

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik. Proses pendidikan bisa didapat melalui keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Di Indonesia, pendidikan di bagi menjadi tiga macam, yaitu pendidikan informal, pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan biasanya di mulai sejak bayi oleh orang tuanya. Ditinjau dari prosesnya, pendidikan dalam lingkungan keluarga dapat dikatakan sebagai pendidikan informal. Bila sudah cukup umur, orang tua akan mulai memasukkan anaknya ke sekolah untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu. Proses pendidikan yang berlangsung di sekolah disebut pendidikan formal. Sedangkan sekolah dapat dikatakan sebagai lembaga pendidikan. Dan proses pendidikan yang didapat di lingkungan masyarakat merupakan pendidikan nonformal. Sehingga pada dasarnya ilmu tidak hanya didapat melalui sekolah atau lembaga pendidikan formal saja, tetapi juga didapat di lingkungan keluarga serta lingkungan masyarakat.

Lembaga pendidikan merupakan wadah dimana suatu proses pendidikan berlangsung dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas diri seseorang. Melalui sebuah lembaga pendidikan maka proses pendidikan dapat berjalan dengan efektif, tertib dan nyaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Rukiyati (Muhibbah, dkk. 2014: <http://habbatillahberbagi.blogspot.co.id/2015/07/makalah-lembaga-lembaga-pendidikan-di.html>; diakses tanggal 24 Agustus 2016) bahwa “Lembaga Pendidikan adalah wadah atau tempat berlangsungnya proses pendidikan yang bersamaan dengan proses pembudayaan”.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditetapkan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana 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.

Pendidikan di setiap lembaga dan tingkat pendidikan memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin mengantarkan anak manusia menjadi manusia mandiri dan dapat bertanggung jawab atas dirinya sendiri serta lingkungan. Dalam sistem pendidikan di Indonesia, tujuan pendidikan secara eksplisit dapat dilihat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional serta peraturan-peraturan pemerintah yang berkaitan dengan undang-undang tersebut. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditetapkan bahwa

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Lembaga pendidikan formal memiliki jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi (PT). Sekolah digunakan pemerintah sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Proses pendidikan di sekolah memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek yang terdapat dalam tiga ranah pendidikan, yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Menurut Bloom (Rusmin; 2014; http://nurjadinrusmin.blogspot.co.id/2014/07/ranah-kognitif-dalam-pembelajaran_8.html; diakses tanggal 28 Agustus 2016) berpendapat bahwa “pengelompokan tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri peserta didik, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor”.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang sudah ada mulai dari jenjang SD hingga SMA. Kedudukan penjas di sekolah setara dengan kedudukan mata pelajaran lain seperti

Pendidikan Agama Islam (PAI), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan lainnya. Sehingga pelaksanaannya di sekolah bersifat wajib. Menurut Mahendra (dalam Martono, 2011) berpendapat bahwa “Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dengan pelajaran lain seperti; Matematika, Bahasa, IPS, IPA dan lain-lain”. Penjas merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengembangkan keterampilan motorik, penerapan perilaku hidup sehat, melatih sikap sportif serta penguasaan emosi. Menurut Tarigan (dalam Martono, 2011) mengungkapkan bahwa

Pendidikan jasmani yaitu mengembangkan pribadi manusia secara utuh baik manusia sebagai makhluk individu, sosial, religius dan secara operasional bertujuan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan, kerjasama, penalaran, emosional, sikap sportif, menghargai perbedaan, keterampilan, kesehatan, kebugaran jasmani bahkan meningkatkan perkembangan intelegensia.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini, kebutuhan manusia pun semakin kompleks dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Kebutuhan hidup yang semakin kompleks membuat manusia saling berkompetisi dalam memenuhi kebutuhan material. Hasrat manusia yang tinggi dalam memenuhi kebutuhan material tersebut membuat manusia mengabaikan pemenuhan kebutuhan hidupnya yang lain seperti kebutuhan fisik dan mental. Aspek fisik dan mental memiliki peranan yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia. Apabila dalam pemenuhan kebutuhan material, fisik dan mental seseorang dapat berjalan seimbang maka masalah-masalah dalam memenuhi kebutuhan hidup dapat diatasi tanpa kendala.

Apabila dalam kegiatan atau pekerjaannya sehari-hari seseorang dapat melakukannya tanpa merasakan kelelahan yang berarti maka fisik orang tersebut dapat dikatakan bugar. Menurut Irianto (dalam Rismayanthi, 2011) mengungkapkan bahwa “kebugaran fisik (*physical fitness*), yakni kemampuan seseorang melakukan kerja sehari-hari secara efisien tanpa timbul kelelahan yang berlebihan sehingga masih dapat menikmati waktu luangnya”. Kebugaran

fisik atau jasmani dapat diperoleh dan ditingkatkan melalui aktivitas jasmani dan olahraga teratur. Adapun cara mengukur tingkat kebugaran jasmani dengan *Cooper test* lari 12 menit dan lari jarak 2.4 kilometer (Km). Kedua tes tersebut dirancang oleh Kenneth H. Cooper, seorang dokter sekaligus ahli pengobatan asal Oklahoma, negara bagian Amerika Serikat pada tahun 1968.

