

PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* (*DATA PROCESSING, HANDS DAN STAR*) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

Yogi Akin

(PGSD Kampus Sumedang)

=====

Abstrak

Permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah adakah perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok permainan *outbound* dan kelompok kontrol penelitian terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi-Experiment*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 20 Bandung, dengan jumlah sampel 60 orang. Alat ukur yang digunakan yaitu tes skala kemampuan berpikir kritis dengan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Design*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata hasil *pre-test* tes kemampuan berpikir kritis untuk kelompok permainan *outbound* dan kelompok kontrol penelitian, yang menunjukkan rata-rata positif pada kedua variabel tersebut. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis antara siswa yang terlibat dalam permainan *outbound* dan siswa yang tidak terlibat.

Kata Kunci: Permainan *Outbound* dan Berpikir Kritis.

PENDAHULUAN

Dalam kedudukannya pada kerangka pembangunan nasional, pendidikan bersifat mendasar karena menyangkut kualitas sumber daya manusia sebagai modal dasar dalam pembangunan. Dari pemahaman tersebut, sudah saatnya pendidikan yang dilaksanakan tidak hanya terfokus pada tujuan akademis saja namun harus mencakup pada perkembangan karakter dan intelektual siswa. Dengan demikian dapat dipahami bahwa pendidikan seharusnya memiliki fungsi yang menyeluruh terutama dalam mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia (salah satunya perkembangan kognitif siswa).

Berdasarkan pokok pikiran tersebut dalam pelaksanaannya proses pendidikan dapat dilaksanakan dengan berbagai pendekatan dan kegiatan belajar pada beberapa kajian mata pelajaran. Namun di samping itu semua sebagai langkah pengembangan dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran yang tujuannya untuk mengembangkan seluruh potensi pada diri individu,

dewasa ini dilakukan dengan penerapan pembelajaran dengan pendekatan permainan alam terbuka (*outbound*).

Outbound merupakan pelatihan pendidikan agar individu dapat mengembangkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya sendiri dan memperhatikan individu yang lainnya serta dapat mengembangkan kesadaran diri walaupun dihadapkan kepada tantangan yang besar sekalipun. Oleh karena itu dalam kegiatannya *outbound* selalu menyertakan permainan yang bersifat menyenangkan, menuntun untuk berpikir, dan menantang yang membutuhkan keyakinan dirinya mampu dan tidak ragu-ragu untuk melakukannya.

Metode *outbound* pada dasarnya dilaksanakan dengan pembelajaran melalui pengalaman (*experiential learning*) yang disajikan dalam berbagai bentuk permainan. Peserta kegiatan akan merasakan langsung pelaksanaannya, sehingga mereka memperoleh pengalaman dari kegiatan *outbound*. Mengenai *experiential learning* Danuminarto dan Santosa (2007:11) mengatakan: "*Experiential learning* adalah suatu bentuk dukungan yang kongkret terhadap hubungan teori dengan praktek di dalam dunia nyata, yang mana peserta yang terlibat dalam proses pembelajaran akan mendapatkan hasil yang terbaik."

Berkaitan dengan tujuan kegiatan *outbound* Ancok (2003:1) menyatakan bahwa tujuan *outbound* untuk menumbuhkan kesadaran dikalangan kaum muda bahwa tindakan mereka membawa konsekuensi dan menumbuhkan rasa kebersamaan dan kasih sayang kepada orang lain. Selain itu Kusumowidagdo (2002) dalam www.outwardboundindo.org mengatakan "*outward bound leads to people who never give up, try and try again, and who reach for limits otherwise unknown.*"

Upaya untuk mengembangkan kompetensi kognitif siswa melalui pendidikan yang dilaksanakan, tampaknya makin terbengkalai. Hal ini dapat dihubungkan dengan beberapa indikasi. Pertama khususnya dalam pembelajaran penjas masih adanya anggapan bahwa penjas hanya terlibat pada aspek keterampilan fisik sehingga sasarannya pun terkadang hanya

sampai pada kemampuan motorik dalam menampilkan keterampilan gerak. Kedua dalam setiap pembelajaran pada beberapa mata pelajaran cenderung diarahkan pada pencapaian akademis saja sehingga siswa dijejali dengan berbagai penguasaan materi untuk mencapai nilai tertinggi.

