

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Pengembangan Model

Beberapa ahli mengemukakan pengertian penelitian yaitu, penelitian adalah suatu usaha yang sistematis yang ditujukan untuk memecahkan masalah. Penelitian selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, yang kesalahannya lebih kecil daripada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya.

Penelitian adalah merupakan proses ilmiah yang mencakup sifat formal dan intensif. Maksud dari formal dan intensif yaitu penelitian terikat dengan aturan, urutan, maupun cara penyajiannya agar memperoleh hasil yang diakui dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.¹ Penelitian dimulai dari hasrat keingintahuan dan permasalahan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis.

Metodologi penelitian adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data, yang dikembangkan untuk memperoleh pengetahuan dengan menggunakan prosedur reliabel dan

¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*,(Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008)., h.5

terpercaya.² Tujuan pada metode penelitian mengetahui cara-cara yang benar dan sistematis dalam melakukan penelitian sehingga ketika sudah mengikuti prosedur dengan benar penelitian tersebut dapat dikatakan penelitian yang dapat dipercaya.

Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan, dan mendesak. Pembagian penelitian didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan. Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan. Sedangkan menurut Borg and Gall dalam sugiyono menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.³

Sugiyono “Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”.⁴

² Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*,(Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1996)., h.10

³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*,(Bandung: Alfabeta, 2013)., h.9

⁴ Ibid., h.407

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan penelitian adalah suatu usaha yang sistematis untuk memecahkan masalah yang mencakup sifat formal dan intensif.

Penelitian pengembangan merupakan penelitian pendekatan yang dihubungkan pada rancangan kerja dan pengembangan serta memiliki tujuan untuk perancangan dalam lingkungan pembelajaran serta mengusahakan untuk pemahaman pada fundamental secara ilmiah. Penelitian pengembangan bukan untuk merinci dan menerapkan intervensi yang lengkap akan tetapi ditujukan untuk memberikan metode yang menarik sehingga dapat langsung diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Berikut beberapa model yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan sebuah model pembelajaran diantaranya.

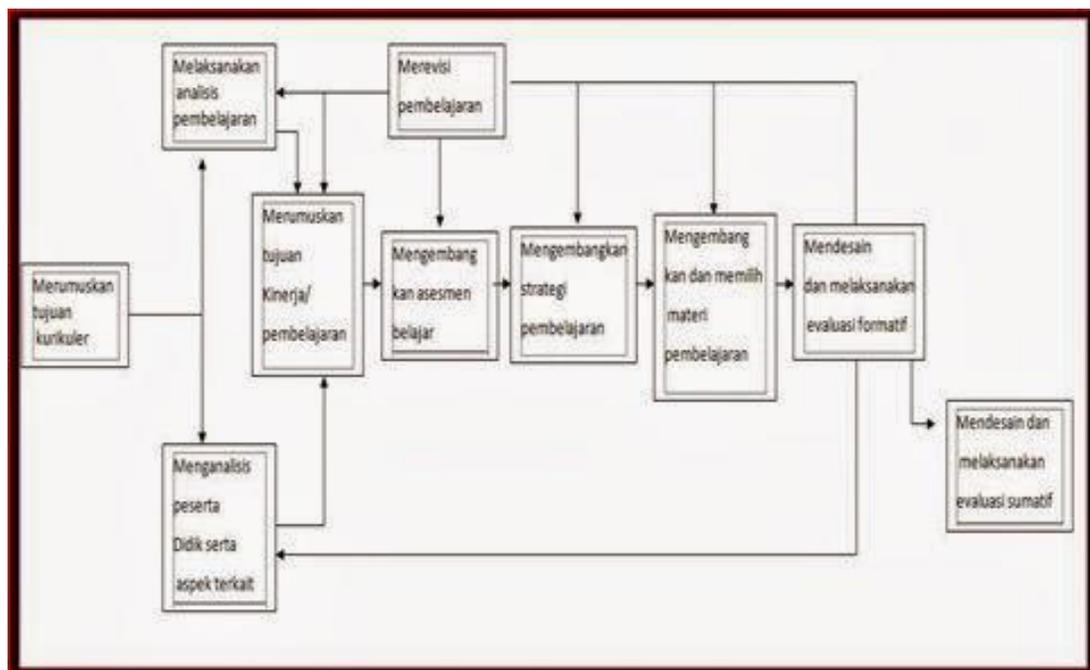
1. Pengembangan Model Dick&Carey

Penelitian dan pengembangan model Dick&Carey “didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implemtasi dan evaluasi”.⁵

Pengembangan model Dick&Carey merupakan pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil

⁵ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 98

penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Diperlukan untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran.



Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick&Carey

2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. “Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*”.⁶



Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE

Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplentasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikan. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan

⁶ Ibid., h. 110

strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran efektif, efisien dan menarik. Langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

3. Model Jerold E. Kemp

Jerold E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukkan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan desain sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunaannya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja”.⁷



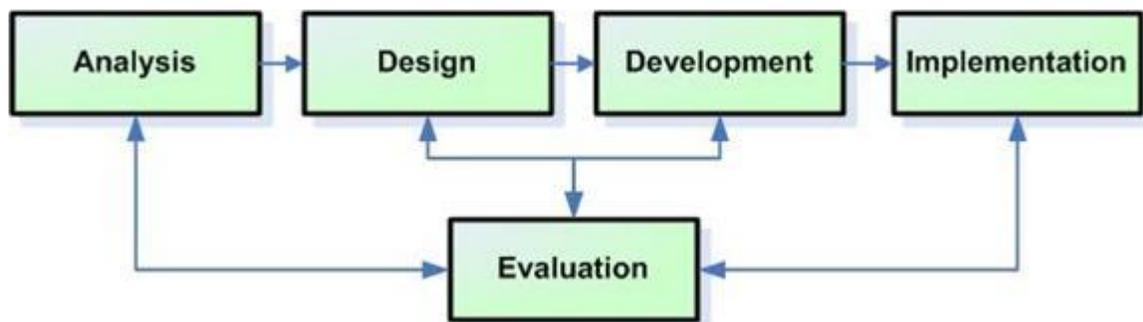
Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp.

⁷ Ibid., h. 117

Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas secara efektif, efisien dan menarik.

4. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalisis*, *(D)esain*, *(D)evelopment*, *(I)mplementasion*, dan *(E)valuation*.⁸



Gambar 2.4 Model Pembelajaran ADDIE

ADDIE dilakukan secara sistematis dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik.

