

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah banyak mengubah karakter manusia pada umumnya dan siswa SMA pada khususnya, baik secara individu maupun secara sosial. Nilai-nilai kepribadian, kerjasama dan kekeluargaan yang merupakan ciri bangsa Indonesia, mulai tergeser dengan nilai budaya asing. Akibatnya tidak sedikit siswa-siswi yang individualistis dan kurang memiliki sikap sosial. Ari Nursanti dalam *Pikiran Rakyat* (2006:27) mengatakan bahwa "...Nilai-nilai kebersamaan, kerjasama, gotong royong mulai bergeser dengan nilai budaya asing. Akibatnya tak sedikit siswa menjadi individualistis dan kurang memiliki rasa solidaritas serta tenggang rasa". Pada dasarnya banyak cara untuk membangkitkan semangat sosial dan kepribadian, khususnya bagi siswa-siswi SMA, diantaranya kegiatan *Outdoor Education* (OE). *Outdoor education* ini diimplementasikan di dalam kurikulum 2004 sebagai materi wajib yang harus dilakukan oleh siswa-siswi melalui bimbingan guru-guru pendidikan jasmani. Aktivitas OE merupakan proses pendidikan yang dijalani oleh siswa dengan cara yang unik dan gembira melalui pendekatan rekreasi yang bersifat petualangan dan permainan (*game*). Seperti disebutkan juga dalam Suharto (1997:1) :

Keberadaan aktivitas *outdoor education* dalam era globalisasi menjadi penting artinya sebagai suatu alternatif dalam upaya menurunkan dan pencegahan tingkat stres serta peningkatan kesehatan mental telah mampu melibatkan hampir seluruh lapisan masyarakat dan menjadi kebutuhan manusia. Dengan demikian *outdoor education* menjadi salah satu

aktivitas yang penting dalam kehidupan sehari-hari yang pelaksanaannya melalui permainan.

Kegiatan OE dilakukan di luar ruangan dengan rangkaian kegiatan petualangan dan permainan, baik yang sifatnya ringan, tidak beresiko tinggi (*soft game*) maupun yang sifat kegiatannya berat, sehingga memiliki tingkat kesulitan tertentu yang mampu memacu aliran adrenalin, dan memerlukan teknik tertentu serta bantuan orang lain (*hard game*). Seperti yang tertulis dalam artikel pada situs Google (2007) :

Jenis permainan dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu *hard game* dan *soft game*, kedua jenis permainan tersebut mengadaptasi dari permainan kepanduan dan kemiliteran tetapi keduanya merupakan suatu metode dalam *outdoor education* yang dilakukan dengan bantuan perlengkapan peralatan keamanan standar (untuk *hard game*) disesuaikan dengan jenis permainan dan tingkat bahayanya.

Outdoor education merupakan investasi bagi dunia pendidikan, selain memberi manfaat bagi siswa-siswi yang terlibat kegiatan di dalamnya juga memberikan efek positif bagi sekolah yang bersangkutan, di mana siswa-siswi menjadi produktif dalam belajar-mengajar dan stabil mental spiritualnya juga emosionalnya. Kegiatan OE terdiri dari berbagai variasi kegiatan, disesuaikan dengan kebutuhan siswa di lapangan. Kegiatan tersebut adalah: *team building*, manajemen diri, *communication skills*, *presentation skills* dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya siswa harus terjun langsung dalam kegiatan yang dilaksanakan.

Kegiatan OE mempunyai manfaat bagi siswa begitu juga bagi sekolah. Manfaat bagi siswa adalah : manfaat pendidikan, manfaat sosial, dan manfaat psikologis. Manfaat bagi sekolah adalah : kedisiplinan lingkungan sekolah, kerjasama antar siswa, kekeluargaan antar siswa guru dan staf TU dan terangkat

