

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman modern yang semakin maju dan teknologi informasi yang berkembang banyak mengubah karakter dan pola pikir seorang manusia terutama siswa SMA/SMK baik itu secara individu maupun secara sosial. Nilai-nilai kearifan budaya luhur Indonesia seperti gotong royong, kepribadian, akhlak, kerjasama dan kekeluargaan telah luntur ditinggalkan para generasi bangsa ini terutama kaum pelajar yang beralih kepada budaya-budaya asing yang tidak relevan di negara ini. Berbagai serial film drama luar negeri, dance maupun game teknologi yang saat ini digandrungi para remaja membuat para generasi muda saat ini larut dalam dunianya sendiri dan sering kali tidak memperhatikan lingkungan dan budaya yang ada di daerahnya sendiri. Seperti yang diungkapkan Choerunnisa (2018), Di tengah – tengah arus globalisasi ini budaya kebarat – baratan (westernisasi) merupakan salah satu yang menyebabkan budaya Indonesia (lokal) pudar. Dikarenakan banyaknya nilai – nilai budaya barat yang masuk ke dalam nilai – nilai budaya Indonesia (lokal). Budaya timur sebagai salah satu identitas bangsa kembali dipertanyakan ketika muncul masalah baru di khasanah pola kehidupan bermasyarakat kita yang cenderung mengikuti arus globalisasi yang tak jarang sulit untuk menyaring hal-hal yang bersifat positif maupun negatif. Tak terkecuali *Self-esteem* yang ada pada remaja saat ini.

Harga diri ( *self-esteem*) merupakan bagian penting dari konsep diri ( *self-concept* ). Para remaja diharapkan mempunyai harga diri yang tinggi karena akan bisa meningkatkan prestasi, memiliki kepuasan terhadap aktifitas yang dilakukan, berani menghadapi tantangan dalam hidup. Remaja yang memiliki harga diri tinggi merupakan prasyarat untuk mengembangkan rasa hormat dan empati terhadap orang lain. Orang tua diharapkan bisa berperan dalam peningkatan harga diri tentunya memerlukan suatu upaya. Semua orang tua diharapkan punya peran yang sama, tidak memandang orang tua tersebut dari segi sosial ekonomi maupun pendidikannya (Hidayati, 2015).

Coopersmith (dalam Fitria, 2013) menambahkan faktor yang menjadi penghambat adanya harga diri yaitu, perasaan takut dalam kehidupan sehari-hari, Perasaan bersalah, yang terbagi menjadi dua konsep yang saling berhubungan. Yakni, perasaan bersalah yang dialami individu karena melanggar nilai-nilai yang ada di norma mereka sendiri, dan memahami kesalahan yang telah dilakukan sebagai pelanggaran nilai yang telah diberikan oleh orang yang dihormati atau orang yang ditakuti (Jen, Ndoily, & Pratiwi, 2012)

Harga diri berkaitan dengan bagaimana individu mempersepsikan dirinya secara keseluruhan. Penilaian seseorang atas dirinya dapat berbeda dengan persepsi ideal yang diinginkannya yang kemudian dapat berpengaruh pada harga dirinya. Apabila perbedaan antara keadaan sebenarnya dengan persepsi idealnya besar, maka individu tersebut akan memiliki harga diri yang rendah. Sebaliknya, apabila perbedaan antara keadaan diri sebenarnya dengan

keadaan idealnya kecil, maka individu tersebut akan memiliki harga diri yang tinggi (Byrne, 2004).

Harga diri (*self-esteem*) dipandang sebagai salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian seseorang. Manakala seseorang tidak dapat menghargai dirinya sendiri, maka akan sulit baginya untuk dapat menghargai orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian harga-diri (*self-esteem*) merupakan salah satu elemen penting bagi pembentukan konsep diri seseorang, dan akan berdampak luas pada sikap dan perilakunya (Srisayekti, Setiady, & Padjadjaran, 2015).

Remaja membutuhkan penghargaan dan pengakuan bahwa mereka telah mampu berdiri sendiri, mampu melaksanakan tugas-tugas sendiri dan dapat bertanggung jawab atas sikap dan perbuatan yang dikerjakan oleh dirinya sendiri. Sesuai dengan tingkat perkembangannya Siswa SMK berada pada tahap remaja yang memiliki ciri mencari identitas diri yang berbeda dengan orang lain yang diwujudkan dalam bentuk kepribadian dan sikap serta tingkah laku. Penilaian orang lain atas dirinya mengenai perasaan, sikap, dan tingkah lakunya merupakan wujud dari *self-esteem*. Untuk itu remaja harus dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik sesuai dengan tuntutan peran yang dijalani dalam kehidupan dan harapan lingkungan yang harus dipenuhi.

