

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

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, penitipan anak, dan bentuk lain yang di tetapkan oleh menteri. Taman kanak-kanak (TK) terdapat pada jalur pendidikan sekolah. Kelompok bermain dan penitipan anak terdapat pada jalur pendidikan luar sekolah. Adapun peserta didik TK ada pada usia 4 – 6 tahun dengan lama pendidikan 1 tahun atau 2 tahun (Peraturan Pemerintah No. 27/1989 Bab III pasal 4).

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 20/2003 tentang Sisdiknas) menjelaskan pula bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Selanjutnya dalam pasal 28 ayat 3 di sebutkan mengenai bentuk penyelenggaraan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal dapat dapat berupa Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Arnita Yus (2011:46) mengatakan bahwa TK merupakan salah satu bentuk awal pendidikan sekolah yang menyediakan berbagai program belajar. Program-program ini dimaksudkan untuk membantu anak mencapai pertumbuhan dan perkembangan diri yang optimal. Pendidikan di TK pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan di TK memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Pendidikan di TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi kognitif, bahasa, emosi, fisik atau motorik (Anderson,1993). Tujuan lain dari pendidikan TK adalah membantu anak didik meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (PP No. 27/1990 pasal 3). Tujuan di atas menyiratkan bahwa pendidikan TK secara umum memfokuskan pada upaya untuk mampu meletakkan dasar kearah terjadinya perkembangan, baik itu sikap, pengetahuan, ketrampilan, maupun daya cipta yang diperlukan dalam proses perkembangan anak pada saat ini dan selanjutnya (Solehuddin,1997).

Pembelajaran TK harus mempertimbangkan berbagai hal yang berkaitan dengan tumbuh kembang mulai dari strategi pendekatan dan model pembelajaran yang akan digunakan sehingga akan memberikan stimulasi pada anak didik secara tepat. Sudjana (1989:28) menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya 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 (1979:28) menyatakan, *“Learning may be defined as the procces by which relavitely enduring change in behavior occurs as result of experiance or practice”*.

Masa anak-anak 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 akibat dari ketidakmampuan dalam penyesuaian dirinya. Berbagai upaya dan motivasi dalam pembelajaran dilakukan agar memudahkan anak berkembang seoptimal mungkin, sebab mereka pasti akan hidup kembali pada masyarakat. Diperlukan berbagai kiat yang bisa digunakan dalam melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang berorientasi pada siswa dan berangkat pada siswa. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syaraf/neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan. Pestalozzi dalam 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 pendidikan

untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau jalur pendidikan luar sekolah.

Pendidikan bagi TK adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada anak. Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi dan kecerdasan jamak (*multiple intelligence*), maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan 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 menggelitik siswa dan memotivasi pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan berarti pembelajaran yang cocok dengan suasana yang terjadi dalam diri siswa. Suasana pembelajaran yang baik diciptakan agar tidak ada penekanan psikologis bagi kedua belah pihak, guru dan siswa. Untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilan 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.

Menurut Agus Irawan dalam Ginting 2005, pendekatan *Outdoor learning* (OL) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas sebagai situasi pembelajaran serta menggunakan berbagai permainan sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran. Pendekatan OL yang lebih memadukan unsur bermain sambil belajar. Belajar dianggap proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hilgard mengungkapkan : “ *Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (whether in the laboratory or in natural environment)*”.

OL merupakan kegiatan belajar di luar ruangan yang juga membuat anak didik merasa senang dan bahagia. Melalui kegiatan OL anak akan dapat menggali dan mengembangkan potensi dan rasa ingin tahu serta meningkatkan rasa percaya diri. Dalam kegiatan OL tidak dapat di hindari melibatkan 3 aspek yang ingin dikembangkan pada anak didik, yakni kognitif (berpikir/pengetahuan), afektif (emosi dan perasaan), dan psikomotorik (fisik). OL memadukan permainan, olah raga serta diisi dengan petualangan-petualangan yang telah dirancang khusus dengan makna tersendiri di dalam setiap kegiatannya. Pendekatan OL merupakan salah satu upaya untuk terciptanya tujuan pembelajaran, terhindar dari kejenuhan, kebosanan, dan persepsi belajar hanya di dalam kelas.

Pendekatan OL menggunakan beberapa metode seperti ceramah, penugasan, tanya jawab, dan belajar sambil melakukan atau mempraktekkan kenyataan dengan situasi bermain. OL juga menerapkan pembelajaran di luar kelas dengan media *games* 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. Pendekatan OL juga menggunakan setting alam terbuka sebagai sarana kelas, untuk memberikan dukungan proses pembelajaran secara menyeluruh yang dapat menambah kegembiraan dan kesenangan siswa.