nama baik sekolah di lingkungan sekitar. Seperti yang dikemukakan oleh Ari Nursanti dalam *Pikiran Rakyat* (2006:27) bahwa "*Outdoor education* merupakan investasi bagi sekolah dan siswa dalam jangka panjang, selain memberikan manfaat bagi siswa sendiri juga memberikan efek positif bagi sekolah". Hampir semua kegiatan OE dilakukan secara kelompok, juga ada yang dilakukan secara individu untuk melewati tantangan dan permainan yang harus dilakukan. Untuk membina sikap sosial siswa-siswi dan mencairkan suasana kebekuan antar siswa dan pengajar, dilakukan kegiatan yang bernama *ice breaking* yang mampu mengatasi kendala tersebut. Melalui metode inisiatif di mana di dalam prosesnya para siswa diajarkan untuk membuka diri, berani memperkenalkan diri di depan orang banyak dan tidak dikenal, juga diajarkan untuk bisa konsentrasi dan kebersamaan untuk bisa memecahkan suatu kasus yang harus dipecahkan. Siswa akan belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan sesama rekan atau teman, baik dalam satu team maupun team yang lainnya. Peserta atau team akan berhadapan dengan orang yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda; kondisi ini akan menyebabkan siswa belajar untuk beradaptasi dan belajar saling menghargai. Seperti dikemukakan oleh Hopkins dan Putnam, (1991) bahwa :

... Meningkatkan kemampuan jasmani dan intelektual dalam hal ; pemecahan masalah, pengambilan keputusan, hidup bersama secara efektif dan kelompok yang harmonis, kerjasama dan komunikasi, toleransi, tenggang rasa, kepemimpinan dan tanggung jawab.

Dengan kebersamaan dalam kelompok siswa diajarkan berempati kepada sesama, berupaya untuk bisa mengendalikan diri dan meningkatkan ketahanan mental; juga mampu memahami kelebihan dan kelemahan diri sendiri dan orang lain, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya kerjasama di dalam

kelompok. Melalui OE fisik dan mental siswa menjadi terlatih untuk lebih baik lagi. Dengan setting lingkungan fisik dan sosial yang unik dan berbeda dengan keseharian di lingkungan kelas atau sekolah, para siswa diharapkan akan termotivasi untuk terus berinisiatif, mandiri, berani, percaya diri, juga untuk terus berlatih mengambil keputusan dalam kepemimpinan, melalui semangat yang tertanam dalam jiwa para siswa tersebut. Siswa menjadi tidak mudah goyah dalam menghadapi tantangan baik dalam belajar di sekolah maupun tantangan hidup di masyarakat sehingga siswa dapat mengaktualisasikan dirinya dengan baik untuk menghadapi masa depannya dengan lebih baik lagi. Seperti yang dikemukakan oleh Ancok (2003:115) bahwa :

Manfaat kegiatan *outdoor education* yang didapat adalah : mampu mengenal diri dan lingkungannya, mampu meningkatkan *self confidence* dan *self motivation*, menumbuhkan sikap-sikap positif, meningkatkan *interpersonal skills*, mampu bekerjasama dengan rekan-rekan, membentuk budaya organisasi yang kondusif dan terbentuknya tim kerja yang solid ...

Dalam ruang lingkup pendidikan jasmani, pembelajaran OE dilaksanakan di luar jam pelajaran dan mengambil tempat di luar lingkungan sekolah. Kusumaatmadja (1991:7), mengatakan bahwa "*Outdoor education* adalah suatu pelatihan pengembangan pribadi yang sangat dibutuhkan oleh negara yang sedang berkembang." Program pelatihan ini merupakan pengalaman berharga yang seharusnya dipergunakan dengan sebaik-baiknya oleh setiap orang yang mendapat kesempatan untuk mengikutinya. Dikatakannya juga bahwa salah satu hal yang penting dan dilakukan pada pelatihan ini adalah kesempatan untuk dekat dengan alam dan lingkungan, sehingga peserta dapat lebih menghargai dan mencintainya. Kusumowidagdo (1990) dalam Kusumaatmadja (1991:27)

