

Sindi Ines Ayuanita¹, Andi Suntoda², Pengaruh Permainan Outbound terhadap Tingkat Kepedulian Lingkungan di Sekolah

PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP TINGKAT KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH

(STUDI EKSPERIMEN SISWA KELAS V SDN 046 SINDANGLAYA KOTA BANDUNG)

Sindi Ines Ayuanita¹, Andi Suntoda²

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan
Jasmani

Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan

Universitas Pendidikan Indonesia

sindiinesayuanita@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan *outbound* terhadap sikap peduli lingkungan siswa kelas V (lima) SDN 046 Sindanglaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN 046 Sindanglaya sebanyak 620 siswa, dan diambil 10% untuk sampel menggunakan teknik sampling purposive sebanyak 62 siswa. Dengan 31 siswa kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan 31 siswa kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Instrumen tingkat kepedulian siswa di sekolah menggunakan angket yang berlandaskan *General Ecological Behaviour Scale (GEBS)* yang diungkapkan oleh Kaiser dan Wilson dalam jurnalnya. Berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dapat diketahui nilai signifikansinya adalah 148 dengan Wilcoxon, sedang hasil signifikansi dari angket didapatnya sebesar 51. Karena nilai hitung lebih kecil dari nilai tabel, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kepedulian lingkungan di sekolah.

Kata kunci: permainan *outbound*, peduli lingkungan, kepedulian lingkungan di sekolah.

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas (POR_FPOK_UPI) 22, Oktober 2017

Sindi Ines Ayuanita, 2017

PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP TINGKAT KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sindi Ines Ayuanita¹, Andi Suntoda², Pengaruh Permainan Outbound terhadap Tingkat Kepedulian Lingkungan di Sekolah

THE INFLUENCE OF OUTBOUND GAMES ON THE LEVEL OF ENVIRONMENTAL AWARENESS IN SCHOOL

(EXPERIMENTAL STUDY ON CLASS V (FIVE) STUDENTS AT SDN 046 SINDANGLAYA BANDUNG)

Sindi Ines Ayuanita¹, Andi Suntoda²

Department of Teacher Education Primary School of Physical Education

Faculty of Sport and Health Education

Indonesian Education University

sindiinesayuanita@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of giving outbound game to the environmental caring attitude of class V students (five) SDN 046 Sindanglaya. Experimental study methodology is used in this research using Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study were all students of SDN 046 Sindanglaya as many as 620 students, and taken 10% for the sample using purposive sampling technique as many as 62 students. With 31 treatment group students treated and 31 control group students who were not treated. Student-level awareness instruments in schools use a questionnaire based on the General Ecological Behavior Scale (GEBS) expressed by Kaiser and Wilson in his journal. Based on the processing and analysis of data obtained can be seen the significance value is 148 with Wilcoxon, while the significance of the questionnaire obtained for 51. Because the calculated value is smaller than the value of the table, then H_0 is rejected. So it can be concluded that the game outbound significantly influence the level of environmental awareness in school.

***Keywords:** outbound game, environmental care, environmental awareness in school.*

PENDAHULUAN

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas (POR_FPOK_UPI) 22, Oktober 2017

Sindi Ines Ayuanita, 2017

PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP TINGKAT KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pun secara jelas mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi diri tersebut bertujuan untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sekolah sebagai media dan wahana pembelajaran bagi siswa supaya mampu mencerdaskan anak bangsa menjadi manusia yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Prilaku manusia akan berpengaruh terhadap orang lain bahkan terhadap lingkungannya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang terangkai dalam beberapa aktivitas gerak dan bertujuan untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan

motorik, pengetahuan, sikap, perilaku hidup sehat, keterampilan sosial dan kecerdasan emosional. Seperti yang diungkapkan Mahendra (2009) sebagai berikut:

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk sosial, dari pada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. (hlm. 3)

Pendidikan jasmani, adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat materinya terkait tentang kesehatan siswa. Dilihat dari segi kesehatan, lingkungan yang baik, bersih, dan tidak kotor dapat mempengaruhi kesehatan siswa. Maka dari itu sudah kewajiban setiap guru untuk membantu atau memfasilitasi siswanya untuk menjadi siswa yang mematuhi tata tertib sekolah guna meningkatkan kenyamanan pada sekolah. Tapi pada kenyataannya sekarang banyak siswa yang tidak peduli akan tata tertib di sekolah dikarenakan hanya dijadikan pajangan di sekolah dan juga menjadi bahan ceramah ketika upacara atau apel pagi yang terkadang siswa yang jarang mendengarkannya.