Pendekatan OL mengasah aktivitas fisik dan sosial anak dimana anak akan lebih banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang secara tidak langsung melibatkan kerja sama antar teman dan kemampuan berkreasi. Aktivitas 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 permainan (*learning by playing*). Banyak hal yang dapat anak pelajari dengan permainan, keseimbangan antara motorik halus dan motorik kasar sangat memengaruhi perkembangan psikologi anak. Reamonn O Donnchadha (2001) dalam bukunya *The Confident Child* "Permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah". Disamping itu, anak mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebayanya dan mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Belajar melalui permainan memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah di

sekolah maupun di rumah. Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang 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 dari situasi yang dia hadapi. Kegiatan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mempraktikkan rasa percaya kepada orang lain dan kemampuan dalam bernegosiasi, dan memecahkan masalah serta bergaul dengan orang sekitarnya.

Pengamatan awal yang dilakukan di TK Mutiara pada semester pertama di temukan bahwa masih terdapat kecenderungan bahwa siswa taman kanak-kanak masih belum terlihat berinteraksi dengan orang lain, ini ditunjukkan dengan sikap yang kurang memberikan perhatian pada saat berbicara dengan orang dewasa, 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, kurang disiplin dan tidak terlihat aktifias bertanya yang mana kesemua faktor di atas itu berkaitan erat dengan salah satu kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner yaitu kecerdasan antar personal atau kecerdasan Interpersonal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan kajian terhadap “Efektifitas *Outdoor Learning* dalam meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak.”

## **B. Identifikasi Perumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain, yang mana pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip : “Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Bermain merupakan cara 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 meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, 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 diri daripada 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.

Kegiatan OL yang dirancang sebagai strategi pembelajaran yang menerapkan prinsip pembelajaran melalui pembentukan pengalaman (*experiential learning*.) Disisi lain, terkait dengan perkembangan kognitif anak usia dini yang berada pada taraf preoperasional kongkret, 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 (Santrock, 2007:218). Dehart et al (2004:305) menyatakan bahwa, "*Today we know that egocentrism is not absolute in young children; when given relativity simple perspective-taking tasks, four-years-olds can adopt another person viewpoint in limited way*".

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan utama yang akan diteliti adalah : Apakah model pembelajaran *Outdoor Learning* dapat meningkatkan kecerdasarn *Interpersonal* anak?.

## **2. Pertanyaan Penelitian.**

Rumusan masalah di atas dapat dijabarkan secara operasional ke dalam pertanyaan penelitian :

- a. Bagaimana kecerdasan *interpersonal* awal siswa TK ?
  1. Bagaimana gambaran kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas kontrol?
  2. Bagaimana gambaran kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas Eksperimen?
- b. Bagaimanakah gambaran pembelajaran model *Outdoor learning* yang dilakukan di TK?
- c. Bagaimana kecerdasan *interpersonal* siswa TK setelah diberikan perlakuan ?
  1. Bagaimana kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas kontrol ?
  2. Bagaimana kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas Eksperimen setelah m pembelajaran *outdoor learning*?

- d. Apakah penggunaan pembelajaran *outdoor learning* dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* siswa TK ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kecerdasan *interpersonal* awal siswa TK.
  - a. Mengetahui gambaran kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas kontrol.
  - b. Mengetahui gambaran kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas Eksperimen.
2. Mengetahui pembelajaran model *Outdoor learning* yang dilakukan di TK.
3. Mengetahui kecerdasan *interpersonal* siswa TK setelah diberikan perlakuan.
  - a. Mengetahui kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas kontrol.
  - b. Mengetahui gambaran kecerdasan *interpersonal* siswa pada kelas Eksperimen.
4. Mengetahui efektifitas pembelajaran *outdoor learning* dalam meningkatkan kecerdasan *interpersonal* siswa TK

### D. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi peneliti, mendapat pengalaman yang berharga karena dapat mengetahui turunan dari sebuah teori, serta mengamalkan pengetahuan, keilmuan yang peneliti dapatkan selama berada di bangku kuliah.

2. Bagi Sekolah, sebagai masukan dalam pengembangan proses belajar mengajar di taman kanak-kanak.
3. Bagi rekan peneliti selanjutnya, sebagai masukan awal untuk penelitian berikutnya, khususnya penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran *outdoor learning* di taman kanak-kanak.