mengatakan bahwa pelatihan OE tidak hanya mendekatkan peserta dengan alam dan lingkungan, tetapi juga dengan sesama, terutama rekan-rekan sebayanya. Peserta akan dihadapkan dengan keputusan-keputusan yang harus diambil, tantangan dan resiko yang telah diprogram secara tepat sehingga menyenangkan untuk dilakukan. Peserta akan belajar dan merasakan bagaimana dekat dengan alam dan lingkungan. Kurt Hahn (1994), dalam Kusumaatmadja, (1991:30) berpendapat bahwa pada waktu meninggalkan kenyamanan lingkungan rumah, tempat kerja yang sudah dikenal, untuk mempertaruhkan diri ke tempat yang tidak dikenal, peserta akan dianggap ber'Outdoor Education'. Juga pada waktu peserta mengganti cara berpikir dan cara mengerjakan sesuatu untuk mendapat sesuatu yang baru. Aktivitas fisik merupakan sarana yang digunakan dalam memberi kesempatan untuk belajar. Walau demikian OE tidak mengutamakan kesempatan fisik seseorang di alam terbuka, karena obyeknya adalah perbaikan konsep seseorang, pengertian yang lebih baik lagi terhadap diri sendiri dan sesama, keterampilan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berubah, dan pengembangan sikap positif. Dengan kata lain, semua ini mencerminkan seseorang yang tidak pernah menyerah, selalu berani mencoba dan mencoba lagi, dan meraih batas maksimal seseorang yang belum pernah disadari sebelumnya. Hopkins dan Putnam, (1993:201) menegaskan karakter yang utama dalam kegiatan OE adalah sebagai berikut:

... Meningkatkan kemampuan jasmani dan intelektual dalam hal; pemecahan masalah, pengambilan keputusan, hidup bersama secara efektif dan kelompok yang harmonis, kerjasama dan komunikasi, toleransi, tenggang rasa, kepemimpinan dan tanggung jawab.

Program OE khusus ditujukan bagi kebutuhan dan perkembangan para remaja. Periode remaja menjadi orang dewasa seringkali dilalui dengan banyaknya perubahan yang ingin mereka lakukan. *Outdoor education* memberi kesempatan untuk berkembang dan menyalurkan ide-ide dan kreativitas para remaja pada tahap yang rawan dalam hidup mereka. Kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dirancang untuk menggali keuletan, membangun rasa percaya diri, kemandirian dan berani mengemukakan pendapat. Dalam dunia yang tengah berkembang pesat, kemampuan individu dan rasa percaya diri harus dibangun sejak masa remaja, sehingga pada akhirnya para remaja dapat mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapi di masa mendatang. Masa remaja atau masa adolesensia (15-18 tahun) merupakan masa peralihan atau transisi antara masa anak dan masa dewasa. Pada masa ini anak mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Umumnya masa ini berlangsung dari sekitar umur 13 tahun sampai dengan 19 tahun, yaitu masa anak duduk di bangku Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Masa ini biasanya dirasakan sebagai masa yang sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi lingkungannya. Masa yang sulit artinya, karena remaja berada pada masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa, oleh karena itu status remaja agak kabur, baik bagi dirinya maupun bagi lingkungannya. "Ia bukan anak lagi tetapi juga belum dewasa. Hal ini dapat menyebabkan remaja menjadi ragu-ragu tentang peran yang diharapkan darinya." (Munandar, 1977:50). Remaja harus mendapat kesempatan untuk mempraktekkan pengetahuannya menjadi pengalaman bermakna. Kompetensi sosial memberikan remaja rasa percaya pada

