

OUTBOUND SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX TAHUN AJARAN 2014/2015 SMP MUHAMMADIYAH 3 DEPOK

AL RIZA AYURINANDA
alrizaalriza23@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah melihat kondisi psikologis siswa dalam belajar dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Setiap lembaga pendidikan mempunyai metode atau cara yang berbeda-beda juga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan karena salah satu lembaga pendidikan yaitu SMP Muhammadiyah 3 Depok menggunakan permainan outbound sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui kegiatan outbound yang dilakukan di alam terbuka fasilitator outbound dan guru pendamping memberikan dorongan motivasi terhadap siswa untuk lebih giat dalam belajar. Sehingga pemberian motivasi yang dilakukan lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang metode, tujuan dan manfaat outbound yang digunakan sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX tahun ajaran 2014/2015 SMP Muhammadiyah 3 Depok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subyek dari penelitian ini adalah 8 siswa kelas IX tahun ajaran 2014/2015 SMP Muhammadiyah 3 Depok, 1 Guru BK SMP Muhammadiyah 3 Depok, 1 Guru wali kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Depok dan 1 Fasilitator Outbound. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi partisipan, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode outbound yang digunakan berbentuk permainan kelompok, petualangan individu dan pemberian pesan. Tujuan outbound adalah: ice breaker (memecah kebekuan), membangun kerja sama kelompok, membantu siswa untuk lebih bersemangat, membantu siswa untuk mampu memperbaiki teknik pengembangan diri, dan membantu siswa mampu berfikir tentang cara menyelesaikan masalah dengan baik. Manfaat outbound yang dirasakan siswa: mampu melahirkan semangat kompetisi yang sehat dan membangun rasa percaya diri yang kuat.

Kata kunci: *Outbound, Motivasi Belajar.*

A. PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental atau mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika berada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah (Muhibin, 2012: 63). Dalam perspektif Islam, belajar

merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan derajat kehidupan. Hal ini dinyatakan dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yang artinya: " *Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan*". Makna yang terkandung dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa setiap manusia itu hendaknya belajar dalam menuju perubahan yang lebih baik, karena dengan belajar manusia dapat berkembang lebih jauh dari makhluk-makhluk lainnya (Muhibin, 2012: 62). Untuk mencapai hasil belajar yang ideal sesuai dengan yang diharapkan, baik guru wali kelas maupun guru BK mempunyai peran penting dalam memberikan dukungan kepada siswa untuk mampu belajar dengan maksimal.

Dalam proses belajar, setiap siswa mempunyai kepribadian dan masalahnya masing-masing. Tidak semua siswa yang mempunyai kemampuan secara kognitif pasti mempunyai semangat belajar yang tinggi. Begitu juga dengan siswa yang secara kepribadian baik, tidak semuanya mempunyai motivasi dalam belajar dengan baik pula, karena pada dasarnya setiap individu mempunyai kebutuhan yang berbeda-beda. Dalam melakukan pencegahan atau layanan preventif yang bertujuan agar para siswa terhindar dari hal-hal yang bisa menurunkan prestasinya, perlu adanya bentuk motivasi yang diberikan kepada siswa. Hal ini berfungsi sebagai daya penggerak atau dorongan yang muncul dari dalam (*intrinsik*) maupun dari luar (*ekstrinsik*) oleh masing-masing individu. Upaya yang dilakukan bisa dengan cara menciptakan suasana dan kondisi yang dapat diterima siswa dengan baik. Sehingga mampu membangkitkan semangat belajar dan tercapai segala tujuan yang ingin dicapai.

Setiap lembaga pendidikan mempunyai metode atau cara yang berbeda dalam memberikan motivasi belajar terhadap siswa. Metode yang biasa digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan cara memberi hadiah, memberi pujian, memberi angka atau nilai hasil belajar, memberi ulangan agar siswa giat belajar saat mengetahui akan ulangan, serta masih banyak lagi cara-cara yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu lembaga pendidikan yang dipilih sebagai

