

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang dalam kegiatan bermasyarakat tidak akan terlepas untuk bersosialisasi dengan orang di sekitarnya, karena pada prinsipnya setiap orang akan membutuhkan bantuan orang lain dalam hal apapun, sehingga ketika bermasyarakat harus mempunyai rasa saling peduli, membantu, dan bekerja sama.

Dalam masyarakat, manusia selalu berinteraksi dengan sesama serta dengan lingkungan. Berkelompok tentulah tidak mudah. Untuk menciptakan kondisi kehidupan yang harmonis anggota kelompok haruslah saling menghormati dan menghargai. Keteraturan hidup perlu selalu dijaga. Bersosialisasi yang teratur adalah impian setiap insan. Menciptakan dan menjaga hubungan antar sesama yang harmonis adalah tugas manusia.

Manusia merupakan makhluk Tuhan yang paling tinggi dibanding makhluk Tuhan lainnya. Manusia di anugerahi kemampuan untuk berpikir, kemampuan untuk memilah dan memilih mana yang benar dan mana yang salah. Dengan kelebihan itulah manusia seharusnya mampu mengelola lingkungan dengan baik.

Kehidupan sosial manusiapun perlu dikelola dengan baik, tidak hanya lingkungan yang perlu dikelola dengan baik. Sumber daya manusiapun harus menjadi dikelola sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya yang berjiwa pemimpin, paling tidak untuk memimpin dirinya sendiri.

Manusia akan dapat mengelola diri, kelompok dan lingkungan dengan baik dengan mempunyai jiwa kepemimpinan. Khususnya dalam menyelesaikan masalah yang relatif sulit. Disinilah dituntut kemampuan seorang pemimpin dalam mengambil keputusan agar masalah dapat terselesaikan dengan baik.

Memasuki Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah saatnya setiap individu belajar bagaimana bermasyarakat, mulai dari berinteraksi, bersosialisasi, dan berkomunikasi dalam ruang lingkup sekolah tersebut. Semua itu dilakukan untuk belajar bermasyarakat di sekolah sebelum keluar ke ruang lingkup yang lebih besar.

Pada tahapan inilah seseorang akan memasuki sebuah kelompok kecil sampai kelompok besar, mulai dari kelompok kelas (kecil), kelompok satu angkatan (menengah), bahkan kelompok satu sekolah (besar). Pada dasarnya setiap individu memiliki nilai-nilai kepemimpinan dalam dirinya tapi banyak sekali faktor-faktor yang membuat nilai-nilai kepemimpinan tersebut tidak muncul bahkan sering sekali terpendam karena faktor-faktor tersebut.

Fenomena yang sering terjadi di sekolah adalah ketika ada suatu permasalahan yang membutuhkan seseorang pemimpin untuk menyelesaikannya, tapi tidak ada yang berani menjadi pemimpin dengan berbagai alasan, mulai dari tidak percaya diri, malu, kurang berpengalaman, dan yang lainnya. Padahal dalam dirinya ada kemauan untuk menjadi pemimpin tapi karena faktor-faktor tersebut yang membuat nilai-nilai kepemimpinan dalam dirinya terpendam, yang akhirnya membuat permasalahan tidak bisa di selesaikan.

Jika dikaitkan dalam kegiatan olahraga rekreasi yaitu bermain di alam terbuka, banyak sekali permainan-permainan yang dapat menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan. *Outdoor games activities* adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan di luar ruangan melalui aktifitas bermain, banyak permainan yang dapat di lakukan untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan para siswa, dalam *outdoor games activities* di bagi menjadi dua, permainan individu dan permainan berkelompok.

Dalam hal ini, permainan berkelompok yang akan dilakukan. Karena ketika bermain dalam kelompok seseorang akan memaksa dirinya untuk melakukan interaksi dan bersosialisasi dengan yang lainnya untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada, sehingga tujuan dalam menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan akan terwujud dengan melakukan permainan tersebut.

Situasi ini mendorong peneliti untuk mengembangkan model *outdoor games activities* dalam menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan, Bekasi.

B. Fokus Masalah

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah menerapkan model *outdoor games activities* dalam menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan, Bekasi.

C. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan model *Outdoor Games Activities* pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah model *Outdoor Games Activities* pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi efektif menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik dengan menerapkan model *outdoor games activities* diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan, maka dikembangkan model *outdoor games activities* yang dikemas dalam bentuk buku ajar dan sebagai sumber pengetahuan yang baru bagi peserta didik mengenai cara untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan.
2. Hasil pengembangan model pembelajaran ini nantinya diharapkan akan menambah pedoman guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam melakukan strategi pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun
3. Hasil pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa memiliki nilai-nilai kepemimpinan sehingga dapat membantu proses belajar mengajar pada sekolah.
4. Bagi peneliti penelitian pengembangan model pembelajaran ini diharapkan akan menambah pengetahuan diri dalam mempersiapkan profesi menjadi seorang pendidik, dan juga dapat dijadikan landasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian yang sejenis.