Peningkatan Perilaku Respek melalui *Outdoor Education*

Ali Budiman

STKIP Pasundan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan April 2019

Keywords:

Outdoor Education, Perilaku

Respek

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk meneliti tentang pengaruh kegiatan *outdoor education* terhadap perilaku respek siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Two Experimental Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Padalarang, Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa, terdiri dari 15 wanita dan 25 laki-laki yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada perilaku respek siswa melalui aktivitas *outdoor education*. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan solusi bagi para pendidik guna mengatasi permasalahan-permasalahan degradasi moral yang terjadi di kalangan generasi muda.

Abstract

This article aims to examine the effect of outdoor education activities on student respect behavior. The research method used in this study was an experimental method using the Pretest-Posttest Two Experimental Group Design. This research was conducted in Padalarang State High School 2, West Bandung Regency with a total sample of 40 students, consisting of 15 women and 25 men who were selected using simple random sampling technique. The results showed that there was a significant increase in students' respect for behavior through outdoor education activities. This research is expected to be a solution for educators to overcome the problems of moral degradation that occur among the younger generation.

© 2019 Ali Budiman

Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:

E-mail: aliitock01@gmail.com

ISSN 2442-9961 (cetak)

PENDAHULUAN

Perilaku remaja di Indonesia belakangan ini sedang menjadi sorotan. Salah satunya mengenai rendahnya perilaku respek atau saling menghargai antar sesama.

Beberapa contoh kasus diantaranya malah terjadi di lingkungan pendidikan, seperti perilaku tidak senonoh yang dilakukan oleh siswa terhadap gurunya dimana kejadian tersebut terekam dan tersebar luas di media

sosial. Guru yang hakikatnya adalah orang tua di sekolah layaknya dihormati dan disegani siswa, bukan malah mendapatkan perlakuan tidak terpuji atau lazimnya disebut *dibully* siswanya sendiri.

Salah satu kasus yang menjadi berita hangat dan videonya menjadi viral di media sosial yaitu terjadi di SMK NU 03 Kaliwungu Kabupaten Kendal pada bulan November 2018. Dalam video itu terlihat seorang siswa mendorong gurunya dan kemudian disusul siswa lain. Sang guru terlihat berusaha menghalau murid-muridnya itu dengan gerakan tendangan dan mengibaskan buku yang dipegangnya. Tidak hanya sampai di situ, selesai melakukan tindakan tersebut para siswa bukannya meminta maaf tapi malah menertawakan gurunya.

Lebih dari itu, rendahnya perilaku respek di kalangan remaja yang berbuntut pada tindakan kriminal dan memakan korban jiwa pun sering terjadi. Contoh kasus terjadinya aksi pengeroyokan oleh oknum supporter Persib Bandung terhadap supporter Persija Jakarta sehingga mengakibatkan seorang supporter Persija tersebut tewas yang terjadi pada tahun 2018. Mirisnya setelah dilakukan investigasi oleh pihak kepolisian, para oknum yang terlibat dan menjadi tersangka adalah mayoritas masih remaja.

Sangat riskan memang apabila hal-hal tersebut dibiarkan terus menerus. Berbagai upaya harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui proses pendidikan yang lebih menekankan dan mampu mengembangkan perilaku-perilaku sosial di kalangan remaja tersebut, salah satunya melalui aktivitas pendidikan di luar ruangan atau biasanya disebut dengan *outdoor education* (Atencio, Tan, Ho, & Ching, 2015; Beames & Atencio, 2008; Stoddart, 2004). *Outdoor education* adalah sebuah kurikulum pendidikan di mana kegiatan belajar mengajarnya dilakukan di luar kelas, dengan tujuan memunculkan

berbagai aspek siswa baik fisik maupun psikologis (Ramdani, Kusmaedi & Ugelta, 2018; Jahidin, Hakama, Kusmaedi, & Yudiana, 2018; Prasetya, Kusmaedi & Ugelta, 2018).

