

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang Masalah

Anak-anak tahap sekolah memiliki keunikan gaya belajarnya masing-masing pada setiap tahap usianya, seperti lebih ke arah auditori, visualisasi atau praktek. Belajar merupakan proses kognitif yang melibatkan adaptasi secara berkesinambungan dan keterlibatan seseorang yang akan menciptakan pengetahuan dan pengalaman bukan hanya stimulus yang diterima, tetapi konflik ketidaksepakatan dan perbedaan mampu mendorong proses pembelajaran saat seseorang aktif dalam tindakan, refleksi, perasaan dan pemikirannya. (Bergsteiner et al., 2010). Belajar akan lebih bermakna jika seseorang mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya saja.

Pendidikan dan pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Belajar merupakan istilah kunci yang paling vital dalam usaha pendidikan, sehingga ada ungkapan yang menyatakan bahwa tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan pendidikan. Disini letak pentingnya manusia sebagai makhluk yang berpikir untuk terus belajar, baik itu belajar secara kelembagaan formal maupun belajar dari pengalaman yang pernah dan akan dialami.

Proses pendidikan formal terutama saat jenjang sekolah sangat memakan waktu lama yang harus ditempuh hingga selesai, mayoritas waktu dihabiskan di dalam kelas, hanya duduk dan sedikit aktifitas gerak. Pendidikan di sekolah memang terdapat banyak manfaat dan fungsi lain untuk melatih kemampuan anak dalam bidang akademis. Melalui

Pendidikan luar ruangan / *outdoor education* akan memperkuat mental, fisik dan karakter anak seperti yang terdapat di sembilan pilar karakter agar peserta terbina prilaku dan jasmaninya. Seperti yang dikatakan Harun dan Salamudin bahwa pendidikan luar ruangan / *outdoor education* berdampak pada perubahan prilaku seseorang untuk membangun pembelajaran kerjasama, ketrampilan, kepemimpinan dan kepercayaan diri. (Harun & Salamuddin, 2010).

Komponen yang dianggap berpengaruh dalam proses pendidikan selama ini adalah komponen guru. Karena guru merupakan ujung tombak yang berhubungan dengan peserta didik sebagai subjek dan objek belajar. Bagaimanapun bagus dan idealnya kurikulum pendidikan, bagaimanapun lengkapnya sarana dan prasarana pendidikan, tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya maka semuanya akan kurang bermakna. Apalagi dalam era informasi sekarang ini guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar (*learning resource*), akan tetapi lebih berperan sebagai pengelola pembelajaran (*learning manajer*). Melalui pengelolaan kelas yang baik guru dapat menjaga kelas agar tetap kondusif untuk terjadinya proses belajar seluruh peserta didik. Maka seorang guru harus memiliki kepekaan terhadap aktivitas peserta didiknya untuk mengetahui karakteristik peserta didiknya secara personal. Hal ini diperlukan untuk mempermudah guru dalam pentransferan pengalaman kepada peserta didik dan memperlancar proses pembelajaran.

Maksud orientasi sesungguhnya dari proses pendidikan luar ruangan / *outdoor education* adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Kita dapat melihat bahwa aktivitas luar kelas merupakan kurikulum utama dalam pembelajaran di dalam, melalui dan tentang luar ruangan. (Legge & Smith, 2014). Tujuan pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Lebih jauh daripada itu, hasil pembelajaran

diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik dengan konsep ini. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Proses pembelajaran seharusnya dapat menciptakan suatu proses belajar yang dapat mengeksplorasi wawasan pengetahuan peserta didik dan dapat mengembangkan makna sehingga akan memberikan kesan yang mendalam terhadap apa yang telah dipelajarinya. Salah satunya dengan pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning*.

