

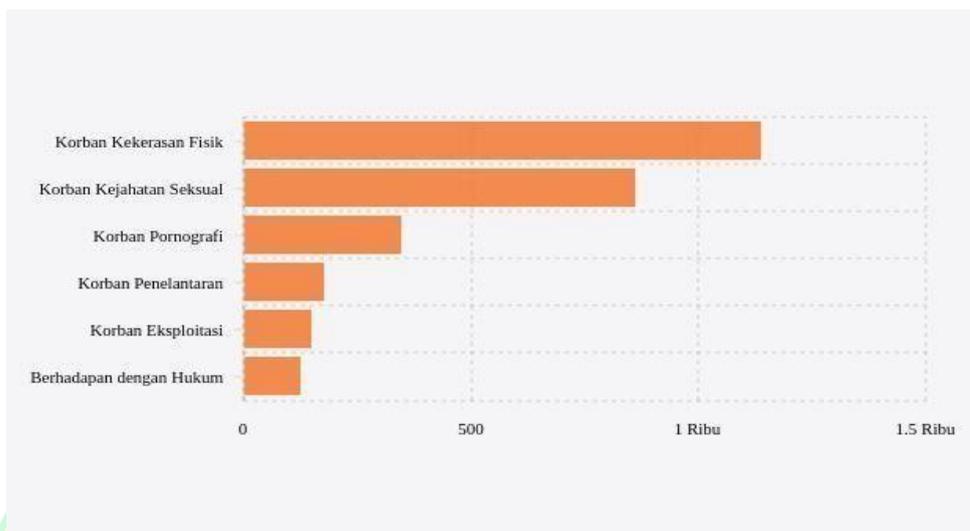
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah usia dimana orang berintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, dan usia dimana anak-anak tidak merasa dibawah level orang yang lebih tua, melainkan berada pada level yang sama, atau setidaknya setara. Memasuki masa dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, kurang lebih dari usia pubertas. Tidak semua remaja mengalami perkembangan sesuai dengan alur perkembangannya, beberapa faktor yang menghambat perkembangannya baik itu yang berasal dari dalam diri (*internal*) maupun dari faktor lingkungan (*eksternal*). (dalam Ali.M dan Asrori.M,2016)

Di era *modern* seperti sekarang ini, banyak kenakalan remaja yang *viral* di sosial media. Bentuk kenakalan remajanya itu adalah seperti *free sex*, *bullying*, tawuran, dan pergaulan bebas. Remaja berusia 11 – 19 tahun sedang mencari jati diri sebagai seorang remaja. Namun, saat mencari jati diri mereka sering melakukan kesalahan dalam hubungan dan cenderung membiarkan beberapa hal menjadi tidak terkendali. Tidak dapat dipungkiri bahwa masa remaja merupakan sebuah tantangan tersendiri, baik bagi orang tua maupun orang-orang disekitarnya. Menurut (Cahyaningsih, 2011) perilaku menyimpang remaja dapat dikatakan sebagai kenakalan remaja.



Gambar 1. 1 Data Komisaris Perlindungan Anak Indonesia

Dari data yang didapatkan dari Komisaris Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), 24 Januari 2022 dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a. Jumlah pengaduan masyarakat terkait perlindungan khusus anak tahun 2021 sebanyak 2.982 kasus.
- b. Kasus kekerasan fisik dan psikis meliputi penganiayaan 574 kasus
- c. Kasus kekerasan psikis 515 kasus
- d. Kasus pembunuhan 35 kasus
- e. Kasus anak korban tawuran 14 kasus.

Dari kasus tersebut, pelaku yang melakukan kekerasan fisik atau psikis terhadap korban adalah orang yang dikenal oleh korban seperti teman, tetangga, guru bahkan orang tua. Hal tersebut juga dilatarbelakangi dari beberapa faktor, yakni pengaruh negatif teknologi dan informasi, permisifitas lingkungan sosial dan budaya, lemahnya pengasuhan, kemiskinan keluarga, tingginya angka pengangguran, kondisi perumahan atau tempat tinggal yang tidak ramah anak.

Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi seseorang. Ada tiga lingkungan yang bertanggung jawab dalam mendidik anak. Ketiga lingkungan tersebut adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut tidak bisa dipisahkan satu dengan yang lainnya. Tetapi dari ketiganya, lingkungan keluarga yang memiliki tanggung jawab utama dan pertama dalam pendidikan. Pendidikan dalam keluarga sangat berperan dalam mengembangkan watak, karakter, dan kepribadian seseorang. Keluarga merupakan unit terkecil yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa. Peran penting dan kualitas keluarga yang mewarai pembentukan karakter yaitu pada model pendidikan yang diberikan orang tua terhadap anaknya. Hal itu disebabkan keluarga merupakan lingkungan tumbuh dan berkembangnya anak sejak mulai usiadini hingga mereka menjadi dewasa.

Selain permasalahan yang ada di lingkungan sekolah, muncul juga berbagai kasus mengenai *internal* keluarga akibat ketidak harmonisan dalam keluarga. Orang tua merupakan pemeran utama yang harus memberikan contoh baik kepada anaknya. Orang tua adalah cerminan kepada tiap anaknya yang sebagaimana harus mendidik untuk menjadikan anaknya tumbuh dengan hal-hal yang positif bukan negatif. Keluarga merupakan peletak dasar pertama bagi pendidikan anak, disanalah awal mula dibentuknya akhlak, *skill*, intelegensi, maupun kecerdasan spiritual. Kepemimpinan seorang ayah dalam rumah tangga sangat mempengaruhi kualitas perkembangan anak. Dimana kepemimpinan seorang ayah mencakup segala hal dalam aspek rumah tangga seperti mencari nafkah untuk keluarganya, membimbing istri, dan menjamin pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya.

Begitupun kepemimpinan seorang ibu dalam mengurus permasalahan rumah tangga, utamanya mendidik sorang anak dimana ibulah yang menjadi tempat pemmdidikan anak selanjutnya.

Beberapa kasus dalam keluarga, pertama yaitu *toxic family* muncul karena adanya permasalahan yang tidak dapat dihindarkan dan membawa dampak besarbagi seluruh anggota keluarga. Beberapa contohnya seperti perceraian, musibah besar, menurunnya keadaan ekonomi keluarga secara drastis dan lainnya. Kedua, keluarga lebih sering menuntut dibandingkan mendukung. Ketiga, jarang memberikan apresiasi pada anaknya atas pencapaian yang sudah diraih. Dalam hal ini seseorang akan kehilangan jati dirinya, kepemimpinan terhadap dirinya, seseorang itu akan kehilangan arah dalam bertindak dan lain sebagainya. Sehingga diperlukannya pembentukan kepemimpinan dalam diri siswa. Beberapa ahli mengemukakan definisi mengenai kepemimpinan diantaranya adalah Amirullah (2015: 167) orang yang memiliki wewenang untuk memberi tugas mempunyai kemampuan untuk membujuk atau mempengaruhi orang lain dengan melalui pola hubungan yang baik guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Pemimpin merupakan seseorang yang ada dalam sekelompok orang, mengordinasikan kegiatan kelompok yang relevan, sebagai pemberi tugas atau pengarah serta penanggung jawab utama (Suwatno, 2019, h. 4) “Kepemimpinan adalah cara seorang pemimpin mempengaruhi perilaku bawahan, agar mau bekerja secara produktif untuk mencapai tujuan organisasi. Lebih lanjut dalam bukunya menurut Griffin dan Ebert dalam Wijono (2018, h. 1) mengungkapkan bahwa kepemimpinan (*leadership*) merupakan proses memotivasi orang lain supaya mau

bekerja guna mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Hal ini juga dipertegas oleh Kepemimpinan merupakan cara seorang pemimpin mempengaruhi perilaku bawahan, agar mau bekerja sama secara produktif untuk mencapai tujuan organisasi (Kamal, 2019, h. 39).

Penanaman nilai karakter dilingkungan sekolah, menjadi sangat penting demi mendukung kemajuan pendidikan bangsa. Pentingnya pendidikan karakter bagi masyarakat Indonesia harus ditanamkan sejak dini. Pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab.

