

Mata Kuliah : Aktivitas Luar Kelas

Kode Mata Kuliah : PJM 208

Materi: *Outbound*

Hakekat Pendidikan Luar Kelas dan *Outbound*

Pendidikan luar kelas merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas atau sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan atau nelayan, berkemah, dan kegiatan yang berisifat kepertualangan, serta pengembangan aspekpengetahuan yang relevan (Arief Komarudin, 2007). Pendidikan luar kelas merupakan salah satu ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. Lebih lanjut, menurut Tandiyo Rahayu (2009), Pendidikan luar kelas merupakan pendidikan yang dilakukan di luar ruang kelas atau di luar gedung sekolah, atau berada di alam bebas, seperti: bermain di lingkungan sekitar sekolah, di taman, di perkampungan nelayan atau daerah pesisir, perkampungan petani/persawahan, berkemah, petualangan, sehingga diperoleh pengetahuan dan nilai-nilai yang berkaitan dengan aktivitas alam bebas.

Outbound sendiri secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan bersama di luar kelas, atau di luar ruangan, (Suparlan, 2008). Dengan kata lain kegiatan *outbound* adalah kegiatan bersama di alam bebas atau terbuka. Sebagai contoh, kegiatan *outbound* dilaksanakan oleh sekolah tertentu. Dengan pertimbangan karena para siswa sekolah itu sama sekali tidak mengenal kehidupan di alam pedesaan, seperti bagaimana petani yang menanam padi, pemerah susu, dan sebagainya. Harapan guru Pendidikan Jasmani dan orang tua siswa merasa perlu anak-anaknya ikut kegiatan *outbound* agar mempunyai pengalaman belajar hidup di pedesaan atau di alam terbuka.

Tujuan Pendidikan Luar Kelas dan *Outbound*

Tujuan pendidikan yang secara umum ingin dicapai melalui aktivitas di luar ruang kelas atau di luar lingkungan sekolah adalah: 1) membuat setiap individu memiliki kesempatan unik untuk mengembangkan kreativitas dan inisiatif personal, 2) menyediakan latar (*setting*) yang berarti bagi pembentukan sikap, 3) Mengembangkan kesadaran, apresiasi dan pemahaman terhadap lingkungan alam dan bagaimana manusia memiliki relasi dengan hal tersebut, 4) membantu mewujudkan potensi setiap individu agar jiwa, raga dan spiritnya dapat berkembang optimal, 5) memberikan konteks dalam proses pengenalan berkehidupan sosial dengan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk merasakan secara langsung, 6) memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan dan ketertarikan terhadap kegiatan-kegiatan luar kelas, 7) menumbuhkan pemahaman untuk secara bijak menggunakan dan melindungi lingkungan alam, 8) mengenalkan berbagai kegiatan di luar kelas yang dapat membuat pembelajaran lebih kreatif, 9) memberikan kesempatan yang unik untuk perubahan perilaku melalui penataan latar pada kegiatan luar kelas, 10) memberikan kontribusi untuk membantu mengembangkan hubungan guru murid yang lebih baik melalui berbagai pengalaman di alam bebas, 11) memberikan kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung melalui implementasi bebas kurikulum sekolah diberbagai area, dan 12) memanfaatkan sumber-sumber yang berasal dari lingkungan dan komunitas sekitar untuk pendidikan.

Outbound sendiri memiliki beberapa manfaat bagi para siswa atau peserta yang mengikutinya. Menurut Djamaluddin Ancok, (2002: 43-44) bahwa manfaat yang diperoleh dari kegiatan outbound diantaranya: 1) berpikir kreatif (*creative thinking*), 2) mempunyai hubungan interpersonal yang baik, 3) berkomunikasi secara efektif, 4) memotivasi diri dan orang lain, dan 5) mempunyai kemampuan dalam pengelolaan diri. Disamping itu manfaat outbound menurut Hanik Liskustyawati (2008: 209) antara lain: 1) makin tahu akan

kemampuan diri sendiri, 2) timbulnya rasa kebersamaan yang lebih erat lagi, 3) lebih memahami lagi arti dari sebuah team building, dan 4) menghilangkan rasa jenuh akibat beban kerja yang tinggi.

Pelaksanaan *Outbound* di Sekolah Dasar

Outbound merupakan salah satu bentuk pendidikan luar kelas yang di selenggarakan di Sekolah Dasar. Keberhasilan dalam pelaksanaan outbound, tentu tidak terlepas oleh peran seorang guru Pendidikan Jasmani atau fasilitator. Guru Pendidikan Jasmani atau fasilitator ini memiliki peran yang sangat penting, karena sebagai pembawa acara atau menentukan materi dalam kegiatan outbound tersebut. Menurut Djamaluddin Ancok, (2002: 43-44) untuk menjadi pembawa acara dalam kegiatan outbound ada beberapa hal yang harus dimiliki oleh fasilitator, diantaranya:

1. memiliki kompetensi, seperti halnya dalam bidang dinamika kelompok. Seorang fasilitator dalam membawakan acara outbound harus memiliki kompetensi. Hal ini sangat penting, terutama dalam memahami perilaku yang muncul dari peserta atau siswa dari kegiatan outbound yang telah dilakukan
2. memahami rancangan permainan untuk mengungkap perilaku peserta atau siswa.
Seorang fasilitator harus terlibat dalam merancang bentuk permainan yang akan dilakukan oleh peserta. Disamping itu pula, harus mengetahui apa makna dari permainan yang telah dilakukan.
3. memiliki kemampuan observasi dan kesanggupan komunikasi yang baik. Fasilitator sebaiknya memiliki kecerdasan emosional yang baik. Di samping itu juga harus memiliki kemampuan komunikasi yang dengan jelas dan baik, serta jangan sampai membuat peserta tersinggung.
4. menarik dan berwibawa (pendidikan yang memadai, kepribadian yang menarik, dan memiliki sense of humor yang baik).