Namun di era globalisasi ini, pemenuhan kebutuhan fisik terabaikan seiring dengan beragamnya rutinitas dan kesibukan yang dialami oleh seseorang sehingga tidak memiliki waktu luang untuk berolahraga atau sekadar melakukan aktivitas jasmani. Waktu luang yang ada lebih dimanfaatkan seseorang untuk beristirahat di rumah. Rasa jenuh saat melakukan aktivitas jasmani secara individu membuat seseorang semakin malas melakukannya. *Outdoor education* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan di lembaga pendidikan formal maupun non-formal sebagai upaya menarik minat peserta didik untuk melakukan aktivitas fisik. Kegiatan *outdoor education* sepiantas terlihat seperti kegiatan yang hanya bermain-main saja namun dibalik aktivitas tersebut terdapat banyak manfaat.

Tujuan utama pelaksanaan aktivitas *outdoor education* ini yaitu untuk memperkenalkan alam kepada anak-anak sehingga tumbuh jiwa menyayangi lingkungan dan alam sekitar, namun seiring dengan perkembangannya program *outdoor education* tujuan program ini pun menjadi beragam sesuai dengan program yang diterapkan. Salah satu bentuk program atau penerapan *outdoor education* yaitu dengan pelaksanaan *outbound games, hiking, tracking, berkemah, mendaki gunung dan memancing*. Dengan konsep interaksi siswa dengan alam melalui *outdoor education* diharapkan dapat tercipta suasana yang kondusif untuk membentuk persepsi yang kreatif dan positif dari setiap siswa dalam membangun nilai-nilai sosial, diantaranya kerjasama, komunikasi dan interaksi sosial.

Saat ini cukup banyak bermunculan *provider* atau penyedia jasa layanan *outbound* dengan beragam permainannya yang ditujukan sebagai rekreasi keluarga dan upaya dalam meningkatkan rasa percaya diri, membangun kerjasama tim para karyawan suatu perusahaan atau untuk hiburan semata karena lelah dengan kepenatan selama bekerja.

Outbound atau *Outward Bound* merupakan sebuah konsep pendidikan inovatif yang digagas oleh Dr. Kurt Hahn, seorang pria berkebangsaan Jerman pada tahun 1941. Pada saat itu *outbound* dirancang untuk melatih fisik dan mental para pelaut Inggris yang terlibat dalam Perang Dunia II. *Outbound* masuk ke Indonesia pada tahun 1990 dengan nama *Outward Bound* Indonesia. Di Indonesia *Outbound* tidak hanya diperuntukan bagi kalangan militer saja, tetapi telah meluas ke berbagai kalangan seperti perusahaan, sekolah, hingga masyarakat umum.

Outbound dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Menurut Ganet (dalam Jatmiko, 2007) mengungkapkan bahwa “*outbound* adalah kegiatan yang dilakukan di alam bebas, dengan permainan di dalamnya terdapat berbagai filosofi, simulasi kehidupan, olah pikir, studi kasus, bermain peran dan praktik langsung dengan pendekatan melalui pengalaman (*experiential learning*), dan penuh dengan kegembiraan”. Pada *Outbound* alam digunakan sebagai sumber belajar yang di dalamnya terdapat simulasi kehidupan dalam skala kecil, menghadapi tantangan sebagai sarana dalam mengaktualisasikan diri, bereksperimen dengan mencoba sesuatu yang baru dan terintegrasi dengan kelompoknya. Peserta sebagai subyek bukan obyek dan pendidik sebagai fasilitator agar kegiatan dapat berjalan sistematis.

Permainan dalam *outbound* banyak macamnya. Menurut Indirani (dalam Jatmiko, 2007) mengungkapkan bahwa

Permainan *outbound* dapat di kategorikan permainan berdasarkan jumlah pemain dapat di bagi dalam tiga kelompok yaitu; (1) permainan bersama (*ice breaking*); (2) permainan individu dan (3) permainan kelompok. Selain itu, dalam kegiatan *outbound*, permainan juga dapat di kategorikan berdasarkan sifat permainannya yaitu; (1) *fun game*; (2) *low impact*; (3) *high impact*.