lokasi penelitian yaitu SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman. Sekolah ini menggunakan pelatihan *outbound* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pihak sekolah memberikan kesempatan bagi para siswa untuk mengikuti kegiatan *outbound* yang bertujuan membangun semangat baik secara fisik maupun psikis siswa kelas IX, karena sebelumnya mereka disibukkan dengan aktivitas belajar yang lebih padat dibandingkan kelas lain. Setiap akhir pembelajaran atau sebelum siswa kelas IX melaksanakan ujian nasional mereka diwajibkan untuk mengikuti kegiatan *outbound*. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian, peneliti mendapat informasi bahwa kegiatan tersebut biasanya diselenggarakan jauh dari pusat keramaian kota agar para siswa dapat menikmati suasana alam terbuka yang bebas dan tenang. Mereka diajak bermain-main melepaskan segala kejenuhan yang ada. Segala aktifitas yang berkaitan dengan permainan *outbound* diserahkan kepada tim-tim *outbound* yang sudah sangat berpengalaman. Biasanya guru-guru dari sekolah hanya bertugas mendampingi siswa kelas IX untuk mengikuti kegiatan *outbound*. Jadi kegiatan tersebut dilakukan oleh pihak profesional dan terpercaya.

Kegiatan *outbound* SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman tersebut dilaksanakan di alam terbuka, para siswa juga diajak untuk mempelajari banyak hal dari alam. Metode tersebut sudah dijelaskan dalam Firman Allah SWT yaitu Al-Baqarah ayat 164 yang artinya: *“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupkan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”*. Ayat tersebut menjelaskan bahwa alam semesta sebagai media untuk pembelajaran, manusia diminta untuk mempelajari banyak hal dari penciptaan alam semesta ini. Sehingga jika lembaga tersebut menggunakan *outbound* sebagai salah satu cara memotivasi belajar siswa, maka dianggap bahwa siswa mampu mengambil banyak pelajaran dari kegiatan tersebut.

Outbound yang dilaksanakan tidak semata-mata hanya mengajak siswa untuk bersenang-senang, namun pihak sekolah mempunyai tujuan pokok tentunya membantu siswa untuk menumbuhkan semangat yang tinggi dalam belajar. Hal ini menjadi menarik

untuk dilakukan penelitian yang mendalam agar menjadi sebuah pengetahuan yang dapat dikembangkan di sekolah-sekolah lainnya. Penelitian ini dilakukan karena metode lembaga tersebut menggunakan cara yang menarik dalam memotivasi siswa untuk kegiatan belajar yaitu melalui kegiatan *outbound* yang dikonsep dengan suasana santai di alam terbuka. Selain diajak untuk bermain-main, para siswa juga diberikan motivasi-motivasi yang disimulasikan langsung dengan permainan yang dilakukan siswa. Sehingga penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana metode *outbound* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Depok, apa tujuan *outbound* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Depok, dan Apa manfaat *outbound* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Depok.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul *Upaya meningkatkan motivasi belajar PAI dengan permainan ular tangga pada siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta tahun 2008/2009*. Pada penelitian tersebut terbukti bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran PAI menjadi lebih baik, memberikan pengalaman berkreasi dan berinovasi bagi guru dan siswa, serta pembelajaran menjadi lebih menarik (Budiyati, 2009:80). Dalam penelitian selanjutnya, penulis ingin mengetahui apakah hasil dari permainan *outbound* yang diterapkan bisa memperoleh keefektifan seperti yang sudah dibuktikan oleh penelitian tersebut.

B. KAJIAN DASAR TEORITIK

1. Pengertian *Outbound*

Outbound adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasar pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi (Rahayu, 2010: 46). Banyak sekali kegunaan yang diperoleh dari metode pelatihan di alam terbuka ini di antaranya, terdapat lembaga pendidikan yang menerapkan metode ini di dalam proses pengajaran, dan penggunaannya dinilai memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar. Metode pelatihan di alam terbuka juga telah digunakan untuk kepentingan terapi kejiwaan. Selain itu juga digunakan untuk memperkuat hubungan keluarga yang bermasalah (Ancok, 2003: 1-3).

Outbound merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di sekolah. Dengan konsep interaksi antar siswa dan alam melalui simulasi kegiatan di alam terbuka. Hal tersebut diyakini dapat memberikan suasana yang kondusif untuk membentuk sikap, cara berfikir dan persepsi yang kreatif dan positif dari setiap siswa guna membentuk jiwa kepemimpinan, kebersamaan/*teamwork*, keterbukaan, toleransi dan kepekaan, yang mendalam. Harapannya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam suatu sekolah (Rahayu, 2010:46). Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa *outbound* merupakan salah satu program yang dilaksanakan melalui simulasi kegiatan di alam terbuka. Kegiatan ini dilakukan dengan penuh kegembiraan.

