

## BAB II

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

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Pendidikan

Pendidikan adalah hal yang sangat penting, disampaikan oleh Langeveld (dalam Soelaiman, 1985) bahwa “pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap pihak lain yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan.” Sedangkan Poerbakawatja (dalam Rasyidin dkk, 2014) membagi dua pengertian pendidikan seperti yang diungkapkannya bahwa:

Pendidikan dapat diartikan secara luas dan sempit. Secara luas pendidikan meliputi semua perbuatan dan usulan dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuannya, pengalamannya, kecakapannya, serta keterampilannya (orang menamakan ini juga “mengalihkan” kebudayaan atau *culturovedracht*) kepada generasi muda sebagai usaha menyiapkan agar dapat memenuhi fungsi hidup baik jasmaniah maupun rohaniah. (hlm. 26)

Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyebutkan pengertian pendidikan adalah

Usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sejalan dengan pendapat di atas, maka peneliti menjabarkan pengertian dari pendidikan adalah usaha menjadikan manusia lebih baik dalam ranah spiritual keagamaan, pengetahuan, keterampilan, sikap dan juga perilaku. Sehingga terwujudlah manusia yang sadar dan berkualitas serta berguna bagi bangsa dan negara.

##### 2. Pendidikan Jasmani

###### a. Definisi Pendidikan Jasmani

Manusia terdiri dari dua komponen yaitu jasmani dan rohani. Pandangan terhadap pendidikan jasmani tersebut dapat diamati dalam UU No. 4 Tahun 1950 Bab VI Pasal 9 (dalam Suherman, 2009, hlm. 3) bahwa “pendidikan jasmani yang

menuju keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat kuat lahir batin, diberikan pada seluruh jenjang pendidikan.” Sedangkan menurut pandangan kholistik menganggap bahwa manusia bukan sesuatu yang terdiri dari bagian yang terpilah-pilah maka Jawatan Pendidikan Jasmani yang sudah dibubarkan pernah merumuskan pada tahun 1960 (dalam Suherman, 2009, hlm. 4) pandangannya tentang pendidikan jasmani bahwa “pendidikan jamani adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindak, dan karya yang diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan.”

Mahendra (2014, hlm. 3) juga mengungkapkan dalam bukunya tentang pengertian pendidikan jasmani bahwa “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.”

Berdasarkan berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pengertian pendidikan jasmani tidak jauh dengan pengertian pendidikan, yaitu usaha menjadikan manusia yang lebih baik lagi dalam ranah spiritual agama, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan juga perilaku. Akan tetapi pendidikan jasmani ini disampaikan oleh pendidik kepada siswanya melalui aktivitas fisik atau jasmani.

### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani**

Walaupun tujuan pendidikan jasmani sering didefinisikan ke dalam redaksi yang berbeda-beda dari setiap ahli pendidikan, namun semua tujuan tersebut pada dasarnya dapat diklasifikasi ke dalam empat kategori tujuan seperti yang dikemukakan oleh Bucher (1964) dalam Suherman (2009) sebagai berikut:

- 1) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- 2) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna.
- 3) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.

- 4) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. (hlm. 7)

Sedangkan dalam pelaksanaannya pendidikan jasmani memiliki tujuan dalam usaha menghasilkan individu yang berkualitas secara holistik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Mahendra (2014, hlm. 21) mengatakan bahwa “tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya”. Dengan pernyataan tersebut, Mahendra (2014, hlm. 22) mengungkapkan secara sederhana pendidikan jasmani meliputi tiga ranah (domain) sebagai satu kesatuan, sebagai berikut:

- 1) Kognitif (konsep gerak, arti sehat, memecahkan masalah, kritis, cerdas).
- 2) Psikomotor (gerak dan keterampilan, kemampuan fisik dan motorik, menaikkan fungsi organ tubuh).
- 3) Afektif (menyukai kegiatan fisik, merasa nyaman dengan diri sendiri, ingin terlibat dalam pergaulan sosial).

Maka berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani sendiri adalah menjadikan manusia lebih berkualitas dan lebih baik lagi dalam dalam ranah spiritual keagamaan, pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang dimilikinya sebagai kodrat makhluk ciptaan Tuhan YME.

