

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perilaku siswa tidak semata berubah tanpa ada sebab yang mengakibatkan perubahan tersebut. Perubahan tersebut bukan hanya diakibatkan oleh faktor internal atau dalam diri orang tersebut tetapi faktor eksternal atau lingkungan berpengaruh juga terhadap perubahan diri siswa. Perubahan harus senantiasa dilakukan dalam bentuk latihan secara berkala dan terprogram sehingga proses perubahan tersebut dapat terlihat secara nyata dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tahapan perkembangan yang dilalui oleh seorang individu salah satunya diantaranya adalah tahap perkembangan remaja.

Tahap perkembangan remaja merupakan masa transisi, yang artinya masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan dalam aspek fisiologis, psikologis, kognitif, dan psikososial. Hurlock (1999) menyatakan bahwa, “Rentangan usia remaja antara 13-18 tahun.” Lain halnya dengan WHO (dalam Sarwono, 2012) yang menetapkan bahwa, “Batas usia 10-20 tahun sebagai batasan usia remaja.” Selanjutnya masa remaja adalah masa di mana seorang anak memiliki keinginan untuk mengetahui berbagai macam keinginan, serta ingin memiliki kebebasan dalam menentukan apa yang ingin dilakukannya. Hal ini sesuai dengan salah satu tugas perkembangan masa remaja yang berhubungan dengan penyesuaian sosial. “Remaja harus mampu bersikap tegas dalam menyatakan pendapat atau pikirannya terhadap orang lain tanpa kehilangan rasa percaya diri” (Fensterheim dan Baer, 2005).

Prinsip-prinsip dalam pelatihan keterampilan sosial, individu dianggap sebagai orang yang sudah tahu atau memiliki suatu keterampilan tapi dalam porsi yang relative kurang. Dalam teknik 'belajar untuk orang dewasa' terdapat beberapa prinsip yang mendukung terjadinya perubahan perilaku. Prinsip ini antara lain adalah bahwa orang dewasa berbeda dengan anak-anak. Orang dewasa menyadari bahwa mereka memiliki kemampuan dan pengalaman sehingga mereka ingin terlibat dalam proses belajar itu. Keterlibatan yang aktif di dalam pengalaman belajar dapat menjadi modal terjadinya transfer belajar yang optimal dan bukan hanya sebagai penerima informasi yang pasif.

Dalam pelatihan, tanggung jawab atas proses belajar sepenuhnya berada di tangan peserta bukan pada pelatih atau guru. Sebagaimana proses belajar, yang menjadi sasaran bukan hanya aspek intelektual atau kognitif, akan tetapi juga afektif, dan psikomotor. Perubahan yang meliputi aspek tersebut akan tercapai apabila peserta dilibatkan dalam proses pelatihan melalui bermain peran yang harus dilakukan setelah melihat demonstrasi atau modelling beberapa keterampilan. Demonstrasi akan lebih efektif apabila berupa persoalan-persoalan yang realistis serta relevan dengan siswa.

Prinsip yang terakhir dan tak kalah penting dalam pelatihan adalah bahwa sesungguhnya proses belajar itu adalah

suatu pengalaman yang dimulai dari siswa pelatihan dan berlangsung dalam diri siswa, karena itu siswa tidak diajari tetapi diberi motivasi untuk mencari pengetahuan, ketrampilan, perilaku yang lebih baru dengan menggali sumber daya dalam dirinya” (Budilarasati, 1992).

Nilai-nilai sosial meliputi kohesi, komunikasi dan kerjasama. keterampilan-keterampilan memberikan pujian, mengeluh karena tidak setuju terhadap sesuatu hal, menolak permintaan orang lain, tukar pengalaman, menuntut hak pribadi, memberi saran kepada orang lain, pemecahan konflik atau masalah, berhubungan atau bekerja sama dengan orang lain yang berlainan jenis kelamin, berhubungan dengan orang yang lebih tua dan lebih tinggi statusnya, dan beberapa tingkah laku lain sesuai dengan keterampilan yang tidak dimiliki oleh klien (Michelson, dkk. 1985).