Di SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung memiliki masalah yang cukup berpengaruh dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Masalah lingkungan yang kotor karena kurangnya kesadaran siswa terhadap kebersihan lingkungan di sekolahnya. Dikarenakan mungkin metode yang digunakan dalam menekankan rasa peduli siswa terhadap lingkungan sekolahnya adalah dengan ceramah dan juga peringatan dari guru saja. Slogan-slogan atau tulisan di tiap dinding sekolah pun terkadang tidak diperhatikan, karena mungkin siswa hanya menganggapnya sebagai hiasan saja. Juga terbawanya kebiasaan dari rumah terhadap kesadaran lingkungan yang masih kurang ditekankan oleh orangtua sehingga anak pun menganggap sebagai suatu hal yang lumrah dan wajar-wajar saja dilakukan. Sehingga kebiasaan tersebut terbawa di lingkungan sekolah. Kontribusi pendidikan jasmani juga sedikit berpengaruh dalam pembentukan karakter peduli terhadap lingkungan sekolah. Berbeda dengan sekolah yang berada di kota Bandung lain yang mulai bergerak bahwa kebersihan sekolah adalah aspek penting dalam pendidikan. Sama dengan pendapat salah satu jurnal yang diungkapkan Heriyatni (2013) bahwa:

Status kesehatan akan tercapai secara optimal, bilamana keempat faktor (keturunan,

lingkungan, perilaku, dan pelayanan kesehatan) secara bersama-sama mempunyai kondisi yang optimal pula. Kalau hanya satu faktor yang terganggu maka status kesehatan akan tergeser di bawah optimal. [Diakses online melalui

<http://jurnalilmiahtp2013.blogspot.co.id/2013/12/kebersihan-dan-kesehatan-lingkungan.html>]

Outward Bound (Outbound) merupakan suatu proses pendidikan untuk meningkatkan dedikasi, prinsip dan kemajuan seseorang, itu semua dapat menambah keyakinan dan kesadaran diri untuk bergabung bersama kelompok lain untuk berfikir ketika menghadapi tantangan. Selain itu juga di permainan *Outbound* kita dapat berbagi pengalaman yang melibatkan pelayanan dan petualangan. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* juga merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang.

Maka dari itu dengan permainan *outbound* yang ranahnya berada di kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani juga psikologi. Yang berartikan kegiatan pembelajaran atau aktivitas yang dilakukan di luar kebiasaan kita. Maka kita dapat mengkajinya dengan tujuan mengatasi masalah yang kini marak dihadapi tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dari berbagai aspek. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh MH (2012) bahwa:

Bermain merupakan suatu aktivitas bagi anak yang menyenangkan dan merupakan suatu metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak hanya sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak yang sama halnya dengan makan, perawatan, dan cinta. Dengan bermain anak dapat menstimulasi pertumbuhan otot-otot, kognitif, dan juga emosi.
(hlm. 5)

Tidak berbeda jauh dengan pendapat Freud (dalam Mutiah, 2010, hlm. 99) yang menyatakan bahwa “permainan pada anak merupakan alat yang penting bagi pelepasan emosinya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial. Sehingga melalui bermain atau fantasi seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi.” Sedangkan menurut teori kognitif yang Piaget (dalam Mutiah, 2010, hlm. 101) utarakan ia berpendapat bahwa “anak menciptakan sendiri pengetahuan mereka tentang dunianya melalui interaksi mereka, mereka berlatih

menggunakan informasi-informasi yang sudah mereka dengar sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru dengan keterampilan yang sudah dikenalnya.”

Sedangkan Pattern juga mengemukakan pendapat berdasarkan hasil observasinya (dalam Santrock, 2002) menyatakan kategori permainan sebagai berikut:

- 1) *Unoccupied play Solitary play*
- 2) *Onlooker play* mereka.
- 3) *Parallel play*
- 4) *Associative play*
- 5) *Cooperative play*

Berdasarkan kategori permainan di atas permainan *outbound* merupakan kategori *cooperative play* dimana pengertian dari *outbound* sendiri menurut Ancok (2003) bahwa:

Di Indonesia *Outward bound* lebih dikenal dengan *outbound* atau *outdoor education* atau *outbound management training* adalah suatu program pelatihan manajemen di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. (hlm. 21)

Outbound memiliki manfaat, terutama bagi peserta yang mengikutinya seperti yang diutarakan Susanta (2010, hlm. 7) menyebutkan manfaat kegiatan *outbound* sebagai berikut:

- 1) Melatih ketahanan mental dan pengendalian diri.