### **3. Permainan**

#### **a. Definisi Permainan**

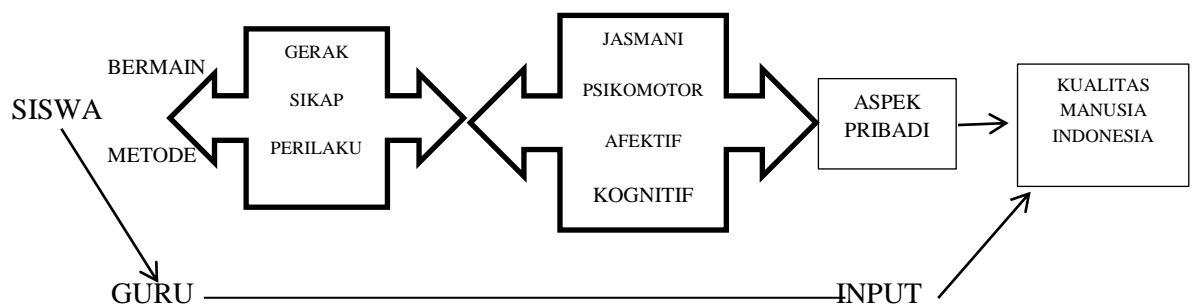
Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dari berbagai aspek. Pernyataan tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh MH (2012) bahwa:

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.”

Dari beberapa pendapat yang diuraikan maka peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan. Dilakukan tanpa paksaan karena merupakan alat yang penting dalam perkembangan manusia dari aspek pelepasan emosi dan pengetahuan yang direkamnya sehingga terdapat pembelajaran baru saat melakukan aktivitas tersebut. Disinilah peran pendidikan dan guru dapat mengarahkan seseorang untuk belajar melalui aktivitas bermain guna mencapai tujuan dari pendidikan jasmani maupun pendidikan nasional. Berikut ini di adalah bagan pencapaian bermain dalam usaha pendidikan yang terdapat dalam Sukintaka (1992, hlm. 12):



Gambar 2.1 Pencapaian bermain dalam pendidikan dalam Sukintaka (1992, hlm. 12)

## b. Jenis-jenis Permainan

Manusia sudah melakukan aktivitas bermain sejak ia dilahirkan di bumi ini. Hal ini diutarakan Santrock (2002) tentang jenis-jenis permainan sebagai berikut:

- 1) Permainan sensorimotor / praktis yang menjelaskan tentang perilaku yang diperlihatkan oleh bayi untuk memperoleh kenikmatan dari melatih perkembangan (skema) sensorimotor mereka.

- 2) Permainan pura-pura / simbolis yang menjelaskan tentang ketika terjadi anak mentransformasikan lingkungan fisik ke dalam suatu simbol. Terjadi pada anak usia 6-30 bulan.
- 3) Permainan sosial ialah permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
- 4) Permainan Konstruktif menjelaskan tentang kombinasi dari kegiatan sensormotor / praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan simbolis. (hlm. 274-275)

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

- 1) *Unoccupied play* terjadi ketika anak tidak terlibat dalam permainan seperti anak lain pada umumnya, tapi mungkin berdiri di suatu titik, memandang ke sekitar ruangan, atau melakukan gerakan-gerakan acak yang tampaknya tidak memiliki suatu tujuan.
- 2) *Solitary play* terjadi ketika anak bermain sendirian dan mandiri dari orang lain. Anak tampaknya asik sendiri dan tidak banyak peduli terhadap apapun yang sedang terjadi.
- 3) *Onlooker play* terjadi ketika anak menonton orang lain bermain. Anak dapat berbicara dengan anak-anak lain itu dan menanyakan pertanyaannya tetapi tidak masuk ke dalam perilaku permainan mereka.
- 4) *Parallel play* terjadi ketika anak bermain terpisah dari anak-anak lain, tetapi menggunakan mainan-mainan yang sama seperti yang digunakan oleh anak-anak lain atau dengan cara meniru cara mereka bermain.
- 5) *Associative play* terjadi ketika permainan melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi atau tanpa organisasi. Pada jenis permainan ini anak cenderung lebih tertarik dengan satu sama lain daripada dengan permainan yang mereka sedang lakukan. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau mengajak anak-anak lain antri adalah contoh-contoh *associative play*.
- 6) *Cooperative play* meliputi interaksi sosial di dalam suatu kelompok yang memiliki suatu rasa identitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi. (hlm. 272-273)

Berdasarkan uraian di atas peneliti menjabarkan contoh kegiatan permainan di atas seperti 1) *unoccupied play* lebih ke permainan yang dilakukan anak sendirian berkhayal bisa seperti bersandiwara sendiri atau menari-nari kecil; 2) *solitary play* merupakan permainan yang dilakukan sendiri dapat menggunakan media atau tidak sama sekali seperti bermain prosotan, ayunan, atau yang lainnya; 3) *onlooker play* adalah permainan yang dilakukan di tempat yang sama tapi tidak bermain bersama; 4) *parallel play* adalah permainan yang meniru kegiatan sehari-hari orang dewasa seperti masak-masakan atau dokter-dokteran; 5) sedang

*associative play* adalah permainan yang biasa dilakukan di taman kanan-kanak seperti mewarnai, menggambar, bermain lego atau puzzle, dll; 6) *cooperative play* adalah permainan yang dilakukan secara beregu, jika dalam permainan cabang olahraga semisal bola besar, bola kecil, permainan tradisional beregu dan sebagainya.