*Experiential learning* menurut Fowler, (2008) Pendidikan berbasis *experiential learning* menunjukkan bahwa pendidikan berdasarkan pengalaman merupakan produk refleksi atas pengalaman yang memiliki sifat kualitas yang penting untuk keseluruhan pembelajaran. *Experiential learning* berbasis pada pengalaman, hasil dari pembelajaran berdasarkan pengalaman tampak beragam, mulai dari perolehan keterampilan baru atau pengembangan pribadi hingga peningkatan kesadaran sosial. Dalam teori *experiential learning*, pembelajaran dianggap sebagai proses yang berkelanjutan di mana pengetahuan diciptakan dengan mengubah pengalaman menjadi kerangka kerja kognitif yang ada, sehingga dapat mengubah cara berpikir dan berperilaku seseorang. (Mowen, 2006). Program yang menggunakan teori pembelajaran *experiential* berfokus pada pelajar dan gaya belajarnya dan struktur pengalamannya untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. Caulfield & Woods, (2013) melakukan penelitian kepada 25 partisipan, dan hasilnya mengindikasikan bahwa 94.7% partisipan mempunyai pengaruh pengalaman pembelajaran yang tinggi ketika berpartisipasi dalam *experiential learning*. Partisipan juga menunjukkan perilaku yang bertanggung jawab secara sosial karena pengalaman pembelajaran itu.

Diantara alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan saat ini salah satunya adalah dengan menggunakan model *experiential*

*learning* yang hampir serupa dengan pendekatan scientific dalam pembelajaran. Dimana pembelajaran tersebut lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Selain itu dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah menengah pertama akan sangat membantu peserta didik karena sesuai dengan tahap perkembangannya peserta didik yang masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik). Metode *experiential learning* memberikan dukungan yang konkret terhadap hubungan teori dan praktek di dunia nyata metode ini memberikan hasil yang terbaik karena melibatkan peserta dalam proses pembelajaran (Hariri & Yayuk, 2018).

Jika ditelaah kembali tentang tujuan kompetensi dasar yang akan diperoleh oleh peserta didik melalui pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning*, antara lain agar peserta didik dapat beradaptasi dan mengenal alam sekitar, mengetahui pentingnya keterampilan hidup dan pengalaman hidup di alam sekitar ini termasuk “lingkungan” mereka menetap. Jadi segala sesuatu di sekitar anak itu merupakan objek untuk diajarkan kepada anak, atau lingkungan merupakan sasaran belajar bagi anak pada jenjang dasar dan lanjutan, oleh karenanya menjadi upaya yang seharusnya dapat dikerjakan bersama-sama antara pengajar dan seluruh stakeholdernya untuk bisa melakukan optimasi terhadap pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning* yang mampu memfasilitasi kebutuhan anak terhadap pengalaman kognisi, fisik-motorik serta pengenalan anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Model penelitian pendidikan luar ruangan / *outdoor education* berbasis *experiential learning* dapat dikemas berdasarkan pembelajaran-pembelajaran yang akan difokuskan dan sisipkan materi pembelajaran seperti halnya pembelajaran pendidikan jasmani dengan memodifikasi berbagai materi seperti permainan bola besar, permainan bola kecil, aktivitas senam, aktivitas air, pencak silat dan sebagainya yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi yang akan diterapkan di pendidikan luar ruangan untuk memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik. Untuk mencapai pembelajaran aktif sejatinya dengan bagaimana memasukan partisipan/peserta didik ke dalam situasi baru yang membutuhkan keterlibatan pribadi, bukan sebagai eksperimen tetapi sebagai peneliti itu sendiri. (Egbert & Mertins, 2010)

Hasil pengalaman kinestetik, kognitif peserta didik dari pendidikan luar ruangan membantu membentuk dan mengembangkan karakter anak. Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan berkerjasama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. (Suyanto, 2009). Proses pendidikan karakter di sekolah semua komponen pendidikan sangat penting untuk dilibatkan, seperti kurikulum, proses pembelajaran, penilaian, pengolaan mata pelajaran, pelaksanaan aktivitas.

Hasil telaah peneliti dari pentingnya kebutuhan penelitian model pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning* dalam pendidikan karakter di sekolah menengah pertama maka peneliti mendesain model pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning* berdasarkan pentingnya guru sekolah formal memahami dan mampu melaksanakan *outdoor education based on experiential learning* dalam pendidikan karakter yang disesuaikan dengan tumbuh kembang peserta didik dan sesuai dengan kurikulum, diharapkan juga peserta didik mampu mendapatkan pengalaman belajar dari

