

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pendahuluan penelitian yang dimulai dari latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Majunya suatu negara ditentukan oleh seberapa berkualitas dan bermutunya pendidikan suatu negara tersebut. “Indonesia merupakan negara yang masih memiliki mutu pendidikan rendah, ini terbukti dengan survei yang dilakukan oleh UNESCO dalam *Education All For Global Monitoring Report* pada tahun 2012, Indonesia menduduki peringkat 64 dari 120 negara” (Harahap, 2013). Indonesia sangat tertinggal jauh dari negara-negara Asia Tenggara seperti Malaysia, Singapura, dan bahkan Brunei Darussalam.

Upaya mengejar ketertinggalan tersebut Indonesia sebagai negara berkembang harus memiliki perubahan dan inovasi dalam proses pendidikan untuk mencapai kualitas dan mutu pendidikan yang tak dipandang sebelah mata oleh dunia luar. Pendidikan yang berkualitas tentu tidak dihasilkan dengan instan, melainkan harus direncanakan secara matang dan dimulai sedini mungkin agar menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk membangun dan membawa perubahan pada negara ini. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 yang tercantum dalam pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan berfungsi sebagai pengembang potensi yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Salah satu cara mewujudkan fungsi tersebut, dibutuhkan sekolah sebagai penunjang terlaksananya pendidikan formal dan non formal. Sekolah

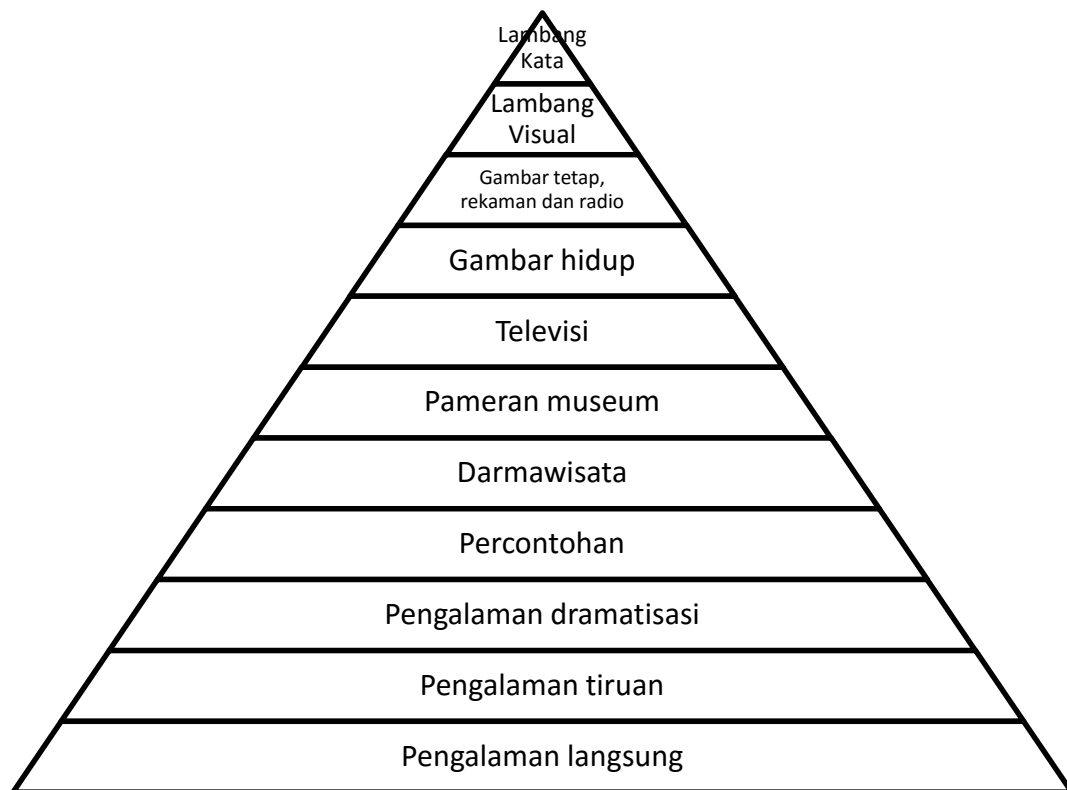
merupakan salah satu tempat berlangsung pendidikan, dimana peserta didik mendapatkan pengajaran dan pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dapat memengaruhi kualitas peserta didik yang dihasilkan dalam sistem pendidikan yang ada di sekolah.

Pembelajaran memiliki tujuan mengubah tingkah laku peserta didik yang tidak hanya terbatas pada ruangan kelas yang monoton. Sesuai dengan perubahan tata kehidupan di masyarakat ikut mendorong kebutuhan pendidikan yang dinamis dan berkembang di dunia pendidikan. Semakin berkembang dunia pendidikan di Indonesia, maka banyak pula inovasi-inovasi yang dilakukan sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam berbagai komponen, baik inovasi strategi pembelajaran, metode, media, sumber belajar, sistem dan lain sebagainya. Sebab itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan strategi pembelajaran berbasis *outbound* atau pembelajaran di alam terbuka. Pembelajaran yang dilakukan di alam bebas terbuka dapat membangun pengetahuan peserta didik berdasarkan pengalaman yang didapatkan di alam terbuka. Seperti yang diungkapkan oleh Cita (Sutanta, 2010, hlm. 7) “pembelajaran yang dibangun melalui pengalaman langsung dibanding teori di dalam kelas akan membatasi aktivitas. Pembelajaran di luar ruangan akan mengasah kreativitas dan kemampuan *problem solving* peserta didik.”.

Pendapat di atas dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dapat membuka cakrawala siswa secara lebih luas yang membawa siswa berinteraksi langsung dengan alam, sehingga siswa mendapatkan pengalaman langsung dari apa yang dilakukannya di alam bebas sebagai sumber belajar yang nyata. Pembelajaran berbasis *outbound*, dapat dilakukan dengan berbagai macam permainan yang membangun karakter siswa dengan cara memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah.

Pembelajaran langsung yang dilakukan peserta didik akan memberikan perubahan yang besar dalam proses pembelajaran, karena peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya. Hal ini sejalan dengan kerucut pengalaman yang digambarkan oleh Edgar Dale (Susilana dan Riyana, 2008, hlm. 7), bahwa “pengalaman hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman

langsung yang kongkrit, kenyataan yang ada pada lingkungan sekitar seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal”.



Sumber: (Susilana, Rudi dan Riyana. 200, hlm.7)

Gambar 1.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dalam kerucut di atas dapat dilihat semakin ke bawah media penyampaian pesan dalam pembelajaran semakin kuat dan semakin kompleks proses pembelajaran tersebut. Pengalaman langsung yang dialami siswa akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman yang melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Berdasarkan pengalaman belajar yang digambarkan dalam kerucut Edgar Dale tersebut Warsita (2008, hlm. 12) membagi empat jenis pengalaman belajar, yakni “a) mengamati dan berinteraksi dengan lambang verbal, misalnya mendengarkan ceramah, b) mengamati dan berinteraksi dengan *mediated events*, misalnya menonton *slide*, video/VCD, film, c) mengamati dan berinteraksi dengan *actual events*, misalnya *fieldtrip*, *demonstration*, sosiodrama (*roleplay*), d) melakukan

dalam pengalaman langsung, misalnya memasak, mencangkul kebun sekolah dan sebagainya”.

Berkaitan dengan kerucut diatas proses pembelajaran yang didapatkan oleh peserta didik dikelompokkan oleh Bobbie Deporter dan Mike (Warsono dan Hariyanto, 2012, hlm.4) bahwa ‘pembelajaran terjadi hanya 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan pembelajaran diterima 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan’.

Sesuai dengan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dan dialami langsung oleh peserta didik memiliki persentase lebih besar diterima jika dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya dilihat dan didengar oleh peserta didik. Pembelajaran *outbound* dinilai lebih memungkinkan untuk terjadinya pembelajaran yang dapat dialami langsung oleh peserta didik.