Peneliti juga menyimpulkan bahwa jenis-jenis dan kategori permainan berlandaskan kepada usia seseorang tersebut yang melakukan aktivitas permainan. Sehingga menghasilkan karakter yang berbeda dari setiap jenjang umur dan permainan yang dilakukannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih untuk menggunakan *cooperative play* melihat karakteristik anak, juga permainan yang akan dilakukan lebih menarik minat anak-anak yang lebih senang untuk bermain secara beregu dan memiliki target atau pencapaian yang tuju yaitu menang dan kalah.

#### **4. Outbound**

##### **a. Definisi Outbound**

Kegiatan *outbound* adalah kegiatan yang banyak dikenal dilakukan di luar ruangan yang dilakukan dengan cara bermain dengan memiliki tujuan tertentu. Seperti yang Ancok (2003) ungkapkan 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)

Sedangkan Susanta (2010, hlm. 18) merumuskan pendapatnya bahwa “*outbound* adalah metode pengembangan diri melalui konteks rangkaian kegiatan ber aspek psikomotorik, kognitif, dan afeksi dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman.” Selain itu pendapat lain mengemukakan di dalam situs <http://www.kemah-alam.com/Outbound.html> mengenai definisi *outbound* bahwa:

*Outbound* adalah kegiatan luar ruangan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu. Hasil yang bisa dicapai melalui kegiatan *outbound* antara lain membentuk jiwa-jiwa pemimpin (*leadership*), membangun tim juga kerjasama tim, motivasi berprestasi, konsep diri, pemecahan masalah, komunikasi efektif, berpikir strategis, keorganisasian dan masih banyak yang lainnya.

Dari semua pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa *outbound* adalah suatu pelatihan dan pendidikan pengembangan diri yang dilakukan dengan cara bermain, simulasi, petualangan, dan diskusi atas materi atau tujuan yang diinginkan di luar kebiasaan atau aktivitas kita sehari-hari.

### **b. Karakteristik *Outbound***

Karakteristik merupakan fitur yang membedakan sesuatu dengan sifat yang sangat muncul dan berbeda dengan lainnya. Kegiatan *outbound* memiliki karakteristik ditegaskan oleh Hopkins dan Putnam (1993) yaitu sebagai berikut:

- 1) Aktif dalam lingkungan yang berbeda dengan bidang pelajaran seperti geografi, sejarah, atau ilmu pengetahuan. Bepergian dengan tujuan pengetahuan, keahlian dan pengertian dari beberapa mata pelajaran. Ini dapat dari pengetahuan yang alami.
- 2) Kegiatan luar yang penuh tantangan dan petualangan melalui kegiatan ini peserta mendapat pengalaman langsung atau tempat yang berbeda dan membandingkan lingkungan, orang-orang di sekitar mereka maupun cara hidupnya.
- 3) Pengalaman yang dilengkapi fasilitas akan mengembangkan panca indera dan kreativitas anak.
- 4) Meningkatkan kemampuan jasmani dan intelektual dalam hal: pemecahan masalah, pengambilan keputusan, hidup bersama secara efektif dan kelompok yang harmonis, kerjasama dan komunikasi, tanggung rasa, kepemimpinan dan tanggung jawab. (hlm. 11)

Sedangkan atas dasar manfaat atau kegunaannya menurut Riskomar (2004, hlm. 18) “biasanya jenis permainan dalam *outbound* dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu kelompok permainan pengantar / *ice breaker* dan kelompok permainan pokok.” Kelompok permainan *ice breaker* berfungsi mengantarkan para peserta ke dalam program pelatihan agar mereka tidak merasa kaku, bisa berbaur, tidak kaget, atau tidak merasa enggan. Melalui berbagai aktivitas ini, beragam suasana yang kurang menguntungkan bisa dicairkan sehingga semua peserta atau kelompok lebih siap untuk memulai program dengan baik. Adapun contoh kegiatan dari *ice breaker* adalah seperti permainan “BOOM” dengan cara memainkannya adalah peserta berhitung 1,2,3 dst. Jika fasilitator atau guru mengintruksikan setiap angka 3 dan kelipatannya untuk menggantinya dengan kata “BOOM”. Permainan ini guna untuk mencairkan suasana dan membawa peserta lebih fokus ke tahapan permainan selanjutnya. Sedangkan kelompok permainan pokok berisi bermacam-macam permainan yang dimaksudkan untuk

menyampaikan pesan tertentu secara spesifik. Seperti permainan yang akan diuraikan peneliti di dalam permainan yang akan diterapkan dalam penelitiannya guna mencapai tujuan tertentu.

Maka dari itu, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik *outbound* adalah kegiatan yang dapat dilakukan dengan permainan, simulasi, dan sebagainya yang dapat membuat individu berpikir (mengalami proses pembelajaran), dapat melalui petualangan yang menantang adrenalin, melatih kreativitas, dan yang harus membuat individu atau peserta yang mengikuti *outbound* tersebut menambah pengetahuannya maupun perkembangan jasmaninya.