Kebutuhan sosial remaja mendorong terciptanya kohesivitas. Kohesivitas adalah “suatu keadaan kelompok yang sudah membentuk kohesi, yang ditandai dengan kapasitas kelompok itu untuk mempertahankan keanggotaan para anggotanya sehingga akan bekerjasama dengan kompak dalam mencapai tujuan bersama” (Johnson dan Johnson, 1975 : 233). Terdapatnya kebutuhan sosial remaja yang mendesak memungkinkan terjadinya interaksi terus menerus antar anggota kelompok sehingga muncul ketertarikan untuk melakukan kerjasama sehingga muncul kohesivitas dalam kelompok. Selain itu kohesivitas juga dipengaruhi oleh jumlah waktu yang dihabiskan bersama oleh para anggota kelompoknya.

Perilaku kenakalan remaja mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Masa remaja ini merupakan masa krisis yang ditunjukkan dengan adanya kepekaan dan labilitas tinggi, penuh gejolak dan

ketidakseimbangan emosi. Hal ini mengakibatkan remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan yang selalu berubah-ubah, sehingga menimbulkan perilaku yang maladaptif, salah satunya perilaku agresif. Tindakan yang dilakukan untuk menyakiti atau melukai seseorang, mengejek, berbohong, menghina, menggunakan kata-kata kotor, melanggar aturan sekolah seperti bolos sekolah, bertengkar atau merusakkan benda dengan unsur kesengajaan dalam bentuk kata-kata (*verbal*) maupun perilaku (*non verbal*).

Menurut data dari BPS, tren kenakalan dan kriminilitas remaja mulai dari kekerasan fisik, kekerasan seksual dan kekerasan psikis menunjukkan angka peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2007, tercatat 3145 remaja usia < 18 tahun menjadi pelaku tindak kriminal, tahun 2008 dan 2009 meningkat menjadi 3280 hingga 4123 remaja (BPS, 2014). Pada pertengahan tahun 2013, telah terjadi 147 tawuran antar pelajar (Lukmansyah & Andini, 2013). Dan tahun 2014 sebanyak 255 kasus tawuran pelajar (Komnas Perlindungan Anak, 2014). Selain itu kasus pelajar pengguna narkoba dari tahun 2008 sampai 2012 yaitu sebanyak 654 kasus pada tahun 2008, 635 kasus tahun 2009, 531 kasus tahun 2010, 605 kasus tahun 2011, dan 695 kasus tahun 2012 (Kemenkes, 2013).

Melihat masalah yang sering terjadi baru-baru ini, yaitu adanya perkelahian antar teman kelas atau antar pelajar sekolah dengan pelajar lainnya secara berkelompok, ini muncul karena peserta didik sama-sama berada pada masa remaja yang membutuhkan pemenuhan akan kebutuhan sosial dan pengakuan dari teman. Munculnya fenomena kohesivitas yang negatif dapat diminimalisir dengan menerapkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terhadap fungsi kohesivitas dalam kelompok dan mewujudkannya dalam kelompok

Pelatihan nilai-nilai sosial ini diberikan “berdasarkan tingkah laku apa saja yang akan diubah dari individu yang bersangkutan” (Bulkeley dan Cramer, 1990). Dalam pelatihan nilai-nilai sosial disajikan beberapa model atau contoh tingkah laku. Subjek atau klien diminta untuk mengobservasi, kemudian menirukan tingkah laku tersebut. Jadi “dalam pelatihan nilai-nilai sosial terkandung prinsip-prinsip belajar sosial seperti yang dikemukakan Bandura” (Hergenhahn, 1976).

Proses pembelajaran atau pendidikan dengan proses pengalaman ini merupakan suatu hal yang sangat berguna untuk perkembangan, pertumbuhan, dan kemajuan manusia. Proses pendidikan melalui kegiatan ini memiliki maksud dan tujuan meningkatkan nilai-nilai sosial (kohesivitas & komunikasi) siswa. Pendidikan dengan berbagai macam proses, yang melibatkan resiko dalam suatu perjalanan, yang banyak melibatkan resiko fisik, sosial dan spiritual. Neil dalam Kardjono (2009, hlm. 96) “*Outdoor education in the use of experience in the outdoors for the education and development of the whole person*”. Maksud dari ungkapan tersebut bahwa *outdoor education* adalah sebuah pendidikan yang menggunakan pengalaman belajar di luar ruangan untuk pengembangan seseorang. Menurut Rousseu (dalam Kardjono, 2009, hlm. 94), yaitu:

*Jean-jackues Rousseu (1712:1778) carried out the ideas of Comenius by educating the boy, Emile, according to principles found in nature. He believed that physical activity was very important in the education of a child. They are curious, he claimed, and this curiosity should be utilized to the fullest. Rousseau preached that education should be more sensory and rational; less literary and linguistic. Rather than learning indirectly from books, children should learn through direct experience. He proclaimed, our first teacher are out of feet, our hands our eyes. To substitute books for all these is but to each us to use the reason of others.*

Maksud dari ungkapan tersebut, aktivitas fisik sangat penting dalam pendidikan anak. Untuk memenuhi keingintahuan dan tuntutan anak, seharusnya pendidikan lebih menekankan kepada pengalaman yang berhubungan dengan alat panca indera dan rasional dari pada bahasa dan kesusasteraan atau buku-buku pelajaran. Rousseau mengatakan bahwa guru pertama kita adalah kaki kita, tangan kita, dan mata kita.

Lingkungan sebagai sumber belajar sering dilupakan, padahal sumber belajar dapat diperoleh dimana-mana termasuk di lingkungan sekitar anak. Anggani S (2000, hlm. 7) menyatakan bahwa, “Sumber belajar adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada siswa dan guru.” Bentuk pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar adalah dengan permainan. Guru bisa memilih bentuk permainan yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh C. K. John Wang and Woon-Chia Liu and Abdul

Kahlid. (2006). Dalam jurnal “*Effects of a five-day Outward Bound course on female students in Singapore*”. Menegaskan bahwa program *Outdoor Education* menghasilkan perubahan positif pada peserta dengan mengekspos mereka untuk melakukan kegiatan petualangan yang dirancang untuk mendorong penemuan dan pembentukan karakter.

Penelitian sebelumnya telah difokuskan pada dampak program pendidikan petualangan untuk siswa,. Dasar tersebut yang menjadikan dasar penelitian yang memacu peneliti untuk menguji apakah melalui program *outdoor education* mampu meningkatkan nilai-nilai sosial (Kohesi dan Komunikasi) pada siswa SMP.

### **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah yang diungkap pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah *Outdoor Education* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kohesivitas siswa?
2. Apakah *Outdoor Education* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan komunikasi siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ingin mengetahui pengaruh *Outdoor Education* terhadap perkembangan Kohesivitas Siswa?
2. Ingin mengetahui perkembangan pengaruh *Outdoor Education* terhadap perkembangan Komunikasi Siswa?

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah penulis paparkan, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada pihak lembaga sebagai salah satu pertimbangan dalam mengetahui nilai-nilai sosial melalui pendekatan *Outdoor Education*.

b. Diharapkan menjadi sumber yang mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi siswa melalui program-program sekolah sehingga nilai-nilai sosial siswa dapat meningkat.

## 2. Manfaat Praktis

a. Diharapkan dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai panduan atau pedoman untuk mengetahui gambaran nilai-nilai social siswa melalui *Outdoor Education*.

b. Diharapkan dengan penelitian ini diketahui dampak *Outdoor Eduaction* terhadap nilai-nilai sosial siswa.

## E. Struktur Organisasi Tesis

### BAB I

#### PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah Penelitian
- C. Rumusan Masalah Penelitian
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Struktur Organisasi Tesis

### BAB II

#### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS

- A. Studi literature, Pendapat para ahli, Teori tentang variabel yang sedang dikajinya (*State of the art*).
  1. *Outdoor Education*
  2. Program *Outdoor Education*
  3. Kohesivitas
  4. Komunikasi
- B. Kerangka Pikir/Asumsi
- C. Hipotesis

### BAB III

#### METODELOGI PENELITIAN

- A. Lokasi, Populasi, dan Sampel

- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Pengembangan Instrumen
- G. Teknik Pengumpulan Data
- H. Analisis Data

#### **BAB IV**

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **BAB V**

#### **PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Implikasi
- C. Rekomendasi

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **DAFTAR LAMPIRAN**