

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan atau yang sering juga disebut dengan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak merasa peka/ sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini merupakan masa yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Pada masa usia dini terjadi proses pematangan baik fungsi fisik maupun psikis yang siap merespon stimulasi yang datang dari lingkungannya (Mulyasa, 2012).

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang menetap, sedangkan perubahan tingkah laku atau hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor antara lain meliputi faktor Internal yaitu kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi, kemampuan kognitif, kematangan, sikap, kondisi fisik, dan kesehatan. Sedangkan faktor Eksternal meliputi lingkungan alam, fisik, sosial, materi pelajaran, metode pengajar.

Pada era ini, perlu kita ketahui salah satu permainan yang dilakukan melalui aktivitas fisik yaitu permainan *Outbound*, bahwasanya permainan *Outbound* menjadi salah satu permainan yang digemari oleh anak usia dini, karena dengan permainan *Outbound* ini anak tidak merasa seperti belajar melainkan seperti bermain, akan tetapi anak memang sedang belajar dengan permainan.

Pada dasarnya memang untuk memberikan suatu pelajaran kepada anak usia dini haruslah dengan metode bermain sambil belajar, bukan belajar sambil bermain, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang mempunyai sifat aktif dalam melakukan segala sesuatu hal, guna mengeksplorasi terhadap lingkungan sekitarnya, oleh sebab itu aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak usia dini merupakan bagian dari suatu proses pembelajaran. Permainan *Outbound* akan membuat anak merasa senang, antusias, dan bebas bergerak dalam mengikuti kegiatan serta dapat menghadapi tantangan (Maryatun, 2012, hlm. 43).

Banyak sekali manfaat dari permainan *Outbound* untuk anak usia dini diantaranya yaitu, dapat mengetahui seberapa kuat kemampuan anak, untuk melatih sosialisai pada anak, menumbuhkan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan oranglain, melatih kemampuan

syaraf motorik pada anak, melatih anak untuk mencari jawaban atas masalah (*problem solving*) yang mereka hadapi saat bermain *Outbound*.

Melalui permainan *Outbound* banyak sekali aspek yang dapat berkembang antara lain, aspek fisik motorik, aspek kecerdasan kinestetik, dan aspek-aspek yang lainnya. Untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini bisa dengan cara permainan *Outbound* ini, karena dalam permainan *Outbound* merupakan aktivitas fisik berkaitan dengan kecerdasan kinestetik itu sendiri yaitu kemampuan untuk menggunakan gerak seluruh tubuh.

Pada hakekatnya anak adalah manusia yang sedang tumbuh dan berkembang yang memiliki kepribadian berbeda dengan manusia dewasa. Momentum yang sangat tepat untuk mengolah dan membentuk tingkah laku anak melalui program atau aktivitas jasmani adalah anak usia 3 tahun sampai 6 tahun, sebab pada rentan usia tersebut merupakan waktu yang sangat kritis bagi anak untuk belajar. Usia anak lahir sampai memasuki jenjang pendidikan dasar merupakan masa keemasan dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk melatih dan mengembangkan kemampuan fisik-motorik anak, bahasa, sosial, emosional, seni, moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai dengan optimal.

Perkembangan fisik anak sangat berkaitan dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik anak meliputi motorik kasar dan motorik halus. Disamping itu, perkembangan motorik bisa terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan yang cukup untuk melakukan aktifitas fisik dan gerakan yang melibatkan seluruh anggota tubuhnya. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, dan otak. Hal ini sangat membantu anak agar dapat mengembangkan gerak koordinasi antara tangan, kaki, dan mata serta gerak keseimbangan ataupun kelincahan anak serta kelenturan anak. Secara langsung ataupun tidak langsung, pengembangan kemampuan kinestetik akan membantu anak secara fisiologis dan psikologis.

Dari penelitian yang diamati oleh peneliti pada saat peneliti mengikuti kegiatan PPLSP 2020 di TK Kemala Bhayangkai 4 Serang, peneliti melihat ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun, anak terlihat masih bersifat pasif sehingga kecerdasan kinestetik anak tidak berkembang

dengan optimal semestinya. Anak belum bisa melakukan sebuah gerakan kombinasi, dan belum bisa menjaga keseimbangan ketika melakukan sesuatu. Jika kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton terhadap anak, itu membuat anak akan merasakan kejenuhan dan kebosanan pada dirinya, kebosanan tersebut dilimpahkan oleh anak melalui perilakunya selama kegiatan pembelajaran berlangsung seperti mengganggu temannya ataupun berlari-lari didalam kelas dan menyebabkan anak yang lainnya tidak bisa fokus pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dan untuk mengatasi kegiatan pembelajaran ini maka kegiatan pembelajarannya harus menyenangkan anak, tidak membuat diri anak cepat bosan, karena anak pada usia 5-6 tahun ini proses kegiatan pembelajarannya merupakan bermain sambil belajar. Upaya untuk mengembangkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak yaitu melalui permainan *Outbound* pada kegiatan pembelajaran.