2. Metode *Outbound*

Metode yang digunakan dalam kegiatan *outbound* adalah permainan kelompok, kerja kelompok, petualangan individual, ceramah (keterkaitan antara kegiatan), diskusi (refleksi kegiatan). Metode tersebut diterapkan bagi peserta *outbound* dalam menumbuhkan motivasi belajar dalam bentuk permainan. Menurut Ancok (2003: 5), Dewasa ini telah banyak dilaksanakan kegiatan *outbound* sebagai media proses transformasi sumber daya manusia dalam beradaptasi dengan lingkungan baru. Dasar pendekatan pelaksanaan kegiatan tersebut menggunakan metode pelatihan di alam terbuka atau lebih populer dengan sebutan *Outbound Management Training*. Metode OMT sendiri menggunakan pendekatan metode belajar melalui metode pembelajaran diri melalui pengalaman (*Experiential Learning*). Kegiatan tersebut baik melibatkan aktivitas fisik (psikomotorik), sisi emosi (afektif), dan berfikir (kognitif) bagi semua pesertanya.

Metode *outbound* ini akan berhasil apabila peserta telah mengalami satu siklus pendidikan pengalaman dan untuk mencapai satu siklus minimal para peserta mengalami empat tahapan seperti kegiatan fisik, diskusi, idealnya peserta dibiasakan untuk mendiskusikan masalah-masalah menyangkut kesulitan serta berbagai pengalaman, refleksi, peserta dituntut untuk dapat memahami makna dari kegiatan yang dilakukan, dan penerapan, hasil dari diskusi dan refleksi harus dapat memacu semangat serta mengajak peserta untuk dapat menerapkan dari kegiatan yang telah dilakukan. Sedangkan komponen perilaku yang diharapkan dari kegiatan *outbound* adalah, berfikir kreatif (*Creative*

Thinking), mempunyai hubungan interpersonal yang baik, berkomunikasi secara efektif, memotivasi diri dan orang lain, mempunyai kemampuan dalam pengelolaan diri (Rahayu, 2010: 53).

Kegiatan *outbound* diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu "*real outbound*" dan "*fun outbound*". *Real outbound* menunjuk pada kegiatan *outbound* yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik yang besar. Kegiatannya penuh dengan tantangan, seperti mendaki gunung, arung jeram, panjat tebing, atau kegiatan arena tali (Muchlisin, 2009: 20). *Fun outbound* merupakan kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekan unsur fisik. Dalam *fun outbound*, para peserta hanya terlibat dalam permainan (*games*) ringan, tetapi sangat menyenangkan dan beresiko kecil. *Fun outbound* mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri, di antaranya untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan, dan kemampuan kerja sama kelompok (Muchlisin, 2009:20-21).

3. Tujuan dan Manfaat *Outbound*

Suatu kegiatan dilakukan pasti mempunyai tujuan masing-masing, adapun tujuan dari kegiatan *outbound* menurut Muchlisin (2009: 15-20), yaitu sebagai berikut:

- a. *Icebreaker* (pemecah kebekuan), biasanya dilakukan sebagai pendahuluan yang bertujuan memberi peluang kepada peserta untuk saling mengenal satu sama lain dalam suatu kegiatan
- b. Membangun kerja sama tim, artinya untuk memperbaiki hubungan masing-masing individu dalam suatu kelompok
- c. Membantu peserta untuk dapat mengetahui ketrampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki
- d. Membantu peserta untuk mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara di muka umum atau presentasi
- e. Membantu peserta menjadi lebih bersemangat, melancarkan peredaran darah, menghilangkan rasa kantuk, merangsang peserta untuk berfikir tentang pendekatan baru terhadap suatu masalah
- f. Membantu peserta untuk dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan

- g. Membantu peserta untuk menggunakan pemikiran atau melihat segala sesuatu dengan cara lain dan mencoba menghilangkan prasangka tertentu dalam melihat sesuatu
- h. Membantu peserta untuk mampu melakukan evaluasi terhadap dirinya sendiri atau suatu program kegiatan
- i. Memberikan peluang bagi peserta untuk dapat memperbaiki teknik pengembangan diri dan mengarahkan peserta untuk memperbaiki kemampuan berorganisasi

Kegiatan *outbound* sekilas terlihat hanya melakukan permainan di alam terbuka dengan suasana santai, namun menurut Rahayu (2010: 55), kegiatan tersebut memiliki manfaat yang bisa diambil, seperti berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan mengenal diri dan orang lain
- b. Melatih ketahanan mental dan pengendalian diri
- c. Menumbuhkan empati
- d. Melahirkan semangat kompetisi yang sehat
- e. Meningkatkan jiwa kepemimpinan
- f. Melihat kelemahan orang lain bukan sebagai kendala
- g. Meningkatkan kemampuan mengambil keputusan dalam situasi sulit dengan cepat dan akurat
- h. Membangun rasa percaya diri
- i. Meningkatkan rasa kebutuhan akan pentingnya kerja sama tim untuk mencapai sasaran secara optimal.

