

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam penerapannya Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini menuntut adanya perubahan pola pikir lama ke pola pikir baru. Pola pikir yang menganggap bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar, harus segera ditinggalkan, karena lingkungan dan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai kunci pembuka sumber belajar yang sangat luas. Dengan demikian kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar bagi anak usia dini. Belajar dilakukan dengan aktivitas aktif dimana anak melakukan banyak hal untuk mendapatkan pengalaman melalui proses saintifik.

Perkembangan jaman dan globalisasi sekarang sudah mulai merambah dunia bocah (anak-anak). Berbagai jenis permainan anak modern seperti Playstasion menjamur tak terbendung. ironisnya permainan tersebut sudah banyak dilakukan oleh anak-anak pada usia dini, usia yang seharusnya diisi dengan pengalaman gerak yang banyak untuk menunjang kecerdasan gerak-kenestetik di masa-masa pertumbuhan berikutnya. Tentunya dengan berbagai dampak yang mengikutinya, baik itu dampak positif atau negatif.

Hasil penelitian di bidang neurologi mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0 - 4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Maka masa kanak-kanak dari usia 0 - 8 tahun disebut masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan kecerdasan otak anak

dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan.

Layanan pendidikan untuk perkembangan kecerdasan kinestetik pada masa usia emas dapat diberikan melalui permainan tradisional yang disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan anak. Karena di dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai kreatifitas, terapi, dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak.

Dunia bermain adalah dunia yang penuh warna dan menyenangkan. Para pelaku permainan akan merasa terhibur dan senang dengan melakukannya. Dari kata “bermain” saja sudah menunjukkan bahwa kegiatan ini berdampak memberikan penyegaran pikiran dari berbagai aktifitas yang menjenuhkan. Bagi anak-anak, bermain memiliki peranan yang sangat penting. Beberapa pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik. Dengan demikian kemampuan kognitif dan sosialnyapun akan berkembang. Singkatnya, permainan dimasa kecil akan mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa anak kelak.

Suhendi (2001:8) yang menjelaskan bahwa: Setiap diri manusia, baik anak-anak maupun orang dewasa terdapat hasrat untuk bermain. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia...Anak-anak ingin bermain karena saat itulah mereka mendapatkan berbagai pengalaman lewat bermain melalui eksplorasi alam di sekitarnya. Dari kegiatan tersebut, mereka dapat mengenal alam dan teman

sepermainan dalam suasana yang menyenangkan. Sementara orang dewasa membutuhkan permainan sebagai sarana relaksasi dan menghibur diri.

Dari pernyataan diatas, kita mengakui bahwa melalui kegiatan bermain berbagai kompetensi bidang pengembangan dapat diperoleh khususnya untuk anak usia dini Kompetensi tersebut merupakan dasar pengembangan potensi anak kelak dikemudian hari. Pemilihan permainan yang berupa *game-game* menarik dan kreatif sangat menentukan pencapaian kompetensi-kompetensi diatas. Guru sebagai kreator, pemimpin dan pembimbing permainan di lembaga PAUD/RA/TK harus jeli dan kreatif mengoptimalkan permainan di sekolah agar bidang pengembangan dan kecerdasan anak dapat dioptimalkan.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini berdasarkan Kurikulum 2013 adalah untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Peningkatan kualitas pada berbagai jenis dan jenjang pendidikan termasuk taman kanak-kanak dan sekolah dasar merupakan titik berat pembangunan pendidikan pada saat ini dan pada kurun waktu yang akan datang. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, non formal atau informal.

Secara spesifik untuk Pendidikan Anak Usia Dini (selanjutnya disingkat PAUD) dinyatakan tujuan pendidikan anak usia dini pada Taman Kanak-kanak adalah membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan

fisik meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar. Untuk mencapai tujuan tersebut ruang lingkup kurikulum dipadukan dalam dua bidang pengembangan yaitu bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar.

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak, meliputi : berbahasa, kognitif, fisik / motorik dan seni. Kognitif sendiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, sehingga dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika dan kemampuan sains.

Pendidikan Anak Usia Dini Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang dengan karakteristik adalah: 1) Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. 2) Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan. 3) Menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak. 4) Memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran.

Dalam Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pembentukan sikap dilaksanakan melalui pembiasaan yang melebur dalam program pengembangan. Program pengembangan dalam kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini mencakup: 1) Pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan

suasana belajar untuk tumbuh-kembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral dalam konteks bermain. 2) Pengembangan motorik mencakup perwujudan suasana untuk tumbuh-kembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. 3) Pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk tumbuh-kembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. 4) Pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk tumbuh-kembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain. 5) Pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk tumbuh-kembangnya sikap dan keterampilan sosial dalam konteks bermain. 6) Pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk tumbuh-kembangnya apresiasi seni dalam konteks bermain.

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan metode pengajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman murid. Tentunya semua metode pengajaran yang pernah diterapkan selama ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Terlepas dari semua itu, metode pengajaran yang sering diterapkan oleh guru-guru kita saat ini adalah cenderung untuk hanya mengaktifkan salah satu sisi otak sang murid saja. Karena pada hakekatnya otak manusia terbagi menjadi dua, yaitu otak kiri dan otak kanan.

