

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pada umumnya pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, mulai dari jenjang prasekolah hingga jenjang perguruan tinggi. Pada jenjang pendidikan prasekolah menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan nasional ( UU No. 20/2003 tentang Sisdiknas) meliputi taman kanak-kanak, kelompok bermain, taman penitipan anak, dan bentuk lain yang ditetapkan oleh menteri. Taman kanak-kanak (TK) terdapat pada jalur pendidikan sekolah sedangkan kelompok bermain dan taman penitipan anak terdapat pada jalur pendidikan luar sekolah. Adapun peserta didik TK tergolong dari usia 4-6 tahun dengan lama pendidikan 1 sampai 2 tahun ( Peraturan Pemerintah No.27/ 1989 Bab III pasal 4 ).

Undang –undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ( UU N0.20/ 2003 tentang Sisdiknas) juga menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Selanjutnya dalam pasal 28 ayat 3 di jelaskan mengenai bentuk penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada

jalur pendidikan formal dapat berupa Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal ( RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Arnita Yus (2011:46) mengatakan bahwa anak TK merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang menyediakan berbagai program belajar yang mana program-program ini dapat digunakan untuk membantu anak mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Pada hakikatnya pendidikan di TK bertujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan di TK perlu menyediakan berbagai kegiatan untuk mengembangkan kepribadian anak sehingga diperlukan beberapa kegiatan yang mana nantinya akan dapat mengembangkan aspek perkembangan yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, emos, fisik ataupun motorik ( Anderson, 1993 ). Tujuan lain dari pendidikan TK adalah membantu anak didik meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya ( PP No. 27 / 1990 pasal 3 ). Dari tujuan diatas dapat kita ketahui bahwa pendidikan TK secara Umum memfokuskan kearah terjadinya perkembangan, baik sikap, pengetahuan, keterampilan, maupun daya cipta yang diperlukan dalam proses perkembangan anak. ( Solehuddin, 1997).

Pembelajaran di TK harus mempertimbangkan berbagai hal yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak mulai dari strategi pendekatan dan

model pembelajaran yang akan digunakan yang mana nantinya akan memberikan stimulasi pada anak didik secara tepat. Sudjana ( 1989: 28) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati dan memahami, sejalan dengan konsep diatas Cronbach dalam Surya ( 1978: 28) menyatakan , *“learning may be defined as the procces by which relavitely enduring change in behavior occurs as result of experiences or practice”*.

Masa anak-anak pada umumnya memiliki masalah, masalah atau kesulitan dalam interaksi kelompok maupun individu di lingkungan sekitarnya. Keadaan ini mengakibatkan kehidupan sosialnya cenderung terisolasi dari lingkungan masyarakat, bahkan keluarga hal ini merupakan akibat dari ketidak mampuannya dalam menyesuaikan diri. Berbagai upaya dan motivasi dalam pembelajaran dilakukan agar dapat memudahkan anak berkembang secara optimal, sebab mereka pasti akan hidup kembali pada masyarakat. Diperlukan sebagai kiat yang bisa digunakan dalam melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang berorientasi pada siswa. Melalui kegiatan-kegiatan bermain anak akan mengalami perasaan bahagia. Dengan timbulnya rasa suka cita itulah syaraf / neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk suatu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar

sesuatu melalui permainan. Patalozzi dan Masitoh ( 2007:18) mengatakan bahwa pendidikan di TK hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, bermakna dan hangat seperti yang diberikan oleh orang tua di lingkungan rumah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 tahun 1990 ( PP No. 27/1990) tentang pendidikan prasekolah, pendidikan prasekolah adalah suatu pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah ataupun di jalur pendidikan luar sekolah.

Pendidikan bagi anak TK adalah menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik ( halus dan kasar), kecerdasan emosi dan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*),serta kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan pertumbuhan anak TK penyelenggaraannya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilaluinya.