diri sendiri dan keterampilan untuk tampil dalam lingkungan yang berbeda-beda. (Munandar, 1977:60). Hasil pengamatan lain menyangkut pendidikan di lingkungan sekolah yang dikemukakan oleh Habibi (1987), selaku pakar sains terkemuka, yang berpendapat bahwa sistem pendidikan di Indonesia belum memberi ruang yang lebih luas bagi pengembangan kemampuan sosial, khususnya sikap sosial siswa. Akibatnya pendidikan tidak lebih dari sekedar mengajarkan anak-anak dengan pengetahuan yang konvensional, dan masih kurang menciptakan kondisi sosial di mana mereka sendirilah yang berupaya untuk menemukan pengetahuan baru. Bertolak dari pemikiran Habibi, perlu dicari solusi yang terbaik untuk mengembangkan sikap sosial di usia remaja umumnya dan siswa SMA pada khususnya, yang selain dapat mencapai sasaran pendidikan, juga memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Sikap sosial pada hakikatnya ada pada setiap orang, namun ditinjau dari segi proses pendidikan, yang lebih penting adalah kerjasama yang harus dipupuk dan dikembangkan, karena kerjasama dapat terhambat dan tidak terwujud. Semiawan (1990:57), menyebutkan ada dua kondisi lingkungan yang bersifat memupuk sikap sosial, yaitu keamanan psikologis dan kebebasan psikologis. Proses sosial diartikan sebagai pengaruh timbal balik antara berbagai segi kehidupan bersama, baik antara orang dengan orang, orang dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Bentuk umum proses sosial adalah interaksi sosial yang merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada berbagai faktor seperti : imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati (Soerjono Soekanto, 1990:100). Dalam konteks



pendidikan jasmani interaksi sosial dalam bentuk asosiatif dikemukakan oleh

Alfermann (1999:372) :

Social interaction is the process of interpersonal influences between members of a group. In physical education, these influences may be concerned with the task (for example, learning skills, playing games) or with the social processes between teacher and students or within student groups.

Maksudnya adalah interaksi sosial merupakan proses yang saling memberikan pengaruh di antara anggota kelompok. Dalam konteks pendidikan jasmani, proses saling mempengaruhi berkenaan dengan tugas-tugas seperti belajar keterampilan, atau melakukan suatu permainan, atau proses sosial antara guru dengan murid, antara murid dengan kelompok. Pada aktivitas pembelajaran ketika guru memberi instruksi, kemudian siswa melaksanakannya, maka interaksi itu mengarah kepada bentuk yang positif sebagai upaya bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Secara umum, proses sosialisasi asosiatif memiliki bentuk seperti kerja sama, akomodasi, dan asimilasi (Bouman, 1976; Huky, 1982; Soekanto, 1990; Taneko, 1993).

Proses sosialisasi disosiatif sering juga disebut *oppositional processes* atau proses oposisi. Oposisi dapat diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu (Huky, 1983:72; Soekanto, 1990:98). Proses sosialisasi disosiatif dibedakan ke dalam tiga bentuk, yaitu: 1. Persaingan (*Competition*), 2. Kontravensi (*Contravention*), 3. Pertentangan atau konflik (*Conflict*).

Proses sosial pada anak besar (7-12 tahun) sering disebut sebagai usia berkelompok. Mereka membuat kelompok atau geng dengan alasan dua atau tiga teman tidaklah cukup baginya. Anak ingin bersama dengan kelompoknya, karena hanya dengan demikian terdapat cukup teman untuk bermain dan berolahraga atau melakukan aktivitas lainnya untuk mendapatkan kegembiraan. Seperti dikemukakan oleh Hurlock (1987; dalam Sukintaka, 1992), menyatakan bahwa "Dengan bermain bersama dengan anak lain, anak-anak belajar bagaimana menerapkan hubungan sosial, kemandirian, dan bagaimana menemukan penyelesaian masalahnya".

Delikueni anak-anak berawal dari ketidakmampuan anak beradaptasi dengan lingkungan sosial karena dampak negatif dari interaksi sosial yang tidak mampu dicegahnya. Kejadian seperti itu tidak diinginkan oleh pendidikan jasmani yang memiliki fungsi dan tujuan menumbuhkembangkan seluruh aspek yang dimiliki anak didik (psikomotor, kognitif, dan afektif), khususnya dalam membantu anak mengembangkan kemampuan sosial. Beberapa cara dalam membantu proses sosialisasi anak-anak adalah melalui keanggotaan kelompok seperti dikemukakan Kusmaedi Nurlan, Husdarta dan Yusuf Hidayat (2004:50) yaitu : "fungsi dan tujuan pendidikan jasmani adalah menumbuhkembangkan seluruh potensi yang ada pada peserta didik melalui aktivitas jasmani." Termasuk juga mengembangkan kemampuan sosial anak. Alfermann (1999:374) menyatakan bahwa "*Physical education is a natural practise ground for sosial interaction and an opportunity for observing sosial processes. These are seen within groups as well as between group*". Bahwa pendidikan jasmani merupakan