### c. Manfaat *Outbound*

*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.

Sedangkan Sitompul (2013) mengungkapkan pendapatnya tentang manfaat *outbound* adalah sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan seseorang terutama menumbuhkan jiwa leadership yang mungkin selama ini tidak nampak. Beberapa metode *outbound training* menggunakan permainan atau kegiatan yang telah diatur skenario-nya untuk membawa suatu team ke dalam suatu permasalahan. Dan saat team tersebut berjuang mengatasi masalah yang ada, maka jiwa leadership seseorang akan muncul.
- 2) Melatih kerjasama team. Kegiatan *outbound training* biasanya dalam bentuk permainan yang melatih masing-masing individu yang mungkin terbiasa bekerja sendiri untuk dapat bahu membahu bersama team-nya di dalam menyelesaikan permainan.
- 3) Melatih menyeimbangkan kemampuan analisa dan pola pikir dengan menggunakan otak kiri dan otak kanan. Kesimbangan antara pola berpikir realistis, konseptual dan "feeling" seseorang adalah senjata yang sangat ampuh di dalam mengambil keputusan.
- 4) Mengasah kemampuan seseorang di dalam mengambil keputusan terhadap suatu kondisi di mana kondisi tersebut bisa saja tidak pernah di alami sebelumnya.



- 5) Meningkatkan kemampuan dan kematangan kedewasaan seseorang di dalam mengambil keputusan.
- 6) Menumbuhkan arti penting kehidupan kebersamaan. Terlebih di beberapa kota besar sangat banyak dijumpai orang-orang yang memiliki rasa individualistis yang tinggi. Bahkan mengarah kepada persaingan yang saling menjatuhkan.
- 7) *Fun*. Metode kegiatan aktualisasi diri yang biasanya dikemas dalam kegiatan permainan akan memberikan rasa suka cita yang optimal bagi individu peserta outbound training. [Diakses dari [http://www.kompasiana.com/nelsonnsi/manfaat-outbound-training-dalam-aktualisasi-diri\\_55296e02f17e616a6f8b45a7](http://www.kompasiana.com/nelsonnsi/manfaat-outbound-training-dalam-aktualisasi-diri_55296e02f17e616a6f8b45a7)]

Sedangkan menurut Adrianus dan Yufianti dalam jurnal *Memupuk Karakter Siswa melalui Kegiatan Outbound (2006)* manfaat *outbound* adalah untuk:

- 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.

Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa manfaat dari *outbound* adalah melatih diri untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan perilaku diri yang terdapat di kehidupan sehari-hari. Dari ranah kepemimpinan, sosial diri, pengambilan sikap dari setiap aspek yang telah dipelajari melalui aktivitas *outbound* itu sendiri.

## 5. Peduli Lingkungan

Menurut Kollmuss dan Agyeman (2002) mengartikan perilaku peduli lingkungan, “*pro-environmental behavior mean behavior that consciously seeks to minimize the negative impact of one’s actions on the natural and built world*”

(e.g. minimize resource and energy consumption, use of non-toxic substances, reduce waste production“. Dengan maksud dari pernyataan tersebut perilaku peduli lingkungan adalah perilaku yang secara sadar berusaha meminimalkan dampak negatif tindakan seseorang terhadap dunia alami dan bangunan. Misalnya, meminimalkan konsumsi sumber daya dan energi, penggunaan bahan-bahan yang tidak beracun, mengurangi produksi limbah.

Sedangkan menurut Stern (2000) perilaku peduli lingkungan adalah *“the extent to which it changes the availability of materials or energy from the environment or alters the structure and dynamics of ecosystems or the biosphere it self“*. Dengan maksud dari jurnal tersebut perilaku peduli lingkungan adalah sejauh mana perubahan ketersediaan bahan atau energi dari lingkungan atau mengubah struktur dan dinamika ekosistem atau biosfer itu sendiri. Sedangkan menurut Krajhanzl (2010), perilaku peduli lingkungan adalah: *“such behavior which is generally (or according to knowledge of environmental science) judged in the context of the considered society as a protective way of environmental behavior or a tribute to the healthy environment”*. Dengan maksud bahwa perilaku peduli lingkungan itu adalah perilaku yang umumnya atau sesuai dengan pengetahuan ilmu lingkungan dinilai dalam konteks masyarakat yang dianggap sebagai cara perlindungan perilaku lingkungan atau penghormatan terhadap lingkungan yang sehat.