⁸ Ibid., h. 125

5. Model Borg&Gall

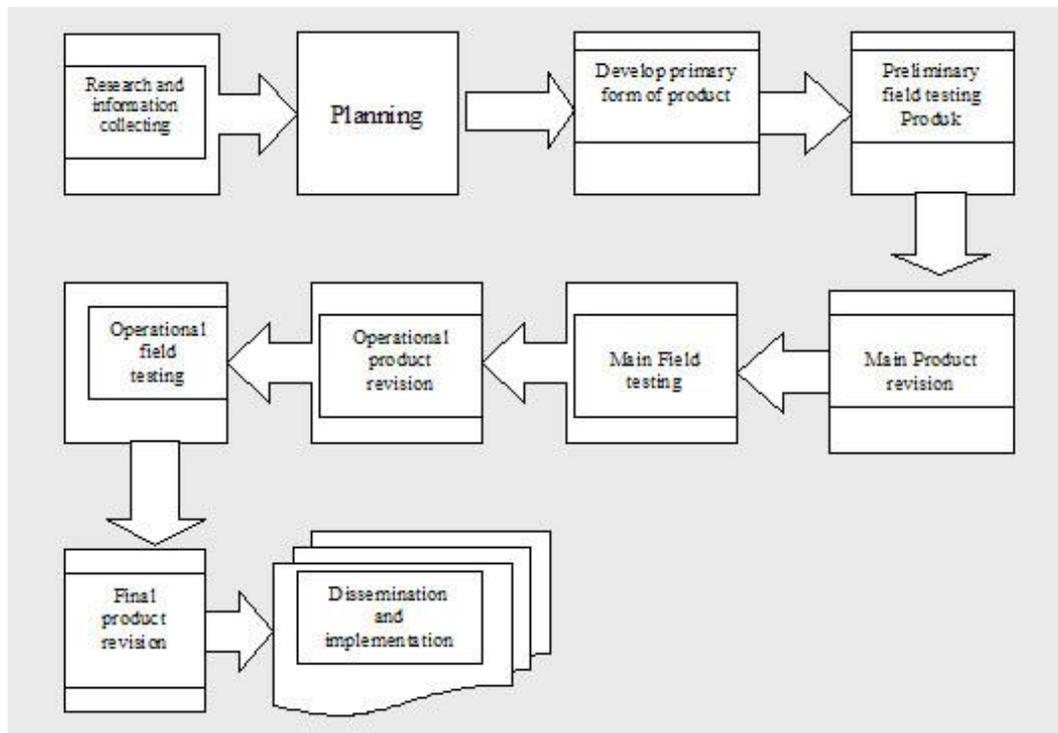
Borg&Gall mengatakan sebagai berikut;

*Research and development is an industry based development model in which the finding of research are used to design new product and procedures, which then are systematicall field tested, evaluated, and refined until they meat specified criteria effectiveness, quality, or similar standard.*⁹

Penelitian dan pengembangan model Borg&Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur. Dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematis di uji lapangan, di evaluasi dan di sempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektivan, kualitas atau standar dalam penelitian.

Pada penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk model *outdoor games activities* bagi siswa SMAN 3 Tambun Selatan dengan desain baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan sumber belajar lain dalam proses menumbuhkan nilai kepemimpinan. Untuk mempermudah sistematisasi peneliti maka akan digambarkan *chart* mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian Borg dan Gall:

⁹ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, Eight Edition Educational Research (NewYork, 2007) h.589



Gambar 2.5 Chart Langkah-langkah pengembangan model dari Borg&Gall

Pada penelitian ini tidak lengkap menggunakan semua langkah pada model Borg&Gall, tapi hanya enam langkah yang digunakan, yaitu: *research information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing.*

Selanjutnya, untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

a) Analisis kebutuhan: Untuk melakukan analisis kebutuhan ada beberapa kriteria, yaitu 1) Apakah produk yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan? 2) Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan? 3) Apakah SDM yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk tersebut ada? 4) Apakah waktu untuk mengembangkan produk tersebut cukup?

b) Studi literatur: Studi literatur dilakukan untuk pengenalan sementara terhadap produk yang akan dikembangkan. Studi literatur ini dikerjakan untuk mengumpulkan temuan riset dan informasi lain yang bersangkutan dengan pengembangan produk yang direncanakan.

d) Riset skala kecil: Pengembang sering mempunyai pertanyaan yang tidak bisa dijawab dengan mengacu pada reseach belajar atau teks professional. Oleh karenanya pengembang perlu melakukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang akan dikembangkan.

2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

Setelah melakukan studi pendahuluan, pengembang dapat melanjutkan langkah kedua, yaitu merencanakan penelitian. Perencanaan penelitian R & D meliputi: 1) merumuskan tujuan penelitian; 2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu; 3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

3. Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*)

Langkah ini meliputi: 1) Menentukan desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetik); 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan; 3) menentukan tahap- tahap pelaksanaan uji desain di lapangan; 4) menentukan deskripsi tugas pihak- pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. Preliminary Field Testing

Langkah ini merupakan uji produk secara terbatas. Langkah ini meliputi: 1) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; 2) bersifat terbatas, baik substansi desain maupun pihak-pihak yang terlibat; 3) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain layak, baik substansi maupun metodologi.

5. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

6. Main Field Test

Langkah merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini meliputi 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) uji efektivitas desain, pada umumnya, menggunakan teknik eksperimen model penggulangan; 3) Hasil uji lapangan adalah diperoleh desain yang efektif, baik dari sisi substansi maupun metodologi.

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas (*Operational Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan kedua setelah dilakukan uji lapangan yang lebih luas dari uji lapangan yang pertama. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan

adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini dapat diterapkan disekolah dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan memahami hal-hal yang dibutuhkan. Suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk sehingga menjadi efektif dan dapat digunakan menjadi bahan ajar disekolah.

Menurut Richey dan Klein dalam Emzir menyatakan bahwa;

*The system study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional product & tool and new or enhance model that govern their development.*¹⁰

Proses dalam pengembangan ini merupakan proses evaluasi dengan tujuan empiris untuk meningkatkan produk intruksional & noninstruksional serta alat dan model baru yang mengatur perkembangan proses pembelajaran.

Menurut Nusa Putra:

Penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan model yang sekaligus memenuhi syarat ketelitian dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian, didapatkan model yang sungguh-sungguh efektif, bermanfaat dan dapat menggali lebih dalam.¹¹

¹⁰ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif* (Jakarta; PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.264

¹¹ Nusa Putra, *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), h.161

Dibutuhkan syarat ketelitian yang terpenuhi dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan model yang efektif dan bermanfaat serta dapat menggali lebih dalam. Sehingga model dalam penelitian pengembangan memiliki tujuan yang tepat sebagai cara untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukmadinata, "Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan".¹²

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah awal dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi produk yang akan di hasilkan.

Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan, penelitian pengembangan menemukan pola, dan pertumbuhan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan ajar bagi sekolah. Contoh pengembangan dari bahan ajar adalah buku ajar, alat peraga, modul matematika dan sebagainya. Penelitian

¹² Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPs UPI dan UPT Remaja Rosdakarya, 2005), h.164

pengembangan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yg di hasilkan diuji di lapangan kemudian di revisi sampai hasilnya memuaskan.

Model penelitian dan pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptis, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan di kembangkan serta keterkaitan antar komponen.

Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dan dapat di uji keefektivitasan dari produk tersebut. Sukmadinata juga menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan.¹³

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat di pertanggung jawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang di inginkan.

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang di lakukan dalam perencanaan

¹³ Ibid., h.164

metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hasil penelitian perlu di jlskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

Penelitian pengembangan (*development research*) adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara ilmiah.¹⁴

Penelitian yang dilaksanakan dengan dengan beberapa tahapan secara sistematis dengan harapan akan mendapatkan model pembelajaran yang dapat di terima di masyarakat luas. Sehingga tujuan utama dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Buku education research menyatakan bahwa:

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mendasari tentang strategi meningkatnya pendidikan di sekolah karena penelitian pengembangan ini relatif baru di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan pembelajaran sebelumnya.¹⁵

Jadi penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk pengembangan dan meneliti validasi produk, yang artinya

¹⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h.195

¹⁵ Ibid., h.277

penelitian ini bukan mengembangkan produk yang sudah ada tapi membuat produk untuk menambah pengetahuan lagi atau menjawab masalah yang ada di sekitar kita.

Penelitian pengembangan dapat di simpulkan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup bagus untuk memperbaiki praktik. Pengertian lain penelitian dan perkembangan adalah suatu proses langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yang sudah menghasilkan suatu produk yang telah di analisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam latihan.

Ataupun pembelajaran dengan di awali menganalisa kebutuhan. Pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi dari hasil uji coba. Dalam hal ini yang akan di kembangkan adalah model outdoor games activities pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan.

B. Konsep Model yang Dikembangkan

1. Pengertian Model

Model adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap

dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Pengambilan model pembelajaran haruslah disesuaikan dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif peserta didik, sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan tercapai.

Menurut Joyce & Weil dalam buku Rusman, “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.¹⁶

Dahlan (1990) dalam buku Sobry mengemukakan, “Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran ataupun *setting* lainnya”.¹⁷

Bermain peran adalah sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya

¹⁶ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja GraFindo persada, 2012)., h.133

¹⁷ Sobry Sutikno, *Metode & Model Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistic, 2014)., h.57

peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.¹⁸

Model pembelajaran merupakan cara/teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.¹⁹ Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi; otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun beberapa informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.²⁰

Berdasarkan dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dikelas.

¹⁸ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)., h.32

¹⁹ <http://panduanguru.com/model-model-pembelajaran-pengertiannya/>

²⁰ Wina sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2006)., h.1

2. Nilai Nilai Kepemimpinan

Nilai dapat dikatakan sebagai sejumlah sifat-sifat utama yang harus dimiliki setiap orang agar yang dilakukan dapat berjalan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sifat-sifat utama ini ibarat inti yang membuat seseorang mampu menjalankan kegiatan dengan berhasil guna. Tanpa nilai tersebut maka posisi atau jabatan seseorang sebagai pemimpin kurang efektif.

Kepemimpinan merupakan salah satu fungsi manajemen yang sangat penting untuk mencapai tujuan organisasi. Dalam semua kelompok dalam masyarakat, baik itu keluarga, perkumpulan olahraga, unit kerja, maupun organisasi lainnya, terdapat seseorang yang paling berpengaruh dan dapat dikatakan sebagai pemimpin, sedangkan menurut Harbani Pasolong Konsep kepemimpinan adalah pada dasarnya berasal dari kata “pimpin” yang artinya bimbing atau tuntun.²¹ Sehingga salah satu tugas dari seorang pemimpin adalah bagaimana membimbing dan menuntun para anggotanya agar menjadi lebih baik dan Rivai berpendapat:

“Kepemimpinan terkadang dipahami sebagai proses mengarahkan dan mempengaruhi orang. Kepemimpinan sebagai sebuah alat, sarana atau proses untuk membujuk orang agar bersedia melakukan sesuatu secara

²¹ Harbani Pasolong, *Kepemimpinan Birokrasi* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 1

sukarela/sukacita. Ada beberapa faktor yang dapat menggerakkan orang yaitu karena ancaman, penghargaan, otoritas, dan bujukan”.²²

Kepemimpinan sangat penting agar mencapai tujuan dalam suatu situasi. Tapi menjadi sebuah pemimpin bukanlah perihal yang mudah karena sulit untuk menyatukan berbagai pendapat orang dengan karakter yang berbeda-beda tetapi bukan juga hal yang sulit karena kembali lagi kepada pribadi masing-masing apakah siap menjadi pemimpin atau tidak.

Definisi kepemimpinan seperti yang di kemukakan oleh Peter Nourthrose pada buku *Leadership and Teamworking* “bahwa kepemimpinan adalah proses dimana seseorang individu mempengaruhi sekelompok individu untuk mencapai tujuan bersama”.²³

Mempengaruhi yang di maksud dalam kutipannya adalah untuk menyatukan pemikiran-pemikiran anggota kelompok agar dapat mencapai tujuan bersama tanpa menyakiti atau menyinggung perasaan orang lain. Banyak alasan kenapa seseorang tidak mau menjadi pemimpin atau nilai-nilai kepemimpinan dalam dirinya tersebut tidak muncul, karena ketika seseorang menjadi pemimpin mereka selalu merasa tidak aman, tidak

²² Rivai, Veitzhal, *Kepemimpinan dan Perilaku Organisasi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h.3

²³ Kaswan, *Leadership and Teamworking* (Bandung: Alfabet, 2013), h.2

mampu mencapai sasaran, kekanak-kanakan, atau bahkan gagal dalam proses ketika memimpin²⁴.

Menurut Hemill & Coons dalam Wahab bahwa “Kepemimpinan adalah perilaku dari seorang individu yang memimpin aktivitas-aktivitas suatu kelompok ke suatu tujuan yang hendak dicapai bersama”.²⁵

Dengan kata lain, para pemimpin tidak hanya dapat memerintah bawahan apa yang harus dilakukan, tetapi juga dapat memengaruhi bagaimana bawahan melaksanakan perintahnya sehingga terjalin hubungan sosial yang saling berinteraksi antara pemimpin dengan bawahan sehingga terjadi suatu hubungan timbal balik.²⁶

Pentingnya seorang pemimpin dalam suatu kelompok adalah untuk menyatukan seluruh anggota kelompok yang memiliki berbagai macam karakter dan cara berpikir yang berbeda pula sehingga tujuan kelompok dapat dicapai.