Dari dua alasan tersebut yang perlu dipahami adalah semua keterampilan gerak yang di ajarkan atau materi yang dipelajari selayaknya didasarkan pada pemahaman terhadap alasan-alasan dibalik keterampilan gerak atau materi yang dipelajari. Dengan demikian kemampuan kognitif yang dimiliki tidak hanya terbatas pada pemahaman informasi saja, akan tetapi terentang jauh hingga dapat memahami, membandingkan, bahkan menganalisa, sampai mengevaluasi. Hal inilah yang menjadi dasar bagaimana pentingnya kemampuan berpikir kritis, karena dalam berpikir kritis terdapat beberapa keterampilan, salah satunya keterampilan dalam mengevaluasi. Berkaitan dengan hal ini Missimer (1990; dikutip Filsaime, 2008:69) menjelaskan bahwa: "Kecakapan untuk mengevaluasi sebuah argumen adalah unsur dasar dan paling penting dalam berpikir kritis." Di lain halaman Filsaime (2008:84) menjelaskan pula bahwa teori-teori berpikir kritis menunjukan pada: "keterlibatan kemampuan-kemampuan analisis, interpretasi, inferens, eksplanasi, dan evaluasi."

Dalam pendidikan jasmani rentangan kemampuan kognitif seperti yang disebutkan di atas, dibutuhkan pada momen yang amat cepat sebelum dan sesudah melaksanakan tugas gerak dalam bentuk refleksi singkat terhadap hasil yang dicapai. Proses ini sangat kentara dengan corak permainan *outbound* yang melibatkan aksi menyerang, bertahan, bekerja keras, bekerjasama, serta nilai disiplin dan tanggung jawab. Hal tersebut didasarkan pada pemahaman bahwa permainan *outbound* merupakan bagian aktivitas yang menuntut keaktifan siswa, sehingga kemampuan kritisnya dapat terlatih. Berkaitan dengan hal ini Filsaime (2008:84) menjelaskan bahwa: "Untuk meningkatkan dan memperbaiki daya berpikir kritis pada siswa, gaya belajar mengajar pasif harus dirubah menjadi gaya belajar mengajar aktif."

Berpikir kritis telah diterima sebagai salah satu pendekatan tertua dan sangat terkenal untuk kecakapan-kecakapan kecerdasan. Pentingnya berpikir kritis didalam aktivitas-aktivitas harian manusia dapat menyatakan bahwa hanya pribadi-pribadi yang cakap yang memiliki kemampuan untuk terus berkembang. Mengenai pengertian berpikir kritis, Robert Ennis (1989; dalam Fisher, 2009:4) mendefinisikan bahwa: 'Berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan.' Dalam hal ini jelas bahwa kemampuan untuk memahami dan merefleksikan apa yang dirasa, dilihat, dialami dan didengar merupakan definisi dari berpikir kritis.

Pendapat senada dikemukakan Screven dan Paul (1995) dan Anggelo (1995) dalam Filsaime (2008:56), yang memandang berpikir kritis sebagai proses disiplin cerdas dari konseptualisasi, penerapan analisis, sintesis dan evaluasi aktif dan berketerampilan yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai sebuah penuntun menuju kepercayaan dan aksi. Dengan pemaparan tersebut sangat jelas bahwa kemampuan berpikir kritis sangat penting sebagai upaya pembelajaran agar manusia dapat terus belajar dan berkembang ke arah yang lebih baik.

METODE

Bentuk permainan *outbound* yang dilaksanakan adalah permainan *Data Processing*, permainan *Hands* dan permainan *Star*. Permainan *Data Processing*, pada permainan ini siswa dibariskan membuat satu barisan. Selanjutnya siswa diperintahkan untuk berbaris sesuai dengan urutan data (seperti no sepatu, rumah, dll) dari yang terkecil sampai yang terbesar, untuk angka paling kecil ditempatkan pada ujung sebelah kiri barisan (shaf) dan angka paling besar di tempatkan pada ujung sebelah kanan barisan (shaf) dan berbaris secara berurutan dengan tanpa mengeluarkan suara. Dalam permainan ini siswa dituntut untuk berpikir baik secara individu maupun kelompok. Faktor yang