Perilaku peduli lingkungan dapat diartikan sebagai perilaku yang memberikan perhatian khusus terhadap lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku ini bisa berulang-ulang atau sesekali menyangkut pemeliharaan sumber daya alam maupun lingkungan sekitar, seperti pemeliharaan sumber daya yang spesifik, (air, udara, tanah), pengurangan konsumsi sumber energi (listrik, minyak, gas), mendaur ulang (mendaur ulang kertas, plastik, dll) serta memelihara kehidupan (tanaman dan hewan) (Bechtel & Churchman, 2002). Perilaku peduli lingkungan lainnya berupa mengurangi dan meminimalisir perilaku yang mengarah kerusakan sumber daya alam di tingkat lokal dan global. Misalnya, pencemaran/penyebaran berbagai jenis polusi bahan sampah di tanah (sampah dan pencemaran bahan kimia), di dalam air (pencemaran sungai dan sumber air danau dan laut), di udara (emisi gas, kebisingan, dan radiasi berbahaya bagi proses alam,

efek rumah kaca dan perubahan iklim, hujan asam, lubang di lapisan ozon), atau apa pun yang berbahaya bagi kesejahteraan dan kesehatan makhluk hidup. Secara umum, ketika semua perilaku ini relevan dengan lingkungan yang berorientasi pada pemeliharaan optimal sumber daya alam, maka dapat dikatakan sebagai perilaku peduli lingkungan (Bechtel & Churchman, 2002)

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa, perilaku peduli lingkungan adalah perilaku secara pribadi maupun secara kolektif dalam mengurangi dampak negatif aktivitas manusia terhadap lingkungan serta mengusahakan perbaikan, perlindungan dan pelestarian terhadap lingkungan.

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*: perilaku yang berfokus pada efisiensi dan penghematan energi, serta mulai untuk beralih kepada energi terbarukan, adapun contoh perilakunya antara lain, menghemat pemakaian listrik, air dan energi lainnya, membeli produk-produk yang lebih hemat energi, memakai sumber-sumber energi dari panel surya.
- 2) *Transportation and mobility*: bentuk perilaku ini berfokus pada pemilihan modal transportasi, untuk mengurangi dampak polusi dan mengurangi pemakaian bahan bakar, seperti memilih untuk menggunakan transportasi umum untuk sehari-hari, juga memakai sepeda atau jalan kaki.
- 3) *Waste avoidance*: bentuk perilaku ini berfokus pada meminimalisir pemakaian barang-barang yang tidak perlu yang dapat menghasilkan limbah dan menggunakan barang-barang lama untuk dipakai kembali, seperti menggunakan kantong khusus setiap kali berbelanja. Menghindari pemakaian plastik, mengurangi pemakaian kertas dan lain-lain.
- 4) *Consumerism*: bentuk perilaku ini berfokus pada perilaku memilih barang-barang yang ramah lingkungan untuk dikonsumsi, baik makanan yang ramah lingkungan seperti mengonsumsi makanan organik yang diolah tanpa peptisida atau zat kimia lain, maupun barang-barang lain seperti produk kosmetik yang ramah lingkungan.
- 5) *Recycling*: bentuk perilaku ini berfokus pada perilaku pemanfaatan hasil limbah dan penggunaan barang yang sudah tidak terpakai menjadi barang lain yang berguna, seperti mendaur ulang sampah, memanfaatkan barang-barang tidak terpakai menjadi barang lain yang berguna, mengumpulkan sampah, mengolah limbah rumah tangga.
- 6) *Vicarious, sosial behaviors toward conservation*: bentuk perilaku ini berfokus pada peran aktif mengelola lingkungan dalam suatu masyarakat, meningkatkan kesadaran banyak orang untuk peduli akan lingkungan,

seperti membentuk kelompok penjaga lingkungan, memberikan seminar atau diskusi mengenai lingkungan, dan lainnya.

Selain dari teori yang telah dijabarkan, penelitian-penelitian lain yang dilakukan mengenai perilaku peduli lingkungan menemukan bahwa perilaku ini lebih kompleks. Beberapa orang melakukan perilaku ini didasarkan pada alasan lingkungan dan beberapa lain tidak, seperti karena faktor ekonomi dan lainnya. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku ramah lingkungan menurut Gifford dan Nilsson (2014) :

- 1) Pengalaman masa kecil
- 2) Pengetahuan dan Pendidikan
- 3) Kepribadian
- 4) *Sense Of Control*
- 5) Tanggung Jawab
- 6) Keterlibatan Emosi
- 7) Jenis Kelamin
- 8) Kelas Sosial
- 9) Aktivitas sosial
- 10) Perkotaan dibandingkan pedesaan
- 11) Kedekatan ke situs masalah

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa, faktor yang mempengaruhi sikap peduli lingkungan merupakan masalah yang cukup melekat di Indonesia dikarenakan pendidikan di Indonesia yang masih rendah dibandingkan negara lain dikarenakan kelas sosial yang juga kurang. Akan tetapi tidak berpengaruh terhadap masyarakat di desa yang memiliki budaya rasa memiliki dan gotong-royong. Pendidikan orangtua dan sekolah formal atau nonformal juga sangat berpengaruh dalam rasa cintanya seseorang terhadap lingkungannya. Sehingga jadilah budaya akan kurang sadarnya akan peduli lingkungan.

