
PENGARUH OUTDOOR EDUCATION MELALUI HARDS GAMES DAN SOFT GAMES TERHADAP SELF ESTEEM SISWA

Aan Aminudin

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana kontribusi *outdoor education* melalui hards games dan soft games terhadap self esteem siswa di Kota Serang .Metode dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen.Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa ada si kota Serang. Penelitian ini menggunakan sampel siswa sebanyak 40 siswa, pemilihan sampel dilakukan dengan random sampling. Analisis yang digunakan adalah teknik analisis statistik parametrik dengan menggunakan analisis regresi linier ganda (*Multiple linier regression*). Hasil penelitian menunjukkan variabel X_1 (hard games) memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan variabel Y (self esteem) dengan koefisien 0,827 sehingga termasuk pada kategori sangat kuat. Variabel X_2 (soft games) memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan variabel Y dengan koefisien 0,762 sehingga termasuk pada kategori kuat/tinggi..Diketahui pula bahwa koefisien korelasi dari semua variabel bebas (X_1 , dan X_2) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar 0,890.Dengan koefisien korelasi sebesar itu, maka kita dapat menyimpulkan bahwa pegnaruh antara kedua variabel bebas yang diteliti terhadap variabel Y termasuk pada kategori sangat kuat/sangat tinggi.Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian ini permainan hard games dan soft games berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap self esteem siswa di kota Serang.

Kata Kunci : *Hard games, soft games, self esteem*

PENDAHULUAN**Latar belakang**

Era globalisasi yang semakin berkembang banyak mengubah karakter seorang manusia secara umum dan siswa SMP pada khususnya, baik itu secara individu maupun secara sosial. Nilai-nilai kearifan budaya luhur Indonesia seperti nilai gotong royong, kepribadian ahlak, kerjasama dan kekeluargaan telah hilang ditinggalkan para generasi bangsa ini terutama kaum pelajar yang beralih kepada budaya-budaya asing yang tidak relevan di negara ini. Kebudayaan sebagai salah satu indikasi identitas bangsa kembali dipertanyakan ketika muncul masalah baru di khasanah pola kehidupan bermasyarakat kita, yang terjadi adalah ketidakberdayaan kita menekan arus globalisasi yang mau tidak mau terikut arus dan tunduk kepada penguasa global.

Sekolah merupakan fondasi untuk menangkal berbagai pengaruh globalisasi yang bersifat negatif. Peran sekolah sangat penting khususnya untuk menjaga generasi bangsa ini agar tetap berfikir positif. Sekolah sebagai tempat pendidikan bagi remaja khususnya Sekolah Menengah Pertama mempunyai peran penting bagi generasi ini, namun ada beberapa faktor yang dapat menghambat individu untuk berkembang yang dikemukakan oleh Sunarto (2006:10) yaitu :

1. Perbedaan fisik
2. Perbedaan sosial
3. Perbedaan kepribadian
4. Perbedaan intelegensi
5. Perbedaan kecakapan

Secara kodrati manusia khususnya siswa memiliki potensi dasar yang secara esensial membedakan manusia dengan hewan, yaitu pikiran, perasaan dan kehendak. Sekalipun demikian potensi

dasar yang dimilikinya tidaklah sama bagi masing-masing manusia.

Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SMP berada pada tahap remaja, yang memiliki ciri mencari identitas diri yang berbeda dengan orang lain yang diwujudkan dalam bentuk kepribadian, sikap, dan tingkah lakunya. 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 kehidupannya 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. Misalnya ungkapan "Dia tidak punya harga diri", atau kurang percaya diri". Ungkapan-ungkapan seperti ini memang tidak terlalu tepat dalam konteks psikologi, namun tetap menggambarkan arti penting dari harga diri. Harga diri itu sendiri mengandung arti suatu hasil penilaian individu terhadap dirinya yang diungkapkan dalam sikap-sikap yang dapat bersifat positif dan negatif. Bagaimana seseorang menilai tentang dirinya akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Harga diri yang positif akan membangkitkan rasa percaya diri, penghargaan diri, rasa yakin akan kemampuan diri, rasa berguna serta rasa bahwa kehadirannya diperlukan di dunia ini. Misalnya seorang remaja yang memiliki harga diri yang cukup positif, dia akan yakin dapat mencapai prestasi yang dia dan orang lain harapkan. Pada gilirannya, keyakinan itu akan memotivasi remaja tersebut untuk sungguh-sungguh

