BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornamen yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat sibuk. Melalui pendidikan jasmani diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. (Mahendra, 2009, hlm. 21).

Menurut Mahendra (2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional.

Pembelajaran pendidikan jasmani tidak lepas dengan aktivitas bermain, karena pembelajaran pendidikan jasmani yang dibalut dengan aktivitas bermain adalah salah satu daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga, siswa dapat berpartisipasi aktif dan mau tidak mau harus berinteraksi sosial dengan yang siswa lainnya. Menurut Vasileva (2013, hlm. 749) mengemukakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan pada dasarnya memotivasi anak untuk memberikan perhatian serta membuat siswa gigih dan antusias dalam melakukan kegiatan.

Banyak jenis permainan yang di mainkan oleh anak. Permainan yang sangat digemari adalah permainan yang membuat anak merasa gembira, nyaman, dan menyenangkan. Ketika aktivitas permainan berlangsung dalam pembelajaran, siswa akan terbawa suasana dan secara tidak langsung mereka sudah melakukan aktivitas jasmani sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani. Permainan dapat dibagi menjadi dua bagian menurut zaman, yaitu permainan terdahulu atau permainan tradisional dan permainan modern.

Menurut Komarudin (dalam Hidayat, 2015). Mengemukakan bahwa permainan *outdoor education* bisa disebut juga dengan permainan modern atau pendidikan luar sekolah karena permainan ini lebih muda umurnya dibandingkan dengan permainan tradisional yang sudah lama ada diberbagai daerah di nusantara, permainan *outdoor education* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas atau sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, pertanian/nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.

Sedangkan menurut Vincencia (dalam Hidayat, 2015, hlm. 8). Pendidikan luar sekolah atau *outdoor education* tidak sekedar memindahkan pelajaran ke luar kelas, tetapi dilakukan dengan mengajak siswa yang menyatu dengan alam dan melakukan beberapa aktivitas yang mengarah pada terwujudnya perubahan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui tahap-tahap penyadaran, pengertian, perhatian, tanggungjawab, dan aksi atau tingkah laku. Aktivitas luar kelas dapat berupa permainan, cerita, olahraga, eksperimen, perlombaan, mengenal kasus-kasus lingkungan sekitarnya dan diskusi penggalian solusi, aksi lingkungan, dan jelajah lingkungan. Dalam kegiatan ini merupakan pengalaman nyata dan membuat setiap siswa merasa senang dan bahagia, ada beberapa macam permainan dalam *outdoor education*, yaitu: permainan pengenalan, permainan perlombaan, dan permainan selingan.

Permainan ini mengandung unsur yang mendidik. Hal tersebut diperlukan agar dalam permainan tidak hanya sekedar bermain dan bersaing untuk mendapat kemenangan saja, seharusnya bermanfaat bagi anak untuk menambah wawasan terhadap permainan yang dimainkannya. Jadi berdasarkan hal tersebut, salah satu aplikasi pencapaian untuk mendidik seorang anak adalah dengan cara penerapan permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani, karena bermain anak lebih cepat menangkap dan menerima informasi dengan baik.

Menurut Waren (dalam Suherman, 2014, hlm 33) mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan komunikasi antar individu yang

melibatkan proses memberi, menerima dan menginterpretasikan pesan baik verbal maupun nonverbal yang berkembang melalui proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh budaya seseorang dalam kelompok sosial tertentu.

Menurut Jolliffe, W, (dalam Yulianto, 2014, hlm 27) menyatakan bahwa manusia berhasil sebagai suatu spesies bukan karena kuat secara fisik, tetapi karena manusia cerdas. Walaupun manusia tetap cerdas tidak menjamin manusia dapat bertahan dalam hidupnya, sesuatu yang memungkinkan manusia berhasil dan dapat bertahan hidup karena kemampuan manusia dalam bekerjasama dengan yang lain, atau dapat dikatakan kemampuan manusia dalam bekerja sama dengan yang lain.

Pada hakikatnya manusia merupakan mahluk sosial yang sering berinteraksi dan suka bermain, maka permainan *outdoor education* dapat dijadikan sebuah alternatif materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama siswa. Karena permainan *outdoor education* mempunyai karakteristik yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani. Menurut Mahendra (2009, hlm. 10) yaitu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Negeri 2 Pamulihan Kabupaten Sumedang, banyak dijumpai permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Diantaranya adalah kurangnya keterampilan berkomunikasi dan kerjasama antar siswa dalam melakukan kegiatan pendidikan jasmani, karena adanya pembatas yaitu kelompok-kelompok bermain. Maka peneliti menerapkan permainan *outdoor education* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kerjasama siswa, karena di dalam permainan *outdoor education* siswa diajak untuk bergabung bersama dan berkomunikasi untuk memecahkan masalah dalam permainan tersebut, mau tidak mau siswa akan saling berkomunikasi dengan siswa lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, yang menjadi masalah utama adalah penghantar materi pembelajaran yang kurang kreatif sehingga dapat mempengaruhi keterampilan berkomunikasi dan kerjasama dalam ranah pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Maka, penulis tertarik untuk

mengkaji permasalahan tersebut dengan judul "Pengaruh Penerapan Permainan *Outdoor Education* Terhadap Keterampilan Sosial dan Kerjasama Siswa".

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, di atas maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan permainan *outdoor education* terhadap keterampilan sosial siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh penerapan permainan *outdoor education* terhadap kerjasama siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *outdoor education* terhadap keterampilan sosial siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan *outdoor education* terhadap kerjasama siswa.

D. Manfaat/Signifikasi Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti berharap semoga hasil penelitian penulis bermanfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memperkaya ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah di bidang *outdoor education* yang bernuansakan pendidikan jasmani. Penelitian ini guna mengetahui peningkatan dimensi afektif siswa khususnya keterampilan sosial dan kerjasama siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Manfaat Praktis

   Untuk memberikan masukan-masukan :

a. Bagi Sekolah Meliputi :
   1) Untuk menunjukan bahwa *outdoor education* yang bernuansakan pendidikan jasmani berkontribusi langsung terhadap peningkatan ranah afektif, khususnya peningkatan keterampilan sosial dan kerjasama siswa, sehingga pendidikan jasmani bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
   2) Untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dikaitkan dengan pengembangan mutu pendidikan.
b. Bagi Guru Penjas :
   1) Sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran.
   2) Sebagai kajian untuk menyusun rencana pembelajaran.
c. Bagi Penelitian Lian :

   Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan lebih lanjut untuk penelitian yang akan datang, dalam rangka pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan urutan dalam penulisannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada BAB I tentang pendahuluan, pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Pada BAB II tentang kajian pustaka, kajian pustaka berisikan pemaparan teori-teori dalam bidang yang dikaji, pengaruh penerapan permainan *outdoor education* terhadap keterampilan sosial dan kerjasama siswa, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis. Pada kajian pustaka pemaparan teori-teori yang dikaji, yakni pendidikan jasmani, pendidikan luar kelas/sekolah (*outdoor education*), keterampilan sosial, dan kerjasama.

3. Pada BAB III tentang metode penelitian, metode penelitian berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, langkah-langkah penelitian, dan teknik analisis data.
4. Pada BAB IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
5. Pada BAB V merupakan kesimpulan dan saran terkait dengan penelitian yang dilakukan.