Sudah menjadi tugas dari seorang pemimpin untuk selalu memahami realitas dan menjawabnya dengan penyesuaian dan perbaikan terhadap sistem dan kultur yang sudah tidak selaras. Tetapi semua itu memerlukan kecerdasan, keberanian, kepercayaan diri, dan niat tulus dari pemimpin.²⁷

Pemimpin yang mampu memberi motivasi sangat dibutuhkan khususnya ketika kelompoknya tidak memiliki rasa percaya diri, seperti yang

²⁴ Jong Ng, *Dim Sum Leadership* (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2008), h.14

²⁵ Abdul Aziz Wahab, *Anatomi Organisasi dan Kepemimpinan Pendidikan* (Bandung: Alfabet, 2008), h.83

²⁶ Abd Wahab H.S., *Kepemimpinan Pendidikan dan Kecerdasan Spriritual*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), h.92

²⁷<http://www.leadership-park.com/new/welcome-drink/sistem-dan-nilai-kepemimpinan.html> (diakses tanggal 28 april 2016, 07.45 WIB)

dikutip pada buku *Leadership A to Z* "Pekerjaan seorang pemimpin ialah untuk menangani sifat-sifat yang umum seperti kurangnya percaya diri dan untuk meyakinkan para pengikut bahwa kita sebenarnya jauh lebih mampu dari yang selama ini kita pikir".²⁸

Pemimpin yang baik adalah mereka yang mempunyai ilmu pengetahuan yang luas dan pandai bergaul dengan lingkungan. Menurut teori ini ditemukan ciri seperti percaya diri. Enam ciri cenderung membedakan pemimpin dengan bukan pemimpin adalah ambisi dan energi, hasrat untuk memimpin, kejujuran dan integritas, percaya diri, kecerdasan dan pengetahuan yang relevan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik suatu kesimpulan mengenai pengertian kepemimpinan dalam penelitian ini adalah seorang yang dapat mempengaruhi serta memberikan motivasi kepada orang lain, memimpin dan mempunyai kemampuan yang cukup baik dalam menyelesaikan masalah, mampu berpikir kreatif dan inovatif, sehingga diharapkan dapat berkomunikasi yang baik sehingga dapat bekerja sama dengan yang lainnya.

²⁸ James O'toole, *Leadership A to Z* (Jakarta: Erlangga, 2003), h.24

3. Siswa SMA Negeri 3 Tambun Selatan

Siswa SMA rata-rata berada pada usia 15-18 tahun. Usia tersebut mengalami empat fase dalam pertumbuhan yaitu pra-remaja (*preadolescence*), awal remaja (*early edolescence*), madya remaja (*middle adolescence*) dan purna remaja (*late adolescence*). Anak-anak pada saat usia beranjak usia 15-18 tahun termasuk pada masa remaja madya (*middle adolescence*). Masa remaja memiliki banyak perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang akan menjadi bekal siswa untuk hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Beberapa perkembangan yang terjadi oleh siswa pada masa remaja antara lain adalah mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, mempersiapkan karir ekonomi, mempersiapkan perkawinan dan keluarga, memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku.

Perkembangan tersebut merupakan perkembangan yang sedang terjadi pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan kelas XI. Siswa SMAN 3 Tambun Selatan kelas XI juga harus mempunyai kemampuan memperhalus

tujuan karir masa yang akan datang melalui informasi tentang diri, menggunakan sumber-sumber yang ada, dan berkonsultasi dengan yang lain.

Sekolah menjadi salah satu tempat untuk menunjang semua perkembangan diatas, dengan mengikuti pendidikan yang ada disekolah, siswa akan mendapatkan banyak perkembangan dan bekal dari pendidikan yang diajarkan oleh gurunya maupun diajarkan oleh lingkungan sekitar.

Pendidikan merupakan bekal hidup untuk kehidupan manusia di masa kini dan masa mendatang. Untuk mendapatkan suatu pendidikan yang layak, setiap masyarakat pasti menginginkan anak-anaknya bisa sekolah hingga ke jenjang tertinggi. Agar pada saat beranjak dewasa bisa memiliki bekal hidup yang baik bagi berbagai aspek. Melalui pendidikan individu akan mendapatkan banyak hal seperti pengetahuan, pemahaman, keyakinan, dan belajar olah tubuh.

Setiap siswa memiliki sifat dan karakter yang berbeda untuk menentukan sikap dalam menggapai suatu persoalan. Perbedaan tersebut merupakan identitas diri individu agar individu lain dapat mengenalnya. Ada siswa yang berani melakukan interaksi dengan teman-teman dan guru-guru di sekolahnya, dan ada pula yang lebih memilih untuk diam dan menjaga jarak dengan yang lainnya. Banyak pula anak-anak yang membuat

kelompoknya sendiri dan hanya dengan kelompoknya itu mereka bersosialisasi.

Keadaan dimana seseorang sedang mencari karakter masing-masing dan berkelompok sesuai kesamaannya terkadang muncul suatu permasalahan yang harus diselesaikan, dan dimana nilai kepemimpinan yang menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan jati diri ini yang sangat penting.

Pada saat dimana seseorang melakukan dan merekam segala sesuatunya dan akan menyimpan dan menerapkan sesuatu yang menurut individu tersebut penting, sehingga melalui kegiatan *outdoor games activities* ini dapat menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan pada individu tersebut sehingga menjadi individu yang siap untuk masa yang akan datang dan mampu menyelesaikan masalah yang ada.

Siswa yang dimaksud pada penelitian ini adalah masa remaja memiliki banyak perkembangan yang cukup signifikan. Perkembangan yang akan menjadi bekal hidup untuk kehidupan manusia di masa kini dan masa mendatang. Dan juga mempunyai kemampuan kemampuan memperhalus tujuan karir masa yang akan datang melalui informasi tentang diri, menggunakan sumber-sumber yang ada, dan berkonsultasi dengan yang lain, mengklarifikasi nilai-nilai pada diri sebagai suatu hal yang berhubungan dengan pekerjaan dan waktu luang.

4. Outdoor Games Activities

Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “*games*” (kata benda), “*to play*” (kata kerja), “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata “*main*”. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata *main* berarti “melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang berbuat sesuatu sesuka hati dan berbuat asal saja”. Dan dalam dunia psikologi kegiatan bermain di pandang sebagai suatu kegiatan atau aktivitas yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas, tanpa paksaan dengan tujuan memperoleh kesenangan.