mencapai apa yang diinginkan. Sebaliknya, seorang remaja yang memiliki harga diri yang negatif akan cenderung merasa bahwa dirinya tidak mampu dan tidak berharga. Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis kemukakan, maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh pembelajaran Outdoor Education melalui pendekatan *soft game* terhadap *self esteem* siswa.
- 2) Apakah terdapat pengaruh pembelajaran Outdoor Education melalui pendekatan *hard game* terhadap *self esteem* siswa
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran Outdoor Education melalui pendekatan *hard game* dan *soft game* terhadap *self esteem* siswa.

Kajian Pustaka

Pengertian Outdoor Education

Outdoor Education merupakan kegiatan pelatihan diluar ruangan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal Development*) maupun kelompok (*Team development*). Melalui pelatihan ini diharapkan lahir pribadi-pribadi yang baru, penuh motivasi, berani, percaya diri, tanggung jawab, kooperatif, dan lain-lain. Dengan kata lain, bahwa

permainan ini mencerminkan seseorang yang tidak pernah menyerah, selalu berani mencoba dan mencoba lagi, dan meraih batas maksimal seseorang yang belum pernah disadari sebelumnya. Kegiatan OE ini dilakukan dengan pendekatan experiential Learning yaitu merupakan proses belajar mengajar yang mengutamakan respon dan refleksi pada pengalaman konkret. Hal ini mencakup emosi, imajinasi, fisik, maupun intelektual yang bersifat holistik. Hopkins dan Putnam (1993) mengatakan bahwa, experiential learning menjadi ciri khusus sebagai pembelajaran yang menjiwai Outdoor Education. Oleh karena itu *experiential Learning* sering dihubungkan dengan outdoor education.

Pengertian *self esteem*

Istilah *Self* adalah diri sendiri sedangkan *Esteem* adalah penghargaan. Slavin. E Robert (1994:91) mengatakan *self esteem* adalah nilai-nilai yang ada pada diri, kemampuan dan perilaku. Berdasarkan kata *self esteem* itu dapat dikatakan sebagai penghargaan seseorang terhadap dirinya sendiri karena apa yang ada pada diri seseorang itu adalah kekuatan yang mesti dihargai dan dikembangkan.

Selanjutnya (Feist & Feist, 2002) mengatakan bahwa *Self esteem*: perasaan tentang worth/berharga dan confidence, didasarkan pada reputasi atau prestige artinya mempunyai kekuatan untuk berprestasi, for adequacy, untuk mastery dan competence, confidence, independence dan freedom, didasarkan pada kompetensi riil, tidak semata-mata pendapat orang lain.

Dengan harga diri individu merasa dapat aktualisasi diri Harga diri merupakan salah satu konsep sentral dalam kajian psikologi. Terutama pada remaja, harga diri sering kali dikaitkan dengan berbagai tingkah laku khas remaja seperti tawuran, penyalahgunaan obat-obatan, pacaran, sampai prestasi olah raga. Perkembangan harga diri pada seorang remaja akan menentukan keberhasilan maupun kegagalannya di masa mendatang.

Wells dan Marwell (1976: 64) mendefinisikan *self esteem* sebagai sebuah proses dalam karakteristik perasaan seseorang tentang dirinya dan reaksi terhadap hal tersebut dengan emosional atau dengan perilaku. Konsep ini menggunakan ide sikap dalam makna yang bervariasi yakni kognisi, perasaan, keyakinan, kecenderungan, untuk berbuat dan sebagainya. Dapat dikatakan bahwa *self esteem* sebagai bagian tertentu pada sikap atau sebagai sebuah sikap tentang obyek tertentu. Sebagai contoh, Rosenbren dalam (Wells dan Marwell, 1976:69) menyebutkan dengan *self esteem* seseorang akan menjaga penghargaan terhadap dirinya sendiri yang mengekspresikan isi sikap setuju atau tidak setuju. Dengan *Self esteem* yang baik maka remaja akan selalu menilai perasaannya secara positif, dengan perasaan yang positif itu remaja akan selalu mengingat pelajarannya dengan baik dan secara otomatis prestasinya juga akan meningkat.