Untuk dapat mewujudkan peningkatan nilai kepemimpinan ada beberapa macam cara, salah satunya dengan cara permainan *outbound*. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasaya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi yang rasional. Beda dengan *outbound*, *outbound* adalah suatu bentuk dari pembelajaran segala ilmu terapan yang dilakukan di tempat terbuka dengan bentuk permainan yang efektif, yang menggabungkan antara intelegensia, fisik, dan mental. Kegiatan *outbound* digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, pelatihan kerja, pengembangan diri, dan rekreasi. Permainan *outbound* telah menjadi populer di sekolah, universitas, perusahaan dan organisasi lain. Tujuan dari *outbound* adalah

untuk meningkatkan keberanian, kepercayaan diri, kepemimpinan, serta kekompakan. Kegiatan *outbound* dapat membentuk pola pikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan, emosional, dan spiritual dalam berinteraksi. Hal ini dikarenakan hampir semua permainan *outbound* dilakukan secara berkelompok.

Menurut (Dr . J. Richard Hackman), seorang profesor *Organizational Psychology* di Harvard University, pengertian *outbound* merupakan kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kerjasama tim, komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Lebih lanjut dalam bukunya (Dr. Stephen R. Covey) seorang penulis dan motivator terkenal, *outbound* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan *leadership*, pemecahan masalah, dan keterampilan komunikasi. Hal ini juga dipertegas (Dr. Abraham Maslow), seorang psikolog yang dikenal dengan teori *Hierarchy of Needs*, *outbound* dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental serta meningkatkan kesadaran diri.

Beberapa penelitian telah berbicara tentang penerapan metode *outbound* pada sekolah alam untuk menciptakan pembentukan *leadership* (Setiawati, N. A.2021). Selain itu, ada penelitian yang mengungkapkan tentang membangun jiwa kepemimpinan kristen dalam diri remaja. Penulis tertarik untuk mengangkat isu yang sama dengan keterbaruan penerapan model permainan *outbound* untuk meningkatkan kepemimpinan siswa Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model permainan *outbound* untuk meningkatkan kepemimpinan siswa Sekolah Menengah Pertama. Peneliti ingin mengetahui kepemimpinan siswa Sekolah Menengah Pertama dengan model

permainan *outbound*. Karena belum ada yang meneliti tentang meningkatkan kepemimpinan dengan model permainan tersebut.

Hal inilah yang membuat peneliti tertarik dan tertantang untuk meneliti tentang pengaruh model permainan *outbound* untuk meningkatkan kepemimpinan siswa Sekolah Menengah Pertama, agar siswa berani dalam mengambil keputusan yang tepat, agar siswa dapat bertanggung jawab, agar siswa dapat beradaptasi lebih baik, agar siswa dapat lebih percaya diri. Sehingga siswa Sekolah Menengah Pertama dapat lebih berkembang dengan model permainan yang nantinya diharapkan peneliti. Bukan lagi mementingkan egois terhadap satu sama lain.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan dibuat optimal dan tidak meluas sehingga tidak ada kesalahan persepsi maka penelitian memfokuskan masalah kepada Model Permainan *Outbound* Sebagai Sarana Pengembangan Nilai – Nilai Kepemimpinan Siswa Sekolah Menengah Pertama, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media aktivitas bermain dan belajar diluar ruangan untuk Sekolah Menengah Pertama. Berharap nantinya siswa dapat bermain dengan rasa menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan rumusan permasalahan penelitian yang akan dikaji pada penelitian ini:

1. Bagaimana pembuatan model permainan *outbound* untuk Sekolah Menengah Pertama?
2. Apakah model permainan *outbound* berpengaruh untuk mengembangkan nilai-nilai kepemimpinan Sekolah Menengah Pertama?

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, hasil penelitian model ini dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga dan dapat menjadikan model permainan *outbound* sebagai salah satu penemuan permainan *outbound* yang dihasilkan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Olahraga khususnya Program Studi Olahraga Rekreasi.
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan panduan pembelajaran khususnya permainan *outbound*.
3. Bagi pembaca, hasil penelitian model permainan *outbound* sebagai sarana pengembangan nilai – nilai kepemimpinan siswa sekolah menengah pertama diharapkan dapat menjadi bentuk belajar yang bermanfaat untuk pembaca.