dasar latihan yang alamiah bagi interaksi sosial dan kesempatan terjadinya proses sosial. Seperti dikemukakan oleh Lutan Rusli (2001:108) bahwa pendidikan jasmani memberi kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang. Lebih lanjut Lutan Rusli mengemukakan bahwa "Manfaat dari segi sosial akan banyak diperoleh melalui program pendidikan jasmani sebab melalui aktivitas jasmani atau olahraga seseorang memperoleh kesempatan untuk bergaul, berinteraksi antar satu dengan yang lainnya". (2001:207). Sikap dan perilaku yang sesuai norma dan direstui dapat dibina dengan aktivitas jasmani. Meningkatnya kemampuan interaksi sosial siswa terjadi apabila proses pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan dengan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Melalui pendekatan mengajar pendidikan jasmani yang terus berkembang, guru berupaya untuk bekerja secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dengan tidak melupakan karakteristik peserta didik yang diidentifikasi melalui minat dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis melaksanakan penelitian yang diharapkan dapat menemukan satu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani di SMA, yang dapat mengembangkan kemampuan proses sosialisasi siswa SMA dengan judul "Dampak Pendekatan Outdoor Education Dalam Pengajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Proses Sosialisasi Siswa SMA".

B. Rumusan Penelitian

Problematika di lapangan adalah bahwa guru pendidikan jasmani di SMA lebih menekankan pada proses mengembangkan keterampilan motorik. Ditunjukkan pula oleh dominannya gaya mengajar komando (bersifat *teacher centered*) di SMA yang diarahkan untuk aktivitas yang bersifat kompetitif dengan penekanan pada hasil akhir menang atau kalah, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan mengembangkan aspek sosialnya. Padahal mengembangkan aspek sosial sejak anak (usia dini) merupakan fondasi bagi dimilikinya *social skill* di masa berikutnya (Lutan Rusli, 2001:105). Seperti dikemukakan pula Kamtomo (1997:60) bahwa ketika anak bermain dalam suatu permainan olahraga maka sesungguhnya mereka sedang belajar menerapkan status dan peranannya seperti halnya dalam kehidupan sosial di masyarakat. Ketika menjadi pemain maka berperanlah sebagai pemain, ketika menjadi wasit maka jadilah sebagai wasit bukan sebagai pemain. Kenyataannya anak didik masih mengalami kesulitan untuk mampu bersosialisasi dengan temannya yang berbeda daerah tempat tinggalnya, lingkungan masyarakat umum sekitarnya, terlebih lagi dengan lingkungan yang baru dikenalnya.

Dalam konteks pendidikan jasmani interaksi sosial dalam bentuk asosiatif dikemukakan oleh Alfermann (1999:372) :

Social interaction is the process of interpersonal influences between members of a group. In physical education, these influences may be concerned with the task (for example, learning skills, playing games) or with the social processes between teacher and students or within student groups.

Maksudnya adalah interaksi sosial merupakan proses yang saling memberikan pengaruh di antara anggota kelompok. Dalam konteks pendidikan jasmani, proses saling mempengaruhi berkenaan dengan tugas-tugas seperti belajar keterampilan, atau melakukan suatu permainan, atau proses sosial antara guru dengan murid, antara murid dengan kelompok. Pada aktivitas pembelajaran ketika guru memberi instruksi, kemudian siswa melaksanakannya, maka interaksi itu mengarah kepada bentuk yang positif sebagai upaya bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Secara umum, proses sosialisasi asosiatif memiliki bentuk seperti kerja sama, akomodasi, dan asimilasi (Bouman, 1976; Huky, 1982; Soekanto, 1990; Taneko, 1993).

Proses sosialisasi disosiatif sering juga disebut *oppositional processes* atau proses oposisi. Oposisi dapat diartikan sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu (Huky, 1983:72; Soekanto, 1990:98). Proses sosialisasi disosiatif dibedakan ke dalam tiga bentuk, yaitu: 1. Persaingan (*Competition*), 2. Kontravensi (*Contravention*), 3. Pertentangan atau konflik (*Conflict*).