Harga diri (*self esteem*) dalam pembicaraan sehari-hari lebih sering dikaitkan dengan situasi tersinggung atau penghargaan terhadap diri maupun orang lain yang dinilai melalui perilaku orang yang bersangkutan.

Penghargaan diri itu sendiri mengandung arti suatu hasil penilaian individu terhadap dirinya yang diungkapkan dalam sikap-sikap yang bersifat positif dan negatif. Bagaimana seorang menilai tentang dirinya akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Penghargaan diri yang positif akan membangkitkan rasa percaya diri, rasa yakin akan kemampuan diri, rasa berguna serta rasa bahwa kehadirannya diperlukan di dunia ini. Misal seorang remaja yang memiliki penghargaan diri yang cukup positif, dia akan yakin dapat mencapai prestasi yang orang lain harapkan. Pada gilirannya keyakinan itu akan memotivasi remaja tersebut untuk sungguh-sungguh mencapai apa yang diinginkan. Sebaliknya, seorang remaja yang memiliki penghargaan diri negatif akan cenderung merasa bahwa dirinya tidak mampu dan tidak berharga. Di samping itu remaja dengan penghargaan diri yang negatif cenderung untuk tidak berani mencari tantangan-tantangan baru dalam hidupnya, lebih senang menghadapi hal-hal yang sudah dikenal dengan baik serta menyenangkan hal-hal yang tidak penuh dengan tuntutan, cenderung tidak merasa yakin akan pemikiran-pemikiran serta perasaan yang dimilikinya, cenderung takut menghadapi respon dari orang lain, tidak mampu membina komunikasi yang baik dan cenderung merasa hidupnya tidak bahagia. Pada remaja yang memiliki penghargaan negatif inilah sering muncul perilaku negatif. Berawal dari perasaan tidak mampu dan berharga, mereka mengkompensasinya dengan tindakan lain seolah-olah membuat dia lebih berharga. Misalnya dengan mencari pengakuan dan perhatian dari teman-temannya. Disinilah kemudian muncul penyalahgunaan obat atau berkelahi,

misalnya yang dilakukan demi mendapatkan pengakuan dari lingkungannya. Tidak semua kompensasi penghargaan diri negatif menyebabkan perilaku negatif. Ada juga yang menyadari perasaan rendah diri kemudian mengkompensasikan melalui prestasi dalam bidang tertentu. Dalam hal ini prestasi apapun yang dicapai, akan meningkatkan penghargaan diri seseorang. Namun ada juga yang mengkompensasikannya kedalam tindakan yang tidak bermanfaat, cenderung lebih pasif dalam setiap kegiatan, lebih memilih diam dalam zona nyaman sehingga anak tidak berkembang untuk mendapatkan penghargaan diri yang lebih.

Berkaitan dengan masa remaja, hasil-hasil studi panjang diberbagai negara menunjukkan bahwa masa paling penting dan menentukan perkembangan penghargaan diri seseorang adalah pada masa remaja. Pada masa inilah tentunya seseorang akan mengenali dan mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya, sehingga menentukan apakah ia akan memiliki penghargaan diri yang positif atau negatif yang nanti juga akan memperlihatkan penghargaan diri (*self-esteem*) yang tinggi atau rendah.

*Child Development Institute AS* (2009) yang dilansir Kompas.com menyebutkan bahwa perbedaan *self-esteem* yang tinggi dan rendah , berikut:

**Tabel 1. Perbedaan *Self-esteem* tinggi dan *self-esteem* rendah**

No	<i>Self-esteem</i> tinggi	<i>Self-esteem</i> rendah
1	Bertindak independen (tidak tergantung orang lain)	Menolak mencoba hal baru
2	Sanggup memikul tanggung jawab	Merasa tidak diinginkan dan dicintai
3	Memiliki kebanggaan atas prestasi yang dicapai	Menyalahkan orang lain atas kekurangannya/kelemahannya
4	Sanggup menghadapi frustrasi	Merasa atau berpura-pura merasa, biasa-biasa saja
5	Senang mencoba tugas atau tantangan baru	Tidak mampu menghadapi tingkat frustrasi yang normal sekalipun
6	Mampu mengatasi situasi positif maupun negatif	Sangat mudah dipengaruhi
7	Mampu menawarkan bantuan kepada orang lain	