Dalam permainan *Outbound* itu sendiri terbagi menjadi 2 jenis yaitu ada *Real Outbound* dan *Fun Outbound* (Asti, 2009, hlm. 19). Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis *Outbound*, yaitu *Fun Outbound*, karena hanya melibatkan permainan ringan saja.

As'adi (2009, hlm. 23) menyatakan bahwa *Outbound* berasal dari bahasa Inggris terdiri dari dua kata, *out* (keluar) dan *bound* (bentuk). Hal ini sependapat dengan Susanto (2010, hlm. 18) mengatakan *Outbound* adalah metode pengembangan diri melalui kombinasi rangkaian kegiatan beraspek psikomotorik, kognitif, dan afeksi dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman

Menurut Ancok (2000, hlm. 3) *Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar". *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seorang. Bentuk kegiatan *outbound* berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan yang kreatif, rekreatif, dan baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.

Permasalahan ini muncul pada saat peneliti melakukan kegiatan PPLSP sebagai praktikan di TK Kemala Bhayangkari 4, peneliti melihat kondisi anak yg kurang aktif didalam kelas nya, setelah pembelajaran selesai pun seperti tidak bersemangat. Sehingga ini dianggap menarik untuk diangkat sebagai salah satu permasalahan dalam penelitian. Kita sebagai seorang calon pendidik Anak Usia Dini sudah seharusnya dapat mengatasi permasalahan ini,

dari beberapa anak yang pasif pada saat pembelajaran didalam kelas ini merupakan suatu permasalahan.

Kecerdasan kinestetik sangat bermanfaat bagi anak dalam mengeksplorasi gerak mereka secara kreatif, sesuai keinginan mereka supaya anak tidak cepat jenuh dan bosan (Faruq, 2007, hlm. 3). Hal ini senada dengan pendapat Efendi, (2005, hlm. 153) yang menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memahami mencintai dan memelihara tubuh, dan membuatnya berfungsi seefisien mungkin.

Dari teori para ahli penulis dapat menyimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah suatu gerakan bebas dimana anak bebas untuk bergerak sesuka hati guna mengeksplorasi gerakannya sendiri secara kreatif tanpa batas agar anak tidak cepat bosan ataupun jenuh.

Kegiatan *Outbound* merupakan salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Pada kegiatan ini anak dilatih untuk berusaha melatih koordinasi otot dan gerak. *Outbound* merupakan kegiatan untuk menggali dan mengembangkan potensi anak dalam suasana yang menyenangkan (Maryam, 2012, hlm. 3). Dan dengan metode belajar dengan pengalaman anak mengalami langsung pengalaman yang akan dipelajari dan *outbound* dilakukan dengan penuh kegembiraan, karena merupakan permainan sehingga dapat membuat anak senang dan dapat menghadapi berbagai tantangan yang ada.

(Musfiroh, 2008, hlm. 50) mengatakan bahwa, kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu.

Permasalahan yang muncul disekolah merupakan suatu tanggung jawab para guru, termasuk permasalahan anak tersebut yang memiliki kurangnya menggali dan mengembangkan potensi anak dalam suasana yang menyenangkan sehingga membuat anak menjadi pasif didalam kelasnya.

Definisi selanjutnya, menurut James, (dalam Efendi, 2005, hlm. 153) kecerdasan tubuh itu dapat memungkinkan terjadinya hubungan antara pikiran dan tubuh yang diperlukan agar berhasil dalam berbagai aktifitas. Seperti menari, melakukan pantomime, berolahraga, menguasai seni bela diri dan memainkan drama. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik tidak hanya dalam bidang olah raga saja, tetapi ada kegiatan

selain olahraga seperti, menari, seni bela diri, dan pantonim termasuk kedalam kecerdasan kinestetik.

Jika permasalahan ini tidak segera diatasi, akan berdampak buruk pada anak, karena anak akan tertinggal dibandingkan dengan teman-teman yang lainnya, dan jika dibiarkan begitu saja anak tidak dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Oleh karena itu dengan melalui aktivitas permainan *outbound* dapat membantu untuk perkembangan kecerdasan kinestetik anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut harus banyak dukungan dan dorongan dari semua pihak, terutama dari guru yang berperan sangat penting dalam mengatasi permasalahan ini di sekolah, karena guru didorong untuk membuat suasana baru dalam proses pembelajarannya dengan metode belajar sambil bermain. Aktivitas permainan *outbound* terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pada saat di sekolah.

