

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan (*Ability*) adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seseorang. Kemampuan merupakan sebuah faktor yang sangat menunjang bagi siswa untuk mengembangkan potensi dan keahlian yang mereka miliki baik di keluarga, sekolah maupun di lingkungan masyarakat.

Gardner mendefinisikan kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya. Keberagaman kecerdasan atau kemampuan yang diungkapkan oleh Gardner memiliki 8 jenis kecerdasan, yaitu : 1) Kecerdasan linguistik, 2) kecerdasan logika-matematika, 3) Kecerdasan *intrapersonal*, 4) kecerdasan *interpersonal*, 5) kecerdasan musikal, 6) kecerdasan *visual-spasial*, 7) kecerdasan kinestetik, 8) kecerdasan naturalis.<sup>1</sup>

Dari beberapa kecerdasan yang diungkapkan Gardner diatas, kecerdasan *interpersonal* merupakan salah satu kecerdasan yang berkembang dalam diri seseorang. Kecerdasan *interpersonal* merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Karena pada dasarnya manusia merupakan

---

<sup>1</sup> M. Adi Gunawan, *Born To Be Genius*, (Jakarta, Gramedia Pustaka Umum, 2005) h. 106

mahluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa peran serta orang lain dalam menjalankan setiap aktifitas kehidupannya.

Bagi setiap siswa kecerdasan *interpersonal* sangat membantu siswa dalam menyesuaikan diri serta membentuk hubungan sosial baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Demikian pula sebaliknya, tanpa kecerdasan *interpersonal* siswa akan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain. Minimnya kecerdasan *interpersonal* dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan cenderung tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya. Dalam kegiatan belajar mengejar kecerdasan *interpersonal* siswa yang minim menyebabkan siswa tersebut kurang mampu bekerjasama dengan siswa lain dan cenderung pasif, di jauhi serta kurang mampu berinteraksi dengan guru serta teman-temannya.

Dewasa ini, hubungan atau interaksi sosial yang terjalin di kalangan pelajar khususnya SMP sangatlah minim terjadi. Ini disebabkan karena kurangnya aktivitas sekolah yang mereka lakukan secara bersama-sama. Selain itu, banyaknya para siswa yang senang bermain dengan *gadget-gadget* canggih yang mereka miliki berupa *handphone*, *tab*, *ipod*, dll., baik di dalam maupun diluar kelas saat kegiatan belajar mengajar sedang tidak berlangsung. Hal ini sangat mempengaruhi intensitas hubungan sosial para siswa, baik dengan teman sebaya maupun dengan lingkungan, tingkat keributan siswa antar kelas semakin meningkat karena terjadinya kesalah pahaman antar siswa yang minim kemampuan interpesonalnya, dan siswa

yang tingkat ekonomi keluarganya lebih rendah terlihat lebih pasif dalam bergaul dengan siswa yang tingkat ekonomi keluarganya lebih tinggi.

Usia Sekolah Menengah Pertama merupakan masa peralihan seorang individu dari usia anak-anak ke usia remaja. Dimana banyak terjadinya konflik sosial yang disebabkan karena labilnya kondisi emosi yang dialami individu dalam kehidupannya.

Ditinjau dari permasalahan-permasalahan yang terjadi di atas dapat dilihat bahwa kurangnya kemampuan *interpersonal* yang terjadi pada siswa dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya sangatlah berpengaruh terhadap perilaku-perilaku sosial yang terjadi di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Seharusnya siswa mampu mematuhi peraturan-peraturan atau norma-norma yang berlaku di masyarakat dan mampu menghargai dan menghormati perbedaan pendapat diantara mereka agar hubungan sosial mereka terjalin lebih baik. Namun, karena minimnya kemampuan *interpersonal* yang dimiliki siswa membuat ia kurang mengetahui hal-hal tersebut.

Menurut A. Esnoe Sanusi yang dikemukakan bukunya yang berjudul *Low Impact Games* bahwa tujuan dari *outbound* bergantung pada lembaga atau instansi yang menyelenggarakannya, antara lain : 1) *Pre Test*, 2) Pelatihan manajemen, 3) Meningkatkan Kemampuan Sumber Daya Manusia, 4) Membangun Kerjasama, 5) Pengisi waktu luang, 6) Kegiatan Rekreasi, 7) Petualangan Kecil.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> A. Esnoe Sanoesi, *Low Impact Games* (Yogyakarta, Kanisius, 2010), hh.22-26

Dapat ditinjau dari penjabaran diatas bahwa kegiatan *outbound* dapat mempengaruhi kemampuan sumber daya manusia khususnya kemampuan *interpersonal* siswa yang peneliti lakukan pada siswa SMP PGRI Rawarengas Tangerang.

Fenomena-fenomena hubungan sosial yang terjadi di atas juga terlihat pada siswa SMP PGRI Rawarengas. Maka dari itu, peneliti ingin menghilangkan dan mengatasi batasan-batasan tersebut melalui kegiatan *outbound* yang diaplikasikan dalam beberapa permainan-permainan yang telah dikemas secara khusus untuk mempengaruhi kemampuan *interpersonal* siswa di SMP tersebut.

Mengaplikasikan langsung kegiatan-kegiatan *outbound* di lapangan merupakan salah satu cara peneliti untuk dapat langsung melihat interaksi sosial yang terjalin di antara para siswa. Dengan mengaplikasikan langsung, peneliti dapat mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan *interpersonal* siswa, baik dengan teman sebayanya maupun lingkungannya. Dari penjabaran permasalahan di atas, mengenai minimnya kemampuan *interpersonal* siswa di sekolah maupun lingkungannya. Peneliti dapat meneliti masalah tersebut menggunakan metode eksperimen dimana peneliti dapat melakukan tes awal dan tes akhir untuk mengetahui pengaruh kegiatan *outbound* terhadap *interpersonal skill* siswa SMP PGRI Rawarengas Tangerang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. *Interpersonal Skill* yang dimiliki siswa di SMP PGRI Rawarengas masih rendah.
2. Perkembangan kemampuan *interpersonal* siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.
3. Kegiatan *outbound* dapat mempengaruhi kemampuan *interpersonal* siswa SMP PGRI Rawarengas.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mempelajari dan mempermudah dalam penelitian masalah ini, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Maka dalam penelitian ini peneliti membatasi pada penelitian untuk mengetahui pengaruh *outbound* terhadap *interpersonal skill* siswa SMP PGRI Rawarengas Tangerang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan masalah tersebut sebagai berikut: apakah kegiatan *outbound* dapat mempengaruhi *interpersonal skill* siswa SMP PGRI Rawarengas?

## **E. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari program-program pendidikan yang dilakukan di sekolah. Kegunaan penelitian ini dapat di jelaskan berdasarkan kategorinya, sebagai berikut :

### **1. Bagi siswa:**

- a) Agar para siswa yang minim kemampuan interpersonalnya baik disekolah maupun di masyarakat mampu memahami pentingnya kemampuan *interpersonal* untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri mereka.
- b) Agar para siswa mengetahui bahwa kemampuan *interpersonal* yang baik itu tidak hanya diterapkan kepada satu atau dua orang saja melainkan dengan semua orang.

### **2. Bagi dunia pendidikan :**

- a) Sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun program pendidikan yang efektif bagi para siswa khususnya yang sedang duduk di Sekolah Menengah Pertama.
- b) Sebagai salah satu pedoman guru agar metode pengembangan potensi siswa tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas saja melainkan diluar kelas juga.