarakat. Kepedulian sosial mempunyai fungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain.

Mengingat pentingnya kepedulian sosial bagi siswa, maka penelitian menitikberatkan pada bagaimana meningkatkan kepedulian sosial kepada siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepedulian sosial kepada siswa yaitu melalui aktivitas luar sekolah yaitu *outbound activity*. Dari uraian latar belakang masalah tersebut, penulis ingin mencoba untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul Pengaruh aktivitas jasmani dalam permainan aktivitas luar sekolah terhadap kepedulian sosial siswa kelas X di SMAN 1 Margahayu.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini akan membahas mengenai kepedulian sosial yang dimana dapat ditumbuh kembangkannya melalui penerapan kegiatan aktivitas jasmani diluar sekolah (alam terbuka). Kepedulian sosial yang dimaksud adalah perilaku peduli sesama siswa. Artinya siswa menunjukkan sikap tolong menolong, menerima siswa lainnya, dan menunjukkan sikap simpati serta empati sesama siswa. Aktivitas luar sekolah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah psikal berupa aktivitas permainan untuk menjalin kebersamaan sesama siswa. besarnya harapan aktivitas permainan dapat menggugah kepedulian siswa.

Atas uraian pernyataan masalah-masalah diatas, maka dapat dinyatakan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh signifikan dari aktivitas jasmani luar sekolah terhadap kepedulian sosial siswa?
2. Apakah ada pengaruh signifikan pada siswa yang tidak menjalani aktivitas jasmani luar sekolah terhadap kepedulian sosial siswa?
3. Apakah ada perbedaan kepedulian sosial siswa yang signifikan diantara siswa yang menjalani aktivitas luar sekolah dalam hal yang sama pada siswa yang tidak menjalani perlakuan aktivitas luar sekolah ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan kepedulian sosial siswa dalam proses pembelajaran penjas, secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh signifikan dari aktivitas jasmani luar sekolah terhadap kepedulian sosial siswa.
2. Pengaruh signifikan pada siswa yang tidak menjalani aktivitas jasmani luar sekolah terhadap kepedulian sosial siswa.
3. Perbedaan kepedulian sosial siswa yang signifikan diantara siswa yang menjalani aktivitas luar sekolah dalam hal yang sama pada siswa yang tidak menjalani perlakuan aktivitas luar sekolah.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penelitian ini adalah:

1. Bagi guru dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif didalam memilih pembelajaran aktivitas permainan bukan hanya untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan cabang olahraga.
2. Bagi siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan kerja sama, toleransi, saling menghargai dan disiplin siswa dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran penjas.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran penjas disekolah.
4. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dalam menerapkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kerja sama, toleransi, saling menghargai, disiplin dan keaktifan siswa.

E. Batasan Penelitian

Supaya penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak terlalu luas dan untuk menghindari kesalahan tafsiran khususnya istilah-istilah yang tertera dalam penelitian ini. Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyadari atas keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kemampuan penulis, maka penelitian ini penulis tuju pada pengaruh aktivitas jasmani dalam permainan aktivitas luar sekolah (*outbound activity/soft games*) terhadap kepedulian sosial.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kepedulian sosial siswa akan tetapi yang akan diteliti meliputi tolong menolong, peduli, empati, simpati, toleransi, dan kerjasama.
3. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas jasmani luar sekolah. Dalam hal ini peneliti menerapkan *fun outbound* seperti *sap-sip-sup*, *how long you can go*, *moving bom*, *salome*, *water volcano*, *spider web* dan permainan dalam bentuk *team building*.

4. Sumber data atau populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMA 1 Negeri margahayu sesuai untuk kebutuhan penelitian ini.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan dalam melaksanakan proses penelitian, anggapan dasar merupakan suatu titik tolak pendapat dalam menilai suatu bahasan dengan menelusuri gejala yang akan diamati dalam suatu penelitian atau sebagai titik tolak dari proses yang dilakukan dalam penelitian dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh para peneliti. Dalam hal ini Arikunto (2006:24) menjelaskan bahwa "anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti didalam melaksanakan penelitiannya."

Pada dasarnya manusia dalam menjalankan hidupnya tidak terlepas dari apa yang dinamakan dengan aktivitas, karena aktivitas merupakan salah satu ciri hakiki dari manusia sebagai makhluk hidup. Dengan beraktivitas manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kebutuhan fisik ataupun kebutuhan rohani.

Aktivitas jasmani merupakan suatu kegiatan yang melibatkan jasmani bergerak, dengan kata lain aktivitas jasmani berarti gerak badan. Seperti menurut Abduljabar (2008:2) yang menyatakan bahwa "Aktivitas jasmani adalah semua bentuk menggerakkan badan, termasuk gerak berjalan kaki, berlari, melempar, menangkap, merayap, merangkak, berlompat, berloncat, dan bentuk gerak dasar lainnya." Berdasarkan pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas jasmani merupakan kegiatan menggerakkan anggota badan seperti berlari, melompat, merayap, melempar, mengayun, menangkap dan bentuk gerak lainnya.

Aktivitas jasmani atau gerak badan yang selama ini juga terkait dengan istilah *human movement* yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan menjadi gerak insani atau gerak manusiawi. Gerak insani merupakan inti dari semua bentuk istilah seperti olahraga pendidikan, olahraga kesehatan, olahraga rehabilitatif, olahraga adaptif, termasuk pula pendidikan jasmani dan pendidikan olahraga. Dengan demikian gerak insani adalah suatu bentuk istilah sangat luas

maknanya, mencakup semua tema yang terkait dengan menggerakkan badan. Menurut Sunarya (2007:41) menyatakan bahwa:

Aktivitas jasmani dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan pelaku.