dominan dalam permainan ini adalah untuk melatih kemampuan interpretasi dan mengharuskan pengenalan pada asumsi-asumsi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Permainan *Hands*, dalam permainan ini siswa atau peserta membentuk lingkaran dengan bahu saling bersentuhan dan siswa menghadap kedalam lingkaran, kemudian tangan kanan tiap siswa diharuskan berjabat tangan atau bersalaman dengan tangan kanan teman yang didepannya, dan tangan kirinya juga berjabat tangan atau bersalaman dengan tangan kiri teman yang berbeda. Dari posisi tersebut, peserta harus berusaha membuat satu buah lingkaran besar tanpa melepaskan kedua pegangan tangan atau jabat tangan tersebut.

Dari permainan tersebut, siswa diharapkan akan memiliki kemampuan deduksi, yaitu kecakapan menentukan kesimpulan tertentu. Siswa juga diharapkan dapat memiliki kecakapan menginterpretasi berdasarkan data yang diberikan. Permainan *Star* adalah bentuk permainan kelompok yang mengharuskan semua siswa dalam kelompok memegang tali yang disediakan dan matanya tertutup. Dalam permainan ini, kelompok ditugasi membuat suatu bentuk bintang dari tali yang telah disediakan dengan mata tertutup. Ujung tali yang satu dengan lainnya disatukan atau diikat. Kegiatan permainan ini mengharuskan siswa untuk dapat mengasah pola pikir siswa dalam mengenali dan menganalisa tentang bentuk yang akan dibuat atau dibentuk secara berkelompok.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan eksperimen. Adapun jenis penelitian eksperimen yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 20 Bandung kelas 8, yang berjumlah 400 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan *sampling purposive*. Mengacu pada pendapat tersebut, jumlah sampel yang diambil adalah berjumlah 60 orang siswa. 30 orang siswa sebagai kelompok eksperimen dan 30 orang siswa sebagai kelompok kontrol. Kemudian penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 20 Bandung yang beralamat di Jalan Centeh No. 5,

yang menjadi sampel atau sumber penelitiannya adalah murid Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Bandung. Dalam penelitian ini, alat pengukurannya berupa angket yang penulis kutip dari angket Bambang Abduljabar (Disertasi, 2009:292), adapun seluruh kisi-kisi angket penulis ambil 100% dari disertasi Bambang Abduljabar (2009).

HASIL

Diketahui rata-rata dan standar deviasi kemampuan berpikir kritis untuk kelompok permainan *outbound* dan kelompok kontrol penelitian sebagaimana terlihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2. Deskripsi Data *Pre-test* Kemampuan Berpikir Kritis

Kelompok Sampel	N	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Skor Terendah	Skor Tertinggi
Permainan <i>Outbound</i>	30	137,30	11,84	140,15	114	159
Kontrol Penelitian	30	137,97	10,92	119,27	115	158

Tabel 1.2. menjelaskan bahwa untuk kelompok sampel berjumlah 30 orang yang diambil secara acak. Adapun rata-rata hasil tes angket kemampuan berpikir kritis sebelum dilakukannya perlakuan (*pre-test*) untuk kelompok permainan *outbound* diperoleh skor rata-rata 137,30 dan standar deviasi 11,84 serta varians 140,15. Sedangkan skor terendah yang diperoleh adalah 114 dan skor tertinggi adalah 159. Pada kelompok kontrol penelitian, hasil tes angket kemampuan berpikir kritis (*pre-test*) diperoleh skor rata-rata 137,97 dan standar deviasi 10,92 serta varians 119,27. Sedangkan skor terendah yang diperoleh adalah 115 dan yang tertinggi 158. Perhatikan Tabel 1.3.

Tabel 1.3. Deskripsi Data *Post-test* Kemampuan Berpikir Kritis

Kelompok Sampel	n	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians	Skor Terendah	Skor Tertinggi
Permainan <i>Outbound</i>	30	149,97	11,09	123,06	125	167
Kontrol Penelitian	30	138,23	10,30	106,18	120	157

Rata-rata hasil *post-test* kemampuan berpikir kritis untuk kelompok permainan *outbound* adalah 149,97 dengan standar deviasi 11,09 serta varians 123,06. Skor terendah dari kelompok permainan *outbound* adalah 125, dan skor tertinggi adalah 167. Sedangkan rata-rata skor *post-test* kemampuan berpikir kritis untuk kelompok kontrol adalah 138,23 dengan standar deviasi 10,30 dan varians 106,18. Untuk skor terendah adalah 120 dan skor tertinggi adalah 157. Perhatikan Tabel 1.4.