Outdoor education sendiri memiliki berbagai bentuk aktivitas yang mampu memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan individu maupun sosial siswa, diantaranya adalah *camping* dan *hiking* (Bean, Kendellen, & Forneris, 2016; Kruse & Card, 2004). Kegiatan di dalamnya dapat dimodifikasi dengan mengimplementasikan berbagai hal seperti berupa permainan, cerita, olahraga, eksperimen, kompetisi, mengenali kasus-kasus lingkungan sekitar dan diskusi solusi, aksi lingkungan, dan penjelajahan lingkungan (Vincencia, 2006). Modifikasi program permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran *outdoor education* harus dilakukan dengan seimbang, berhati-hati apabila merencanakan kegiatan yang menantang, dan harus mengandung makna serta waktu yang efisien guna meningkatkan pembelajaran yang aktif (Nguyen, 2015; Werner & Almond, 1990), diantaranya dengan menyediakan permainan terstruktur atau sistematis yang disusun hal yang paling mudah ke hal yang paling sulit dan permainan tidak terstruktur yang diyakini mampu meningkatkan keterampilan kooperatif siswa (Fatai O., Faqih, & Bustan, 2014).

Maka dari itu perlu kiranya melakukan penelitian berupa kegiatan *outdoor education* yang dikemas dalam bentuk *camping* dan *hiking* untuk mengatasi permasalahan terkait rendahnya perilaku respek siswa.

METODE

Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengungkap pengaruh dari penerapan pembelajaran berbasis Outdoor Education terhadap peningkatan perilaku respek siswa, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen

dengan menggunakan desain *pretest-posttest two experimental design* (Cohen, 2007).

Sementara pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *simple random sampling* sehingga diperoleh 40 orang siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Padalarang yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok A mendapat perlakuan permainan terstruktur (*game A*) dan kelompok B mendapat perlakuan permainan yang tidak terstruktur (*game B*).

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar perilaku respek siswa adalah angket perilaku respek (Budiman, Juliantine & Abduljabar, 2018). Instrumen perilaku respek tersebut dibuat berdasarkan 5 indikator perilaku respek yang terdiri dari 30 jenis pernyataan dan memiliki tingkat reliabilitas 0,911. Sedangkan untuk cara pemberian skornya menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban. Jawaban tersebut adalah TP (tidak pernah saya lakukan), J (jarang saya lakukan), SR (sering saya lakukan), dan SL (selalu saya lakukan). Keempat alternatif jawaban tersebut merupakan modifikasi dari skala Likert yang biasanya lima pilihan jawaban. Melalui pertimbangan tertentu maka jawaban tengah yaitu kadang-kadang dihilangkan untuk menghindari kesalahan atau penafsiran yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengumpulan data hasil tes perilaku respek siswa dan kemudian menganalisis data tersebut dengan menggunakan software SPSS versi 23. Maka diperoleh hasil seperti pada tabel 1 berikut ini

Tabel 1. Deskripsi hasil analisis data perilaku respek

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Kelompok A	pret est resp ek - postt est resp ek	- 9,53 659	8,243 47	1,28 741	- 12,1 385	- 6,93 462	- 8,4 28	0,000
Kelompok B	pret est resp ek - postt est resp ek	- 7,07 317	12,90 231	2,01 5	- 11,1 456	- 3,00 07	- 5,5 1	0,001

Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (Sig) < 0,05 maka H_0 ditolak, sedangkan jika p-value > 0,05 maka H_0 diterima. Berdasarkan data pada tabel 1, data perilaku respek kelompok A (permainan terstruktur) memiliki nilai Signifikansi 0,000 karena nilai signifikansi (Sig) tersebut lebih kecil daripada 0,05 maka H_0 ditolak, ini berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada perilaku respek siswa yang menerima perlakuan game terstruktur pada aktivitas *outdoor education*.

Sementara itu data perilaku respek kelompok B (game tidak terstruktur) memiliki nilai Signifikasnsi 0,001. Karena nilai signifikansi (Sig) tersebut lebih kecil daripada 0,05 maka H_0 ditolak, ini berarti terdapat peningkatan yang signifikan pula pada perilaku respek siswa yang menerima perlakuan game tidak terstruktur pada aktivitas *outdoor education*.