Sejatinya *outbound* dapat dilaksanakan di sekolah, namun dengan catatan tidak semua permainan dapat diterapkan. Mengingat di sekolah masih jarang tersedia fasilitas untuk pelaksanaan *outbound*. Mulai dari tempat yang kurang memadai hingga peralatan dan perlengkapan *outbound* yang cukup mahal untuk pengadaannya di sekolah. Hal ini menjadi dilema tersendiri bagi

guru-guru penjas di sekolah. Asumsi dasar bahwa olahraga rekreasi mendukung tumbuh kembang peserta didik melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Namun pada sisi lain seperti penyediaan dana, ketersediaan tenaga ahli dan berbagai macam alasan menjadi faktor penghambat keterlaksanaannya pembelajaran olahraga rekreasi bagi peserta didik di sekolah.

Singkatnya, *outbound* merupakan padanan sempurna antara permainan-permainan sederhana, permainan ketangkasan serta aktivitas jasmani yang mengandung petualangan. Hal tersebut membentuk unsur-unsur ketangkasan, kebersamaan, keberanian mengambil keputusan serta kemampuan memecahkan masalah. Hal ini di tegaskan oleh Iwan (dalam Rismayanthi, 2011) mengungkapkan bahwa “permainan yang di sajikan dalam *outbound* memang telah disusun sedemikian rupa, sehingga bukan hanya psikomotorik (fisik) peserta yang tersentuh tapi juga afeksi (emosi) dan kognisi (kemampuan berpikir)”.

Metode *outbound* juga dapat digunakan untuk meningkatkan konsep diri anak-anak yang nakal, anak pecandu narkoba dan kesulitan dalam hubungan sosial. Selain itu, *outbound* juga memupuk jiwa kepemimpinan, komunikasi, hubungan dengan sesama, kemandirian, keberanian, kepercayaan, percaya diri, tanggung jawab dan empati.

Nilai-nilai sosial adalah nilai yang dianut oleh kelompok masyarakat tentang sesuatu yang dianggap baik dan buruk oleh masyarakat tersebut. Menurut Wood (dalam Permana, 2015, hlm. 14) mengungkapkan bahwa

Nilai sosial sebagai petunjuk umum yang telah berlangsung lama, yang mengarahkan tingkah laku dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menentukan sesuatu itu dikatakan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas harus melalui proses menimbang. Hal ini tentu sangat dipengaruhi oleh kebudayaan yang dianut masyarakat. Tak heran apabila antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain terdapat perbedaan tata nilai.

Nilai-nilai sosial yang terkandung dalam penjas dan *outbound* merupakan sekumpulan nilai-nilai yang dianggap sakral dan harus dijunjung tinggi. Karena nilai-nilai sosial dalam penjas dan *outbound* mengatur perilaku pesertanya untuk senantiasa menghormati nilai-nilai yang berlaku. Tujuan nilai-nilai sosial ini adalah sebagai pedoman berperilaku dalam kehidupan

bermasyarakat. Nilai-nilai sosial yang berkembang di masyarakat dapat berbeda karena faktor budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat itu sendiri. Namun setiap nilai-nilai sosial yang berkembang itu memiliki fungsi dan tujuan yang sama.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Apakah *outdoor education* dapat mengembangkan nilai-nilai sosial?”

C. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini tepat sasaran, diperlukan suatu tujuan dalam sebuah penelitian, sehingga pelaksanaan penelitian ini dapat lebih terarah. Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah *outdoor education* dapat mengembangkan nilai-nilai sosial.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya, sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini akan memberikan suatu gambaran analisa nilai-nilai sosial dan memberikan sebuah alternatif yang efektif dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial peserta didik, khususnya di tingkat SMA.

2. Secara Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang bermanfaat bagi semua pihak, terutama kepada yang berkecimpung dalam lingkungan pendidikan, diantaranya, sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah bahan pembelajaran bagi guru penjas untuk lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan menjadi umpan balik atau *feedback* bagi guru penjas dalam menyusun suatu pembelajaran yang lebih variatif dan efektif.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mendapatkan sebuah pengalaman dan pengetahuan baru yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi ajar dalam mata pelajaran penjas. Serta diharapkan pula penelitian ini dapat dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan kemampuan psikomotorik yang optimal yang akan bermanfaat bagi peserta didik di masa yang akan datang.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan menambah pengalaman dan pemahaman mengenai penjas di tingkat SMA sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kepercayaan diri.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang akan mengurai isi dari judul “Analisis Nilai-Nilai Sosial Melalui *Outdoor Education*”. Adapun rincian struktur organisasi skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang menjabarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Merupakan kajian pustaka yang menjabarkan konsep teori-teori serta sumber rujukan lain yang akan mendukung peneliti dalam mengkaji penelitian.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Merupakan metode penelitian yang menjabarkan desain penelitian, partisipan, tempat penelitian, populasi, sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Merupakan temuan dan pembahasan yang menjabarkan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan permasalahan penelitian dan analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Merupakan simpulan implikasi dan rekomendasi yang menjabarkan dua aspek, yaitu simpulan dari hasil penelitian serta implikasi dan rekomendasi.