Metode

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu mengenai pengaruh Outdoor Education melalui hards games dan soft games terhadap self esteem siswa SMP Kota Serang, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian ini adalah penelitian eksperimen.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Kota Serang. Sampel penelitian ini adalah berjumlah 40 siswa. Adapun karakteristik sampel pelatit sebagai berikut, seluruh usia rentang 13-15 tahun, aktif bersekolah di SMP. Teknik pengambilan jumlah sampel menggunakan metode Taro Yamane yang dikutip oleh Riduwan (2008:65).

Rancangan Teknik dan Instrumen Penelitian

Instrumen tes adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya akan lebih baik, dalam arti cepat, lengkap, sistematis sehingga akan lebih mudah untuk diolah (Arikunto, 2002: 91). Untuk memperoleh data penelitian ini peneliti menggunakan angket kuesioner dan kemudian akan diolah secara statistik. Untuk mengukur self esteem siswa menggunakan kuesioner berdasarkan kutipan Asmawi (2007:219) yang diterjemahkan dari Freeman. Untuk mengukur self esteem menggunakan kuesioner yang dikembangkan berdasarkan penjelasan Perquin dan Gufron (2005:48) yang dikutip oleh Rinda (2009:17).

Isntrumen Penelitian

Self-esteem siswa dalam penelitian ini diukur berdasarkan limasub variabel dimana masing-masing sub variabel diukur oleh beberapa indikator. Sub variabel - sub variabel tersebut adalah 1) percaya diri; 2) ketenangan; 3) keberanian; 4) memahami orang lain; dan 5) kedewasaan emosi.

Hasil Penelitian

Berikut ini akan digambarkan secara detail tentang masing-masing variabel penelitian.

Hard games

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diketahui bahwa perbandingan antara sub-sub variabel yang dijadikan sebagai alat ukur penelitian *self-esteem* siswa yang diberikan perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *hard games* pada saat sebelum maupun sesudah pembelajaran adalah sebagai berikut:

Gambar 1
Perbandingan Persentase Ketercapaian Skor Sub-Sub Variabel Self Esteem Siswa *Hard Games*

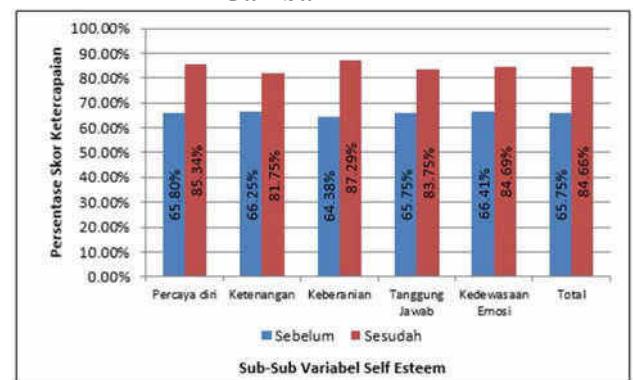
Sub Variabel	Sebelum	Sesudah
Percaya diri	65,80%	85,34%
Ketenangan	66,25%	81,75%
Keberanian	64,38%	87,29%
Tanggung Jawab	65,75%	83,75%
Kedewasaan Emosi	66,41%	84,69%
Total	65,75%	84,66%

Berdasarkan data di atas, tampak bahwa sebelum adanya perlakuan tertentu, kedewasaan emosi merupakan sub variabel dari *self-esteem* siswa yang paling tinggi skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya meski selisih antar sub variabel tidak begitu jauh berbeda. Adapun sub variabel *self-esteem* yang paling rendah skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya adalah keberanian. Sebaliknya, setelah adanya perlakuan terhadap siswa yakni *outdoor education* dengan pendekatan *hard games*, tampak bahwa keberanian justru menjadi sub variabel yang paling tinggi skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya yakni sebesar 87,29%. Sedangkan sub variabel *self-esteem* yang paling rendah skor ketercapaiannya dibanding sub variabel

lainnya pada saat setelah adanya perlakuan tertentu adalah ketenangan yakni sebesar 81,75%. Secara umum, tampak terjadi peningkatan *self-esteem* siswa dari sebelum dengan sesudah mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *hard games*. Sebelum adanya perlakuan, skor ketercapaian *self-esteem* siswa kelompok *hard games* adalah sebesar 65,75%. Setelah mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *hard games*, skor ketercapaian *self-esteem* anak-anak tersebut meningkat sebesar 18,91% menjadi 84,66%.

