

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan jasmani (penjas) merupakan bagian penting dari kurikulum pendidikan nasional. Pelaksanaan pembelajaran sebagian besar dilakukan melalui aktivitas fisik dalam upaya mencapai tujuan. Disampaikan oleh Saputra, dkk (2008, hlm. 40) “Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan”. Penjas merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita - cita kemanusiaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Mahendra (2009, hlm. 3) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Sama halnya dengan pendapat tersebut Suherman (2008, hlm. 14) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dari dan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara - cara yang sesuai dengan arti yang dikandungnya”. Secara sederhana Husdarta (2009, hlm. 18) juga menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penjas merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui gerak, permainan dan cabang olahraga sebagai wahana untuk meningkatkan kemampuan siswa agar berkembang secara keseluruhan baik kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dalam proses pembelajaran penjas ada empat faktor penting yang tidak dapat di pisahkan. Menurut Saputra, dkk. (2008, hlm. 10) “Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani dan olahraga keempat faktor ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain yaitu tujuan, materi, dan evaluasi”. Keempat aspek

tersebut menjadi satu kesatuan yang saling mendukung dalam upaya mencapai tujuan yang diharapkan.

Tujuan pembelajaran penjas yang dirumuskan guru dalam proses belajar mengajar harus mengacu pada tujuan kurikulum, seperti memahami berbagai macam olahraga permainan dan penerapan teknik dasar dalam bermain, setiap kali mengajar guru diharapkan dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik dalam bentuk perilaku yang diamati, menggambarkan secara jelas isi tugas yang diberikan, serta dapat diukur dan dievaluasi tingkat keberhasilannya. Dalam hal ini, guru penjas harus berusaha mendorong dan mengarahkan siswa agar aktif belajar, walaupun pada dasarnya aktivitas yang lebih menonjol ada pada siswa. Mahendra (2009, hlm. 23) menjelaskan bahwa, “Hal terpenting untuk disadari oleh guru penjas adalah bahwa ia harus menganggap dirinya sendiri sebagai pendidik, bukan hanya sebagai pelatih atau pengatur kegiatan”. Ada tiga aspek yang menjadi bahan penilaian yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Bloom dan Krathwohl dalam Sidik (2012, hlm. 2) menyatakan bahwa:

Aspek kognitif meliputi fungsi intelektual, seperti pemahaman, pengetahuan dan keterampilan berfikir. Aspek afektif menyangkut perasaan, moral, dan emosi. Dan aspek psikomotor menyangkut jasmani, keterampilan motorik, yang mengintegrasikan secara harmonis sistem syaraf dan otot-otot.

Ketiga aspek tersebut diharapkan bisa tercapai oleh siswa dalam pembelajaran penjas. Namun dalam pelaksanaannya tidak mudah untuk pencapaian tujuan yang mencakup tiga aspek tersebut. Guru harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran penjas dengan pendekatan yang membuat siswa tidak jenuh dan tetap membangkitkan semangat siswa yang ditandai keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas. Karakter siswa merupakan hasil dari suatu pendidikan secara umum baik informal yang berlangsung di keluarga dengan bentuk pembiasaan hal-hal yang baik, etika, dan budaya, pendidikan nonformal yang berlangsung di masyarakat dengan bentuk pelatihan-pelatihan, kursus, kerja sosial, maupun pendidikan formal yang berlangsung di sekolah. Berdasarkan hal tersebut, melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk

kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dsb. Aktivitas jasmani untuk penjas ini dapat melalui olahraga atau non olahraga. Secara lengkap ruang lingkup mata pelajaran penjas di sekolah menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm. 177) meliputi: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan. Dengan demikian materi pendidikan luar sekolah merupakan bagian dari ruang lingkup penjas yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Melalui aktivitas permainan *outbound* diharapkan mampu membawa anak ke arah perubahan yang positif baik dalam aspek fisik, psikis, maupun sosial.

Kita berada di era globalisasi ini identik dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal seperti ini tentu sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari manusia dan globalisasi pun memberikan dampak positif bahkan dampak negatif bagi penggunanya. Beberapa dampak positif yang dapat dirasakan antara lain keleluasaan mengakses informasi. Jadi, globalisasi sangat bermanfaat bagi para pelajar untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Selain dampak positif dari globalisasi, ada pula dampak negatifnya, antara lain terlalu terbukanya informasi yang dapat diperoleh dan menerimanya tanpa filter yang kuat sehingga lupa untuk memilih mana informasi yang baik dan buruk. Hal ini bertujuan untuk dijadikan pegangan dan acuan yang tepat dan terarah dalam upaya meningkatkan derajat kesehatan yang sangat dibutuhkan untuk keberlangsungan hidup sehari-hari, sebagaimana yang dinyatakan Kurniawan (2011, hlm. 56) "*Mens sana in corpora sano*, di dalam tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat".

Kemampuan berfikir dan berpandangan tidak lepas dari kiprah seorang manusia sebagai makhluk Tuhan, dimana manusia merupakan perpaduan antara jasmani dan rohani yang tentunya memiliki ciri yang berbeda baik itu fisiknya maupun psikisnya seperti yang diungkapkan oleh Syaodih (2005, hlm. 36) mengemukakan bahwa individu adalah kesatuan jasmani dan rohani yang memiliki ciri-ciri yang khas serta ada dua karakteristik utama dari individu manusia, yaitu yang pertama manusia itu unik, kedua berada di dalam proses perkembangan serta perkembangannya dinamis.

*Outbound* merupakan salah satu proses pembelajaran untuk pengembangan kemampuan yang dimiliki siswa. *Outbound* berhubungan dengan efektivitas pekerjaan individu manusia dan hubungan antar kerjasama. Menurut Sastrohadiwiroyo (2002, hlm. 199) menyatakan “Pembelajaran *outbound* merupakan proses membantu manusia untuk memperoleh efektivitas dalam kehidupan mereka yang sekarang atau yang akan datang melalui pengembangan kebiasaan tentang pikiran, tindakan, kecakapan, pengetahuan dan sikap yang layak”.

Permasalahan utama dalam aktivitas permainan *outbound* setiap individu memiliki tingkat kerjasama yang berbeda. Hal ini menjadi Menurut Bilington (2004, hlm. 31) bahwa, “Terdapat 3 hal penting dalam sebuah kelompok yang efektif, yaitu komitmen, kompetensi, tujuan umum”. Hasil yang diharapkan dalam kompetensi dasar nilai-nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Kurangnya rasa kerjasama siswa dalam aktivitas permainan *outbound* terlihat ketika permainan berlangsung para siswa kurang bisa bekerjasama dengan siswa lainnya, siswa masih bermain individual dan rasa egoisme siswa cukup tinggi sehingga ketika permainan berlangsung tidak ada rasa kerjasama dalam permainan tersebut. Jika dalam proses belajar kerjasama siswa dalam bermain kurang baik, maka dikhawatirkan berdampak terhadap kebugaran jasmani siswa. Dengan demikian dalam aktivitas permainan *outbound* hal yang harus diperhatikan adalah keterampilan individual dan kemampuan kerjasama siswa dalam aktivitas permainan *outbound* agar hasil proses belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan yang diharapkan.

Pengalaman merupakan guru dalam proses pembelajaran secara alami. Misalnya, seorang anak mengalami proses alami bermain. Hal itu dalam rangka menambah dan mengembangkan pengetahuan dari setiap pengalamannya. Jadi, tidak menutup kemungkinan siapapun berhak bermain baik anak-anak, remaja, orang dewasa ataupun orang tua. Karena belajar dari sebuah pengalaman dalam aktivitas bermain dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan yang dapat dilakukan di ruangan terbuka atau tertutup. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Pendit (1986, hlm. 14) adalah “Bentuk perjalanan di alam terbuka dengan tujuan merasakan kepuasan di alam terbuka”. Untuk memenuhi tujuan

tersebut maka dibutuhkan suatu fasilitas atau media yang mampu memenuhi keberlangsungan pembelajaran itu sehingga ditunjuk alam sebagai mediana. Pernyataan tersebut sesuai dengan Hahn (dalam Akin, 2010, hlm. 20) bahwa, ”*Outbound* adalah sebuah metode pembelajaran untuk mencari pengalaman dengan menggunakan alam terbuka (*outdoor education*) sebagai mediana”.