Berdasarkan hasil analisis data di atas, aktivitas *outdoor education* yang berupa *hiking* dan *camping* yang kemudian diterapkan modifikasi permainan terstruktur (*game A*) dan permainan tidak terstruktur

(game B) memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan perilaku respek siswa.

Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang mengemukakan bahwa aktivitas pembelajaran yang bersifat *outdoor* mampu meningkatkan perilaku-perilaku sosial siswa (Beames & Atencio, 2008; Paisley, Furman, Sibthorp, & Gookin, 2008; Stoddart, 2004).

Selama pelaksanaan, kualitas kegiatan *outdoor education* diatur sedemikian rupa agar tetap terlaksana dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Mulai dari waktu pelaksanaan yang dilakukan hanya selama 3 hari, karena selama rentang waktu tersebut kegiatan *outdoor* dinilai mampu berjalan efektif (Houge Mackenzie & Kerr, 2017) dan mampu mengurangi tingkat stress para siswa (Chang, Davidson, Conklin, & Ewert, 2018), serta demi menjaga motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan tetap terjaga, karena pada dasarnya aspek motivasi pun memiliki pengaruh terhadap pelaksanaan kegiatan aktivitas *hiking* dan *camping* (Ednie & Stibor, 2017; Festeu, 2002; Houge Mackenzie & Kerr, 2017). Hal penting lainnya yang dapat mempengaruhi terlaksananya kegiatan dengan baik seperti pemilihan materi serta gaya mengajar dalam kegiatan tersebut juga diperhatikan (Thomas, 2018). Temuan di lapangan selama kegiatan, baik itu kelompok A dan kelompok B sama-sama mengindikasikan terjadinya peningkatan perilaku respek. Hal itu terlihat dari hal-hal seperti mulai berkurangnya siswa yang saling mengejek dan mengolok-olok teman ketika membuat kesalahan saat kegiatan, banyaknya siswa yang tidak segan memberikan selamat dan bertepuk tangan terhadap teman yang sukses melakukan suatu kegiatan dengan baik, saling membantu dan menolong teman yang sedang mengalami kesulitan selama kegiatan, dan sebagainya. Temuan tersebut sesuai dengan hasil analisis data yang memperlihatkan adanya peningkatan.

Akan tetapi, meskipun kedua kelompok menunjukkan hasil yang positif yang artinya terjadi peningkatan perilaku respek pada siswa. Peningkatan yang lebih baik terjadi pada kelompok A yang mana kelompok tersebut diberikan materi permainan yang terstruktur dibandingkan dengan kelompok B. hal tersebut terlihat pada hasil gain yang tertera pada tabel 1, kelompok A menunjukkan peningkatan sebesar 8,428 dan kelompok B menunjukkan peningkatan lebih kecil yaitu sebesar 5,51. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini :

Gambar 1. Diagram hasil *pretest* dan *posttest*

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil analisis data yang telah dilakukan. Peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran melalui aktivitas di luar ruangan (*outdoor education*) yang berupa kegiatan *hiking* dan *camping* yang disisipkan modifikasi permainan di dalamnya sangatlah cocok diterapkan pada siswa terutama untuk mengatasi permasalahan-permasalahan degradasi moral seperti rendahnya perilaku respek siswa. *Outdoor education* merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengobatinya.