Di samping masalah di atas tersebut dewasa ini anak-anak SMA dipengaruhi oleh lingkungan dan kemajuan zaman sehingga nilai-nilai sosial kemasyarakatan maupun akademis di sekolahnya mulai pudar sehingga segala sesuatunya masih tergantung terhadap orang lain (lingkungan keluarga; bapak-ibu; lingkungan masyarakat; teman bermain; teman sekolah) dalam penyelesaian atau mencukupi kebutuhan hidup dan sekolahnya.

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas diajukan beberapa pertanyaan penelitian :

1. Apakah terdapat peningkatan, pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif siswa.
2. Apakah terdapat peningkatan, pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *soft game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif siswa.
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan antara pengaruh pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* dan pendekatan *soft game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif siswa.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Bertujuan untuk mengetahui dampak pendidikan jasmani yang dilaksanakan melalui pendekatan pembelajaran *outdoor education* terhadap proses sosialisasi siswa SMA

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif.

- b. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *soft game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif.
- c. Untuk mengetahui perbedaan antara pengaruh pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* dan pendekatan *soft game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pendidikan, pembinaan, dan pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan informasi dan referensi bagi para peneliti yang hendak meneliti masalah-masalah yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* dan *soft game* dalam pengajaran pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan proses sosial siswa di SMA. Hasil penelitian ini sebagai kajian dan rujukan di bidang strategi belajar mengajar pendidikan jasmani yang dapat dijadikan masukan dan sumber tambahan oleh lembaga-lembaga yang berkepentingan dalam mengembangkan keilmuan di bidang pendidikan

jasmani, seperti : FPOK, para guru pendidikan jasmani dan lembaga terkait lainnya, termasuk para peneliti dalam bidang kajian yang sama.

2. Manfaat Praktis

Memperoleh pendekatan mengajar *outdoor education* yang lebih sesuai di antara pendekatan *hard game* dan pendekatan *soft game* dalam upaya mengembangkan proses sosialisasi siswa SMA dalam konteks pendidikan jasmani.

E. Pembatasan Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada penerapan pembelajaran *outdoor education* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan *hard game* dan *soft game*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan sampel penelitian siswa laki-laki dan perempuan kelas satu Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Majalengka.

Penelitian diarahkan untuk mengetahui perubahan proses sosialisasi siswa SMA melalui indikator perubahan proses asosiatif dan proses disosiatif yang diketahui dari proses pengumpulan dan analisis data dengan angket yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya melalui pretes dan postes.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Dalam ruang lingkup pengertian pendidikan jasmani pendekatan *outdoor education* dilaksanakan di luar lingkungan sekolah. Pembelajaran *outdoor education* sudah menjadi program sekolah di negara luar seperti di Kanada, USA,

Jerman, Jepang, Hongkong, Malaysia, Singapura dan program tersebut dinamakan *outward bound*. *Outward bound* masuk ke Indonesia pada tahun 1990 dan dinamakan OBI (*Outward Bound* Indonesia) yang memulai kegiatannya pada tahun 1991 bertempat di pusat pelatihan OBI di Jatiluhur, Purwakarta, Jawa Barat. Kusumaatmadja (1991:56) mengatakan bahwa *outward bound* adalah suatu pelatihan pengembangan pribadi yang sangat dibutuhkan oleh negara yang sedang berkembang. Program pelatihan ini merupakan pengalaman berharga yang seharusnya dipergunakan sebaik-baiknya oleh setiap orang yang mendapat kesempatan untuk mengikutinya tidak terkecuali para siswa. Dikatakannya juga bahwa salah satu hal yang penting dan dilakukan pada pelatihan ini adalah kesempatan untuk dekat dengan alam dan lingkungan, sehingga peserta dapat menghargai dan mencintai. Kusumowidagdo (1990) dalam Kusumaatmadja (1991:97) mengatakan bahwa pelatihan *outward bound* atau *outdoor education* tidak hanya mendekatkan peserta atau siswa dengan alam dan lingkungan, tetapi juga dengan sesama terutama rekan-rekan sebayanya. Siswa akan dihadapkan dengan keputusan-keputusan yang harus diambil, tantangan dan resiko yang sudah diprogram secara tepat sehingga menyenangkan untuk dilakukan.