## **6. Lingkungan Sekolah**

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan pendidikan utama yang kedua. Siswa-siswa, guru, administrator, konselor hidup bersama dan melaksanakan pendidikan secara teratur dan terencana dengan baik (Hasbullah, 2012, hlm. 36). Sedangkan menurut Dalyono (2010, hlm. 131) “lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya. Lingkungan sekolah sangat berperan dalam

meningkatkan pola pikir anak, karena kelengkapan sarana dan prasarana dalam belajar serta kondisi lingkungan yang baik sangat penting guna mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan.”

“Lingkungan sekolah yaitu keadaan sekolah tempat belajar yang turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Keadaan gedung sekolahnya dan letaknya, serta alat-alat belajar yang juga ikut menentukan keberhasilan belajar siswa” (Muhibbin Syah, 2010, hlm. 152). Dan menurut Oemar Hamalik (2009, hlm. 6) “lingkungan sekolah adalah sebagai tempat mengajar dan belajar. Sebagai suatu lembaga yang menyelenggarakan pengajaran dan kesempatan belajar harus memenuhi bermacam-macam persyaratan antara lain: murid, guru, program pendidikan, asrama, sarana dan fasilitas. Segala sesuatu telah diatur dan disusun menurut pola dan sistematika tertentu sehingga memungkinkan kegiatan belajar dan mengajar berlangsung dan terarah pada pembentukan dan pengembangan siswa.”

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa lingkungan sekolah merupakan tempat bagi siswa untuk belajar bersama teman-temannya secara terarah guna menerima transfer pengetahuan dari guru yang didalamnya mencakup keadaan sekitar sekolah, suasana sekolah, relasi siswa dengan dan teman-temannya, relasi siswa dengan guru dan dengan staf sekolah, kualitas guru dan metode mengajarnya, keadaan gedung, masyarakat sekolah, tata tertib, fasilitas sekolah dan sarana prasarana sekolah.

## **7. Bentuk-bentuk Permainan yang Diterapkan dalam Penelitian**

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti melakukan pemanasan statis, dinamis, dan juga permainan. Diantaranya adalah yang biasa disebutkan dalam outbound yaitu *ice breaker*. Berikut *ice breaker* yang akan diberikan:

### **a. Rumah tupai**

Permainan ini menggambarkan suasana di dalam hutan. Dimana ada tupai, dan rumah tupai yaitu pohon. Yang menjadi rumah tupai ada 2 orang dengan saling berpegangan pundak membentuk sebuah rumah dan ditempati oleh tupai yaitu 1 orang yang menetap di dalam rumah pohon dengan sikap jongkok.

Cara bermainnya adalah jika peserta mendengar kata “pemburu”, maka tupai harus segera berpindah mencari rumah pohon baru. Untuk rumah pohon

tetap berdiam diri. Lalu jika peserta mendengar kata “penebang”, maka rumah pohon harus bergerak bersama mencari tupai baru. Selanjutnya, jika peserta mendengar kata “kebakaran”, maka rumah pohon dan tupai harus mencari tempat baru dan dapat berubah. Rumah pohon menjadi tupai ataupun sebaliknya membentuk 1 rumah pohon dengan tupainya.

Permainan ini bermaksud melatih konsentrasi peserta, sebelum peserta melanjutkan permainan yang mungkin akan memerlukan konsentrasi yang lebih. Dengan ini pula, peserta akan mendapatkan pemanasan dinamis dari setiap gerakan yang dilakukannya yaitu gerakan lokomotor.

#### b. Angin berhembus

Angin berhembus masih merupakan permainan konsentrasi. Dimana peserta membuat lingkaran besar dan saling berpegangan tangan. Disini peserta akan merasa lebih dekat karena tidak boleh merasa canggung dan sebagainya.

Cara bermainnya adalah jika peserta mendengar kalimat “angin berhembus ke kanan”, maka peserta harus menarik tangan kiri di sebelahnya sambil menyondongkan badan ke sebelah kanan dan berkata seperti angin “wuuuuuu”. Jika peserta mendengarkan kalimat “angin berhembus ke kiri”, maka peserta harus menarik tangan kanan di sebelahnya sambil menyondongkan badan ke sebelah kiri dan berkata seperti angin “wuuuuuu”. Lalu tidak berbeda dengan kalimat “angin berhembus ke atas” dan “angin berhembus ke bawah”, maka peserta sedikit jingjit ke atas dan jika ke bawah bersikap jongkok. Lalu intruksi terakhir jika peserta mendengarkan “angin puting beliung”, maka peserta berlari mengelilingi fasilitator dan tidak boleh lepas dari lingkaran dan pegangan tangan dengan kawan di sebelahnya.