Suasana dalam kegiatan outbound hendaknya penuh rasa gembira. Belajar dalam suasana hati yang gembira akan membantu efektivitas proses belajar. Oleh karena itu, seorang fasilitator harus mampu membuat suasana hangat dan gembira dengan humor yang sehat tanpa menyinggung perasaan peserta.

5. menguasai masalah teknis kegiatan outbound, termasuk masalah keselamatan. Fasilitator harus memiliki ketajaman pengamatan di dalam melihat perilaku peserta dalam melaksanakan permainan yang kiranya akan menimbulkan bahaya.

Metode pelaksanaan outbound harus mengarah pada keberhasilan dan keefektifan dalam pelaksanaan out bound tersebut. Di dalam pelaksanaan outbound terdapat suatu proses belajar. Menurut Djamaluddin Ancok, (2002: 6), dikemukakan bahwa bahwa setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan-tahapan diantaranya:

1. Tahapan pembentukan pengalaman

Pada tahapan ini peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan permainan bersama dengan orang lain. Kegiatan atau permainan ini adalah salah satu bentuk pemberian pengalaman secara langsung pada peserta atau siswa. Pengalaman langsung tersebut akan dijadikan wahana untuk menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik. Untuk mendapatkan pengalaman yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan, maka diperlukan langkah-langkah dalam hal: 1) penyusunan kebutuhan outbound, 2) penyusunan jenis aktivitas, dan 3) penyusunan urutan aktivitas.

2. Tahapan perenungan pengalaman

Pada tahapan ini bertujuan untuk memproses pengalaman yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan. Setiap peserta dalam tahapan ini melakukan refleksi tentang pengalaman pribadi yang dirasakan pada saat kegiatan berlangsung. Peserta harus dapat merasakan secara intelektual, emosional, dan fisik. Tugas fasilitator dalam

tahapan ini adalah merangsang para peserta untuk menyampaikan pengalaman pribadi setelah terlibat dalam kegiatan ini. Dalam melakukan refleksi, biasanya peserta menceritakan pengalaman pribadinya masing-masing dalam berbagai tingkatan belajar. Salah satu tingkatan belajar yang dapat dipakai dalam kegiatan outbound adalah tingkatan belajar dari Bloom (1956) yang dikutip oleh Djameluddin Ancok, (2002: 12), tingkatan belajar tersebut terdiri dari: 1) *knowlwedge*: pada tingkatan ini hanya mengingat peristiwa yang terjadi dan menceritakan apa yang terjadi sebagai fakta, 2) *comprehension*: pada tingkatan ini peserta sudah melakukan olah pikir untuk memaknai permainan yang dilakukan, 3) *application*: pada tingkatan ini peserta melakukan penerapan secara sederhana dari apa yang dipelajari, 4) *analysis*: pada tingkatan ini peserta memecah-mecah hal yang dia alami dalam berbagai komponen dan melihat keterkaitan satu dengan yang lainnya, 5) *synthesis*: pada tingkatan ini peserta menggabungkan potongan pengetahuan untuk memecahkan masalah. Pada tingkatan ini juga sudah berupa pemecahan masalah dalam kehidupan sehari, 6) *evaluation*: pada tingkatan ini peserta mengevaluasi manfaat sebuah gagasan, solusi masalah, dan peristiwa yang dilaminya.

3. Tahapan pembentukan konsep

Pada tahapan ini para peserta mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Tahapan ini dilakukan sebagai refleksi, dengan menanyakan pada peserta apa hubungannya antara kegiatan yang dilakukan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Tahap Pengujian Konsep

Pada tahap ini para peserta diajak untuk merenungkan dan mendiskusikan sejauh mana konsep yang telah terbentuk di tahapan pembentukan konsep dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di dalam masyarakat, keluarga maupun di sekolah.

Bentuk-bentuk Permainan untuk Outbound di Sekolah Dasar

Permainan untuk outbound pada dasarnya meliputi beberapa jenis permainan. Masing-masing permainan memiliki fungsi dan makna bagi para peserta. Menurut Vincentius Endy Santoso (2008: 5-10) bentuk-bentuk permainan outbound yang dapat dimainkan di Sekolah Dasar diantaranya: 1) permainan untuk pengenalan dan membangun keakraban, contohnya: zip-zap, nama dan gaya, lingkaran nama, dan sebagainya, 2) permainan untuk membangun kepercayaan, contohnya: pohon tumbang, berjalan mundur, mobil dan pengemudinya, dan sebagainya, 3) permainan untuk membangun kerjasama, contohnya: bola dan bambu, jaring laba-laba, bola bergulir dan sebagainya, 4) permainan untuk membangun komunikasi, contohnya: pesan berantai, menyambung cerita, melanjutkan gambar dan sebagainya, 5) permainan untuk membangun konsentrasi dan kepekaan, contohnya: angin bertiup, benda jatuh, gajah dan semut, dan sebagainya, dan 6) permainan untuk membangun kreativitas dan imajinasi, contohnya: bermain cermin, hipnotis, kursi ajaib, dan sebagainya.