Mengikuti pembelajaran dengan suasana yang berbeda dari biasanya seperti di alam terbuka dapat menumbuhkan daya kreativitas siswa. Seperti yang dipaparkan oleh Cita (Sutanta, 2010, hlm. 7) ‘Suasana pembelajaran yang santai biasanya memungkinkan terciptanya ide-ide karena tidak membatasi aktivitas siswa’. Belajar di alam bebas membuat siswa tidak cepat jenuh dan pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa dapat menemukan hal-hal baru dari lingkungan sekitar. Kreativitas merupakan salah satu potensi manusia agar mempunyai daya saing yang cukup tinggi untuk bisa kompetitif dalam kehidupan. Seiring bertambahnya usia seseorang tingkat kreativitas mulai menurun, seperti yang dikemukakan oleh Ayan (Rachmawati dan Kurniati, 2010, hlm. 36) ‘bahwa hasil riset menunjukkan kreativitas mulai hilang pada masa anak-anak menuju dewasa. Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orisinal’. Nilai perbandingan jawaban orisinal dan standar yang dihasilkan adalah:

Tabel 1.1 Tingkat Orisinalitas Berdasarkan Usia

Umur 5 atau kurang	90%
Umur 7	20%
Orang dewasa	2%

Sumber: Ayan (Rachmawati dan Kurniati, 2010, hlm. 36)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat, semakin dewasa seseorang potensi kreatifnya makin menurun. Padahal kreativitas pada dasarnya telah dimiliki setiap diri individu yang harus dikembangkan sesuai dengan potensinya. Oleh karena itu diperlukan program-program pendidikan yang dapat terus membangun dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Sekolah sebagai lingkungan eksternal bagi peserta didik, memiliki tugas dan fungsi sebagai pengembang kreativitas sesuai tujuan dari pendidikan.

Seiring pertumbuhan usia tingkat kreativitas terus menurun, untuk itu daya kreativitas siswa khususnya di sekolah harus terus dikembangkan dengan berbagai macam inovasi yang dikemas dalam pembelajaran. Inovasi pendidikan seperti strategi pembelajaran berbasis *outbound* yang sedang marak diterapkan di sebagian kecil sekolah Indonesia diharapkan mampu memberikan perubahan dan variasi dunia pendidikan yang dapat membangun sumber daya manusia yang kreatif, mandiri dan berkarakter. Penerapan pembelajaran berbasis *outbound* belum terlalu banyak diterapkan di sekolah-sekolah konvensional, tetapi strategi pembelajaran ini sudah di terapkan di pelatihan atau sekolah yang berbasis alam.

Pembelajaran berbasis *outbound* dapat diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran yang ada di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan butuh pengetahuan-pengetahuan konkrit adalah mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Sulitnya menghadirkan sumber belajar yang nyata dalam ruangan kelas pada proses pembelajaran IPA, sangat dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat menyajikan pengalaman konkrit bagi peserta didik. Sebagaimana yang disebutkan oleh Djojosoediro (hlm. 22) bahwa “pembelajaran IPA merupakan mata pembelajaran yang melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Selain itu dikuatkan dalam kurikulum mata pelajaran IPA di sekolah melibatkan siswa dalam penyelidikan yang berorientasi inkuiri, dengan interaksi antara siswa dengan guru dan siswa lainnya”.

Penelitian mengenai pembelajaran *outbound* telah banyak dilakukan, penelitian-penelitian yang dilakukan lebih melihat kepada hubungan pembelajaran *outbound* terhadap variabel-variabel lain. Namun, belum ada penelitian yang melihat hubungan pembelajaran *outbound* dengan kreativitas siswa. Hal ini

penting diketahui karena kreativitas merupakan salah satu tujuan pendidikan dalam mengembangkan potensi peserta didik, seperti yang tertera dalam UU No. 12 tahun 2003 Pasal 3.

Salah satu hasil penelitian penerapan pembelajaran *outbound* adalah penelitian yang dilakukan oleh Prasetianto dan Subekti. Pembelajaran yang dilakukan di alam terbuka dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana yang disimpulkan dalam penelitiannya dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Outbound* dalam Pembelajaran IPA kelas V SDN Jatiroto 02 Pati. Simpulan penelitiannya adalah “hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam menggunakan model *outbound* dapat meningkat. Hasil belajar IPA yang awalnya memiliki rata-rata kelas 63, 04 menjadi 76,1. Persentase ketuntasan klasikal awalnya 34, 78% menjadi 78, 3%, maka ketuntasan belajar meningkat sebesar 43, 52%”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA mengalami kenaikan yang signifikan pada hasil belajar ketika menggunakan model *outbound*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Yuli Wulandari (2013) dengan judul Pengembangan Permainan *Outbound* Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak dasar Siswa PAUD Hidayatullah Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak tahun 2013, dengan hasil penelitian sebagai berikut:

Data hasil pengamatan dan wawancara siswa pada uji coba skala kecil diperoleh rata-rata dengan persentase 73, 51% dengan kriteria baik. Data hasil pengamatan dan wawancara siswa uji coba skala besar diperoleh rata-rata dengan persentase 83, 93%. Pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terjadi peningkatan hasil pengamatan dan wawancara siswa dengan persentase 10, 42%. Berdasarkan data hasil penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan permainan *outbound* untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa yang sangat aktif bergerak dan sangat senang bermain sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada PAUD.

Kesimpulan dari kedua hasil penelitian tersebut memiliki dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa dan mendorong peningkatan keterampilan gerak siswa ketika menerapkan pembelajaran dengan *outbound*. Pembelajaran *outbound* saat ini belum banyak diterapkan di sekolah konvensional khususnya kota Bandung, biasanya *outbound* hanya sebagai selingan atau pengayaan di sekolah. Berbeda halnya dengan Sekolah Alam Bandung yang sudah menerapkan

pembelajaran berbasis *outbound* sebagai proses pembelajaran di sekolah. Sekolah Alam Bandung memiliki ciri khas yang mengutamakan *fun learning*, dimana proses pembelajaran yang diikuti peserta didik berlangsung di alam bebas. Sekolah Alam yang telah menerapkan pembelajaran berbasis *outbound* memiliki kurikulum tersendiri yang disebut dengan *spider web*, dimana kurikulum tersebut memadukan antara kurikulum khas sekolah alam dan kurikulum nasional.

Proses pembelajaran yang berbeda dengan sekolah-sekolah pada umumnya seperti di Sekolah Alam Bandung ini, menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai hubungan penerapan pembelajaran berbasis *outbound* dengan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini peneliti ingin menggambarkan bagaimana hubungan antara penerapan pembelajaran berbasis *outbound* dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini akan dilakukan di Sekolah Alam Bandung yang telah menerapkan pembelajaran *outbound*.

Dengan demikian peneliti merumuskan judul penelitian ini sebagai “Hubungan Antara Penerapan Pembelajaran Berbasis *Outbound* dengan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (*Studi Korelasional Pada Siswa Kelas V SD di Sekolah Alam Bandung*)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum penerapan pembelajaran berbasis *outbound* pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung?
2. Bagaimana gambaran umum kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung?
3. Apakah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pembelajaran berbasis *outbound* dengan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian, adalah:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis gambaran umum penerapan pembelajaran berbasis *outbound* pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung.
- 2) Mendeskripsikan dan menganalisis gambaran umum kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung.
- 3) Hubungan antara pembelajaran berbasis *outbound* dengan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait dalam komponen penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini, adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan membantu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan di dalam studi penerapan pembelajaran berbasis *outbound* dengan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Alam Bandung. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran berbasis *outbound* di sekolah-sekolah formal.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan gambaran bagaimana penerapan dan kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran berbasis *outbound*, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sekolah dengan inovasi-inovasi lainnya dalam mengembangkan dan membangun kreativitas siswa.
- 2) Bagi guru, sebagai bahan masukan dan perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran serta untuk meningkatkan kualitas kinerja sebagai komponen pengelola pembelajaran, kemudian dengan adanya penelitian ini guru mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran berbasis *outbound*.

- 3) Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam inovasi variasi pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum pada sekolah dasar.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Berdasarkan buku panduan pedoman penulisan karya ilmiah UPI (2014), sistematika penulisan dalam penelitian ini, adalah:

Bab I Pendahuluan. Bab ini mencakup latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penulisan.

Bab II Kajian Teori. Bab ini berisi tentang pemaparan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini akan menggambarkan prosedural penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Alur penelitian dimulai dari pendekatan penelitian, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data, dan langkah-langkah analisis data yang dilakukan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang pemaparan hasil penelitian yang ditemukan di lapangan dan pembahasan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi. Pada bab ini akan menyajikan kesimpulan dan pemahaman peneliti terhadap hasil temuan peneliti, serta memberikan rekomendasi untuk pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian maupun untuk peneliti selanjutnya.