Sedangkan menurut pendapat Dani Wardani “bermain adalah sebagian endapan dari kegiatan manusia atau aktivitas dari karya manusia. Persoalannya begitu luas dan penting sehingga tidak akan pernah habis di bahas”.²⁹

Permainan merupakan kegiatan paling alamiah yang dilakukan setiap orang, karena ketika bermain seseorang akan seketika melupakan permasalahan yang ada dan melepaskan segala kepenatan yang ada dalam pikiran dan perasaannya.

Permainan yaitu suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela, tanpa paksaan dan tak sungguh dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan. Namun bersamaan dengan bermain menyerap ikhtiar yang

²⁹ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar* (Jakarta: Edukasi, 2009), h.18

sungguh-sungguh dari permainannya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam kegiatan itu sendiri dan tidak berkaitan dengan perolehan material. Sedangkan menurut Pepen Supendi “Dalam setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia”.³⁰

Dalam kutipan di atas seperti sudah di jelaskan bahwa pada dasarnya baik itu anak-anak maupun orang dewasa membutuhkan bermain, terlepas dari umur maupun kehidupan sehari-hari.

Dalam bermain terdapat dua tempat yang sering digunakan dalam ruangan (*indoor*) atau luar ruangan (*outdoor*). Dan banyak sekali individu yang sering melakukan permainan di luar ruangan (*outdoor*) dengan alasan yang berbeda-beda.

Permainan yang dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) umumnya membutuhkan alat bantu dari alam sebagai salah satu instalasi peralatannya. Selain itu, ruang gerak permainan ini biasanya membutuhkan ruang yang cukup luas. Jenis permainan yang banyak dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) di antaranya untuk membangun kekompakan tim atau kelompok. Menurut

³⁰ Pepen Supendi, *Fun Game* (Depok: Penebar Swadaya, 2007), h.8-9

Dandan Riskomar pada buku *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities*:

Kelas alam terbuka merupakan tempat yang ideal, khususnya untuk melakukan proses pembelajaran berdasarkan pengalaman/*experiential learning*. kombinasi aspek lingkungan alam terbuka dan berbagai permainan memberikan kesempatan bagi seseorang untuk mengubah berbagai pola tingkah laku dan kebiasaan kerja sehari-hari melalui proses yang menyenangkan dan penuh kegembiraan.³¹

Sehingga kegiatan di luar ruangan (outdoor) bisa dikatakan yang paling ideal dalam melakukan permainan yang menggunakan alat-alat atau permainan yang besar. Sehingga permainan di luar ruangan paling cocok dalam permainan berkelompok karena sangat masuk pada kriteria untuk mengembangkan kemampuan.

Selama seseorang melakukan aktifitas bermain di luar ruangan akan terjadi “metode pembelajaran *“learning by doing”* dimana unsur-unsur seperti kerja sama kelompok, kepemimpinan dan kepercayaan diri akan dititik beratkan dalam kegiatan tersebut”, dan dimana kemampuan kepemimpinan akan di tekankan, yaitu bagaimana mengoptimalkan dan menggunakan sumber-sumber yang ada untuk meraih tujuan-tujuan³².

Jadi aktifitas permainan di luar ruangan sangatlah efektif untuk menumbuhkan nilai-nilai kepemimpinan di karenakan ketika seseorang

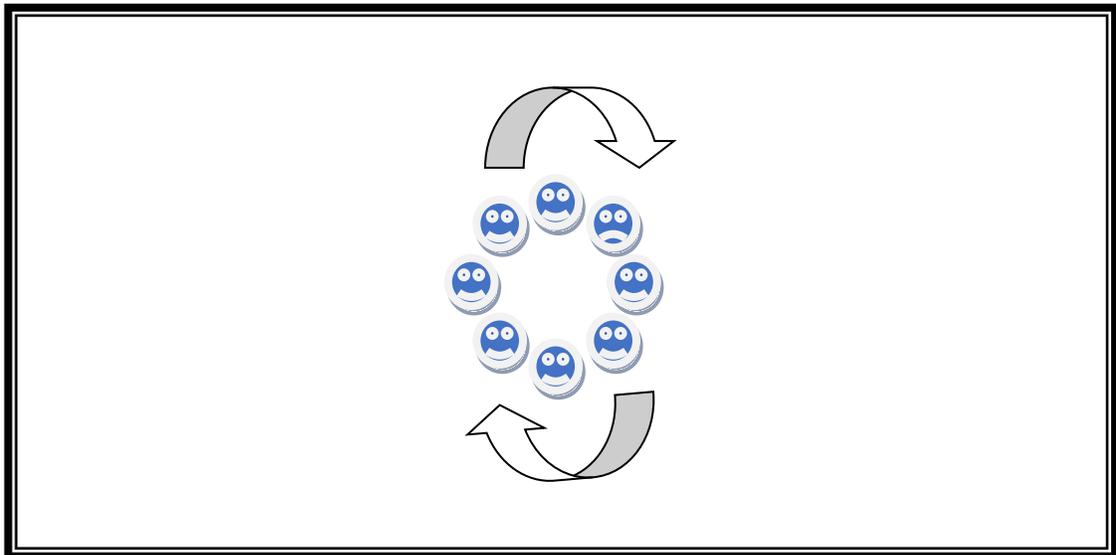
³¹ Dandan Riskomar, *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor & Fun Games Activities* (Jakarta: MU3 Books, 2004) h. 7

³² Marta Dinata, *Outward Bound* (Jakarta: Cerdas Jaya, 2007), h.2

bermain di luar ruangan dan terdapat permasalahan di kelompok tersebut akan mendorong untuk memberikan pendapat dan mendorong ide-ide yang ada untuk meraih tujuan yang akan dicapai, sehingga secara tidak langsung bahwa memicu nilai-nilai kepemimpinan di dalam diri untuk muncul.

Ada beberapa macam model *Outdoor Games Activities* yang dapat menumbuhkan nilai kepemimpinan, diantaranya adalah :

1. The Opposite



Gambar 2.6 The Opposite

Tujuan : - Melatih menjadi pemimpin
- Melatih kerja sama

Pelaksanaan : Siswa membuat lingkaran dan saling mengaitkan tangan, dimana posisi lingkaran dengan mengaitkan ini

adalah posisi awal permainan yang dimana selanjutnya akan mendapatkan instruksi untuk melakukan gerakan ke arah depan, belakang, kanan dan kiri. Dan jika sudah dapat mengikuti barulah dinaikan tingkat kesulitannya sesuai apa yang akan di instruksikan.