Perbandingan lebih jelas antara sub-sub variabel *self-esteem* siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *hard games* tampak pada Gambar 2 berikut.

Gambar 2



Gambaran umum *self-esteem* siswa kelompok *soft games*

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diketahui bahwa perbandingan antara sub-sub variabel yang dijadikan sebagai alat ukur penelitian *self-esteem*

Siswa yang diberikan perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *soft games* pada saat sebelum maupun

sesudah pembelajaran adalah sebagai berikut:

Gambar 3
Perbandingan Persentase Ketercapaian Skor
Sub-Sub Variabel Self Esteem Siswa Soft
Games

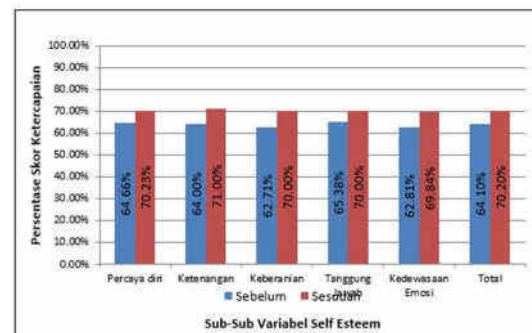
Sub Variabel	Sebelum	Sesudah
Percaya diri	64,66%	70,23%
Ketenangan	64,00%	71,00%
Keberanian	62,71%	70,00%
Tanggung Jawab	65,38%	70,00%
Kedewasaan Emosi	62,81%	69,84%
Total	64,10%	70,20%

Berdasarkan gambar di atas, tampak bahwa sebelum adanya perlakuan tertentu, tanggung jawab merupakan sub variabel dari *self-esteem* siswa kelompok *soft games* yang paling tinggi skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya meski selisih antar sub variabel tidak begitu jauh berbeda. Adapun sub variabel *self-esteem* yang paling rendah skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya adalah keberanian sama seperti halnya siswa kelompok *hard games*. Setelah adanya perlakuan terhadap siswa yakni *outdoor education* dengan pendekatan *soft games* melalui *experiential learning*, tampak bahwa ketenangan masih tetap menjadi sub variabel yang paling tinggi skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya yakni sebesar 71,00%. Sedangkan sub variabel *self-esteem* yang paling rendah skor ketercapaiannya dibanding sub variabel lainnya pada saat setelah adanya perlakuan kedewasaan emosi yakni sebesar 69,84%. Secara umum, tampak terjadi peningkatan *self-esteem* siswa dari sebelum dengan sesudah mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *soft games* melalui *experiential learning* walau peningkatannya tidak begitu tinggi dibanding anak-anak yang mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *hard games* melalui

experiential learning. Sebelum adanya perlakuan, skor ketercapaian *self-esteem* siswa kelompok *soft games* adalah sebesar 64,10%. Setelah mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *soft games* melalui *experiential learning*, skor ketercapaian *self-esteem* anak-anak tersebut meningkat sebesar 6,06% menjadi 70,20%.

Perbandingan lebih jelas antara sub-sub variabel *self-esteem* siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *soft games* melalui *experiential learning* tampak pada gambar 4 berikut.

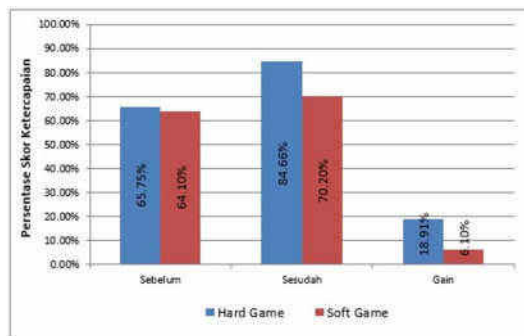
Gambar 4
Perbandingan Persentase Ketercapaian Skor
Self Esteem Siswa Kelas Soft Game
berdasarkan Masing-masing Sub Variabel



Berdasarkan uraian di atas, kita dapat mengetahui bahwa *self-esteem* siswa kelompok *hard games* maupun kelompok *soft games* mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan *outdoor education* melalui *experiential learning*. Namun demikian, jika dibandingkan, tampak bahwa peningkatan *self-esteem* siswa yang mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *hard games* melalui *experiential learning* lebih tinggi dibanding peningkatan *self-esteem* siswa yang mendapat perlakuan *outdoor education* dengan pendekatan *soft games* melalui *experiential learning*.