Dari beberapa tujuan yang sudah dijelaskan di atas, dapat kita pahami bahwa tujuan dari *outbound* sangat positif tidak hanya sekedar kegiatan untuk bersenang-senang saja melainkan juga untuk melatih berkomunikasi, jiwa kepemimpinan, kerjasama tim dan lain sebagainya. Sedangkan fungsi dari *outbound* juga meningkatkan kemampuan positif dalam diri siswa dan membangun rasa percaya diri.

4. Motivasi Belajar

Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari “motif”

itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak (Sardiman, 2010: 73). Artinya motivasi itu muncul dipengaruhi dari dalam dirinya maupun suatu keadaan yang mengharuskan seseorang terdorong untuk mengerjakannya. Selain itu, motivasi juga dikatakan sebagai salah satu prasyarat yang amat penting dalam belajar. Gedung dibuat, guru disediakan, alat belajar lengkap, dengan harapan supaya siswa masuk sekolah dengan bersemangat. Tetapi semua itu akan sia-sia, jika siswa tidak ada motivasi untuk belajar (Djiwandono, 2006: 329). Jika dibandingkan dengan fasilitas yang lengkap dan memadai, motivasi merupakan hal yang paling berperan penting dalam meningkatkan gairah belajar siswa.

Sebelum membahas lebih lanjut tentang motivasi belajar, terlebih dahulu akan penulis jelaskan beberapa hal tentang belajar, selanjutnya dikaitkan dengan motivasi. Belajar umumnya diartikan sebagai proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengetahuan, sikap, atau ketrampilan) tertentu. Hal ini identik dengan pandangan Good dan Brophy, yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh hal yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman itu sendiri (belajar). Perubahan perilaku tersebut tampak dalam penguasaan siswa pada pola-pola tanggapan (*respons*) baru terhadap lingkungannya yang berupa ketrampilan (*skill*), kebiasaan (*habit*), sikap atau pendirian (*attitude*), kemampuan (*ability*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), emosi (*emosional*), apresiasi (*appreciation*), jasmani dan etika atau budi pekerti, serta hubungan sosial (Uno, 2007:15).

Berdasarkan pengertian dari motivasi dan belajar pada uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Dan menurut Uno (2007: 23) faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Sedangkan menurut Sardiman (2010: 75), motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri

seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, dikatakan keseluruhan, karena pada umumnya ada beberapa motif yang bersama-sama menggerakkan siswa untuk belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang siswa yang memiliki *inteligensia* cukup tinggi, bisa menjadi gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang tepat.

Berdasarkan beberapa uraian tentang motivasi tersebut, motivasi sangat dibutuhkan oleh siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai cita-cita yang ingin diraihinya. Motivasi tersebut tidak hanya bisa dilakukan oleh guru di sekolah, namun peran orang tua dalam memberikan motivasi juga sangat penting. Dorongan dari luar memang cukup memberikan manfaat bagi diri siswa dalam belajar, tetapi yang paling utama adalah motivasi dalam diri siswa yang mampu memberikan energi baru untuk giat belajar. Selain itu, fungsi atau peran motivasi bagi siswa sangat penting, karena dengan adanya motivasi siswa akan lebih giat dalam proses belajarnya. Siswa akan lebih percaya diri dan sungguh-sungguh dalam mencapai prestasi yang membanggakan. Siswa yang memiliki kecerdasan secara kognitif belum tentu mampu mencapai keberhasilan dalam belajar jika tidak diikuti dengan pemberian motivasi.