*Self-esteem* yang rendah ini merupakan potensi yang dapat merusak psikologi remaja. Pada dasarnya banyak cara untuk membangkitkan semangat kepribadian tadi, khususnya bagi siswa SMA/SMK, diantaranya dengan kegiatan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani diajarkan disekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi, Samsudin, (2008:2). Pada dasarnya kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani adalah siswa yang banyak bergerak atau aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan pendidikan jasmani apabila dilaksanakan dengan sistem yang

baik seperti dirumuskan AAHPERD (*American Alliance For Health Physical Education Recreation and Dance*) dalam Nurhasan (2011) yaitu seseorang yang terdidik pendidikan jasmaninya maka menjadi seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan. Sehubungan dengan jasmaninya dan bagaimana jasmaninya itu berfungsi, badannya sehat dan bugar, prestasi akademiknya meningkat, perkembangan konsep diri maksimal serta membantu meningkatkan keterampilan sosialnya.

Pendidikan jasmani dalam kurikulum juga disebut secara paralel dengan istilah lain pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan di sekolah mulai dari SD hingga SMA. Pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan. Dini Rosdiani (2015: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Lebih lanjut, Agung Widodo & M. Thariq Azis (2018: 49) berpendapat bahwa pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah pendidikan untuk jasmani dan juga pendidikan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara

sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina dan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dalam olahraga, yang mengandung nilai-nilai sportivitas, kejujuran dan kerjasama.

Salah satu bentuk kegiatan pendidikan jasmani untuk mengembangkan dan menjaga *self-esteem* (harga diri) tadi dilakukan dengan kegiatan *outdoor education*. Neil dalam Kardjono (2009:15) mengungkapkan bahwa “selain *outdoor education* memberikan pengaruh kepada pengembangan diri seperti *self-esteem*, *self-confidence*, *self-concept*, dan *self-efficacy*, juga telah memberikan pengaruh kepada peningkatan dalam pengembangan sosial seperti kerjasama, dan kepemimpinan”. Kegiatan *outdoor education* dilakukan dalam rangkaian kegiatan baik yang bersifat ringan (*soft games*) maupun yang bersifat berat (*hard games*).

Seperti yang ditulis dalam artikel ([www.outbound manajemen training.com](http://www.outbound-manajemen-training.com), 2007) yang menyatakan bahwa jenis permainan dalam kegiatan outbound dapat dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu *hard games* dan *soft games*, kedua jenis permainan mengadaptasi dari permainan kepanduan dan kemiliteran tetapi keduanya merupakan metode dalam *outdoor education* yang dilakukan dengan bantuan perlengkapan peralatan keamanan standar (untuk *hard games*) disesuaikan dengan jenis dan tingkat bahayanya. Selanjutnya Badiatul (2009:20) mengatakan bahwa Kegiatan *outdoor education* menunjuk suatu aktivitas permainan yang ringan dan ber-resiko kecil (*soft games*) dan menunjuk kepada kegiatan yang memerlukan



tantangan dan ketahanan fisik yang besar (*Hard Games*). Permainan ringan tidak begitu banyak menekankan pada unsur fisik melainkan hanya permainan-permainan ringan, tetapi sangat menyenangkan dan beresiko kecil serta mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan dirinya, diantaranya untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter, sementara *Hard Games* dilakukan dengan kegiatan yang sangat mendebarkan, penuh tantangan, seperti, panjat dinding atau arum jeram.

*Outdoor education* ini menjadi suatu tempat pembelajaran yang ideal bagi para siswa, baik mental maupun spiritual. Kegiatan ini merupakan investasi bagi dunia pendidikan khususnya sekolah supaya siswa dapat belajar dengan baik, tenang, dan adanya saling menghargai sehingga kepribadian masing-masing individu bisa terjaga. Kegiatan ini dilakukan oleh para remaja baik itu di SLTP maupun di SLTA, karena masa ini merupakan masa transisi untuk menemukan jati dirinya. Kegiatan ini memberikan kesempatan kreatifitas para remaja. Kegiatan-kegiatan ini akan dirancang untuk menggali keuletan, membangun *self-esteem* dan berani mengemukakan pendapat. Dalam kemajuan zaman ini kemampuan individu dan konsep diri harus dibangun sejak remaja, sehingga pada akhirnya akan mengatasi masalah-masalah yang akan dihadapi dimasa yang akan datang.

Kebugaran jasmani untuk mendukung kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan *outdoor education* juga mempunyai peranan yang penting. Karena ada aspek-aspek yang terkait dalam kegiatan *outdoor education* yang

tentunya bisa membantu apabila kebugaran jasmani yang dimiliki terjaga dan lebih-lebih apabila kebugaran jasmaninya dalam kondisi bagus. Latihan kondisi fisik memegang peranan yang baik untuk mempertahankan atau meningkatkan derajat kebugaran jasmani. “Derajat melakukan tugasnya sehari-hari. Makin tinggi derajat kebugaran jasmani seseorang maka makin tinggi pula kemampuan kerja fisiknya. Dengan kata lain, hasil kerjanya kian produktif kebugaran jasmani kian meningkat.”(Rusli Lutan & Adang Suherman, 2000 : 153).

Sekolah mempunyai peran dalam membentuk pribadi yang tidak bisa diperoleh di rumah. Peran dan fungsi sekolah sangatlah penting khususnya untuk menjaga generasi bangsa ini agar tetap berfikir positif. Namun ada beberapa faktor yang dapat menghambat individu untuk berkembang, seperti dikemukakan oleh Sunarto (2006:10) perbedaan fisik, perbedaan sosial, perbedaan kepribadian, perbedaan intelegensi, perbedaan kecakapan.

Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Berbah Sleman merupakan sekolah yang mulai berkembang dengan membuka kelas kejuruan baru yaitu teknik sepeda motor, selain itu juga terdapat kelas jurusan akuntansi dan busana butik. Dengan bertambahnya jurusan yang dibuka, bertambah pula murid yang mendaftar disekolah ini. Selain itu siswa yang banyak tentunya mempunyai ciri dan karakteristik yang dibawa dari sekolah masing-masing maupun dari lingkungan rumah dimana siswa-siswa tersebut berasal. Letak sekolah SMK Muh Berbah yang berada di pinggiran kota serta latar belakang siswa yang berasal dari desa dan ada sebagian yang dari

wilayah kota Yogyakarta menjadikan SMK Muh Berbah mempunyai keanekaragaman latar belakang ekonomi dan sosial yang berbeda-beda, sehingga diindikasikan terdapat sesuatu permasalahan psikologi siswa dalam menentukan pergaulan di sekolah. Dari catatan wakil kepala sekolah urusan kesiswaan terdapat 8 siswa yang tidak bisa melanjutkan pendidikan disekolah SMK Muh Berbah dikarenakan tersangkut kenakalan remaja dan harus berhubungan dengan pihak yang berwajib. Selanjutnya gejala-gejala yang terjadi disekolah ini adalah masalah psikologi remaja yaitu siswa-siswi di sekolah tersebut cenderung tidak aktif dan minder dalam kegiatan yang berhubungan dengan kepentingan sekolah ataupun yang melibatkan individu untuk berperan aktif dalam kegiatan yang diajukan untuk mewakili sekolah dalam kegiatan perlombaan. Data dari wakil kepala sekolah urusan kesiswaan kembali menyebutkan, dari 30 anak yang ditunjuk untuk mewakili sekolah dalam kegiatan seleksi PASKIBRA tahun 2019, hanya 17 anak yang mau mengikuti kegiatan tersebut. Sisanya mengundurkan diri dan tidak mau mengikuti kegiatan tersebut dengan berbagai alasan.

Kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh SMK MUH Berbah terbilang tidak sedikit untuk bisa mewadahi siswa-siswi untuk berkembang, tetapi kebanyakan dari mereka lebih memilih untuk tidak aktif mengikuti kegiatan yang diadakan oleh sekolah tersebut. Contohnya dalam kegiatan sholat dhuha dan baca tulis Al Quran, masih banyak siswa yang terlambat dalam mengikuti, dan ada pula yang malah membolos untuk tidak mengikuti kegiatan tersebut. Tidak berbeda dengan kegiatan ekstrakurikuler lainnya

seperti baris-berbaris, tapak suci, maupun Hisbul Wathon, kegiatan yang seharusnya bisa menjadi ajang sebagai tempat berekspresi maupun mengasah kemampuan tersebut juga jarang di ikuti oleh sebagian besar siswa-siswi SMK Muh Berbah. Padahal kegiatan-kegiatan tersebut banyak bermanfaat untuk menumbuhkan rasa percaya diri, disiplin, menghargai diri sendiri, bertanggung jawab dan melatih mental serta mengasah kemampuan untuk menunjukkan kemampuan dari siswa agar bisa diakui oleh orang lain maupun oleh sekolah dari segi prestasi dan keaktifan dari siswa-siswi itu sendiri.