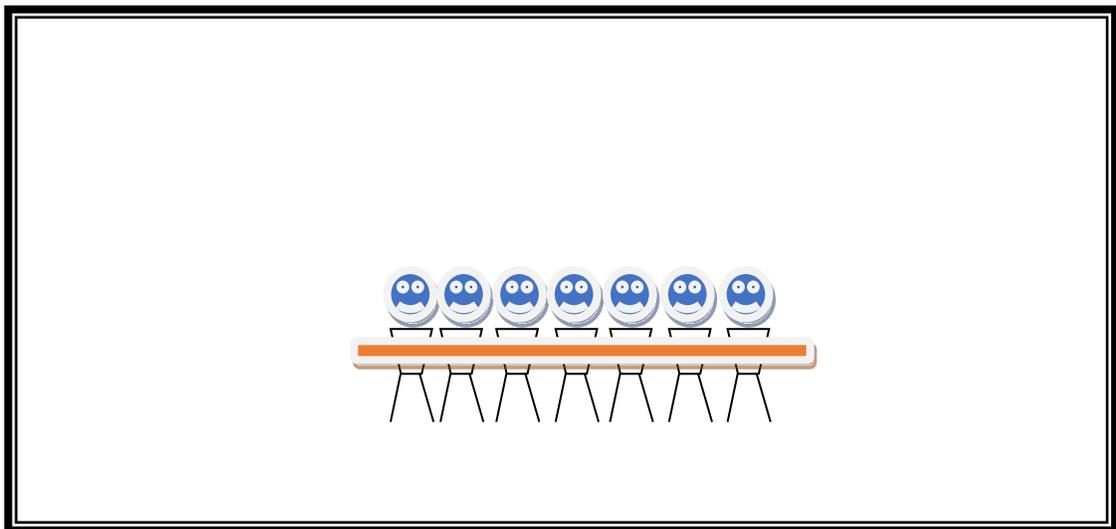
Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 20 orang

- Waktu permainan selama 15 menit
- Apabila salah satu peserta terjatuh atau salah melakukan gerakan akan diberikan hukuman.

Sarana :-

Prasarana : Lapangan.

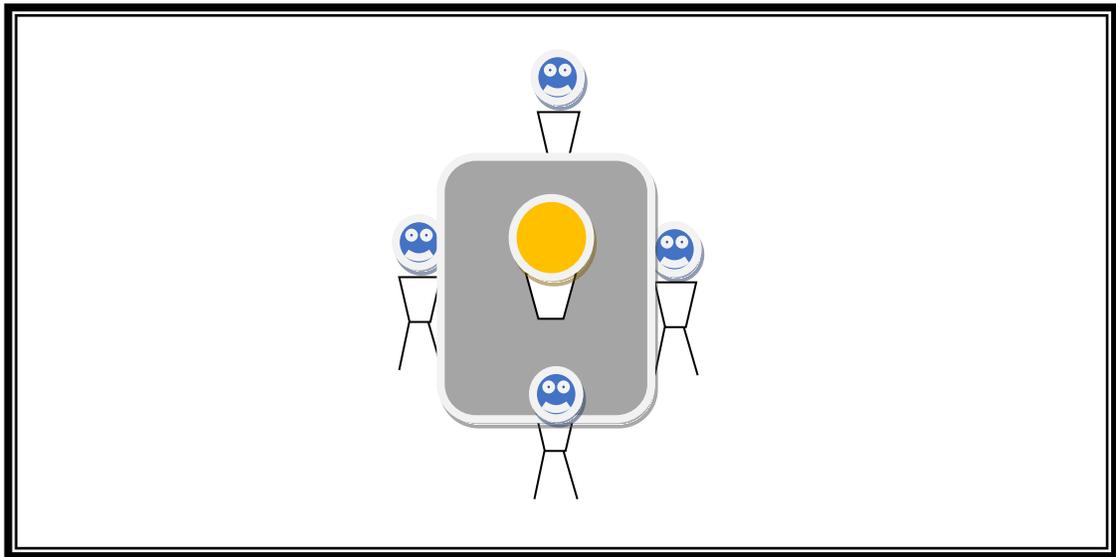
2. *Magic Straw*



Gambar 2.7 *Magic Straw*

- Tujuan : - Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
 - Melatih mendengarkan pendapat orang lain
- Pelaksanaan : Siswa memegang sedotan yang sudah dirangkai menjadi panjang hanya dengan bantuan jari telunjuk dan mereka hanya harus menurunkan ke tanah dengan bersama-sama dan tidak boleh salah satu dari anggota kelompok yang jarinya terlepas, karena jika terlepas mereka harus mengulangnya dari posisi awal lagi.
- Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
 - Apabila salah satu peserta jarinya terlepas dari sedotan maka harus kembali keposisi awal
- Sarana : Sedotan
- Prasarana : Lapangan.

3. *Moving The Ball*



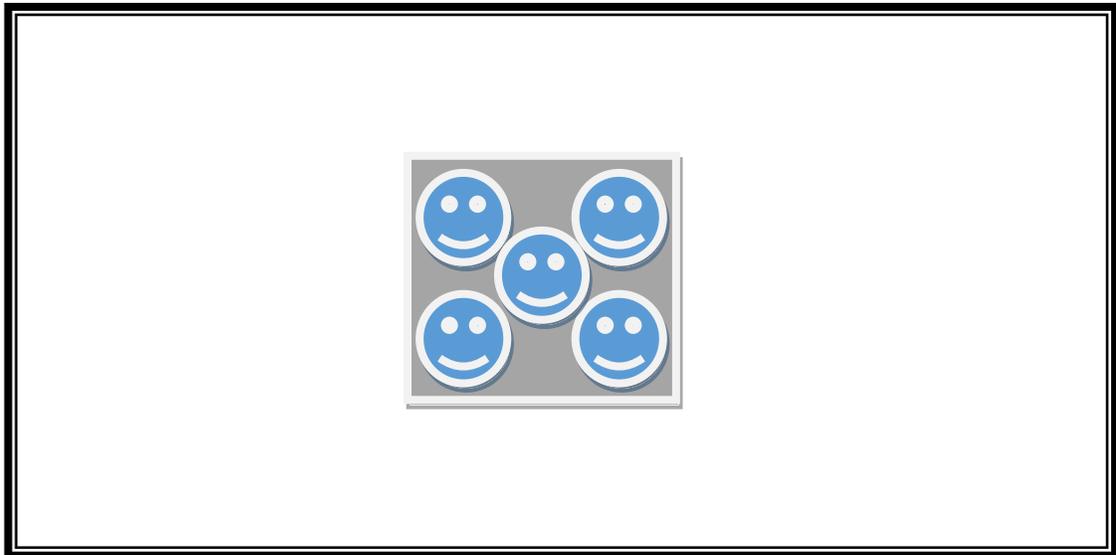
Gambar 2.8 *Moving The Ball*

Tujuan : - Melatih menyelesaikan suatu masalah
- Melatih kerja sama

Pelaksanaan : Setiap kelompok harus memindahkan bola dengan bantuan lembaran plastik dan cup gelas dengan posisi bola berada di cup dan dibawa menggunakan plastik dengan di bentangkan, jika bola terjatuh dari atas cup mereka harus mengulang dari posisi awal yang sudah di sediakan, dan harus membawa bola tersebut melewati garis yang juga sudah ditentukan.

- Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
 - Apabila bolanya terjatuh dari cup, kelompok tersebut harus mengulanginya dari titik awal.
- Sarana : Plastik, Cup, Bola
- Prasarana : Lapangan.

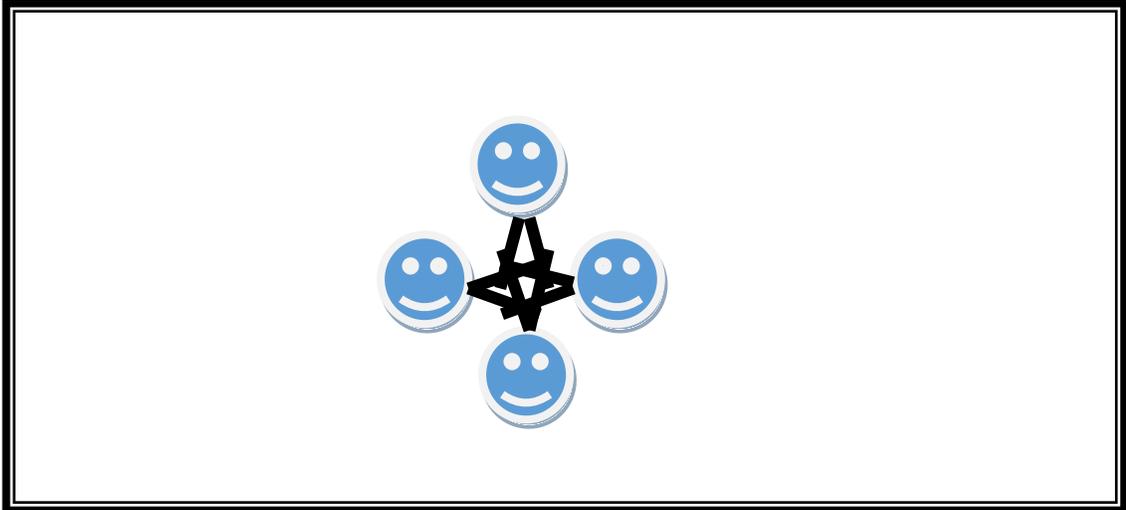
4. *Titanic*



Gambar 2.9 *Titanic*

- Tujuan : - Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
 - Melatih mendengarkan pendapat orang lain
 - Melatih rasa saling percaya dengan teman
- Pelaksanaan : Setiap kelompok harus dapat membalikan plastik yang disediakan dengan posisi mereka harus berada di atas plastik dan kaki tidak boleh menginjak tanah jika ada yang menginjak tanah kelompok tersebut harus memulai dari awal.
- Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
 - Apabila kaki menyentuh tanah, maka permainan harus dimulai dari awal
- Sarana : Plastik
- Prasarana : Lapangan.

5. Gurita Kusut



Gambar 2.10 Gurita Kusut

Tujuan : - Melatih menyelesaikan suatu masalah
- Melatih kerja sama
- Melatih memimpin sebuah kelompok

Pelaksanaan : Setiap kelompok harus menyilangkan atau menggenggam tangan temannya secara acak tapi dilarang yang berada tepat di samping kanan dan kirannya, dan mereka harus dapat membuat seluruh kelompok merentangkan tangan dengan menghadap ke arah yang sama bisa seluruhnya menghadap kedalam ataupun menghadap keluar

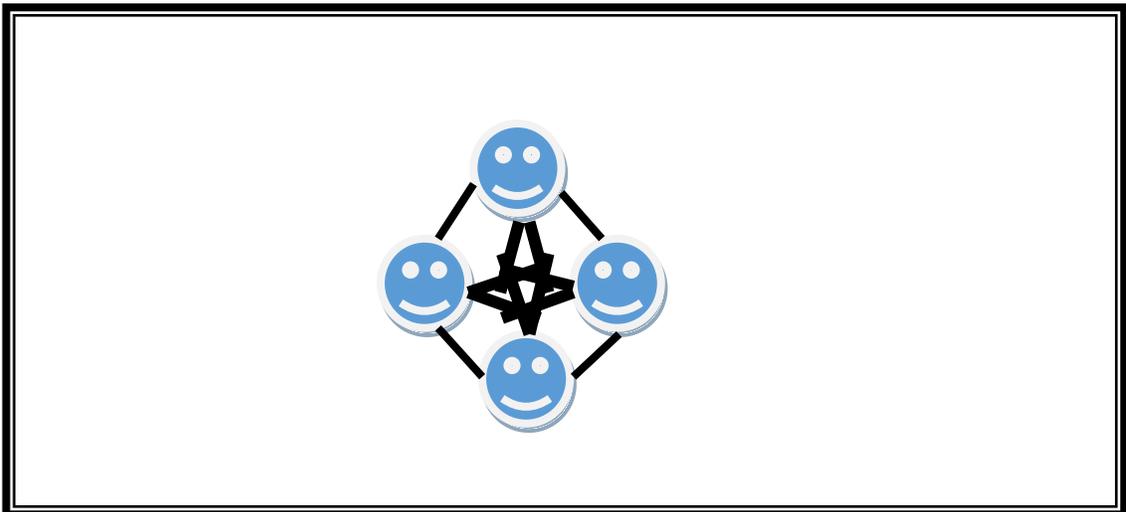
Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang

- Waktu permainan selama 15 menit
- Tangan tidak boleh terlepas selama permainan berlangsung

Sarana : -

Prasarana : Lapangan.