5. Cara Menumbuhkan Motivasi dalam Belajar

Ada tiga cara yang bisa dilakukan dalam menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah menurut Sardiman (2010: 92-95), sebagai berikut:

a. Memberi Angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka yang baik. Oleh karena itu, langkah selanjutnya yang ditempuh oleh guru adalah bagaimana cara memberikan angka-angka dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung di dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga tidak sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

b. Hadiah

Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk suatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan/Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individu maupun kelompok dapat meningkatkan belajar siswa.

d. *Ego-involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

e. Memberi Ulangan

Para siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi, namun harus diingat bahwa tidak terlalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil pekerjaan, apalagi terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i. Hasrat untuk Belajar

Hasil belajar siswa akan lebih baik apabila dalam diri siswa terdapat hasrat untuk belajar.

j. Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan akan timbul gairah untuk terus belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam memberikan motivasi belajar terhadap siswa tidak hanya dengan cara ceramah atau diskusi dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai cara tersebut di atas dapat diterapkan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa. Seorang guru baik itu guru kelas atau guru BK harus bisa memberikan inovasi atau kreatifitas tentang kegiatan motivasi yang menyenangkan dan bisa diterima oleh semua siswa dengan baik. Dan penggunaan *outbound* bisa menjadi salah satu bentuk motivasi yang disukai banyak siswa, karena dalam metode tersebut siswa diberi kebebasan untuk menikmati kegiatan di alam terbuka dan melakukan berbagai aktivitas permainan. Maka dalam hal ini penulis ingin mengetahui bagaimana metode, tujuan dan manfaat *outbound* yang dilakukan oleh SMP Muhammadiyah 3 Depok dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2010: 6) Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk meneliti tentang metode, tujuan dan manfaat *outbound* sebagai upaya meningkatkan

motivasi belajar siswa yang akan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan. Penulis melakukan pengamatan secara langsung mengikuti kegiatan *outbound* yang dilaksanakan agar memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan keadaan di lapangan.

Subyek pertama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX tahun ajaran 2014/2015 yang mengikuti kegiatan *outbound* berjumlah 8 siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi dan tingkat motivasi belajarnya rendah. Data siswa tersebut diperoleh dari guru BK SMP Muhammadiyah 3 Depok. Penulis memilih kelas IX tahun ajaran 2014/2015 sebagai subyek penelitian karena program dari SMP Muhammadiyah 3 Depok yang wajib mengikuti kegiatan *outbound* adalah siswa kelas IX, sedangkan yang mengikuti *outbound* pada penelitian ini khusus untuk siswa tahun ajaran 2014/2015. Subyek kedua adalah guru BK di SMP Muhammadiyah 3 Depok yaitu Bapak Luky Kurniawan. Guru BK menjadi subyek dalam penelitian ini karena pelaksanaan *outbound* merupakan salah satu program dari BK SMP Muhammadiyah 3 Depok. Subyek ketiga yaitu guru wali kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman, karena guru wali kelas yang lebih memahami kondisi belajar siswa dibandingkan guru mata pelajaran, sehingga penulis memilih wali kelas sebagai salah satu subyek dari penelitian ini. Subyek keempat adalah fasilitator *outbound*, karena peran utama saat pelaksanaan *outbound* berlangsung adalah fasilitator dibandingkan guru-guru pendamping dari sekolah. Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah metode, tujuan dan manfaat *outbound* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 3 Depok Sleman.

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan *outbound*. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Metode tersebut terdiri dari tiga alur yang berlangsung bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pada tahap keabsahan data ini penulis menggunakan teknik triangulasi. Penulis membandingkan antara hasil wawancara terhadap siswa dengan mengamati keadaan siswa sesungguhnya. Penulis juga membandingkan pernyataan dari guru BK, guru wali kelas IX dan fasilitator dengan keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa pelaksanaan *outbound* oleh siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 3 Depok dilakukan di alam terbuka. Metode *outbound* yang dilakukan adalah belajar melalui pengalaman (*Experiential Learning*) di alam terbuka. Siswa diajak untuk memahami pentingnya belajar melalui simulasi dari permainan yang dilakukan. Mereka seakan dihadapkan dengan kehidupan nyata bahwa dalam mencapai sebuah keberhasilan harus dibarengi dengan usaha yang keras. Pembelajaran yang demikian akan mudah diterima oleh siswa, karena pembelajaran dengan suasana santai dan tidak disadari bahwa sebenarnya mereka melakukan aktifitas yang menggunakan pengalaman menjadi sebuah pembelajaran.