- 2) Menumbuhkan empati.
- 3) Melahirkan semangat kompetisi yang sehat.
- 4) Meningkatkan jiwa kepemimpinan.
- 5) Melihat kelemahan orang lain bukan sebagai kendala.
- 6) Meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sulit secara cepat dan akurat.

Dalam *General Ecological Behavior Scale* (GEBS) merumuskan dimensi-dimensi perilaku peduli lingkungan salah satunya menurut pendapat Kaiser dan Wilson (2004), secara umum dapat dikelompokkan menjadi 6 dimensi perilaku ramah lingkungan:

- 1) *Energy conservation*
- 2) *Transportation and mobility*
- 3) *Waste avoidance*
- 4) *Consumerism*
- 5) *Recycling*
- 6) *Vicarious, sosial behaviors toward conservation*

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *True Experimental Design* yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sugiyono (2014, hlm. 113) menyatakan bahwa “Dalam design ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.”

Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas (POR_FPOK_UPI) 22, Oktober 2017

Sindi Ines Ayuanita, 2017

PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP TINGKAT KEPEDULIAN LINGKUNGAN DI SEKOLAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 046 Sindanglaya Kota Bandung yang beralamat di Jl. Arcamanik NO. 28. Penelitian akan dilaksanakan selama empat minggu (empat kali pertemuan atau *treatment*).

Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 046 Sindanglaya Kota Bandung yang berjumlah 62 orang dan dibagi secara random 31 orang kelompok eksperimen dan 31 orang kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berpedoman pada teori peduli lingkungan *General Ecological Behavior Scale* (GEBS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data angket kepedulian lingkungan di sekolah yang diperoleh berdistribusi tidak normal dan homogen, Menurut Darajat & Abduljabar (2014, hlm. 223) bahwa “Metode non parametrik tidak mengharuskan data mempunyai penyebaran atau distribusi normal, oleh karena itu metode ini disebut juga metode bebas distribusi.” Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka pengujian hipotesis ini menggunakan statistika Non Parametrik uji Wilcoxon.

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Tingkat Kepedulian Lingkungan di Sekolah

SDN 046 Sindanglaya Kota

Adapun hipotesis statistiknya sebagai berikut :

$$H_0 = X_i \geq Y_i$$

Pemberian permainan *outbound* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan siswa kelas V (lima) SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.

$$H_1 = X_i \leq Y_i$$

Pemberian permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan siswa kelas V (lima) SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.

Tabel 4.4
Hasil Uji Wilcoxon Kepedulian Siswa Terhadap Lingkungan di Sekolah

<i>W_{hitung}</i>	<i>W_{tabel}</i>	<i>Kesimpulan</i>
51	148	<i>H₀ ditolak</i>

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui taraf nyata 0.05 (n=20), maka diperoleh $W_{tabel} = 148$ dan $W_{hitung} = 51$ (hasil jumlah harga mutlak yang terkecil). Dengan demikian $W_{hitung} < W_{tabel} = 51 < 148$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian permainan *outbound* berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku peduli lingkungan siswa kelas V (lima)

Kelo-mpok	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	Rerata	SB	Rerata	SB
Ekspe- rimen	134,67	10,54	141,06	11,30
Kont- rol	134,29	15,38	135,09	18,01

Bandung.

Dengan diberikannya aktivitas permainan outbound membuat anak bebas untuk mengekspresikan diri dalam berbagai permainan yang beragam. Permainan outbound sendiri merupakan permainan yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Permainannya sendiri merupakan permainan kelompok sehingga anak-anak tertantang untuk melakukan yang terbaik agar menjadi kelompok yang terbaik pula.

Dengan kebebasan mengekspresikan dirinya, dapat menjadikan anak menyenangi gerakan-gerakan dalam setiap permainan yang dinilai mampu memiliki makna yang mengandung rasa kepedulian terhadap lingkungan. Seperti permainan bank listrik yang mengimajinasikan mereka adalah keluarga yang memiliki kebutuhan listrik yang apa yang harus mereka lakukan dengan pemakaiannya. Sehingga timbul eksperimen dari setiap hal yang mereka lakukan dari hasil berunding antar kelompoknya agar pemakaian listrik keluarga mereka tidak berlebihan.