Tabel 1.4. Hasil Uji-t Sampel Berpasangan antara Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Berpikir Kritis Kelompok Permainan *Outbound*

		Rata-Rata	Std. Deviasi	t	dk	Sig. (2-Tailed)
Pasangan 1	<i>Pre-Test</i> Berpikir Kritis & <i>Post-Test</i> berpikir Kritis	-12,6667	17,676	-3,925	29	0,000

Diketahui bahwa nilai t_{hitung} adalah -3,925 dengan probabilitas (Sig.) 0,000. Nilai t_{hitung} berada pada batas penerimaan H_0 yaitu -2,045 dan 2,045 dengan nilai probabilitas (Sig.) $0,000 < 0,025$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kritis untuk kelompok sampel permainan *outbound* ada perbedaan secara signifikan. Lihat Tabel 1.5.

Tabel 1.5. Hasil Uji-t Sampel Berpasangan Antara Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Berpikir Kritis Kelompok Kontrol

		Rata-rata	Std. Deviasi	t	Dk	Sig. (2-tailed)
Pasangan 1	<i>Pre-test</i> Berpikir Kritis & <i>Post-test</i> Berpikir Kritis	-0,26667	1,659	-0,880	29	0,386

Diketahui bahwa nilai t -hitung adalah -0,880 dengan probabilitas (Sig.) 0,386. Nilai t -hitung berada pada batas penerimaan H_0 yaitu -2,045 dan 2,045 dengan nilai probabilitas (Sig.) $0,193 > 0,025$ maka H_0 diterima. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan berpikir kritis untuk kelompok sampel kontrol tidak berbeda secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah diuraikan, dapat dirumuskan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Adapun kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut: Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis, antara siswa SMP yang melakukan permainan *outbound* dengan yang tidak melakukan permainan *outbound*.

Bagi para pembuat kebijakan kurikulum pendidikan jasmani di sekolah. Pendidikan jasmani di sekolah dewasa ini cenderung lebih ke arah pembinaan keterampilan olahraga atau fisik secara umum saja. Sementara peningkatan pola berpikir siswa agak terabaikan. Sebetulnya dengan pendidikan jasmani melalui pemberian permainan-permainan *outbound* dapat meningkatkan pola berpikir siswa. Oleh karena itu perlu adanya pengkajian ulang mengenai pengembangan kurikulum pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah.

Bagi guru khususnya guru pendidikan jasmani di sekolah. Guru merupakan pendidik yang sepatutnya mendidik bukan hanya sebagai pengajar bagi siswanya di sekolah. Mendidik mungkin akan lebih sulit dibandingkan dengan mengajar. Oleh karena itu guru diharapkan dapat mempertimbangkan sekaligus mencoba metode mengajar dengan melakukan permainan-permainan *outbound*. Permainan-permainan *outbound* sudah dibuktikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Bagi siswa usia sekolah. Pada dasarnya aktivitas jasmani dapat dilakukan dalam permainan *outbound*, hanya saja sedikit orang yang mengetahui dan kebanyakan tidak menyadari termasuk para remaja. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan-permainan *outbound* tidak hanya dapat meningkatkan kebugaran jasmani saja tetapi dapat pula meningkatkan kemampuan berpikir, selain itu melalui permainan-permainan *outbound* seseorang dapat mengukur tingkat kecemasan, empati, dan rasa sosialnya.

Bagi orang tua, Orang tua diharapkan jangan cemas apabila anaknya terlibat dalam kegiatan-kegiatan *outdoor education*, karena melalui kegiatan-kegiatan *outdoor education* yang di ikuti oleh anaknya sangat banyak manfaatnya terhadap kehidupan anak tersebut. Dalam kegiatan-kegiatan *outdoor education* terdapat beberapa program yang bisa disesuaikan dengan keinginan pelaksana kegiatan *outdoor education* tersebut, sebagai contoh salah satu program kegiatan *outdoor education* tersebut adalah permainan-permainan *outbound*. Dalam pelaksanaannya permainan-permainan *outbound* dapat di rancang untuk meningkatkan kemampuan psikomotor, afektif, dan kognitif seseorang. Oleh karena itu diharapkan orang tua dapat memberikan keleluasaan kepada anaknya apabila anaknya tertarik dengan kegiatan-kegiatan *outdoor education*.