Berdasarkan uraian teori di atas, metode yang digunakan dalam kegiatan *outbound* terdiri dari permainan kelompok, kerja kelompok, petualangan individual, ceramah (keterkaitan antara kegiatan), diskusi (refleksi kegiatan). Sedangkan hasil observasi langsung di lokasi *outbound*, metode *outbound* yang digunakan dalam pelaksanaan *outbound* tersebut, hanya ada 3 bentuk metode *outbound* yang digunakan yaitu, permainan kelompok, petualangan individu dan pemberian pesan. Adapun permainan kelompok meliputi permainan-permainan sebagai berikut:

a. Kolam Lumpur

Menurut analisa penulis dalam permainan ini mengibaratkan bahwa tercapainya sebuah kesuksesan, antara satu dengan lainnya saling memberikan semangat untuk berusaha mampu melaluinya dengan baik. Saling mendukung untuk lebih giat dalam belajar. Jika ada teman yang merasa kesulitan dengan pelajaran yang dipelajari, maka bagi siswa yang memahami pelajaran tersebut diminta untuk membantu teman lainnya. Selain itu permainan ini juga melatih siswa untuk lebih konsentrasi dan fokus pada sesuatu yang dihadapi. Diarahkan untuk meyakini kemampuan diri sendiri.

b. Ketangkasan

Menurut analisa penulis tujuan dari permainan ini adalah melatih cara berfikir seseorang tidak harus terlalu jauh dan rumit. Berawal dari hal-hal kecil yang bisa dilakukan biasanya akan memunculkan ide baru yang lebih cemerlang. Karena sebuah kesuksesan muncul dari berfikir tentang memanfaatkan peluang yang ada. Fasilitator memberikan

gambaran, bahwa memanfaatkan peluang yang bisa dikerjakan pada usia saat ini adalah dengan lebih giat belajar.

c. *Water Tossed*

Permainan ini bertujuan melatih siswa untuk lebih teliti dan hati-hati dalam semua tindakan. Dihadapi dengan tenang, sabar dan berkonsentrasi dengan penuh keyakinan.

d. *Blind Juggle*

Permainan ini melatih kedisiplinan siswa dalam melakukan berbagai hal. Fasilitator menggambarkan bahwa dalam menempuh studi di bangku sekolah harus disiplin dalam belajar. Permainan ini juga mengajarkan tentang latihan keseimbangan otak. Digambarkan bahwa harus ada keseimbangan antara cita-cita yang tinggi juga diikuti dengan usaha yang keras. Pelajaran lain yang dapat diambil seperti melatih kerja sama kelompok, kekompakan, mengatur strategi dan bagi ketua kelompok bisa bermanfaat untuk menumbuhkan jiwa kepemimpinan.

e. *Pipa Bocor*

Tujuan dari permainan ini adalah melatih siswa agar mampu menyelesaikan masalah dengan strategi yang baik dan tidak mudah menyerah dari sebuah kegagalan yang terjadi. Fasilitator memberikan arahan bahwa dalam belajar, terkadang ada kesulitan yang datang. Untuk itu siswa diarahkan berfikir tentang usaha yang dilakukan dalam menghadapi kesulitan yang ada. Diharapkan agar siswa selalu optimis dalam berusaha.

f. *Jalan Gaya Ulat Bulu*

Tujuan dari permainan ini adalah menumbuhkan kebersamaan yang hangat diantara siswa untuk bersama-sama mencapai tujuan. Saling berkompetisi antara kelompok satu dengan kelompok lain akan membuat siswa lebih bersemangat dalam berusaha. Seperti halnya dalam pemberian motivasi belajar, jika ada kompetisi siswa akan lebih giat lagi dalam belajar.

Selanjutnya metode petualangan individu. Adapun nama permainan yang bersifat individu seperti berikut:

1. *Jembatan Goyang*

Tujuan dari permainan ini adalah menguatkan keberanian siswa dalam menghadapi berbagai rintangan. Jika terjadi kegagalan harus lebih bersabar dan kembali mencoba

sampai bisa. Begitu pula dalam mencapai cita-cita, harus lebih giat belajar, lebih bersabar serta terus berusaha meski terkadang banyak ujian yang harus dihadapi.

2. Labirin

Makna yang terkandung dalam permainan ini, bahwa dalam menjalani kehidupan tidak hanya ada jalan yang lurus dan mulus. Banyak cobaan, rintangan dan halangan dalam kehidupan sehari-hari. Butuh usaha keras untuk mencapai kebahagiaan dan kesuksesan. Begitu pula dalam menyelesaikan pendidikan, banyak ujian-ujian yang harus dihadapi dan melawan rasa malas yang mengganggu. Semua hal itu akan terasa ringan jika dalam diri individu tumbuh keyakinan untuk mampu melaluinya dengan sebaik-bainya.