Kerjasama dalam permainan sangat penting karena tanpa kerjasama permainan tidak akan berjalan dengan baik, Kusnadi (2012, hlm. 11) mengartikan “kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu”. Maka dari itu dalam suatu permainan berkelompok kerjasama dibutuhkan untuk mencapai suatu target atau mencetak poin demi meraih kemenangan. Kerjasama adalah masalah yang sering di jumpai pada saat bermain, hal ini adalah dampak dari modernisasi permainan saat ini. Seiring berkembangnya zaman permainan untuk anak semakin cenderung bersifat individualis dan hal ini apabila di biarkan akan merusak karakter sosial anak. Melemahnya nilai-nilai kerja sama pada saat ini seperti menurunnya kepedulian sosial terhadap sesama teman, kurang disiplin dalam melaksanakan tugas, sering terjadi kesalah fahaman dan perkelahian ketika sedang bermain, dan mencontek saat ujian membuat tugas guru harus lebih keras, karena apabila hal ini terus dibiarkan dikhawatirkan nilai-nilai kerja sama siswa akan semakin lemah. Selain keunggulan kerjasama juga dapat menstimulasi seseorang berkontribusi dalam kelompoknya, sebagaimana yang dinyatakan Davis (Dewi, 2006, hlm. 26) bahwa, “Kerja sama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok”. Kontribusi tiap-tiap individu dapat menjadi sebuah kekuatan yang terintegrasi. Individu dikatakan bekerjasama jika upaya-upaya dari setiap individu tersebut secara sistematis terintegrasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam mencapai tujuan bersama, kerjasama memberikan manfaat yang besar bagi kerja tim. Biasanya organisasi berbasis kerja tim memiliki struktur yang ramping. Salah satu cara agar anak berkualitas dalam proses pertumbuhan dan perkembangan hidupnya yaitu melalui kegiatan *outbound*. Permainan *outbound* merupakan salah satu upaya yang dilakukan agar aspek kognitif, afektif, psikomotor dan

kepribadiannya sempurna meskipun dalam kenyataannya manusia tidak ada yang sempurna.

Mengacu kepada pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran Aktivitas *Outbound* Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kerjasama Siswa Kelas V SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah berguna untuk menjelaskan aspek permasalahan yang berada pada penelitian ini. Sesuai dengan ungkapan Sudjana dan Ibrahim (2007, hlm. 179) mengemukakan bahwa “Identifikasi masalah atau juga sering ditulis analisis masalah, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dari tema/ topik/ judul penelitian”. Mengacu pada pendapat tersebut maka identifikasi masalah dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aktivitas *Outbound* Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kerja sama Siswa Kelas V SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung”.

Berdasarkan latar belakang mengenai permasalahan tersebut, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah kurang di minati siswa.
2. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran aktivitas *outbound* masih kurang.
3. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas *outbound* di sekolah masih jarang.
4. Aplikasi dilapangan bahwa tidak semua guru kurang mengenalkan lingkungan sekitar terhadap siswa melalui pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Kurangnya kerjasama siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dalam pembelajaran aktivitas *outbound*.

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang sebenarnya, maka penulis membatasi permasalahan yaitu memfokuskan penelitian pada Implementasi Pembelajaran Aktivitas *Outbound* Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kerjasama (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung). Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Masalah yang diteliti adalah Implementasi Pembelajaran Aktivitas *Outbound* Untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kerja sama Siswa Kelas V di SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
3. Sampel yang dijadikan objek peneliti adalah 30 siswa kelas V SD Negeri Gegerkalong Girang 1-2 Kota Bandung maka seluruh populasi dijadikan objek peneliti atau *total sample*.
4. Lokasi penelitian di SD Negeri Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung.
5. Pembelajaran aktivitas *outbound* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Samson dan Delilah, Hula Hoop Race, permainan pipa bocor dan *pipe line*.

### D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 5) mengungkapkan bahwa “Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Permasalahan umum yang dijumpai dalam praktek pembelajaran pendidikan jasmani dalam aktivitas *outbound* yaitu sulitnya bekerjasama. Dengan demikian rumusan masalah membatasi, menspesifikasi, dan memperjelas masalah yang diteliti. Upaya mengembangkan nilai kerjasama melalui implementasi pembelajaran aktivitas *outbound* dapat dikatakan sebagai pendukung untuk mengembangkan nilai kerjasama di dalam pembelajaran penjas.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah Bagaimana pembelajaran luar sekolah melalui aktivitas *outbound* dapat meningkatkan kerjasama siswa kelas V SD Negeri Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban terhadap masalah yang telah dirumuskan mengacu pada latar belakang. Maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui perkembangan nilai kerjasama siswa melalui implementasi pembelajaran aktivitas *outbound* dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V SD Negeri Geger Kalong Girang 1-2 Kota Bandung.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Guru

Untuk meningkatkan nilai-nilai afektif yang tumbuh di dalam diri siswa pada saat pembelajaran penjas di sekolah tidak hanya kognitif dan psikomotornya saja.