Hopkins dan Putnam (1991:201) menegaskan karakter yang utama dalam melakukan kegiatan *outdoor education* adalah sebagai berikut :

- Aktif dalam lingkungan yang berbeda untuk menambah pengalaman dalam bidang pelajaran seperti geographi, sejarah atau ilmu pengetahuan.

- Kegiatan luar yang penuh dengan tantangan dan petualangan. Melalui kegiatan ini peserta mendapat pengalaman langsung atau tempat berbeda dan membandingkan dengan lingkungan mereka.
- Pengalaman yang dilengkapi fasilitas alam akan mengembangkan panca indra, estetis dan kreativitas siswa.
- Meningkatkan kemampuan jasmani dan intelektual dalam hal: pemecahan masalah, pengambilan keputusan, hidup bersama secara efektif dan kelompok yang harmonis, kerjasama, komunikasi, toleransi kepemimpinan dan tanggung jawab.
- Mengembangkan sikap sosial dalam setiap pemecahan masalah dan tantangan hidup yang harus dilaluinya.

Program *outdoor education* yang dikhususkan untuk kebutuhan dan perkembangan siswa (remaja). Periode remaja untuk menjadi orang dewasa seringkali dilalui dengan banyak perubahan yang ingin mereka lakukan. *Outdoor education* memberikan kesempatan untuk berkembang dan menyalurkan ide-ide dan kreativitas para siswa. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dirancang untuk menggali keuletan, membangun rasa percaya diri, kemandirian dan berani mengemukakan pendapat. Dalam dunia yang tengah berkembang pesat ini hal-hal tersebut di atas harus dibangun sejak masa remaja sehingga pada akhirnya para remaja dapat mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapi di masa yang akan datang

Proses pembelajaran *outdoor education* terbagi dalam dua jenis yaitu pendekatan *hard game* dan pendekatan *soft game*. Pendekatan *hard game* yaitu

jenis permainan yang paling berisiko bagi peserta mengalami cedera sehingga menimbulkan naiknya adrenalin peserta, sehingga peserta harus dibekali dengan alat keamanan standar untuk membantu pengamanan dan selalu membutuhkan bantuan orang lain. Siswa juga dituntut untuk terus berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya. Seperti yang dikemukakan oleh Ancok (2003:11):

... Kegiatan *outdoor education* harus dimulai dengan kegiatan pembentukan diri melalui kegiatan yang penuh tantangan (memacu adrenalin menjadi naik), dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan mempunyai kemampuan, tumbuhnya sikap positif untuk memudahkan berinteraksi dengan orang lain.

Sedangkan pendekatan *soft game* adalah jenis permainan tidak berisiko karena dilakukan dengan pendekatan bermain peran (*role playing*) dengan penuh kegembiraan dan dilakukan melalui simulasi-simulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa baik secara bersama-sama maupun individual. Seperti dikemukakan oleh Ancok (2003:6) : "... Metode ini penuh kegembiraan karena dilakukan dengan permainan dan bermain peran."

Proses sosial adalah pengaruh timbal balik antara berbagai segi kehidupan bersama yang di dalamnya terkandung suatu gejala perubahan, gejala penyesuaian dan gejala pembentukan (Astrid S. Soesanto,1985 dan Soerjono Soekanto, 1990:207) proses sosial terdiri dari proses asosiatif dan proses disosiatif:

1. Proses Asosiatif

Proses asosiatif adalah proses yang menuju pada suatu kerjasama melalui keserasian pandangan dan tindakan yang mengarah pada kesatuan tindakan (Soerjono Soekanto, 1990 dan Soleman B. Taneko, 1993) dengan kata lain

adalah proses yang mempersatukan di antara dua orang atau lebih dan atau di antara kelompok. Proses asosiatif terdiri dari :