6. *Everybody Standup*



Gambar 2.11 *Everybody Standup*

- Tujuan : - Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
 - Melatih mendengarkan pendapat orang lain
 - Melatih berfikir kreatif dan inovatif

Pelaksanaan : Setiap kelompok harus dapat berdiri bersama-sama dengan persyaratan harus memegang tangan yang lainnya dan kaki saling menempel satu dengan yang lainnya

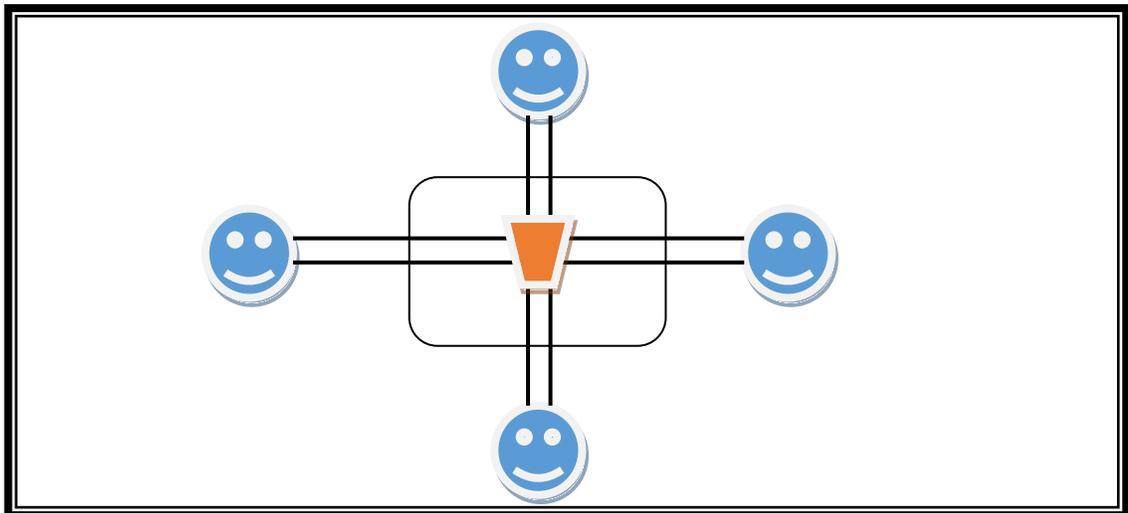
Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang

- Waktu permainan selama 15 menit
- Kaki harus saling menempel dengan yang lainnya

Sarana : -

Prasarana : Lapangan.

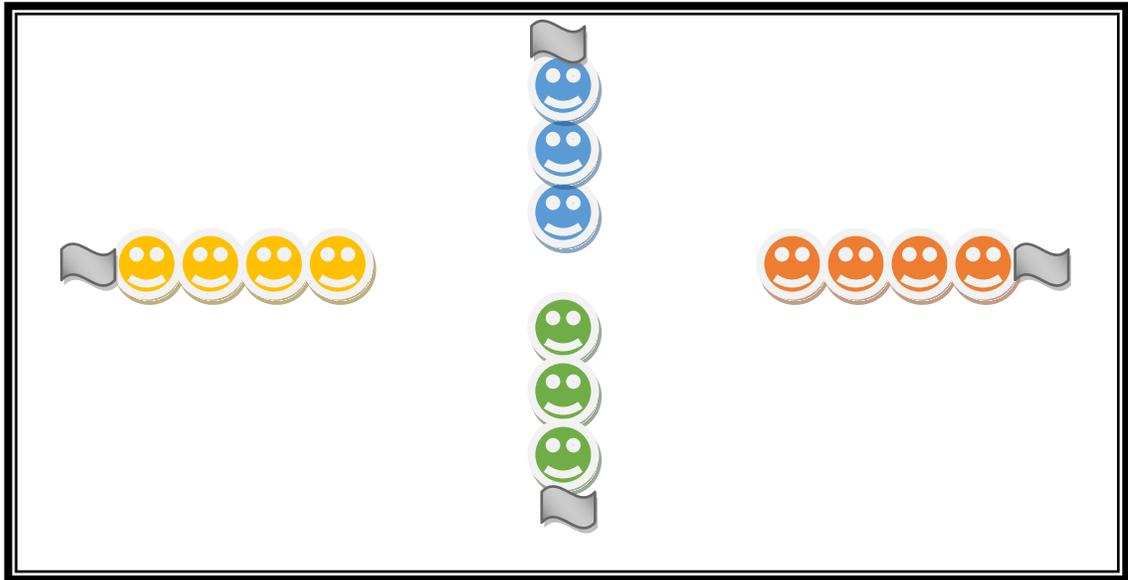
7. Toxic Switch



Gambar 2.12 Toxic Switch

- Tujuan : - Melatih memimpin kelompok
- Melatih kerja sama
 - Melatih mendengarkan pendapat orang lain
 - Melatih keseimbangan
- Pelaksanaan : Setiap kelompok harus memindahkan cup gelas hanya dengan bantuan tali rafia dan setiap satu tali rafia dipegang oleh dua orang dan jika cupnya jatuh mereka harus mengulang dari posisi awal.
- Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
 - Cup tidak boleh terjatuh, jika terjatuh kembali ke titik awal.
- Sarana : Cup, Tali Rafia
- Prasarana : Lapangan.

8. Tangkap Ekor



Gambar 2.13 Tangkap Ekor

Tujuan : - Melatih memimpin kelompok

- Melatih kerja sama

- Melatih mendengarkan pendapat orang lain

Pelaksanaan : Satu kelompok harus saling berpegangan pinggang dan di barisan paling belakang terdapat tali rafia yang akan menjadi tujuan untuk kelompok lain. Dan kelompok yang ekornya sudah dicabut tidak bisa mengikuti permainan lagi jadi permainan ini bersifat permainan gugur dan hanya ada satu kelompok yang akan menjadi pemenang.

- Peraturan :- Peserta terdiri dari 10 sampai dengan 15 orang
- Waktu permainan selama 15 menit
 - Barisan tidak boleh terlepas.
- Sarana : Tali Rafia
- Prasarana : Lapangan.

C. Rancangan Model

Rancangan pengembangan model *outdoor games activities* pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi dengan produk akhirnya berupa buku *Outdoor Games Activities*. Buku *Outdoor Games Activities* ini berisi tentang model *Outdoor Games Activities* yang dikembangkan.

Adapun rancangan model yang akan dikembangkan memiliki rancangan sebagai berikut:

1. Bagian awal

Cover merupakan sampul dari produk yang berupa buku *outdoor games activities*. Pada sampul depan berisikan gambar dari permainan *outdoor games activities*. Sedangkan pada sampul belakang berisikan foto dan latar belakang, tujuan dikembangkannya model *outdoor games activities*, spesifikasi produk dan kebermanfaatannya model *outdoor games activities* yang dikembangkan. Berikutnya penjelasan tentang model *outdoor games*

activities serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan tersebut.

2. Bagian inti

Model olahraga rekreasi yang terdiri dari persiapan permainan, menyiapkan media permainan serta tujuan yang ingin dicapai dalam model *outdoor games activities*. Model *outdoor games activities* merupakan bentuk kegiatan aktifitas fisik yang menyenangkan yang di dalamnya terdapat permainan-permainan yang dapat *menstimulus* munculnya nilai kepemimpinan, dimana permainan tersebut disesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. agar yang melakukannya aktif dan berpartisipasi dengan suka rela ketika melakukannya.

3. Bagian akhir penutup

Bagian akhir berupa penutup dalam produk buku model *outdoor games activities* adalah kesimpulan model *outdoor games activities* pada siswa SMAN 3 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.