Gambaran lebih jelas mengenai perbandingan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 5
Perbandingan Persentase Ketercapaian Skor
Self Esteem
Siswa Kelas Hard Games dan Siswa Kelas Soft Games



Pembahasan

Setelah dilakukan analisis terhadap masing-masing variabel kemudian dilakukan perhitungan analisis regresi untuk melihat pengaruh dan kontribusi masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat, berikut adalah pembahasannya.

Kondisi awal *self-esteem* siswa sampel eksperimen *hard games* dan Siswa Sampel Eksperimen *Soft Games*

Kondisi awal *self-esteem* yang dimiliki siswa sampel eksperimen *hard games* dinilai cukup baik. Hal ini terlihat dari persentase skor ketercapaian yang diperoleh dari hasil angket pada kelompok *hard games* adalah 65,75% dari skor ideal. Rata-rata skor *self-esteem* siswa kelompok *hard games* adalah 105,2 dengan nilai tertinggi adalah 114 dan nilai terendah adalah 97 dari nilai total yang diharapkan adalah 160. Kondisi ini tercipta karena anak belum mendapatkan bekal dari proses pembelajaran.

Adapun kondisi *self-esteem* siswa sampel eksperimen *soft games* sama

halnya dengan siswa sampel eksperimen *hard games* yang dinilai cukup baik. Hal ini terlihat dari persentase skor ketercapaian yang diperoleh dari hasil angket pada kelompok *soft games* adalah 67,47% dari skor ideal. Kondisi ini tercipta karena anak sama-sama belum mendapatkan bekal/pengalaman pembelajaran.

Kondisi awal *self-esteem* siswa pada kedua kelompok sama-sama berada pada tingkat cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa sampel yang digunakan pada kedua kelompok homogen atau dengan kata lain memiliki potensi dasar yang sama sehingga layak untuk dijadikan sampel penelitian.

Kondisi akhir *self-esteem* siswa sampel eksperimen *hard games* dan siswa sampel eksperimen *soft game*

Kondisi akhir *self-esteem* yang dimiliki siswa sampel eksperimen *hard games* setelah proses pembelajaran dinilai sangat baik. Hal ini terlihat dari persentase skor ketercapaian yang diperoleh dari hasil angket pada kelompok *hard games* adalah 84,66% dari skor ideal. Rata-rata skor *self-esteem* siswa kelompok *hard games* adalah 135,45 dengan nilai tertinggi adalah 145 dan nilai terendah adalah 126 dari nilai total yang diharapkan adalah 160. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *outdoor education* melalui pendekatan *hard games* cukup efektif dalam meningkatkan *self-esteem* siswa.

Adapun kondisi akhir *self-esteem* yang dimiliki siswa sampel eksperimen *soft games* setelah proses pembelajaran masih dinilai baik. Hal ini terlihat dari persentase skor ketercapaian yang diperoleh dari hasil angket pada kelompok *soft games* adalah 73,85% dari skor ideal. Rata-rata skor *self-esteem* siswa kelompok *soft games* adalah

118,16 dengan nilai tertinggi adalah 128 dan nilai terendah adalah 113 dari nilai total yang diharapkan adalah 160. *Self-esteem* siswa sampel eksperimen *soft games* sama halnya dengan siswa sampel eksperimen *hard games* mengalami peningkatan namun hanya mencapai kategori baik. Hal ini terlihat dari persentase skor ketercapaian yang diperoleh dari hasil observasi pada kelompok kontrol adalah 73,85% dari skor ideal. Hal ini menunjukkan bahwa metode *outdoor education* melalui pendekatan *hard games* nyatanya lebih efektif untuk meningkatkan *self-esteem* siswa dari pada pendekatan *soft games*. Meski *self-esteem* siswa kelompok *soft games* mengalami peningkatan, namun peningkatan yang terjadi tidak sebanding dengan peningkatan yang terjadi pada kelompok *hard games*.

Perbedaan *self-esteem* siswa pada kelompok *hard games* dan kelompok *soft games* sebelum dan sesudah pembelajaran

Self-esteem siswa sebelum proses pembelajaran baik pada kelompok *hard games* maupun kelompok *soft games* pada dasarnya sama. Hal ini menunjukkan bahwa memang pada dasarnya potensi dasar *self-esteem* siswa pada kedua kelompok sebanding. Adapun *self-esteem* siswa kelompok *hard games* dan kelompok *soft games* setelah proses pembelajaran nampak menunjukkan perbedaan. Dalam hal ini, kelompok *hard games* mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan metode *outdoor education* melalui pendekatan *hard games*, sedangkan kelompok *soft games* mendapatkan perlakuan pembelajaran *outdoor education* melalui pendekatan *soft games*. Dengan adanya perbedaan tersebut, maka hal ini membuktikan bahwa hal ini menunjukkan bahwa pada awal penelitian sebelum dilakukan proses pembelajaran dengan

metode *outdoor education* melalui pendekatan *hard games* dan *soft games*, tampak *self-esteem* sampel eksperimen *hard games* lebih tinggi dibanding sampel eksperimen *soft games* meski fakta juga menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak begitu jauh.

Hal menunjukkan bahwa setelah proses pembelajaran dengan metode *outdoor education* berlangsung, tampak *self-esteem* sampel eksperimen *hard games* lebih tinggi dibanding sampel eksperimen *soft games*. Dari hasil penelitian yang relevan pada dasarnya *outdoor education* melalui *hard games* dan *soft games* penerapannya melalui pengalaman dan belajar. Artinya bahwa semakin banyak siswa memperoleh pengalaman maka siswa tersebut bisa memecahkan masalah, menghadapi resiko, maka diharapkan berkembang pula nilai-nilai *self-esteem* yang tinggi. Hal ini dikemukakan oleh konsep Guilford dalam Gani (2007:111) bahwa dalam tindakan itu terhadap dua kontinum yaitu, kontinum fisik dengan kontinum psikologi. Kondisi fisik dinyatakan sebagai stimulatif (rangsangan) yang dapat merangsang kontinum psikologi untuk menimbulkan serangkaian pengalaman sensorik berupa tindakan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang pengaruh metode *outdoor education* dengan pendekatan *hard games* dan *soft games* melalui *experiential learning* terhadap *self-esteem* siswa, dapat dikemukakan beberapa kesimpulan berikut:

1. Kegiatan *outdoor education* dengan menggunakan pendekatan *hard games* dapat meningkatkan *self-esteem* siswa.
2. Kegiatan *outdoor education* dengan menggunakan pendekatan *soft games*

- dapat meningkatkan *self-esteem* siswa.
3. Terdapat perbedaan *self-esteem* melalui pendekatan *hard games* dan *soft games*. Pendekatan melalui *hard games* lebih baik dibandingkan dengan pendekatan *soft games*. Artinya, metode *outdoor education* melalui pendekatan *hard games* memang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self-esteem* siswa.

kepribadian anak serta kemampuan anak dalam menghadapi kehidupan ini.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis merekomendasikan hal-hal yang berkaitan dengan penghargaan diri siswa dengan kegiatan *outdoor education* sebagai berikut :