- a. Kerjasama yaitu bekerja secara bersama-sama karena mempunyai kepentingan yang sama.
 - b. Akomodasi adalah usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan. Yaitu usaha untuk mencapai kestabilan (Soerjono Soekanto, 1990:85).
 - c. Asimilasi adalah usaha-usaha untuk mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau kelompok manusia juga meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan bersama.
2. Proses Disosiatif disebut juga sebagai *oppositional process* atau proses oposisi yakni proses sebagai cara berjuang melawan seseorang atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan tertentu (Soerjono Soekanto, 1990). Pola-pola oposisi dinamakan *struggle for existence*. Proses disosiatif terdiri dari :
- a. Persaingan (*Competition*) yaitu suatu proses sosial, ketika individu atau kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang sedang tren dengan cara menarik perhatian publik atau mempertajam prasangka tanpa mempergunakan ancaman atau kekerasan
 - b. Kontravensi (*Contravention*) yaitu suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian dengan bentuk-bentuknya seperti : penolakan, perbuatan kekerasan dan mengacau

rencana pihak lawan. Menyangkal pernyataan orang lain, penghasutan, perbuatan khianat, mengganggu dan membingungkan pihak lawan.

Pada dasarnya pembelajaran *outdoor education* dengan pendekatan *hard game* memiliki pengaruh terhadap proses sosialisasi asosiatif, selain itu pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* memiliki pengaruh terhadap proses sosialisasi disosiatif.

Namun bila dibandingkan antara pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* dengan pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *soft game* terdapat perbedaan pengaruh terhadap proses sosialisasi baik itu asosiatif maupun disosiatif.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* dapat meningkatkan proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif siswa.
2. Pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *soft game* dapat meningkatkan proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif siswa.
3. Hasil pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *hard game* lebih baik daripada melalui pendekatan *soft game* terhadap proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif siswa.



G. Definisi Operasional

1. Outdoor Education (OE)

Outdoor education adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan di luar ruangan kelas yang dikondisikan dalam suatu tantangan yang menarik, dengan kegiatan di alam terbuka sebagai media pendidikan. Secara umum istilah *outdoor education* diartikan sebagai suatu kegiatan di alam terbuka. (Vries dan Martin, 1985; dalam Hopkins dan Putnam, 1993).

2. Hard Game

Proses pengajaran yang menggunakan metoda permainan yang didalamnya terdapat unsur-unsur keberanian dan mengandung resiko yang tinggi sehingga mengharuskan siswa untuk selalu mengikuti standar operasional yang telah ditentukan dan kerjasama dalam kelompok untuk meminimalkan resiko yang tinggi tersebut, (Google, 2007).

3. Soft Game

Proses pengajaran yang menggunakan metoda permainan yang didalamnya terdapat unsur-unsur kegembiraan dan tidak mengandung resiko yang tinggi, tetapi tetap harus dilakukan dengan kerjasama untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelompok, (Google, 2007).

4. Pendidikan Jasmani

Proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan, olahraga yang dipilih dengan maksud untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup aspek jasmaniah, intelektual, emosional, sosial dan moral, (Rusli Lutan, 2001).

5. Proses Sosialisasi

Proses sosial merupakan suatu gejala perubahan, gejala penyesuaian diri, gejala pembentukan dari upaya individu atau kelompok dalam menyesuaikan diri dengan keadaan, (Susanto, 1983). Proses sosial adalah pengaruh timbal balik antara segi kehidupan bersama, misalnya saling mempengaruhi antara kehidupan sosial dengan politik, politik dengan hukum, seni budaya dengan kehidupan sosial. Didalamnya terangkum proses sosialisasi asosiatif dan proses sosialisasi disosiatif, (Soekanto, 1990).

6. Pembelajaran

Suatu usaha yang bersifat sadar di mana terjadi proses interaksi antara guru dengan murid yang memungkinkan terjadinya proses transportasi ilmu dengan sistematis, terarah pada perubahan tingkah laku dari tidak bisa menjadi bisa pada diri anak didik atau siswa, (Muhamad Surya, 2004).