Permainan ini di dalam pendidikan jasmani pun guna sebagai peregangan statis dimana peserta menarik tangan peserta lainnya. Maka otot tanganlah yang melakukan peregangan.

#### c. Pada hari minggu

Merupakan bentuk pemanasan statis yang dilakukan dengan diiringi lagu pada hari minggu. Gerakannya dimulai dari kepala hingga ke kaki selayaknya pemanasan, akan tetapi diiringi lagu naik delman yang lebih membuat aktivitas pemanasan atau peregangan lebih aktif dan ceria.

d. *Kebalikan/Opposite*

Merupakan permainan setelah membagi peserta ke dalam beberapa kelompok kecil. Masing-masing kelompok memegang pundak temannya dalam posisi berdiri. Disini peserta harus fokus dan konsentrasi atas kata yang diucapkan oleh guru atau fasilitator. Jadi, cara bermainnya adalah jika peserta mendengar kata “depan”, maka peserta harus melakukan secara kebalikannya yaitu ke belakang dengan bersamaan. Intruksi yang digunakan adalah depan, belakang, kanan, kiri, atas, dan bawah. Sehingga di permainan ini peserta dituntut untuk bekerjasama dengan teman di kelompoknya agar tidak menjadi kelompok yang kurang konsentrasinya. Permainan ini dalam pendidikan jasmani merupakan gerakan lokomotor, karena peserta harus melompat sesuai intruksi yang diberikan fasilitator atau guru.

e. *Hitam-hijau*

Merupakan permainan konsentrasi. Dimana peserta dibagi menjadi 2 kelompok yang dibariskan saling memunggungi. Dalam permainan ini peserta dibagi menjadi kelompok hijau dan kelompok hitam. Jika peserta mendengar kata “hitam”, maka kelompok hitam harus berlari ke garis yang sudah ditentukan. Sedangkan kelompok hijau harus mengejanya. Begitu pula sebaliknya jika peserta mendengar kata “hijau”, maka kelompok hijau harus berlari ke garis yang sudah ditentukan. Sedangkan kelompok hitam harus mengejanya. Dalam permainan ini peserta dituntut untuk lebih konsentrasi lagi karena jika tidak pasti akan kena oleh kelompok lawannya.

Permainan ini menggunakan konsentrasi dan kecepatan dalam memainkannya. Sehingga membuat permainan menyenangkan jika ada peserta yang keliru karena salah mengambil tindakan.

Setelah beberapa permainan pemanasan dan *ice breaker* diuraikan diatas masih banyak lagi permainan yang akan dilakukan sebagai penarik minat anak-anak dalam melakukan aktivitas jasmani.

Lalu berdasarkan pada *General Ecological Behaviour Scale* (GEBS) tentang rumusan dimensi-dimensi perilaku peduli lingkungan menurut Kaiser dan Wilson (2004) maka peneliti membuat rancangan permainan yang akan diterapkan dalam penelitian seperti yang ada di tabel di bawah ini:

Tabel 2.1  
Permainan *Outbound* Peduli Lingkungan

Indikator	Permainan yang Diberikan
<i>Energy conservation</i>	<p>Permainan tentang cara menghemat energy.</p> <p>Nama permainan: Bank Listrik</p> <p>Media: Kelereng/bola kecil dan kapur</p> <p>Cara bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang diibaratkan sebuah keluarga.</li> <li>2. Masing-masing kelompok mempunyai gardu listrik sendiri, sehingga dapat mengatur pemakaiannya. Diaplikasikan dalam sebuah lingkaran yang berisi bola kecil yang diibaratkan listrik.</li> <li>3. Dari garis start siswa berlomba menghemat listriknya dengan cara mengurangi bola dalam lingkarannya ke garis finish yang diberikan lingkaran sebagai bank listrik.</li> <li>4. Menuju bank listrik siswa harus melewati beberapa rintangan. Diibaratkan sulitnya mengurangi pemakaian listrik.</li> <li>5. Kelompok yang paling banyak menabung di bank listrik dengan mengurangi pemakaian listrik yang berlebihan adalah pemenangnya.</li> </ol>
<i>Transportation and mobility</i>	<p>Permainan tentang beralih ke kendaraan yang tidak membuang emisi.</p> <p>Nama permainan: Sungai beracun</p> <p>Media: Ban/Matras, Batas garis <i>start</i> dan <i>finish</i></p> <p>Cara bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok.</li> <li>2. Siswa diberikan beberapa ban setiap kelompoknya.</li> <li>3. Tugas siswa adalah menyebrang dari daerah A ke daerah B diibaratkan melewati sungai yang beracun diakibatkan oleh polusi yang berlebihan di jalan dan bahan bakar yang</li> </ol>