Dengan permainan yang diberikan juga menambah rasa empati mereka kepada temannya terlebih kepada teman satu regunya. Sehingga ada rasa saling mendukung satu sama lain. Selain itu juga siswa timbul rasa memiliki sikap kerjasama dan tanggung jawab di kelompoknya ketika sedang bermain. pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Adrianus dan Yufianti tentang manfaat outbound yaitu:

- 1) Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa
- 2) Bereksresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan
- 3) Mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain, dan menghargai perbedaan
- 4) Membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam berbagai kegiatan
- 5) Lebih mandiri dan bertindak sesuai dengan keinginan
- 6) Lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain
- 7) Mampu berkomunikasi dengan baik
- 8) Mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif
- 9) Memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik
- 10) Menanamkan nilai-nilai yang positif sehingga terbentuk karakter siswa

sekolah dasar melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup

- 11) Mengembangkan kualitas hidup siswa yang berkarakter
- 12) Menerapkan dan memberi contoh karakter yang baik kepada lingkungan.

Persepsi anak dalam pemahaman terhadap kepedulian lingkungan adalah hal yang dikembangkan ketika *treatment* (permainan *outbound*) terus diberikan. Hal ini dikarenakan dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa, sehingga timbul pengulangan-pengulangan dalam pembelajaran yang memberikan siswa pemahaman yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu lama, sehingga kegiatan belajar semakin bermakna jika diberikan pengulangan dan pembiasaan yang bermakna pula. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan dunia outbound yaitu:

Utamanya kegiatan outbound ini bisa membuat para individu menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi dan bisa meningkatkan kesadaran mendasar yang ada dalam diri masing-masing. Misalnya, kepercayaan dan kepedulian yang bisa membuat kinerja dan komitmen semakin baik dan memperkuat dasar profesionalisme. [diakses dari www.dunia-outbound.co.id/manfaat.html pada tanggal 30 September 2017].

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka setelah banyaknya dilakukan permainan *outbound* dengan makna yang terkandung di dalamnya, mampu dicerna oleh anak sehingga dengan otomatisasi dapat memberi respons sesuai dengan rangsangan. Atau dapat dikatakan bahwa perilaku yang dilakukan anak selaras dengan rangsangan (intruksi) yang didapatkan.

Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh ketika *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan yang telah tercantum dalam analisis data.

KESIMPULAN

Berdasarkan peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*, serta beberapa teori yang mendukung, semakin memberi penguatan kepada peneliti bahwa permainan *outbound* cukup berperan dalam peningkatan kepedulian siswa terhadap lingkungan di sekolahnya. Dengan hipotesis yang sudah dianalisa, maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Permainan *outbound* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepedulian lingkungan siswa di SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung.”

DAFTAR PUSTAKA

Abduljabar, B. (2008). *Manajemen Pendidikan Jasmani Olahraga*. Bandung. Red Point.

Adrianus dan Yufiarti. (2006). *Memupuk Karakter Siswa melalui Kegiatan Outbound*. _____, hlm. 42.

Ancok, D. (2003). *Outbound Managemen Training*. Yogyakarta: UII Press.

Depdiknas (2007). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. [Online]. Diakses dari <http://www.depdiknas.go.id/> pada tanggal 12 Desember 2017.

Kaiser, F., & Wilson, M. (2004). *Goal-directed conservation behavior: the specific composition of a general performance. Personality and individual differences*, 36 (2), hlm. 1531–1544. DOI: 10.1016/j.paid.2003.06.003

Mahendra, A. (2009). *Asas Dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung : FPOK UPI.

MH, S. (2012). *Aneka Permainan Outbound Untuk Kecerdasan dan Kebugaran*. Yogyakarta. Bintang Cemerlang.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Santrock, J. W. (2002). *Perkembangan Masa Hidup: Edisi kelima (Terjemahan Juda Damanik & Achmad Chusairi)*. Jakarta. Erlangga.

Sindi Ines Ayuanita¹, Andi Suntoda², Pengaruh Permainan Outbound terhadap Tingkat Kepedulian Lingkungan di Sekolah

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. ALFABETA.

Susanta, A. (2010). *Outbound Profesional : Pengertian, Prinsip Perancangan, dan Panduan Pelaksanaan*. Yogyakarta. CV Andi Offset.