3. Step Foot

Tujuan permainan ini melatih siswa untuk berfikir terlebih dahulu sebelum bertindak, karena jika langkah kaki yang salah saat memulai melangkah di atas bambu tersebut maka akan terjadi kesalahan dalam langkah-langkah selanjutnya. Jadi siswa dilatih untuk menggunakan akal fikiran terlebih dahulu sebelum melakukan suatu tindakan.

Berdasarkan uraian beberapa permainan di atas, diketahui bahwa setiap permainan mengandung materi yang dikaitkan dengan pemberian motivasi tentang belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa fasilitator *outbound*, bahwa materi yang diberikan dalam pelaksanaan *outbound* ini lebih ditekankan pada peningkatan kepercayaan diri siswa. Pemberian materi dalam pelaksanaan *outbound* tersebut melalui refleksi dari setiap permainan yang telah dilakukan. Fasilitator menjelaskan makna yang terkandung dalam setiap permainan, kemudian dikaitkan dengan kewajiban siswa dalam mencapai sebuah keberhasilan dalam menempuh pendidikan adalah dengan cara belajar. Siswa lebih diarahkan untuk membangun persepsi tentang usaha yang optimal dalam mencapai tujuan. Diberikan dukungan untuk lebih berani menghadapi rintangan pada setiap jalan menuju sebuah keberhasilan. Begitu pula dengan menempuh pendidikan, jika ingin lulus dengan hasil yang membanggakan butuh usaha belajar yang lebih giat dalam mencapainya. Sama halnya dalam menyelesaikan permainan siswa harus bekerja keras melewati semua rintangan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini juga diketahui bahwa pelaksanaan *outbound* mempunyai tujuan menjaga kondisi psikologis siswa kelas IX

dan juga membantu siswa menghilangkan kejenuhan yang dialami. Mereka diajak untuk mengeluarkan semua emosi dengan canda, tawa, berteriak dan bersenang-senang dalam semua rangkaian *outbound* yang dilakukan. Selain itu, karena melihat kondisi siswa yang masih membutuhkan motivasi dari luar, maka dalam memberikan dukungan untuk menjadikan siswa-siswinya menjadi generasi yang unggul, SMP Muhammadiyah 3 Depok mewajibkan siswa kelas IX untuk mengikuti *outbound* sebagai bentuk pemberian motivasi dalam belajar. Hasil wawancara observasi penulis dalam penelitian ini menunjukkan beberapa tujuan *outbound* yang telah dipaparkan pada uraian teori di atas, di antaranya adalah:

- a) Memecah kebakuan, tujuan tersebut ditunjukkan dalam kompetisi siswa membuat lagu yel-yel. Kelompok yang paling menghibur akan menjadi pemenangnya. Hal ini bertujuan agar siswa dalam satu kelompok bisa lebih solid dengan siswa lainnya. Sehingga tercipta semangat kerjasama yang baik dalam mengikuti permainan yang dilakukan.
- b) Membangun kerja sama kelompok, terlihat dari beberapa permainan yang dilakukan bersifat permainan kelompok seperti yang sudah dijelaskan di atas. Dalam menyelesaikan permainan lebih banyak melibatkan kerja sama dari kelompok itu sendiri. Mereka juga dilatih untuk saling memiliki satu sama lain dalam kelompok.
- c) Membantu siswa untuk lebih bersemangat, hal ini diwujudkan dalam pemberian pesan-pesan motivasi baik dari fasilitator maupun guru pembimbing. Permainan yang diberikan juga menyenangkan dan menghibur, sehingga dalam menyelesaikan permainan, siswa tidak merasa bosan atau jenuh. Selain itu, semangat yang muncul tidak hanya dari segi rohani. Namun, juga secara jasmani karena *outbound* yang dilakukan menggunakan gerak fisik layaknya olahraga. Sehingga tubuh juga kembali segar.
- d) Membantu siswa mampu berfikir tentang cara menyelesaikan masalah dengan baik. Beberapa permainan seperti; ketangkasan, pipa bocor dan *step foot* termasuk permainan yang melatih siswa untuk menggunakan logika berfikir dengan menumukan strategi yang tepat dalam menyelesaikannya.
- e) Membantu siswa untuk mampu memperbaiki teknik pengembangan diri, artinya siswa diarahkan untuk mampu menemukan cara yang baru dalam mengembangkan diri. Dalam hal ini, siswa diberikan berbagai tantangan pada masing-masing permainan.