Model pembelajaran dengan jenis kegiatan bervariasi serta pendekatan belajar sambil bermain, bermain seraya belajar dapat menumbuhkan motivasi, percaya diri dan tanggung jawab anak didik untuk melakukan tugas yang

diberikan guru secara mandiri. Hal ini dimaksudkan untuk memberi semangat siswa dan memotivasi pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi pada diri siswa. Suasana pembelajaran yang baik diciptakan agar tidak ada penekanan psikologis bagi kedua belah pihak, baik guru maupun siswa. Untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan pada anak TK diperlukan metode-metode yang memungkinkan anak untuk meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi sehingga mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya.

Pembelajaran yang efektif bagi anak usia adalah melalui kegiatan bermain, yang menganut prinsip “ Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.” Bermain merupakan cara yang terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Melalui pendekatan bermain anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosi, kognitif, bahasa, fisik/ motorik, kemandirian dan seni.

Pada prinsipnya bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasyikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi dari pada hasil akhir. Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di TK hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu

secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar menjadi belajar seraya bermain. Dengan demikian anak didik tidak merasa canggung menghadapi pendekatan pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya. Namun kenyataannya dewasa ini banyak pembelajaran di TK yang seakan mengabaikan prinsip bermain sambil belajar, sehingga anak terfokus pada materi-materi di dalam kelas yang monoton. Ruang lingkup untuk berinteraksi social dengan teman sebaya menjadi terbatas. Mereka hanya dituntut untuk dapat menguasai bukan lagi mengenal, seperti membaca dengan lancar bukan mengenal alphabet dan memahami hitungan, tidak lagi mengenal angka. Kepekaan interpersonal anak seringkali diabaikan dan yang lebih diutamakan adalah inteligensinya padahal keduanya sangatlah dibutuhkan untuk perkembangan anak.

Pengamatan awal yang dilakukan di TK Islam Intan ditemukan bahwa masih terdapat kecenderungan siswa taman kanak-kanak masih belum terlihat berinteraksi dengan orang lain, ini ditunjukkan dengan sikap yang kurang memberikan perhatian pada saat berbicara dengan guru, belum mampu mengerjakan tugas sendiri, tidak mengikuti aturan yang diberikan, kurang sabar menunggu giliran, berebut mainan dengan teman sebaya, senang menyendiri, suka berdiam diri kurang kreatif dan tidak terlihat aktivitas bertanya yang mana kesemua faktor diatas berkaitan dengan salah satu kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner yaitu kecerdasan interpersonal atau kecerdasan intrapersonal.

Berdasarkan kondisi objektif tersebut pembelajaran dirasa kurang efektif terutama dalam mendukung kemampuan interpersonal anak. Jika pelajaran berlangsung terus-menerus seperti itu sangat disayangkan potensi yang ada pada diri anak sebagian tidak dapat berkembang secara optimal. Selain itu anak akan mengalami kejenuhan jika belajar hanya dilakukan di dalam kelas saja sementara diluar banyak ilmu yang dapat memperkaya pengetahuan anak dan perkembangan sosialnya. Banyak metode yang dapat digunakan dalam membantu anak meningkatkan kemampuan interpersonalnya, salah satunya adalah kegiatan *outdoor learning*

Menurut Agus Irawan dalam Ginting 2005, pendekatan *outdoor Learning* adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan suasana diluar kelas sebagai situasi pembelajaran yang menggunakan berbagai permainan sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran. Pendekatan kegiatan *outdoor learning* yang lebih memadukan kegiatan bermain sambil belajar. Belajar dianggap proses perubahan prilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan .

Kegiatan *outdoor learning* merupakan aktivitas belajar di luar ruangan yang juga membuat anak didik merasa senang dan bahagia. Melalui kegiatan *outdoor learning* anak akan dapat menggali dan mengembangkan potensi dan rasa ingin tahu serta meningkatkan rasa percaya diri. Dalam kegiatan *outdoor learning* melibatkan tiga aspek yang ingin dikembangkan pada anak didik, yaitu kognitif (berpikir atau pengetahuan), efektif (emosi dan perasaan) dan

Psikomotorik (fisik). Kegiatan *outdoor learning* memadukan permainan, olahraga serta diisi dengan petualangan-petualangan yang telah dirancang khusus dengan makna tersendiri disetiap kegiatannya. Kegiatan *outdoor learning* merupakan salah satu upaya untuk terciptanya tujuan pembelajaran, terhindar dari kejenuhan, kebosanan serta persepsi belajar hanya didalam kelas.

Pendekatan kegiatan *outdoor learning* menggunakan beberapa metode seperti ceramah, penugasan, tanya jawab serta belajar sambil melakukan atau mempraktekkan secara langsung kenyataan dengan situasi bermain. Kegiatan *outdoor learning* juga menerapkan pembelajaran diluar kelas dengan media game dan bernyanyi yang sesuai dengan usia perkembangan anak taman kanak-kanak dan materi yang akan disampaikan. Guru harus mampu memunculkan kegembiraan dan keinginan siswa untuk bereksplorasi terhadap lingkungannya tanpa aktivitas pemaksaan. Untuk mencapai proses ini guru harus memiliki gaya belajar yang menantang siswa dan menarik sehingga pengelolaan pembelajaran benar-benar menarik, menyenangkan, dan bermanfaat bagi siswa. Kegiatan *outdoor learning* menggunakan setting alam terbuka sebagai sarana kelas, untuk memberikan dukungan proses pembelajaran secara menyeluruh yang dapat menambah kegembiraan dan kesenangan siswa.

Kegiatan *outdoor learning* mengasah aktivitas fisik dan sosial anak dimana anak akan lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang secara



tidak langsung melibatkan kerjasama antar teman dan kemampuan berkreasi. Kegiatan ini akan memunculkan proses komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, pengambilan keputusan, saling memahami, dan menghargai perbedaan. Permainan memiliki nilai seimbang dengan belajar karena anak dapat belajar melalui bermain (*learning by playing*). Banyak hal yang dapat anak pelajari dengan permainan, keseimbangan antara motorik halus dan motorik kasar sangat mempengaruhi perkembangan psikologi anak. Disamping itu anak mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebayanya dan mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Belajar melalui permainan memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasa di sekolah maupun di rumah. Dalam permainan kelompok, anak belajar sosialisasi yang menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketika anak memainkan peran “Baik” atau “jahat” membuat anak kaya akan pengalaman emosi, anak akan memahami perasaan yang terkait dari ketakutan dan penolakan situasi yang dihadapinya. Kegiatan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mempraktikkan rasa percaya pada orang-orang lain dan kemampuan dalam bernegosiasi serta memecahkan masalah ketika bergaul dengan orang-orang yang ada disekitarnya..

Kegiatan *outdoor learning* yang dirancang sebagai strategi pembelajaran yang menerapkan prinsip pembelajaran melalui pembentukan

pengalaman ( *experiential learning*). Piaget beranggapan bahwa pemikiran anak usia dini sangat bersifat egosentris, yaitu ketidakmampuan untuk melihat dari sudut pandang individu lain ( dehart et al, 2004:305). Hal tersebut dikarenakan anak belum mampu untuk membedakan antara perspektif pribadinya dengan perspektif dari individu yang lain (Santrok, 2007:218). Hal ini membuat individu selalu berorientasi dengan apa yang telah dialami, dilihat dan didengarnya. Dengan memberikan berbagai kegiatan *outdoor learning* pada anak usia dini maka akan memperkaya pengalaman yang dimiliki serta memungkinkan munculnya berbagai kreativitas dan persepsi dalam memahami hal-hal baru. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui efektifitas *outdoor learning* dalam meningkatkan kemampuan interpersonal siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah kegiatan *Outdoor learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan Interpersonal siswa?