tindakan, pemikiran, perasaan dan refleksi mereka. Perkembangan kurikulum Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga didasarkan dalam pedagogi olahraga yang di dalamnya terdapat model kurikulum pendidikan berpetualang/*adventure education*, yang saat ini lebih mengarah pada kegiatan *outbound* seperti yang selalu dilaksanakan oleh setiap sekolah.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan belum ada yang meneliti, namun banyak rujukan penelitian yang mendukung penelitian ini terkait pendidikan luar ruangan yang lebih mengarah ke pendekatan *experiential learning* dalam pendidikan karakter untuk siswa menengah pertama. Dengan demikian peneliti membuat bahan penelitian yang dibuat atas kebutuhan guru-guru sekolah formal untuk lebih mempermudah memahami dan melaksanakan konsep pembelajaran berbasis *experiential learning* yang efektif untuk desain program informal dan kegiatan kelas formal yang berkaitan dengan pengalaman lapangan yang dikemas dalam bentuk permainan, diskusi, simulasi dan petualangan, yang diharapkan mampu memiliki dampak dari pelaksanaan *experiential learning* yaitu peserta didik bergerak di antara *mode* tindakan, refleksi, perasaan dan pemikiran.

## **B. Fokus Penelitian**

Pembatasan penelitian ini dibuat agar lebih mudah melihat gambaran dan agar tidak terjadi kesalahpahaman penafsiran dari pembahasan pada latar belakang. Maka peneliti memberi berfokus pada model pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning* dalam pendidikan karakter untuk peserta didik sekolah menengah pertama. Model pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning* ini akan disesuaikan dengan kurikulum dan tumbuh kembang anak untuk menciptakan pengalaman kognisi, psikomotor, afeksi serta pengenalan anak terhadap lingkungan sekitarnya.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan atas model yang akan dikembangkan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah model pendidikan luar ruangan / *outdoor education* berbasis *experiential learning* dalam pendidikan karakter untuk peserta didik sekolah menengah pertama?
2. Apakah model pendidikan luar ruangan / *outdoor education* berbasis *experiential learning* memiliki efektivitas dalam penanaman nilai-nilai pendidikan karakter untuk peserta didik di sekolah menengah pertama?

### D. Kegunaan Penelitian

1. Sebagai masukan kepada guru tentang pendidikan luar ruangan berbasis *experiential learning* yang variatif.
2. Memberikan pemahaman pendidikan luas kelas berbasis *experiential learning* yang sesuai dengan tahapan usia peserta didik
3. Memberikan wawasan kepada guru terhadap pentingnya kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran.
4. Mengembangkan model pendidikan luas kelas berbasis *experiential learning* bagi peserta didik sekolah menengah pertama.
5. Merangsang peserta didik untuk bergerak aktif dan memiliki pengalaman dan kemampuan dalam pengalaman gerak melalui pendidikan luas kelas berbasis *experiential learning*.

6. Dapat digunakan sebagai olahraga rekreasi dan permainan agar peserta didik merasa nyaman dan menghilangkan kekhawatiran para orang tua ketika melakukan aktifitas diluar ruangan.

#### D. State of The Art

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Pembahasan
2010	(Bergsteiner et al., 2010)	Menciptakan pengetahuan dari stimulus konflik dan ketidaksepakatan
2010	(Cheung & Lee, 2010)	Meningkatkan kompetensi sosial melalui pendidikan karakter
2011	(Suyanto, 2011)	Implementasi pendidikan karakter
2014	(Ülger et al., 2014)	Kompetensi guru dalam pendidikan karakter
2014	(Legge & Smith, 2014)	Pentingnya pendidikan <i>outdoor education</i> sebagai sarana pembelajaran kurikulum didalam, melalui dan diluar ruangan
2014	(Ülger et al., 2014)	Keyakinan guru sekolah menengah atas kompetensi pendidikan karakter
2014	(Rotaru, 2014)	Pemahaman dan pengembangan <i>outdoor education</i> kontemporer

---

2017	(Jose et al., 2017)	Kolaborasi pendidik formal dan informal dalam memberikan desain program model efektif <i>experiential learning</i> .
2018	(Hariri & Yayuk, 2018)	<i>Experiential learning</i> memberikan dukungan yang konkret terhadap hubungan teori dan praktek di dunia nyata.

---

Berdasarkan *State of the Art* dan karena masih adanya *gap research* dari rujukan penelitian yang relevan maka peneliti merasa perlu akan membuat model pendidikan luar ruangan / *outdoor education* berbasis *experiential learning* dalam pendidikan karakter pada sekolah menengah pertama yang akan menjadi keterbaharuan dalam penelitian, dikemas dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi yang bertujuan sebagai media penyampaian materi yang akan diterapkan di pendidikan luar ruangan untuk memberikan pengalaman kinestetik, kognitif dan afektif dalam menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter.