

**TIGA PILAR PENDIDIKAN KARAKTER
(PENDIDIKAN JASMANI, KEPRAMUKAAN DAN *OUTBOUND TRAINING*)**

Suryadi Damanik*

Abstrak: Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan baik di sekolah maupun di luar sekolah. Berdasarkan karakteristik dan tujuan pembelajarannya maka pendidikan jasmani, pendidikan kepramukaan dan Outbound training adalah tiga wadah pendidikan yang sangat tepat dalam membangun karakter generasi muda. Ketiga pendidikan ini dapat langsung menyentuh pendidikan karakter yang dikembangkan melalui aktivitas jasmani dengan pendekatan bermain serta dalam bentuk simulasi kehidupan nyata.

Kata Kunci : *Pendidikan Karakter, Pendidikan Jasmani, Pendidikan Kepramukaan, Outbound Training.*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan dari hal tersebut diatas, secara formal upaya menyiapkan kondisi, sarana/prasarana, kegiatan, pendidikan, dan kurikulum yang mengarah kepada pembentukan watak dan budi pekerti generasi muda bangsa memiliki landasan yuridis yang kuat. Namun, sinyal tersebut baru disadari ketika terjadi krisis akhlak yang menerpa semua lapisan masyarakat. Tidak terkecuali juga pada anak-anak usia sekolah. Untuk mencegah lebih parahnya krisis akhlak, kini upaya tersebut mulai dirintis melalui pendidikan karakter bangsa. Dalam pemberian pendidikan karakter bangsa di sekolah, para pakar berbeda pendapat. Setidaknya ada tiga pendapat yang berkembang. Pertama, bahwa pendidikan karakter bangsa diberikan berdiri sendiri sebagai suatu mata pelajaran. Pendapat kedua, pendidikan karakter bangsa diberikan

* Penulis adalah Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED

secara terintegrasi dalam mata pelajaran PKn, pendidikan Agama, dan mata pelajaran lain yang relevan. Pendapat ketiga, pendidikan karakter bangsa terintegrasi ke dalam semua mata pelajaran.

Menyikapi hal tersebut diatas, penulis lebih tertarik pada pendapat yang ketiga. Untuk itu dalam makalah ini penulis mengambil judul " Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Jasmani, Pendidikan Kepramukaan dan pendidikan Berbasis *Outbound Training*"

Bergulirnya kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) khususnya menuntut standard mutu lulusan yang berkualitas dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja (khusus di perguruan tinggi). Dalam implementasi pembelajaran sesuai kurikulum di sekolah maupun di perguruan tinggi masih lebih terfokus pada penekanan aspek keterampilan (*hard skill*), yang berorientasi pada pengembangan kemampuan kognitif (IQ), dan masih kurang memperhatikan pengembangan karakter (*soft skill*) yang tertuang dalam aspek afektif (EQ) dan aspek spiritual (SQ).

Menurut Yuniawati (2009) selama ini ditengarai bahwa sudah terjadi kesenjangan antara dunia pendidikan dengan dunia kerja. Perguruan tinggi memandang lulusan yang mempunyai kompetensi tinggi adalah lulusan yang lulus dengan Indeks Prestasi tinggi (sebagai perwujudan dari aspek *hard skill*). Sedangkan berkompentensi tinggi dalam dunia kerja adalah mereka yang mempunyai kemampuan teknis dan sikap yang baik (sebagai perwujudan aspek *soft skill*).

Pergeseran nilai-nilai yang diakibatkan oleh kesenjangan tersebut di atas, nyata bahwa setiap lulusan harus dituntut untuk mempunyai keterampilan secara teknis yang tinggi (*hard skill*) dan juga harus didukung oleh kemampuan *soft skill*. Sehingga dalam pembelajaran harus juga berbasis pada pengembangan *soft skill* disamping pengembangan *hard skill*.

Rasionalisasi Keterpaduan

Pendidikan ke arah terbentuknya karakter bangsa merupakan tanggungjawab semua guru. Oleh karena itu, pembinaannya pun harus oleh semua guru. Dengan demikian, kurang tepat jika dikatakan bahwa mendidik para siswa agar memiliki karakter bangsa hanya ditimpahkan pada guru mata pelajaran tertentu, semisal guru PKn atau guru pendidikan Agama. Walaupun dapat dipahami bahwa porsi yang dominan untuk mengajarkan pendidikan karakter bangsa adalah para guru yang relevan dengan pendidikan karakter bangsa.

Tanpa terkecuali, semua guru harus menjadikan dirinya sebagai sosok teladan yang berwibawa bagi para siswanya. Sebab tidak akan memiliki makna apapun bila seorang guru PKn mengajarkan menyelesaikan suatu masalah yang bertentangan dengan cara demokrasi, sementara guru lain dengan cara otoriter. Atau seorang guru pendidikan agama dalam menjawab pertanyaan para siswanya dengan cara yang nalar yaitu dengan memberikan contoh perilaku para Nabi dan sahabat, sementara guru lain hanya mengatakan asal-asalan dalam menjawab.

Sesungguhnya setiap guru yang mengajar haruslah sesuai dengan tujuan utuh pendidikan. Tujuan utuh pendidikan jauh lebih luas dari misi pengajaran yang dikemas

dalam Kompetensi Dasar (KD). Rumusan tujuan yang berdasarkan pandangan behaviorisme dan menghafal saja sudah tidak dapat dipertahankan lagi. Para guru harus dapat membuka diri dalam mengembangkan pendekatan rumusan tujuan, sebab tidak semua kualitas manusia dapat dinyatakan terukur berdasarkan hafalan tertentu. Oleh karena itu, menurut (Hasan, 2000) pemaksaan suatu pengembangan tujuan didalam kompetensi dasar tidak dapat dipertahankan lagi bila hanya mengacu pada hafalan semata.

Hasil belajar atau pengalaman belajar dari sebuah proses pembelajaran dapat berdampak langsung dan tidak langsung. Menurut (Joni, 1996) mengatakan : Dampak langsung pengajaran dinamakan dampak instruksional (*instructional effects*) sedangkan dampak tidak langsung dari keterlibatan para siswa dalam berbagai kegiatan belajar yang khas yang dirancang oleh guru yang disebut dampak pengiring (*nurturant effects*) Berikut ini penulis berikan sebuah contoh pembelajaran utuh yang disiapkan seorang guru melalui RPP yang berkarakter.

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, jelas bahwa pendidikan di setiap jenjang, harus diselenggarakan secara sistematis guna mencapai tujuan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter peserta didik sehingga mampu bersaing, beretika, bermoral, sopan santun dan berinteraksi dengan masyarakat. Berdasarkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat (Ali Ibrahim Akbar, 2000), ternyata kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan, kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20 persen oleh *hard skill* dan sisanya 80 persen oleh *soft skill*. Bahkan orang-orang tersukses di dunia bisa berhasil dikarenakan lebih banyak didukung kemampuan *soft skill* daripada *hard skill*. Hal ini mengisyaratkan bahwa mutu pendidikan karakter peserta didik sangat penting untuk ditingkatkan.

Pengertian Pendidikan Karakter (*Soft Skill*)

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Terlepas dari berbagai kekurangan dalam praktik pendidikan di Indonesia, apabila dilihat dari standar nasional pendidikan yang menjadi acuan pengembangan kurikulum (KTSP), dan implementasi pembelajaran dan penilaian di sekolah, tujuan pendidikan sebenarnya dapat dicapai dengan baik. Pembinaan karakter juga termasuk dalam materi yang harus diajarkan dan dikuasai serta direalisasikan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahannya, pendidikan karakter di sekolah selama

ini baru menyentuh pada tingkatan pengenalan norma atau nilai-nilai, dan belum pada tingkatan internalisasi dan tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mengembangkan *grand design* pendidikan karakter untuk setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. *Grand design* menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses psikologis dan sosial-kultural tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada *grand design* tersebut.

Dalam hal ini pengertian karakter (*soft skill*) lebih difokuskan dalam konteks pendidikan dan bukan dalam konteks dunia kerja, meskipun pada akhirnya *soft skill* tersebut akan dibutuhkan pada saat penerapan kompetensi yang telah diperoleh di setiap jenjang pendidikan. Meskipun dalam pembelajaran pendidikan jasmani, untuk mempelajari keterampilan dalam berbagai cabang olahraga sebagai *hard skill* secara terintegrasi telah ditanamkan nilai-nilai *soft skill*, seperti sportifitas, motivasi tinggi, disiplin, kerjasama, pengendalian emosi, daya juang, kemampuan berkomunikasi, dan nilai-nilai *soft skill* lainnya. Dalam olahraga, penguasaan keterampilan teknis saja tidak cukup karena keterampilan tersebut juga harus dilakukan dengan orang lain (olahraga beregu) yang berarti harus dilakukan secara kolektif /tim.

Menurut Soeratri (2009), *soft skill* (aspek afektif) dapat diartikan sebagai kemampuan nonteknis yang meliputi kualitas interpersonal. Secara matematis *soft skill* = kualitas interpersonal + keterampilan interpersonal. Selanjutnya dikatakan bahwa kualitas interpersonal adalah kualitas batiniah (kualitas rohaniah) manusia yang bersumber dari dalam lubuk hati manusia yang dimensi-dimensinya meliputi, antara lain kerendahan hati, harga diri, integritas, tanggungjawab, komitmen, motivasi diri, rasa keingintahuan, kejujuran, ketekunan, kasih sayang (cinta sesama), disiplin diri, kesadaran diri, dapat dipercaya, dan berjiwa kewirausahawan dimana yang terakhir ini umumnya bersumber dari pendidikan yang memerdekakan manusia sehingga tidak tertekan dan menjadi kreatif yang akibatnya menjadi inovatif dan mampu membentuk jiwa kewirausahawan manusia.

Keterampilan Interpersonal adalah keterampilan yang berkaitan dengan hubungan antar manusia yang dimensi-dimensinya meliputi antara lain : bertanggungjawab atas semua perbuatannya, sikap hormat/respek kepada orang lain, perdamaian, kecintaan kepada sesama, komunikasi yang baik, kepemimpinan, kerjasama, kehalusan berbudi, sosiabilitas, solidaritas, toleransi, bijaksana, beradap, berani berbuat benar meskipun tidak populer, demokratis, sikap adil, sikap tertib, dan masih banyak dimensi-dimensi interpersonal lainnya.

Pembangunan Karakter di Kembangkan Melalui Pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Secara eksplisit istilah pendidikan jasmani dibedakan dengan olahraga.

Menurut Baley (1974: 4), pendidikan jasmani merupakan suatu proses yang mana adaptasi dan pembelajaran tubuh (organik), syaraf dan otot, intelektual, sosial, emosional dan estetika dapat dicapai dan dilakukan melalui aktivitas fisik yang penuh semangat. Sedangkan menurut Hetherington, yang dikutip oleh Kroll (1982: 67), pendidikan jasmani adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas jasmani, Peran Pendidikan Jasmani dalam Pembangunan Karakter bukan pendidikan dari jasmani. Dikatakan pula oleh Rijdsorp (1971: 30) bahwa aktivitas jasmani dengan bermain merupakan bagian dari pendidikan jasmani, oleh sebab itu tujuan pendidikan juga merupakan tujuan bermain. Selanjutnya di katakan bahwa pendidikan jasmani bukanlah “education of the body” dan bukan problem jasmani, akan tetapi merupakan problem kemanusiaan. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional.

Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan kesegaran jasmani, keterampilan motorik, pengetahuan, sosial dan keindahan (Seaton, 1974). Kesegaran jasmani menyangkut fisik, kesegaran organik dan kesegaran motorik. Fisik menyangkut proporsi tubuh, hubungan antar tulang, lemak, otot, tinggi dan berat badan. Sedangkan kesegaran organik meliputi efisiensi peralatan tubuh seperti jantung, paru, hati, ginjal dan sebagainya. Kelincahan, kekuatan, keseimbangan dan kelenturan berhubungan dengan kesegaran motorik seseorang. Drowatzky (1984: 16-17) merinci tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut: (1) perkembangan individu, menyangkut efisiensi fisiologis dan keseimbangan fisik; (2) mengatasi lingkungan yang menekankan pada orientasi spisial dan manipulasi obyek; dan, (3) interaksi sosial yang meliputi: komunikasi, interaksi antar kelompok dan budaya.

Dalam Kurikulum Sekolah Dasar 2004 (2003: 4), disebutkan bahwa Pendidikan Jasmani mempunyai berbagai fungsi berdasarkan lima aspek berikut ini: Organik, Neuromuskuler, Perseptual, Kognitif, dan Sosial.

Aspek Organik: (1) Untuk menjadikan fungsi sistem tubuh menjadi lebih baik sehingga individu dapat memenuhi tuntutan lingkungannya secara memadai serta memiliki landasan untuk pengembangan keterampilan; (2) Meningkatkan kekuatan otot, yaitu jumlah tenaga maksimum yang dikeluarkan oleh otot atau kelompok otot; (3) Meningkatkan daya tahan otot, yaitu kemampuan otot atau kelompok otot untuk menahan kerja dalam waktu yang lama; (4) Meningkatkan daya tahan kardiofaskuler, kapasitas individu untuk melakukan aktivitas secara terus menerus dalam waktu relatif

lama; dan, (5) Meningkatkan fleksibilitas, yaitu rentang gerak dalam persendian yang diperlukan untuk menghasilkan gerakan yang efisien dan mengurangi cedera.

Aspek Neuromuskuler; (1) Meningkatkan keharmonisan antara fungsi saraf dan otot; (2) Mengembangkan keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, meloncat, meluncur, melangkah, mendorong, menderap mencongklang, bergulir, menarik; (3) Mengembangkan keterampilan non-lokomotor, seperti mengayun, melengok, meliuk, bergoyang, meregang, menekuk, menggantung, membongkok; (4) Mengembangkan keterampilan dasar manipulatif, seperti memukul, menendang, menangkap, memberhentikan, melempar, mengubah arah, memantulkan, bergulir, memvoli; (5) Mengembangkan faktor-faktor gerak, seperti ketepatan, irama, rasa gerak, power, waktu reaksi, kelincahan; (6) Mengembangkan keterampilan olahraga, seperti sepak bola, bola voli, bola basket, baseball, kasti, rounders, atletik, tennis, tennis meja, beladiri dan lain sebagainya; dan, (7) Mengembangkan keterampilan rekreasi, seperti menjelajah, mendaki, berkemah, berenang dan lainnya.

Aspek Perseptual: (1) Mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat; (2) Mengembangkan hubungan-hubungan yang berkaitan dengan tempat atau ruang, yaitu kemampuan mengenali objek yang berada di depan, belakang, bawah, sebelah kanan, atau di sebelah kiri dari dirinya; (3) Mengembangkan koordinasi gerak visual, yaitu kemampuan mengkoordinasikan pandangan dengan keterampilan gerak yang melibatkan tangan, tubuh, dan atau kaki; (4) Mengembangkan keseimbangan tubuh (statis dan dinamis), yaitu kemampuan mempertahankan keseimbangan statis dan dinamis; (5) Mengembangkan dominansi (dominancy), yaitu konsistensi dalam menggunakan tangan atau kaki kanan dan kiri dalam melempar atau menendang; dan, (6) Mengembangkan lateralitas (laterality), yaitu kemampuan membedakan antara sisi kanan atau sisi kiri tubuh dan di antara bagian dalam kanan atau kiri tubuhnya sendiri.

Aspek Kognitif: (1) Mengembangkan kemampuan menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan mengambil keputusan; (2) Meningkatkan pengetahuan tentang peraturan permainan, keselamatan, dan etika; (3) Mengembangkan kemampuan penggunaan taktik dan strategi dalam aktivitas yang terorganisasi; (4) Meningkatkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh dan hubungannya dengan aktivitas jasmani; dan, (5) Menghargai kinerja tubuh; penggunaan pertimbangan yang berhubungan dengan jarak, waktu, tempat, bentuk, kecepatan, dan arah yang digunakan dalam mengimplementasikan aktivitas dan dirinya.

Aspek Sosial: (1) Menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan di mana seseorang berada; (2) Mengembangkan kemampuan membuat pertimbangan dan keputusan dalam kelompok; (3) Belajar berkomunikasi dengan orang lain; (4) Mengembangkan kemampuan bertukar pikiran dan mengevaluasi ide dalam kelompok; dan, (5) Mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai agar dapat berfungsi sebagai anggota.

Peran Pendidikan Jasmani dalam Pembangunan Karakter

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integrasi dari sistem pendidikan nasional, untuk itu harus mampu tampil menyiapkan manusia yang berkualitas, sehat dan bugar sebagai kader-kader pembangunan nasional. Menurut Aip Syarifuddin (1992: 8-14), pendidikan jasmani dapat berperan, antara lain: (1) pembentukan tubuh dengan melakukan pendidikan jasmani yang teratur, maka organ tubuh pun akan bekerja sebagaimana mestinya sesuai dengan fungsinya, hal ini akan berpengaruh terhadap kesehatan baik jasmani maupun rohani; (2) pembentukan prestasi dengan ditanamkannya pembentukan prestasi diharapkan dapat mengembangkannya serta dapat mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi baik bagi dirinya sendiri maupun bagi kelompok dilingkungannya; (3) pembentukan social melalui pendidikan jasmani anak akan mendapatkan bimbingan pergaulan hidup yang sesuai dengan norma dan ketentuan dengan unsur-unsur sosial; (4) keseimbangan mental, di mana pemupukan terhadap kestabilan emosi anak akan diperoleh secara efektif melalui pengalaman langsung dalam dunia kenyataan, karena mereka terjun langsung di lapangan dalam suasana yang penuh rangsangan; (5) meningkatkan kecepatan proses berpikir di mana dalam pendidikan jasmani anak dituntut untuk memiliki daya sensitifitas yang tinggi terhadap situasi yang dihadapinya. Mereka dituntut untuk memiliki kecepatan dalam proses berpikir dan kemampuan pengambilan keputusan dengan cepat dan tepat agar tidak tertinggal dengan lawannya; (6) pembentukan kepribadian anak di mana pendidikan jasmani berperan sebagai sarana untuk membentuk dan mengembangkan sifat-sifat kepribadian anak secara positif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kader-kader bangsa yang akan memegang tampuk pimpinan baik sebagai pemikir, pengelola dan perencana akan mampu menjalankan tugas dan fungsinya apabila didukung dengan kondisi badan sehat dan prima. Pendidikan jasmani dapat memberikan sumbangan dalam membangun karakter suatu bangsa dengan cara penggemblengan pada manusianya sebagai pelaku pembangunan melalui mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan yang diberikan di sekolah dalam kurun waktu 12 tahun, yaitu sejak di bangku sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Hal ini merupakan modal dasar yang kokoh untuk menciptakan kader-kader bangsa yang tangguh seperti dalam semboyan "Mens sana en corpore sano" yang artinya di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat.

Pembangunan Karakter dikembangkan melalui Pendidikan Kepramukaan

Gerakan Pramuka Indonesia adalah nama organisasi pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kependuan yang dilaksanakan di Indonesia. Kata "Pramuka" merupakan singkatan dari praja muda karana, yang memiliki arti rakyat muda yang suka berkarya. Pramuka merupakan sebutan bagi anggota Gerakan Pramuka, yang meliputi; Pramuka Siaga, Pramuka Penggalang, Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega. Kelompok anggota yang lain yaitu Pembina Pramuka, Andalan, Pelatih, Pamong Saka, Staf Kwartir dan Majelis Pembimbing. Sedangkan yang dimaksud "pendidikan kepramukaan" sesuai dengan Undang-undang nomor 12 tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka adalah proses pendidikan yang dilaksanakan

berdasarkan pada nilai dan kecakapan dalam upaya membentuk kepribadian dan kecakapan hidup Pramuka. Bentuk kegiatannya dilaksanakan di luar lingkungan sekolah dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan Prinsip Dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak dan budi pekerti luhur. Kepramukaan adalah sistem pendidikan kepanduan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan masyarakat dan bangsa Indonesia.

Gerakan Kepanduan (Scouting) adalah sebuah gerakan pembinaan pemuda yang memiliki pengaruh mendunia. Gerakan kepanduan terdiri dari berbagai organisasi kepemudaan, baik untuk pria maupun wanita, yang bertujuan untuk melatih fisik, mental dan spiritual para pesertanya dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan positif di masyarakat. Tujuan ini dicapai melalui program latihan dan pendidikan non-formal kepramukaan yang mengutamakan aktivitas praktis di lapangan. Saat ini, terdapat lebih dari 38 juta anggota kepanduan dari 217 negara dan teritori.

A. Fungsi Gerakan Pramuka di Indonesia

Dengan landasan uraian di atas, maka kepramukaan mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Kegiatan menarik bagi anak atau pemuda
Kegiatan menarik di sini dimaksudkan kegiatan yang menyenangkan dan mengandung pendidikan. Karena itu permainan harus mempunyai tujuan dan aturan permainan, jadi bukan kegiatan yang hanya bersifat hiburan saja. Karena itu lebih tepat kita sebut saja kegiatan menarik.
2. Pengabdian bagi orang dewasa
Bagi orang dewasa kepramukaan bukan lagi permainan, tetapi suatu tugas yang memerlukan keikhlasan, kerelaan, dan pengabdian. Orang dewasa ini mempunyai kewajiban untuk secara sukarela membaktikan dirinya demi suksesnya pencapaian tujuan organisasi.
3. Alat bagi masyarakat dan organisasi
Kepramukaan merupakan alat bagi masyarakat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat setempat, dan juga alat bagi organisasi untuk mencapai tujuan organisasinya. Jadi kegiatan kepramukaan yang diberikan sebagai latihan berkala dalam satuan pramuka itu sekedar alat saja, dan bukan tujuan pendidikannya.

B. Tujuan Pramuka

Gerakan Pramuka bertujuan mendidik anak-anak dan pemuda Indonesia dengan prinsip-Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan yang pelaksanaannya disesuaikan dengan keadaan, kepentingan dan perkembangan bangsa dan masyarakat Indonesia dengan tujuan agar;

- Anggotanya menjadi manusia yang berkepribadian dan berwatak luhur serta tinggi mental, moral, budi pekerti dan kuat keyakinan beragamanya.

- Anggotanya menjadi manusia yang tinggi kecerdasan dan keterampilannya.
- Anggotanya menjadi manusia yang kuat dan sehat fisiknya.
- Anggotanya menjadi manusia yang menjadi warga negara Indonesia yang berjiwa Pancasila, setia dan patuh kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia; sehingga menjadi anggota masyarakat yang baik dan berguna, yang sanggup dan mampu menyelenggarakan pembangunan bangsa dan negar.

C. Prinsip dan Metode

Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan merupakan prinsip yang digunakan dalam pendidikan kepramukaan, yang membedakannya dengan gerakan pendidikan lainnya. Baden-Powell sebagai penemu sistem pendidikan kepanduan telah menyusun prinsip-prinsip Dasar dan Metode Kepanduan, lalu menggunakannya untuk membina generasi muda melalui pendidikan kepanduan. Beberapa prinsip itu didasarkan pada kegiatan anak atau remaja sehari-hari. Prinsip Dasar dan Metode Kepanduan itu harus diterapkan secara menyeluruh. Bila sebagian dari prinsip itu dihilangkan, maka organisasi itu bukan lagi gerakan pendidikan kepanduan. Berbagai aktivitas yang menjadi kegiatan dalam pendidikan kepramukaan, seperti : 1) komando baris-berbaris,2) Permainan sandi,3) tanda jejak,4) tali temali,5) penjelajahan,6) perkemahan, 7) api unggun 8) kegiatan menantang 9) olahraga dan 10)P3K.

Dalam Anggaran dasar Gerakan Pramuka dinyatakan bahwa Prinsip Dasar dan Metode Kepramukaan bertumpu pada:

- Keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa;
- Kepedulian terhadap bangsa dan tanah air, sesama hidup dan alam seisinya;
- Kepedulian terhadap diri pribadinya;
- Ketaatan kepada Kode Kehormatan Pramuka.

1. Prinsip Dasar

Prinsip Dasar Kepramukaan sebagai norma hidup seorang anggota Gerakan Pramuka, ditanamkan dan ditumbuhkembangkan melalui proses penghayatan oleh dan untuk diri pribadinya dengan dibantu oleh pembina, sehingga pelaksanaan dan pengamalannya dilakukan dengan penuh kesadaran, kemandirian, kepedulian, tanggung jawab serta keterikatan moral, baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat.

2. Metode

Metode Kepramukaan merupakan cara belajar progresif melalui :

- Pengamalan Kode Kehormatan Pramuka;
- Belajar sambil melakukan;
- Sistem berkelompok;
- Kegiatan yang menantang dan meningkat serta mengandung pendidikan yang sesuai dengan Perkembangan rohani dan jasmani pesertadidik;
- Kegiatan di alam terbuka;
- Sistem tanda kecakapan;
- Sistem satuan terpisah untuk putera dan untuk puteri;
- Sistem among.

Metode Kepramukaan pada hakikatnya tidak dapat dilepaskan dari Prinsip Dasar Kepramukaan. Keterkaitan itu terletak pada pelaksanaan Kode Kehormatan. Metode Kepramukaan juga digunakan sebagai suatu sistem yang terdiri atas unsur-unsur yang merupakan subsistem terpadu dan terkait, yang tiap unsurnya mempunyai fungsi pendidikan yang spesifik dan saling memperkuat serta menunjang tercapainya tujuan.

Pencapaian tujuan pendidikan kepramukaan diimplementasikan dengan mengamalkan darma atau janji. Janji Pramuka dikenal dengan dasadarma.

Dasadarma selengkapnya berbunyi sebagai berikut:

Pramuka itu:

1. Taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Cinta alam dan kasih sayang sesama manusia.
3. Patriot yang sopan dan kesatria.
4. Patuh dan suka bermusyawarah.
5. Relia menolong dan tabah.
6. Rajin, terampil, dan gembira.
7. Hemat, cermat, dan bersahaja.
8. Disiplin, berani, dan setia.
9. Bertanggungjawab dan dapat dipercaya.
10. Suci dalam pikiran, perkataan dan perbuatan.

Pendidikan Karakter Dikembangkan Melalui Pendidikan Berbasis *Outbound Training*

1. Outbound Training

Menurut Muchliasin, Asti, Badiatul (2009), *Outbound training* atau *outdoor activity* adalah kegiatan di luar ruangan atau alam terbuka yang menyenangkan yang penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk mengembangkan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*). Dari kegiatan ini diharapkan lahir pribadi-pribadi yang baru yang penuh motivasi, berani, percaya diri, berfikir kreatif, memiliki rasa kebersamaan, tanggung jawab, rasa saling percaya, dan lain-lain. Kegiatan outbound juga merupakan salah satu metode pembelajaran melalui *experiential learning*, dalam bentuk aplikasi game-game ringan yang mengandung makna yang dalam serta mengandung pesan-pesan simbolik yang bermanfaat dalam membangun karakter diri yang positif (Dinata Marta, dan Tina Wijaya.2007).

Djamaluddin Ancok (2003) mengemukakan bahwa penggunaan metode ini juga sudah merambah ke dalam dunia pendidikan. Banyak lembaga pendidikan yang menerapkan metode ini di dalam proses pembelajaran, dalam penggunaannya dinilai memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan belajar. Salah satu metode mengajar yang populer yang disebut *Quantum Learning* yang saat ini hangat dibicarakan di Indonesia telah memasukkan pembelajaran di alam terbuka sebagai salah satu pendekatan yang digunakan.

2. Metode pembelajaran *Outbound Training*.

a. Metode Pembelajaran *Outbound Training* Menggunakan Simulasi Kehidupan

Manusia pada dasarnya dapat memahami kehidupan ini dari alam semesta. Alam semesta adalah sumber kearifan, dan tempat belajar bagi semua orang. Itulah sebabnya Tuhan menyuruh manusia untuk membaca makna yang ada di dalam alam semesta. Permainan atau aktivitas yang ditampilkan dalam pembelajaran *Outbound Training* adalah metafora kehidupan yang kompleks. Dengan dibuat sederhana para peserta akan mudah memahami kompleksitas kehidupan.

b. Metode Pembelajaran *Outbound Training* Menggunakan Pendekatan Pengalaman (*Experiential Learning*)

Metode ini menggunakan cara yang memberikan pengalaman langsung kepada para peserta, kehidupan organisasi disimulasikan melalui sebuah permainan secara langsung dirasakan oleh setiap peserta. Langsung merasakan sukses atau gagal di dalam peta sebuah tugas. Kalau terjadi kesuksesan peserta segera dicari perilaku apa yang membuat mereka sukses. Sementara kalau tim kerja gagal dalam melaksanakan sebuah tugas, langsung mengetahui perilaku mana yang menjadi penyebab kegagalan itu. Berbeda dengan pendekatan pembelajaran ceramah yang tanpa simulasi yang seringkali sulit dimengerti. Metode pembelajaran *Outbound Training* memudahkan pemahaman tentang manajemen karena pembelajaran ini membuat peserta terlibat secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena ketiga modalitas ini secara aktif langsung dalam merekam suatu hal yang dipelajari itulah alasannya mengapa dalam *quantum* metode ini menjadi metode andalan di dalam belajar.

c. Metode yang Penuh Kegembiraan dan Dilakukan dengan Permainan

Kegiatan pembelajaran di alam terbuka banyak sekali menggunakan aktivitas yang mirip permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Permainan pada dasarnya disukai oleh setiap orang. Bermain adalah bagian dari kegembiraan sebagai anak-anak. Aktivitas pembelajaran yang berupa permainan berkecenderungan disukai oleh banyak orang.

Dari pengalaman di dalam menyelenggarakan pembelajaran di alam terbuka, dijumpai keterangsangan emosi dan kegembiraan pada diri peserta pelatihan. Metode ini adalah salah satu sarana untuk menemukan kembali pengalaman masa kecil yang penuh gembira, dan memberikan sebuah hiburan yang menarik bagi peserta yang mengalami masa kecil yang kurang bahagia.

3. Metodologi Pembelajaran *Outbound Training*

Banyak pakar pendidikan dan pelatihan yang mengajukan konsep tentang bagaimana sebuah proses belajar akan efektif. Salah satu pendapat dikemukakan oleh Boyett dan Boyett dalam Ancok Djamaluddin, (2003), bahwa setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan berikut ini, yakni:

Suryadi Damanik: *Tiga Pilar Pendidikan Karakter (Pendidikan Jasmani, Kepramukaan dan Outbound Training)*

1. Pembentukan Pengalaman (*Experience*)
2. Perenungan Pengalaman (*Reflect*)
3. Pembentukan Konsep (*Form Concept*)
4. Pengujian Konsep (*Test Concept*).

1) Tahapan Pembentukan Pengalaman

Pada tahapan ini peserta dilibatkan dalam suatu kegiatan atau permainan bersama dengan orang lain. Kegiatan ini adalah salah satu bentuk pemberian pengalaman secara langsung pada peserta. Pengalaman langsung akan dijadikan wahana untuk menimbulkan pengalaman intelektual, pengalaman emosional, dan pengalaman yang bersifat fisik. Dengan pengalaman tersebut, setiap peserta untuk memasuki tahapan pencarian makna (*debriefing*).

a. Penyusunan Kebutuhan Pembelajaran

Untuk menyusun kegiatan (*exercise*) yang akan menumbuhkan pengalaman yang diharapkan, seorang pengajar harus memahami tujuan pembelajaran.

b. Penyusunan Jenis Aktivitas (*Exercise*)

Penyusunan aktivitas yang berupa permainan yang akan dilakukan harus melihat pada kebutuhan peserta. Jenis permainan yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru dalam menyusun program harus memahami prinsip dinamika kelompok, dan perilaku manajemen yang harus dimunculkan dalam aktivitas.

c. Penyusunan Urutan Aktivitas

Kesuksesan sebuah kegiatan pembelajaran di alam terbuka sangat tergantung pada urutan penyajian kegiatan. Urutan penyajian sangat terkait dengan kesiapan fisik dan suasana emosi, pose dan keterangsangan emosi peserta. Bila urutan penyajian tidak berhasil membuat suasana gembira, pembelajaran akan sangat membosankan dan tidak menarik. Selain itu penyusunan urutan kegiatan harus pula mampu menumbuhkan perasaan bahwa peserta memperoleh tantangan yang semakin meningkat.

Kegiatan untuk menimbulkan pengalaman selalu dimulai dengan aktivitas/permainan pemecahan kebekuan (*ice-breaking*). Aktivitas pemecahan kebekuan adalah sebuah penghangatan (*warming-up*) agar antar peserta terbentuk rasa persahabatan dan suasana menyenangkan (*rapport*). Setelah hubungan antar peserta sudah cukup akrab barulah dimulai dengan permainan pembentukan tim (*team building*), permainan kepemimpinan, dll.

Oleh sebab itu penyusunan urutan kegiatan harus pula mampu menumbuhkan perasaan bahwa peserta memperoleh tantangan yang semakin meningkat. Kalau kegiatan pelatihan dimulai dengan kegiatan

(*exercise*) yang sangat menantang dan penuh kegembiraan, kemudian pada kegiatan berikutnya kualitas tantangan dan perasaan gembira menurun, pembelajaran akan menjadi kurang sukses.

2) Tahapan Perenungan Pengalaman (*Reflect*)

Kegiatan refleksi 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. Apa yang dirasakan, secara intelektual, emosional, dan fisik. Dalam tahapan ini guru/instruktur sebagai fasilitator berusaha untuk merangsang para peserta untuk menyampaikan pengalaman pribadi masing-masing setelah terlibat di dalam kegiatan tahapan pertama.

Dalam melakukan refleksi peserta biasanya menceritakan pengalaman pribadinya masing-masing pada berbagai tingkatan belajar.

3) Tahapan Pembentukan Konsep (*Form Concepts*)

Pada tahapan ini para peserta mencari makna pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh keterlibatan dalam kegiatan. Pengalaman apakah yang ditangkap dari suatu permainan, dan apa arti permainan tersebut bagian dari kehidupan pribadi maupun dalam hubungan dengan orang lain. Tahapan ini dilakukan sebagai kelanjutan tahap refleksi, dengan menanyakan pada peserta apa hubungan antara kegiatan yang dilakukan dan perilaku kehidupan yang sesungguhnya.

3) Tahapan Pengkajian Konsep (*Test Concept*)

Pada tahapan ini para peserta diajak untuk merenung dan mendiskusikan sejauhmana konsep yang telah terbentuk dalam tahapan tiga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, maupun bekerja atau di mana saja. Fasilitator membantu peserta dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang menggiring peserta untuk melihat relevansi dari pengalaman selama pembelajaran dengan kegiatan di dunia kerja sesungguhnya

SIMPULAN

Indonesia memerlukan sumberdaya manusia dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Untuk memenuhi sumberdaya manusia tersebut, pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Pendidikan ke arah terbentuknya karakter bangsa para siswa merupakan tanggungjawab semua guru. Oleh karena itu, pembinaannya pun harus oleh semua guru yang harus diintegrasikan dalam semua mata pelajaran. Dengan demikian, kurang tepat jika dikatakan bahwa mendidik para siswa agar memiliki karakter bangsa hanya ditimpahkan pada guru mata pelajaran tertentu. Walaupun dapat dipahami bahwa porsi

yang dominan untuk mengajarkan pendidikan karakter bangsa adalah para guru atau instruktur pada program pengembangan diri yang relevan dengan pendidikan karakter bangsa.

Dalam pembangunan karakter individu, Pendidikan Jasmani, Kepramukaan dan Outbound Training mempunyai peran yang sangat penting terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dilakukan dengan berbagai aktivitas jasmani, sehingga diperoleh kesehatan dan kebugaran tubuh. Melalui pendidikan jasmani, pendidikan kepramukaan dan outbound training baik aspek fisik maupun aspek nonfisik yang menyangkut kemampuan kerja, berfikir dan keterampilan dapat teratasi. Oleh sebab itu, keduanya harus saling terkait dan mendukung, sehingga peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berkarakter dan tangguh dapat tercapai.

Tabel 1 : Prinsip dan Metode Pengembangan Karakter melalui pendidikan Jasmani, Pendidikan Kepramukaan dan Outbound Training

	Pendidikan Jasmani	Kepramukaan	Outbound Training
Tujuan	Pengembangan Kognitif, Afektif dan Psikomotor	Pengembangan Kognitif, Afektif dan Psikomotor	Pengembangan Kognitif, Afektif dan Psikomotor
Aktivitas	Bermain dan Olahraga, penjelajahan, berkemah	Bermain, sosial kemasyarakatan, tali temali, penjelajahan, berkemah, hidup di alam bebas	Bermain, penjelajahan, kegiatan dengan tali, mendaki gunung, tantangan alam
Metode	Kuantum Learning	Kuantum Learning	Kuantum Learning
Program	Kurikuler	Ekstra kurikuler	Non Kurikuler
Karakteristik	Berpusat pada peserta, mengembangkan kreatifitas, menyenangkan, menyediakan beragam kemampuan dan pengalaman belajar,	Berpusat pada peserta, mengembangkan kreatifitas, menyenangkan, menyediakan beragam kemampuan dan pengalaman belajar,	Berpusat pada peserta, mengembangkan kreatifitas, menyenangkan, menyediakan beragam kemampuan dan pengalaman belajar,

Pembelajaran	Belajar melalui berbuat, kontekstual, pembentukan manusia	Belajar melalui berbuat, kontekstual, pembelajaran dunia nyata, pembentukan manusia	Belajar melalui berbuat, kontekstual, pembelajaran dunia nyata, pembentukan manusia
---------------------	---	---	---

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, 2008. *Antara Hard Skill dan Soft Skill*. (<http://www.uub.ac.idmail>) Universitas Negeri Bangka Belitung.
- Ancok Djameluddin, 2003. *Outbound Manajement Training*. Aplikasi Ilmu dalam Pengembangan Manajemen. Yogyakarta ; Pusat Outbound H-Read UII.
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. (1992). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud.
- Andi B. Sunardi, 2006. Boyman. Ragam Latih Pramuka. Cetakan Keempat. Bandung :Penerbit Nuansa Muda
- Baley, J.A. and Field, D.A. (1976). *Physical Education and Physical Educator*. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Drowazky, J.V.et.al. (1984). *Physical Education Career Oerspectives and Profesional Foundations*. Englewood Cliff, N.J. : Prentice Hall Inc.
- Depdikbud, (1995). Kurikulum Sekolah Menegah Umum GBPP Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Kelas I, II, II. Jakarta: Proyek Sekolah Menengah Umum DIY.
- Dinata Marta, dan Tina Wijaya.2007.*Outward Bound*. Jakarta; Cerdas Jaya.
- Kroll. W.P. (1982). *Graduate Study and Reseach in Physical Education*. Champaign Illionis: Human Kinetics Publisher. 27 28
- Muchliasin, Asti, Badiatul.2009. *Fun Outbound (Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif)*. Yogyakarta; Diva Press.
- Noeng Muhadjir. (1987). Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial Suatu Teori Pendidikan. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Soeratri, Widji, 2009. Implementasi *Soft Skill* Dalam Pembelajaran. Makalah disampaikan di UNAIR LP3-STIE Perbanas Akuntansi, Surabaya, 2-3 Januari 2009.
- Undang-undang Nomor 12 tahun 2010 tentang gerakan Pramuka
- Yuniawaty, R.Popy ”*Soft Skill Dalam Dunia Pendidikan*”, Harian Pikiran Rakyat, Kamis 6 Agustus 2009.