	<p>dibuang ke aliran sungai.</p> <p>4. Sehingga siswa tidak diperkenankan jatuh dari atas ban untuk menyebrangi sungai tersebut.</p> <p>5. Pemenang permainan adalah ia yang jujur dan tidak terjatuh dari ban.</p> <p>6. Pemain yang jatuh dari ban maka kelompoknya harus mengulangi dari start dikarenakan dianggap mati tenggelam di sungai beracun tersebut.</p>
<i>Waste avoidance</i>	<p>Permainan mengurangi pemakaian sampah.</p> <p>Nama permainan: Sampahku membunuhku.</p> <p>Media: <i>Trashbag</i>, sabun pencuci tangan</p> <p>Cara bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok.</li> <li>2. Siswa diintruksikan untuk mengambil sampah dan memilahnya dengan waktu yang sudah ditentukan.</li> <li>3. Setiap jenis sampah memiliki skor dan tugas yang harus dilakukan.</li> <li>4. Untuk kelompok pemilik sampah anorganik terbanyak siswa harus melakukan guling belakang sebanyak 3x perorang. Untuk kelompok yang mendapatkan sedikit melakukan 4x perorang.</li> <li>5. Kelompok yang menemukan sampah organik terbanyak harus melakukan guling depan sebanyak 3x peorang. Sedangkang yang kalah sebanyak 4x perorang.</li> </ol>
<i>Consumerism</i>	<p>Permainan mengurangi pemakaian air berlebihan.</p> <p>Nama permainan: Spongebob</p> <p>Media: Air, ember/baskom, gelas yang sudah dilubangi bawahnya, botol plastik sebagai alat ukur.</p> <p>Cara bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi ke dalam 4 kelompok.</li> <li>2. Siswa berbaris dengan posisi duduk dengan kaki diluruskan ke depan.</li> </ol>

	<p>3. Masing-masing kelompok harus memindahkan air dari ember start ke ember finish dengan cara memasukan spons ke air lalu mentransferkannya ke teman di belakangnya melalui atas kepala hingga garis finish. Diibaratkan penggunaan air yang mereka lakukan sehari-hari.</p> <p>4. Kelompok yang paling banyak airnya di ember finish adalah pemenangnya karena dapat meminimalisir air yang dibuangnya. Diibaratkan dalam kehidupan sehari-hari, mereka yang tidak boros terhadap penggunaan air maka ialah pemilik air yang masih ada.</p>
<i>Recycling</i>	<p>Permainan yang dibuat dari barang bekas</p> <p>Nama permainan: Ini mainanku. Mana mainanmu?</p> <p>Media: Botol plastik besar, kertas bekas, solatip besar, gunting</p> <p>Cara bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok.</li> <li>2. Sebelum memulai permainan siswa diberi tugas untuk membuat peralatan kasti dari alat-alat yang diberikan. 2 kelompok membuat pemukul kasti dan 2 kelompok membuat bola kasti.</li> <li>3. Setelah pemukul dan bola kasti jadi. Dilanjutkan dengan mencoba peralatan yang sudah dibuat masing-masing kelompok ke dalam permainan yang sesungguhnya.</li> </ol>

## B. Kerangka Berpikir

Menurut Sekaran dalam Sugiyono (2007, hlm. 91) mengemukakan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.” Pendapat lain diungkapkan oleh Haryoko dalam Sugiyono (2007) bahwa:

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk

masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti. (hlm. 92)

Rasa peduli terhadap lingkungan merupakan salah satu cara seseorang untuk merasa nyaman berada di lingkungannya tersebut. Belum lagi guna melestarikan budaya hidup sehat. Untuk mengetahui bagaimana seseorang peduli lingkungannya adalah dengan sikap yang ia pilih. Dari aspek kebersihan pribadi, perilaku yang menunjukkan bahwa ia mencintai dan peduli terhadap lingkungan, tidak berbuat vandal, dan peduli terhadap sesama makhluk hidup di sekitarnya.

Pendidikan jasmani pun kini tidak hanya berada di ranah pelatihan psikomotor dan pengetahuan, tapi afektif di bagian rasa peduli terhadap lingkungan pun dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran. Salah satunya dengan kegiatan permainan *outbound*.

Maka dari itu, peneliti mempunyai gagasan bahwa perlu adanya inovasi baru untuk membantu pendidikan lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui aktivitas fisik dalam permainan *outbound*, guna membantu sekolah dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang nyaman.

### **C. Hipotesis**

“Suatu pernyataan yang belum sepenuhnya benar atau dugaan yang mungkin terbukti benar, mungkin juga tidak” (Sutrisno Hadi, 1976, hlm 349). Sedangkan (Suharsini Arikunto, 1992, hlm. 62), berpendapat bahwa “hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.” Dari kedua pendapat tersebut di atas, dapat disampaikan bahwa hipotesis adalah kesimpulan yang masih bersifat sementara. Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesis “penerapan permainan *outbound* berpengaruh terhadap kepedulian lingkungan di sekolah pada siswa kelas V SDN 046 Sindanglaya Kota Bandung”.