Untuk mampu menyelesaikan permainan dengan baik, siswa dibiarkan bebas menggunakan segala kemampuan yang ada dalam dirinya. Kemudian saat akhir dari permainan fasilitator menjelaskan maksud, tujuan ataupun cara penyelesaian yang baik. Dengan cara seperti itu, siswa dilatih untuk mengevaluasi diri sendiri dari sebuah kesalahan, sekaligus mengarahkan siswa untuk mampu mengembangkan diri menjadi lebih baik.

Selanjutnya selain metode dan tujuan *outbound*, hasil wawancara dan observasi penulis juga menunjukkan adanya manfaat *outbound* yang bisa dirasakan oleh siswa. Para siswa mengaku bahwa selain merasa senang mereka juga mendapat banyak pemahaman tentang arti penting belajar dalam mencapai sebuah kesuksesan. Penyampaian pesan yang disimulasikan melalui permainan *outbound* lebih mudah diterima oleh siswa dibandingkan hanya dengan lisan saja. Sehingga pesan yang disampaikan oleh guru maupun fasilitator lebih mudah diingat. Selain banyak dukungan motivasi yang diperoleh, mereka juga mendapat informasi tentang cara mengerjakan ujian nasional secara baik dan benar yang digambarkan melalui beberapa permainan yang ada. Selain itu, hati mereka juga lebih tenang dan lepas dari beban-beban yang ada. Sehingga tidak ada sesuatu yang mengganggu lagi ketika belajar di kelas, karena ketika *outbound* mereka banyak diberi kesempatan untuk tertawa, bercanda dan bersenang-senang. Selain kondisi mental yang lebih baik, secara fisik badan juga semakin segar karena *outbound* juga termasuk olahraga yang dapat menyehatkan badan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode *Outbound* yang digunakan berbentuk permainan kelompok melalui permainan: kolam lumpur, ketangkasan, *water tossed*, *blind juggle*, pipa bocor dan jalan gaya ulat bulu. Semua permainan tersebut melatih kerja sama kelompok yang solid. Kemudian berbentuk petualangan individu melalui permainan: jembatan goyang, labirin, dan *step foot*. Permainan tersebut melatih individu untuk percaya diri atas kemampuan yang dimiliki. Selanjutnya metode yang digunakan berbentuk pemberian pesan. Fasilitator

dan guru pendamping menyampaikan pesan yang membangun dalam setiap permainan yang dilakukan oleh siswa.

2. Tujuan pelaksanaan *outbound* tersebut adalah sebagai *ice breaker* (memecah kebekuan), membangun kerja sama kelompok, membantu siswa untuk lebih bersemangat, membantu siswa mampu berfikir tentang cara menyelesaikan masalah dengan baik, membantu siswa untuk mampu memperbaiki teknik pengembangan diri.
3. Manfaat dari pelaksanaan *outbound* yang dirasakan oleh siswa seperti: mampu meningkatkan kemampuan mengenal diri sendiri dan orang lain, mampu melahirkan semangat kompetisi yang sehat, dan membangun rasa percaya diri yang kuat.

F. DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2010). *Interaksi & Motivasi Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ancok, Djamaluddin. (2003). *Outbond Management Training*. Yogyakarta: UII Press.
- B. Hurlock, Elizabeth. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- B. Uno, Hamzah. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Budiyati, Siti. (2009). *Upaya meningkatkan motivasi belajar PAI dengan permainan ular tangga pada siswa kelas IV SDLB C Negeri 1 Yogyakarta tahun 2008/2009*, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Departemen pendidikan dan kebudayaan. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Esti Wuryani Djiwandono, Sri. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ezmir. (2012). *Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- J. Moleong, Lexy. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchlisin Asti, Badiatul. (2009). *Fun Outbond*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Nazir. (2011). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Nur Chayatye, Afifah. (2010). *112 Game Untuk Training & Outbond*. Jakarta. Ar-Ruzz Media Group.

Poerwardarminta, W.J.S. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.

Rahayu, Sriwi. (2010). *Pengaruh Outbond dan Minat Belajar Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa, tesis tidak diterbitkan*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syah, Muhibin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Winkel, W.S. (2013). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.

Al Riza Ayurinanda S. Sos. I, Menyelesaikan pendidikan strata satu (S-1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2016. Saat ini penulis sedang proses menyelesaikan S2 dengan konsentrasi yang sama, yaitu Bimbingan dan Konseling Islam.