Pada pembelajaran untuk anak usia dini perlu dilakukan suatu upaya untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *outbound* sederhana, melalui kegiatan kreatif dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Pada dasarnya dalam kegiatan pembelajaran di setiap sekolah ataupun layanan pendidikan, haruslah berpusat pada anak. Maksudnya dalam kegiatan pembelajaran anak harus terlibat langsung secara aktif dan anak diberi kebebasan untuk dapat mengeksplorasi dunianya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas mengenai kondisi kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun, maka peneliti menyusun judul “**Aktivitas Permainan *Outbound* Terhadap Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak usia 5-6 tahun**” alasan peneliti mengambil judul tersebut ini peneliti tertarik untuk mengembangkannya, karena pada saat peneliti menjadi praktikan sekaligus peneliti mengikuti PPLSP 2020 di TK Kemala Bhyangkari 4.

B. Pertanyaan Penelitian

Adapun rumusan masalah yang disarankan pada latar belakang adalah tentang bagaimana aktivitas permainan *Outbound* yang dapat membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk dideskripsikannya aktivitas permainan *Outbound* yang dapat membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai suatu manfaat atau kegunaan dalam hal pendidikan, baik secara langsung maupun secara tidak langsung dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara umum untuk memberikan pengetahuan pengaruh permainan *Outbound* terhadap pentingnya suatu peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Anak diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetiknya dan kecerdasan yang lainnya seperti intrapersonal, linguistik, naturalistik, visual-spasial, logis-matematis, dan yang terakhir musikal.
- b. Dan bagi guru meningkatkan kemampuan profesionalnya memecahkan masalah peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia dini, menambah pengetahuan tentang pentingnya kecerdasan kinestetikanak usia dini, menambah pengetahuan tentang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam bermain seraya belajar yaitu dengan permainan *Outbound*.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memberikan wawasan dan ide untuk meneruskan penlitian yang selanjutnya mengenai tentang pengaruh permainan *outbound* terhadap tingkat kecerdasan kinestetik anak.

B. Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab maupun bagian bab yang berada didalam skripsi, dimulai dari bab I sampai bab V. Sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan bab pendahuluan merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Teori
Kajian teori memiliki peran penting dalam penyusunan skripsi. Bagian bab II ini menjelaskan tentang teori-teori dan konsep serta turunannya dalam bidang yang dikaji, memuat penelitian terdahulu yang relevan.
3. Bab III Metode Penelitian
Bagian ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang menguraikan tentang pendekatan penelitian, objek penelitian, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. Bab IV Temuan dan Pembahasan
Bagian bab ini menyampaikan tentang temuan penelitian hasil penelitian dan pembahasan temuan penelitian.
5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi
Pada bab ini berisi tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan yang diperoleh.

C. Defisini Operasional

Definisi Operasional adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan batasan apa saja yang akan dibahas pada penelitian ini.

1. Permainan *Outbound*

Permainan adalah suatu aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bermain. Banyak sekali jenis permainan, ada permainan tradisional, permainan modern dan masih banyak lagi permainan lainnya. Akan tetapi pada penelitian ini akan membahas tentang permainan outbound.

Pengertian *Outbound* menurut Susanto (2010, hlm. 18) “*Outbound* adalah metode pengembangan diri melalui kombinasi rangkaian kegiatan beraspek psikomotorik, kognitif, dan afeksi dalam pendekatan pembelajaran melalui pengalaman”. *Outbound* adalah metode pengembangan potensi diri melalui rangkaian kegiatan stimulasi atau permainan yang memberi pembelajaran melalui pengalaman langsung.

Permainan *Outbound* ada 2 jenis permainan *outbound* menurut (Asti, 2009, hlm. 19) yaitu *Real Outbound* dan *Fun Outbound*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Fun Outbound* karena permainannya hanya melibatkan permainan ringan saja, menyenangkan dan berisiko kecil. Penelitian ini membahas tentang pengertian *Outbound*, tujuan permainan *outbound*, manfaat *outbound*, metodologi permainan *outbound*, jenis-jenis permainan *outbound*, sejarah permainan *outbound*, permainan *outbound* untuk anak usia 5-6 tahun dan kelebihan dan kekurangan permainan *outbound*.

2. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk berfikir untuk bisa menghadapi sebuah permasalahan yang ada. Kecerdasan juga banyak macam-macamnya, akan tetapi pada penelitian ini hanya akan membahas kecerdasan kinestetik. Menurut Gardner (Yaumi, 2012, hlm. 3) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan tubuh atau gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan atau perasaannya. Dalam penelitian ini membahas mengenai pengertian kecerdasan kinestetik menurut para ahli, manfaat kecerdasan kinestetik dan karakteristik kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.