1. Kegiatan *outdoor education* sebaiknya menggunakan pendekatan *hard games* agar *self-esteem* siswa dapat meningkat sehingga proses serta tujuan yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik.
2. Kegiatan *outdoor education* ini dilakukan dengan secara berkelanjutan dan terprogram, guna memperbaiki segala karakteristik anak khususnya siswa Sekolah Menengah. Kegiatan ini dapat membantu kepribadian anak guna menghadapi kehidupan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Program ini harus dilaksanakan secara intensif dan terprogram agar kepribadian siswa meningkat, karena kepribadian merupakan hal yang utama bagi anak untuk melakukan persiapan belajar. Selain itu program ini dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa, sehingga mampu meningkatkan kemampuan akademik siswa.
3. Kepada para pengajar pendidikan jasmani, harus mampu melakukan kegiatan ini secara terprogram dan terencana, agar dapat meningkatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin. (2007). *Pengaruh Program Kelompok Dalam Peningkatan Harga Diri*. Jakarta
- Akdon. (2005). *Aplikasi Statistika dan Metodologi Penelitian Untuk Manajemen*. Bandung. Dewa Ruci
- Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Rineka Cita
- Anchok, Djamaludin. (1998). *Membangun Kompetensi Manusia Dalam Milenium Ketiga*. Yogyakarta. UII Press
- (2003). *Outbound Manajemen Training Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta. UII Press
- Aryati Mowll, (2006). *Workshop Outdoor Education*. Bandung
- Balnadi. (1993). *Kebutuhan Akan Harga Diri*. Bandung. Angkasa
- Bucher, C.A. (1979). *Foundation of Physical Education*. St Louis : Mosby Company
- Buss. (1973). *Man In Perfetive*. Willey
- Coopersmith. (1998). *The Antecedent of Self Esteem*. Consulting Psychologist Press
- Depdikbud. (1994). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fajar, Arnie. (1998). *Mengubah Self Esteem Anak*. Rosda Karya.
- Gani. (2007). *Dampak Pendekatan Outdoor Education Dalam Proses Pembelajaran Penjas Terhadap Proses Sosialisasi*. Tesis Pad Pendor. UPI Bandung
- Goran (2008). *Membangun Harga Diri Psikologi Eksperimen*. Latipun. Malang
- Gerungan. (1996). *Perkembangan Anak*. Erlangga
- Hamalik. (2001). *Metode belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung. Tarsito
- Hopkin dan Putnam. (1993). *Personal Growth Through Adventures*. London. David Pultan Publisher
- Hurlock. (1990). *Development Psikology*. Mc Graw Hill Education.
- Johnsen, johnsen Frank P. (1991). *Joining Together*. Group Theory and Group Skill For Edition.
- Kardjono. (2009). *Pengendalian Diri (Self Control) Melalui Outdoor Education*. Disertasi Doktor pada Pendor UPI. Bandung
- Lutan, Rusli. (2001). *Modul Pengembangan Sistem Pembelajaran Modul Mata Kuliah Penelitian Pendidikan Olahraga*. Bandung
- Maslow. (1979). *Dominance Self Esteem*. Brooks Cole Publishing
- Makmun Syamsudin. (1995). *Psikologi Pendidikan*. IKIP Bandung
- Muchlisin, Badiatul. (2009). *Fun Outbound Merancang Kegiatan Outboud yang Efektif*. Yogyakarta. Diva Press
- Rossenber. (1979). *Self Esteem reseach Theory And Praktece*. Splinger Publisihing Company
- Riduan. (2008). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung. Alfabeta
- (2009). *Metode dan teknik menyusun Propopsal Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Riyanto, Susanto. (2008). *Harga diri kunci kebahagiaan*. Rineka Cipta. jakarta
- Soetrisno Hadi, (1990), *Dasar Metodologi Riset Field Study Masalah Konsistensi Experimental Design and*

- Analisis*, Surabaya: Universitas Airlangga.
- Supendi pepen & Nurhidayat. 2007. *Fun games 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta. Penebar Plus
- Slavin. (1994). *Self Esteem & Source Credibility as Determinant Of Attitude Changes*.
- Sugiyono. (2003) *Statiska Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Suharto. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Modul Outdoor Education bagi Guru Pembina Rekreasi Pendidikan di SLTP*. Jakarta
- Sunarto & Hartono, Agung. 1995. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta . Rineka Cipta
- Sudjana. (1989). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Susilo. (2008). *Buku Pegangan Pembina Penggalang*. Jakarta
- Tandiyo. (2006). *Modul Pembelajaran perkuliahan UNJ*. Jakarta
- Yusup (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung. Rosda Karya
- Wiyanto Soehardjo. (2006). *Workshop Outdoor Education*. Bandung
- http://journals.lww.com/jnrtwna/Fulltext/2009/12000/The_Effects_of_a_Self_Esteem_Program_Incorporated.3.aspx
- <http://kotasatri.com/pelangi/jurnal/2009/12/12/boost-your-own-self-esteem>
- <http://www.outboundmanajementtraining.com>