## **C. Keaslian Penelitian**

Beberapa penelitian sebelumnya sebagai pendukung penelitian ini, menjelaskan bahwa kegiatan yang sifatnya berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya (*peer group*) efektif untuk meningkatkan kemampuan

interpersonal siswa. Seperti penelitian Mirza (2011), bahwa metode bermain dan bercerita yang diberikan kepada anak dapat berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia 4-6 tahun. Mustikaningrum (2011) juga mengemukakan bahwa teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan kemampuan interpersonal siswa SMP. Ika Budi Maryatun (2010) mengemukakan bahwa kegiatan *outbound* dapat melatih kerjasama anak taman kanak-kanak. Ira Nur Hayati (2008) juga mengemukakan kegiatan *outdoor learning* dapat meningkatkan kohesifitas kelompok pada anggota OSIS SMA Islam Al-Ma'arif. Selain itu Muntomimah (2010), mengemukakan bahwa metode bermain bahan alam dan cair dapat meningkatkan kemampuan interpersonal bagi siswa kelompok A-2 TK Anak Saleh Malang. Hal ini dibuktikan dengan prosentase rata-rata mencapai 75% terus meningkat dari Siklus 1 dan Siklus 2.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui efektifitas kegiatan *outdoor learning* dalam meningkatkan kemampuan interpersonal siswa di TK Islam Intan Surabaya.

### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, membantu siswa, dan guru serta orang tua

dalam membantu pembentukan sikap moral anak. Adapun manfaat penelitian tersebut terbagi dalam dua hal, antara lain:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kegiatan *outdoor learning* dalam rangka meningkatkan kemampuan interpersonal siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi dan masukan kepada orang tua tentang kegiatan *outdoor learning* terhadap peningkatan kemampuan interpersonal siswa.
- b. Bagi para pengajar diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah pendekatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan interpersonal siswa.
- c. Untuk memberikan informasi kepada guru TK untuk mengenalkan dan memilih kegiatan *outdoor learning* sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan interpersonal siswa.
- d. Untuk dijadikan masukan bagi guru dalam peningkatan kualitas pengajaran dengan menggunakan kegiatan *outdoor learning*.
- e. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pedoman penelitian selanjutnya.

## E. Sistematika Pembahasan

Supaya pembahasan penulisan skripsi ini sistematis dan terstruktur, maka peneliti menyajikan sistematika pembahasan berupa bab yang terbagi dalam lima bab, antara lain:

Bab I (Bab pendahuluan). Bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, keaslian penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II (Bab Kajian Pustaka) Pada bagian ini terdiri dari teori yang dikaji, antara lain; anak prasekolah (TK), kemampuan interpersonal, kegiatan *outdoor learning*, efektivitas antara kegiatan *oudoor learning* dengan kemampuan interpersonal, kerangka teoritik, dan hipotesis penelitian. Tinjauan pustaka dimaksudkan sebagai landasan dalam membuat kerangka berfikir terhadap fokus penelitian dan untuk menjelaskan sejauh mana variabel-variabel yang diajukan mempengaruhi variabel yang diteliti.

Bab III (Bab Metode Penelitian). Pada bagian membahas tentang metode-metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Dalam pembahasan metode penelitian dipaparkan beberapa hal meliputi; rancangan penelitian, subyek penelitian, instrumen penelitian, prosedur pelaksanaan, penelitian, dan analisis data.

Bab IV (Bab Hasil Penelitian dan Pembahasan). Bab ini terdiri dari paparan hasil penelitian dan pembahasan substansi atau inisi dari laporan

penelitian yang dimaksud. Dalam Bab ini dipaparkan mengenai hasil temuan dari penelitian yang dimaksud sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun yang dibahas meliputi; hasil penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V (Bab Penutup). Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan peneliti dan saran yang diberikan kepada peneliti