Bagaimana pun juga moral generasi bangsa haruslah tetap terjaga dan menjadi perhatian bagi kita khususnya yang berkecimpung di dunia pendidikan. Kita harus lebih peka dalam menanggapi permasalahan-permasalahan moral tersebut, karena generasi muda sebagai generasi penerus bangsa haruslah memiliki moral serta perilaku yang baik. Penelitian-penelitian lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Atencio, M., Tan, Y. S. M., Ho, S., & Ching, C. T. (2015). *The place and approach of outdoor learning within a holistic curricular agenda: development of Singaporean outdoor education practice*. Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 15(3), 181–192.
<https://doi.org/10.1080/14729679.2014.949807>
- Beames, S., & Atencio, M. (2008). *Building social capital through outdoor education*. Journal of Adventure Education & Outdoor Learning, 8(2), 99–112.
<https://doi.org/10.1080/14729670802256868>
- Bean, C., Kendellen, K., & Forneris, T. (2016). *Examining needs support and positive developmental experiences through youth's leisure participation in a residential summer camp*. Leisure/Loisir, 40(3), 271–295.
<https://doi.org/10.1080/14927713.2016.1252938>
- Budiman, Ali., Juliantine, Tite., & Abduljabar, B. (2018). *Student's Low Respect and Self-Regulation: is TPSR the Solution?*. Integrating Science and Technology in Developing Sport and Physical Education. Portugal: SCITEPRES.
- Chang, Y., Davidson, C., Conklin, S., & Ewert, A. (2018). *The impact of short-term adventure-based outdoor programs on college students' stress reduction*. Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 00(00), 1–17.
<https://doi.org/10.1080/14729679.2018.1507831>
- Cohen, L. 2007. *Research Methods in Education*, Routledge. New York, 6th edition.
- Ednie, A. J., & Stibor, M. D. (2017). *Motivation and self-efficacy among winter outdoor exercise enthusiasts*. Leisure/Loisir, 41(4), 491–508.
<https://doi.org/10.1080/14927713.2017.1399816>
- Fatai O., I. A., Faqih, A., & Bustan, W. K. (2014). *Children's Active Learning Through Unstructured Play in Malaysia*. Childhood Education, 90(4), 259–264.
<https://doi.org/10.1080/00094056.2014.933695>
- Festeu, D. (2002). *Motivational factors that influence students' participation in outdoor activities*. Journal of Adventure Education & Outdoor Learning, 2(1), 43–54.
<https://doi.org/10.1080/14729670285200151>
- Houge Mackenzie, S., & Kerr, J. H. (2017). *Positive motivational experience over a three-day outdoor adventure trek in Peru*. Journal of Adventure Education and Outdoor Learning, 17(1), 4–17.
<https://doi.org/10.1080/14729679.2016.1189837>
- Jahidin, et al. (2018). *The Influence of Learning Out of School Camping and Hiking Courses on Self-Control*. Integrating Science and Technology in Developing Sport and Physical Education. Portugal: SCITEPRES.
- Kruse, C. K., & Card, J. A. (2004). *Effects of a conservation education camp program on campers' self-reported knowledge, attitude, and behavior*. Journal of Environmental Education, 35(4), 33–45.

- <https://doi.org/10.3200/JOEE.35.4.33-45>
- Nguyen, N. (2015). *Incorporating Outdoor Education into the Physical Education Curriculum*. *Strategies*, 28(1), 34–40. <https://doi.org/10.1080/08924562.2015.981126>
- Paisley, K., Furman, N., Sibthorp, J., & Gookin, J. (2008). *Student learning in outdoor education: A case study*. *Journal of Experiential Education*, 30(3), 201–222. <https://doi.org/10.1080/10517120902762427>
- Prasetya, Ravie Adam, et al. (2018). *The Effect of the Outdoor Education Program Camping and Hiking toward The Social Skills and Creativity of the Students*. Integrating Science and Technology in Developing Sport and Physical Education. Portugal: SCITEPRES.
- Ramdani, Arie A., Kusmaedi, Nurlan., & Ugelta, S. (2018). *Outdoor Education toward Discipline and Self Efficacy*. Integrating Science and Technology in Developing Sport and Physical Education. Portugal: SCITEPRES.
- Stoddart, F. (2004). *Developing social capital through outdoor education in Cumbria: A case study*. *International Perspectives on Outdoor Education ...*, (2000). Retrieved from http://www.latrobe.edu.au/education/downloads/2004_conference_stoddart.pdf
- Thomas, G. J. (2018). *Effective teaching and learning strategies in outdoor education: findings from two residential programmes based in Australia*. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 00(00), 1–14. <https://doi.org/10.1080/14729679.2018.1519450>
- Werner, P., & Almond, L. (1990). *Models of Games Education*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 61(4), 23–30. <https://doi.org/10.1080/07303084.1990.10606501>
- Vincencia, S., 2006. *Permainan Kreatif untuk Outbound dan Training*. Bandung: Andy Offset.