Permasalahan keterlambatan siswa juga sangat tinggi disekolah ini, berdasarkan catatan guru BK yang menangani catatan kehadiran siswa disekolah SMK Muh Berbah ini, tak kurang dari 15 anak terlambat hadir kesekolah setiap hari, alasan yang sering muncul adalah bangun kesiangan karena tidur terlalu larut, ban bocor dalam perjalanan menuju kesekolah dan juga alasan mengantar adiknya kesekolah bagi siswa yang mempunyai adik. Ketidak hadiran siswa disekolah juga menjadi catatan penting guru BK, bahwa setiap hari tidak kurang 8 anak tidak berangkat kesekolah dengan berbagai alasan. Alasan yang sering digunakan yaitu karena sakit dan juga alasan menghadiri acara pernikahan saudara.

Permasalahan seperti yang dikemukakan diatas sebenarnya juga tidak jauh berbeda dengan yang dialami oleh sekolah sekolah lain di tingkat SLTA atau SMK diwilayah yang sama. Keterlambatan dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan sekolah juga menjadi permasalahan yang sama yang menjadikan ini sebagai masalah psikologis

siswa dan juga masalah kebugaran jasmani yang dialami oleh siswa di masing-masing sekolah tingkat SMK di wilayah Berbah. Sekolah Menengah Kejuruan Yapemda dan SMK Nasional yang juga merupakan sekolah ditingkat SLTA diwilayah Berbah ini dari data yang disampaikan oleh guru pendamping kegiatan Pelatihan Paskibra mengatakan bahwa dari 35 anak yang ditunjuk sekolah untuk mewakili kegiatan pelatihan hanya 25 yang bersedia mengikuti, dan yang lain beralasan fisiknya tidak kuat, tidak berani berhadapan dengan pelatih dari TNI dan POLRI dan juga yang lainnya. Tingkat keterlambatan siswa di dua sekolah lain ini juga tidak jauh berbeda dengan latar belakang sekolah kejuruan yang berada di wilayah berbah seperti yang disampaikan guru yang bersangkutan yang mengatakan bahwa keterlambatan siswa masih cukup besar disekolah mereka.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis melaksanakan penelitian yang diharapkan dapat menemukan satu pendekatan pembelajaran pendidikan dan kebugaran jasmani dengan kegiatan *outdoor education* di Sekolah Menengah Atas yang dapat mengembangkan kemampuan *self-esteem* siswa dengan judul, “Pengaruh *Outdoor education Activities* Terhadap Peningkatan *Self-Esteem* Siswa ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Karakter nilai-nilai luhur kearifan budaya bangsa mulai ditinggalkan oleh para remaja.

2. Remaja sangat membutuhkan penghargaan dan pengakuan atau *self-esteem* dalam setiap kegiatannya, tetapi permasalahannya belum ditangani secara memadai.
3. Sekolah menengah kejuruan dengan berbagai macam karakter siswa belum mempunyai penanganan yang baku terhadap masalah psikologi remaja.
4. *Outdoor education* sebagai sarana pendidikan untuk pengembangan *self-esteem* belum dimanfaatkan di SMK Muh Berbah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan yang muncul dalam identifikasi, dibatasi yaitu seberapa besar pengaruh *Outdoor education* melalui *hard games* dan *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem* (penghargaan diri) siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang muncul dan dikemukakan, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh *outdoor education* melalui *hard games* terhadap peningkatan *self-esteem* siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh *outdoor education* melalui *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem* siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan *outdoor education* melalui *hard games* dan *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem* siswa?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan, maka peneliti bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *hard games* terhadap peningkatan *self-esteem*.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem*.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh pendekatan *hard games* dan *soft games* terhadap peningkatan *self-esteem* siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat praktis dan teoritis yaitu:

Manfaat Teoritis.

1. Memberikan informasi dan referensi bagi peneliti yang hendak meneliti masalah yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran *outdoor education* dalam pengajaran pendidikan jasmani.
2. Sebagai bahan masukan kepada masyarakat, khususnya guru pendidikan jasmani dan para pembina olahraga tentang cara memberikan permainan yang efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Dapat dijadikan acuan bahan kajian bagi peneliti berikutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.

#### Manfaat Praktis.

1. Bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan sains anak melalui metode eksperimen.
2. Bagi pendidik dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kemampuan anak melalui *Outdoor Education*.
3. Bagi anak didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui *Outdoor Education*. Dan anak dapat tertarik untuk meningkatkan kebugaran jasmani.
4. Bagi sekolah Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kebugaran anak.