Berdasarkan pendapat di atas aktivitas jasmani berfungsi untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif dan sosial. Sebaiknya aktivitas jasmani yang dilakukan sesuai dengan tingkat perkembangan, selain itu aktivitas jasmani bisa dilakukan kapan saja tergantung kebutuhan dan dapat dilakukan di dalam ruangan (*indoor*).

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang di tempuh untuk memperoleh data, menganalisis dan menyimpulkan hasil penelitian. Penggunaan metode dalam pelaksanaan sangat penting, karena dengan menggunakan metode penelitian yang tepat, diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu untuk menguji apakah aktivitas jasmani dalam permainan *outbound* dapat berpengaruh terhadap sikap kepedulian siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kuasi eksperimen* atau eksperimen semu. Penelitian kuasi eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik (Sukardi 2003:183). Untuk melaksanakan eksperimen secara murni maka variabel yang mungkin berpengaruh dan mempengaruhi variabel bebas harus dapat dikontrol dengan ketat. Pengontrol yang ketat hanya mungkin dilakukan dalam eksperimen di laboratorium. Mengingat penelitian ini bukan dalam kondisi laboratorium tapi dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak dimungkinkan untuk mengontrol semua variabel bebas dan terikat secara ketat, maka bentuk penelitian

ini adalah eksperimen semu (kuasi eksperimen). Jenis desain dalam penelitian ini berbentuk desain *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* (Sukardi 2003:185).

Subjek dalam penelitian ini dipilih secara acak, tetapi diterima apa adanya subjek untuk diteliti. Subjek penelitian dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus, yaitu pembelajaran permainan *outbound* dengan pendekatan analisis nilai, sedang kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran permainan *outbound* dengan pendekatan analisis nilai tapi menggunakan metode konvensional. Perlakuan yang diberikan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kedua tipe pembelajaran yang diterapkan terhadap sikap kepedulian sosial. Gambaran dari random desain pretes-postes grup atau *randomized, pretes-postest control group design* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Treatment Group	R	Y₁	X	Y₂
Control Group	R	Y₁	-	Y₂

Gambar 1.1 *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* (Sukardi 2003:185).

Keterangan:

R : *Random assignment* untuk kelas eksperimen dan kelas control

- : Control tidak diberi perlakuan khusus (penerapan konvensional), merupakan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control yang diasumsikan merupakan efek dari treatment atau perlakuan yang diberikan sewaktu eksperimen

Y : prates dan pascates yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : perlakuan pembelajaran kelas eksperimen aktivitas permainan *outbound*

Y : perlakuan pembelajaran kelas kontrol dengan model konvensional (model guru)

Di penelitian pendidikan, komponen konstruk yang terkait dengan variable subjek yang hendak diteliti, sering diidentifikasi sebagai variable penting dalam pendidikan misalnya, keterampilan, motivasi, pencapaian hasil belajar, bakat dan

kemampuan, sikap, hubungan manusia dengan manusia lainnya dan interes individu maupun kelompok. Variable selalu menjadi objek perhatian yang menarik bagi peneliti pendidikan.

Tes merupakan prosedur sistematik dimana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan kedalam angka. Subjek dalam hal ini, harus bersedia mengisi item-item dalam tes yang sudah direncanakan sesuai dengan pilihan hati dan pikiran guna menggambarkan respons subjek terhadap item yang diberikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert guna mengukur persepsi atau sikap seseorang. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Responden dianjurkan memilih katagori jawaban yang telah diatur oleh peneliti, misalnya sering dilakukan (SD), dilakukan (D), pernah dilakukan (PD), dan tidak pernah dilakukan (TPD).

Tabel 1.1 Contoh pernyataan dalam skala likert.

Pernyataan	(SD)	(D)	(PD)	(TPD)
Saya akan menolong teman yang kecelakaan dalam perjalanan walaupun saya harus tidak masuk sekolah				
Saya selalu mengabaikan jika teman saya itu miskin				

Selain dengan tes peneliti juga menggunakan instrument lain yaitu observasi. Dalam penelitian ini, instrument observasi digunakan sebagai alat pelengkap. Dalam observasi ini peneliti lebih banyak menggunakan salah satu dari pancainderanya yaitu indra penglihatan. Observasi akan lebih efektif jika informasi yang hendak diambil berupa kondisi atau fakta alami, tingkah laku, dan hasil kerja.

H. Populasi dan Sampel

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Margahayu Kab. Bandung. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang terdaftar pada kelas X di SMAN 1 Margahayu pada tahun ajaran 2012/2013, jumlah populasi keseluruhan adalah 438 orang.

Dalam proses penelitian ini, penulis mengambil sebagian dari populasi untuk dijadikan sampel. Seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2006:131) bahwa “Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Tentang jumlah sampel penelitian penulis berpedoman kepada pendapat Arikunto (2006:134) sebagai berikut “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.”

Sampel penelitian diperoleh untuk menentukan kelas eksperimen yaitu kelas yang akan dikenai perlakuan dengan menggunakan aktivitas permainan *outbound/soft games*, dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak dikenai perlakuan. Dari sepuluh kelas yang ada pada kelas X peneliti hanya mengambil dua kelas saja, satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lagi sebagai kelas eksperimen.

Pertimbangan penetapan siswa kelas X (sepuluh) dalam penelitian ini, karena siswa di kelas XII (sebelas) sudah terjadinya penjurusan bidang akademik, sedangkan siswa kelas XII (duabelas) dalam persiapan menghadapi Ujian Nasional. Karakteristik gerak siswa kelas X (sepuluh) disini cenderung hampir sama kecuali beberapa siswa yang ikut dalam jalur prestasi olahraga pada saat penerimaan siswa baru. Oleh karena itu kelas X (sepuluh) dianggap paling ideal untuk penelitian ini.