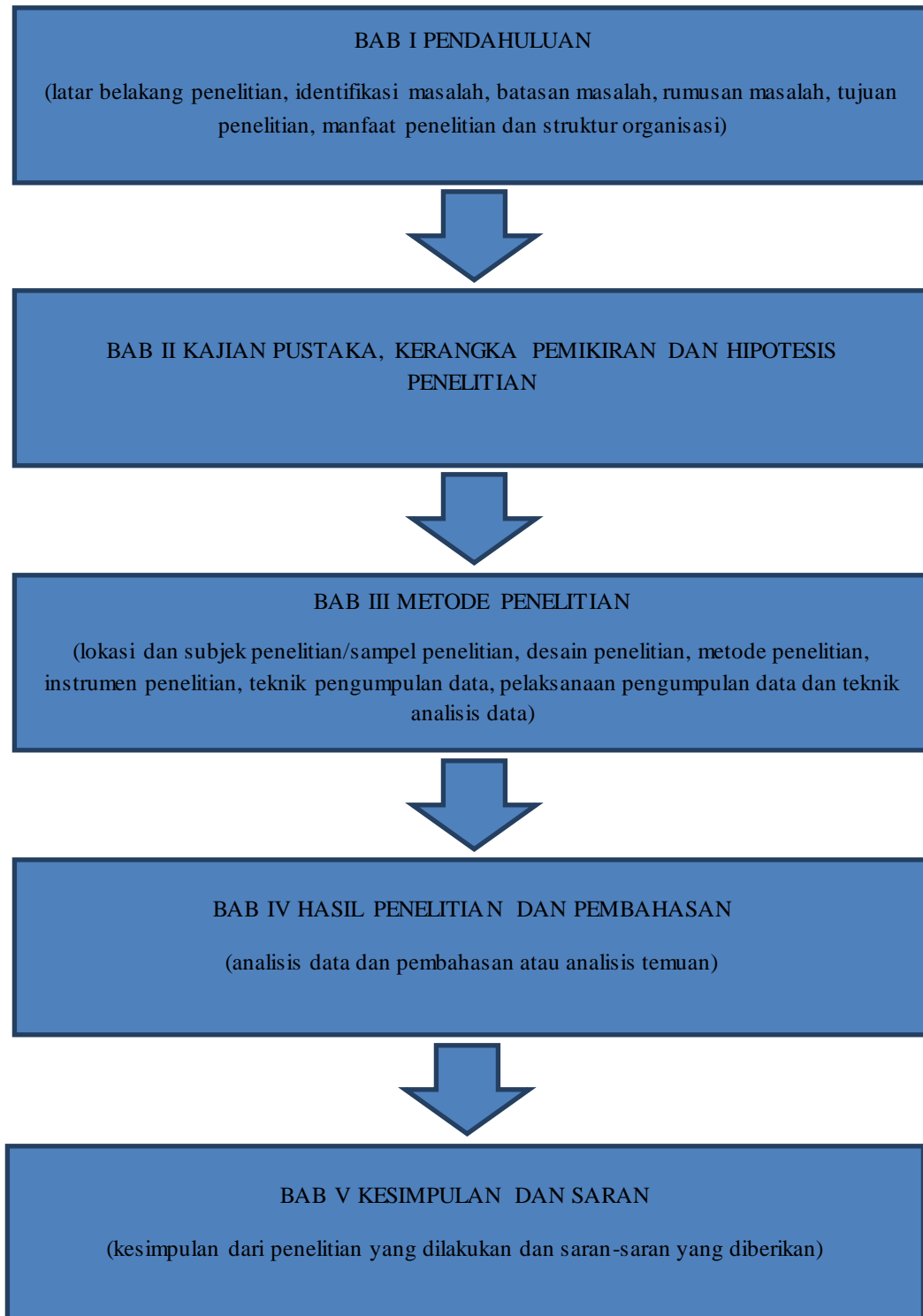
2. Siswa

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan meningkatkan sikap kerjasama antar siswa pada saat pembelajaran aktivitas *outbound*.

### **G. Struktur Organisasi**

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:





**Gambar 1.2**  
**Kerangka Penulisan**  
(Sumber: Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI, 2013)