Bagi peneliti selanjutnya, Dalam penelitian ini penulis belum mengungkap secara keseluruhan manfaat dari *outdoor education* terhadap siswa SMP, penulis hanya mengungkap pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP saja. Sedangkan masih banyak kegiatan-kegiatan *outdoor education* lainnya yang sekiranya dapat mempengaruhi kemampuan kognisi anak. Dengan demikian, penulis berharap agar ada peneliti berikutnya yang dapat mengungkap mengenai kegiatan-kegiatan *outdoor education* yang dapat mempengaruhi kemampuankognisi anak lebih spesifik lagi. Jenis kegiatan *outdoor education* yang digunakan juga diharapkan dapat lebih bervariasi lagi, terutama dapat melibatkan tiga aspek pembelajaran yaitu : psikomotor, afeksi dan kognisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianus dan Yufiarti (2006).Jurnal;*Memupuk Karakter Siswa melalui Kegiatan Outbound*. [Online]. Tersedia: <http://widhoy.multiply.com>, Mei 2009].
- Aryati Mowll, (2006). *Outdoor Education*. [Online]. Tersedia: <http://www.fpok-upi.edu> [14 Juli 2009].
- Badiatul Muchlisin Asti (2009). *Fun Outbound*. Jogjakarta: DIVA Press.

- Bambang Abduljabar (2009). *Pengaruh Program Pembelajaran Kognitif Dalam Pengajaran Olahraga Tenis dan Program Pembelajaran Konvensional Dalam Pengajaran Olahraga Futsal untuk Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Atensi Kinestetik pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Bandung. Desertasi SPS UPI.
- Berne, E. (1964). *Games People Play*. New York: Grove Press, Inc
- Bloom, B (Ed). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook I, Cognitive Domain*. New York : David McKay.
- Crain. William. (Alih Bahasa, Yudi Santoso, 2007). *Teori Perkembangan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dadan Riskomar (2004). *Pedoman Praktis Pelaksanaan Outdoor dan Fun Games Activities*. Jakarta : PT. Mandar Utama Tiga Books Division.
- Djamaludin Ancok (2003). *Outbound Manajemen Training*. Yogyakarta : UII Press.
- Depdikbud (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Depdiknas (2007). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. [Online]. Tersedia: <http://www.depdiknas.go.id/>.
- Djoko Kusumowidagdo (2002). *Outbound*. [Online]. Tersedia: <http://www.outwardboundindo.org>.
- Esnoe A. Sanusi (2010). *Low Impact Games*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fisher. Alec, (2009). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Filsaime. Dennis K. (2008). *Mengungkap Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka raya.
- Hari Danuminarto dan Aris Budi Santosa (2007). *Experiential Learning By Outbound*. Surabaya : Titik Terang.
- Hopkins. David and Roger Putnam. (1993). *Personal Growth Through Adventure*. London. David Fulton Publishers.
- Nurlan, Kusnaedi dan Husdarta (2002). *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : FPOK UPI.
- Pepen Supendi & Nurhidayat (2007). *Fun Game*. Depok: Penebar Swadaya.

- Riduawan, (2008). *Metode Teknik Menyusun Tesis*. Bandung : Alfabeta
- Siedentop. D (1994). *Introduction to Physical Education, Fitness and Sport*. Mountain View; Mayfield Publishing Company.
- Suhasimi Arikunto (1997). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.*, Cv Alfabeta, Bandung.
- Universitas Pendidikan Indonesia (2009). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. UPI.
- Zaman, Saful. dan Helmi, Dyan R. (2010). *Games Kreatif Pilihan untuk Meningkatkan Potensi Diri dan Kelompok*. Jakarta: Gagas Media.

=====
Untuk korespondensi artikel ini dapat dialamatkan ke Sekretariat Jurnal Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Departemen atau Program Studi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, FPOK UPI. Jl. Dr. Setiabudi Nomor 229 Bandung, 40154 Telp/Fax. (022) 2004750, atau menghubungi penulis Yogi Akin (081573142358).