Kedua belahan otak manusia ini memiliki tugas dan cara kerja yang berbeda. Otak kiri bekerja untuk hal-hal yang terkait dengan kata, angka dan daftar. Sementara otak kanan berkerja untuk hal-hal yang terkait dengan kesadaran, imajinasi, warna, keindahan. Sebagaimana dua kaki dan tangan, aktivitas manusia akan mudah dikerjakan bila kedua pasang organ tersebut bekerja dengan baik. Tentunya berjalan dengan dua kaki akan jauh lebih optimal

dibandingkan dengan jalan satu kaki. Demikianlah perumpamaannya dengan otak kita.

Umumnya manusia hanya memfungsikan salah satu otaknya saja, ada yang dominan otak kirinya adapula yang dominan otak kanannya. Bisa dibayangkan bagaimana luar biasanya otak manusia bila kedua belahan otaknya dapat dioptimalkan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana anak hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikannya dan sedikit peluang bagi anak untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga anak menjadi pasif.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu memiliki dan memecahkan problema pendidikan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Tantangan guru dalam mengajar akan semakin kompleks. Anak saat ini cenderung mengharapkan gurunya mengajar dengan lebih santai dan menggairahkan. Persoalannya adalah guru sering kali kurang memahami bentuk-bentuk metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Ketidapahaman itulah membuat banyak guru secara praktis hanya menggunakan metode konvensional, sehingga banyak anak merasa jenuh, bosan atau malas mengikuti pelajaran.

Masih cukup banyak guru yang memakai metode konvensional dalam melaksanakan pembelajaran. Tentu metode konvensional tersebut bukan satu kesalahan, tetapi kalau terus-menerus dipakai maka dapat dipastikan suasana pembelajaran berjalan secara monoton tanpa ada variasi. Oleh karena itu, sudah sepantasnya guru mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih lagi jika dikaitkan dengan upaya meningkatkan aktivitas belajar anak .

Pemilihan metode pembelajaran disamping harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran juga ditetapkan dengan melihat kegiatan yang akan dilakukan, pembelajaran pembelajaran sangat beraneka ragam, guru dapat memilih pembelajaran pembelajaran yang efektif untuk mengantarkan murid mencapai tujuan.

Keberhasilannya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu (*knowledge transfer*) melalui proses pembelajarannya, dalam hal ini strategi pembelajaran menjadi penting dalam proses belajar tersebut. Banyak pembelajaran pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh para guru, pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran

tersebut, antara lain :Pembelajaran Ceramah, Pembelajaran Tanya jawab, Pembelajaran diskusi, Pembelajaran pemberian tugas, Pembelajaran demonstrasi, Pembelajaran karyawisata, Kerja kelompok (*inquiri*), Pembelajaran bermain peran, Pembelajaran dialog, Pembelajaran bantah membantah, dan Pembelajaran bercerita (Sudrajat, 2009).

Kemampuan guru dalam memilih dan memilah metode, yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar anak . Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya bahasa Indonesia Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran pembelajaran yang akan digunakan.

Terdapat banyak strategi pembelajaran pembelajaran, dan dari sekian banyak pembelajaran pembelajaran tersebut,dapat dikatakn bahwa tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari pada model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan menerapkan berbagai model pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sangat beraneka ragam tersebut. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk hanya menggantungkan diri pada satu model pembelajaran saja.

Begitu juga anak dalam belajar, jika anak bisa mengaktifkan dua sisi otaknya secara efektif, maka penulis yakin mereka akan dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan guru kepada anak . Bukan hanya itu, kemampuan logika anak akan lebih berkembang ketimbang mereka harus menghafal kata demi kata dan kalimat demi kalimat. Metode pengajaran/pemberlajaran yang dapat

mengoptimalakan kedua belah sisi otak manusia tersebut adalah metode *mind mapping* (Peta Pikiran).

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan , pada Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa:

- (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan, sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Guru sebagai salah satu faktor eksternal yang penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik, maka guru harus berperan dengan baik dan guru perlu memiliki kinerja yang baik. Menurut Sahertian, P.(1992:32), ciri guru yang memiliki kinerja yang baik sebagai berikut:

- (1) guru dapat melayani pembelajaran peserta didik secara individual,
- (2) guru memberi persiapan dan perencanaan pembelajaran yang diperlukan,
- (3) guru mengikutsertakan peserta didik dalam berbagai pengalaman belajar, dan
- (4) guru menempatkan diri sebagai pemimpin yang aktif bagi peserta didik.

Didasarkan pada uraian di atas, guru dituntut untuk memiliki komitmen, kemauan keras dan kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan standar proses tersebut di atas. Guru yang profesional akan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna. Hal tersebut akan membuat anak menjadi kreatif, mandiri dan

memiliki kompetensi yang tinggi. Proses pendidikan yang dikelola dengan sempurna dan ditunjang guru yang profesional akan menghasilkan kualitas produk yang baik pula (Mulyasa, E., 2007).

Pembelajaran bagi anak usia dini bukan berorientasi pada sisi akademis saja melainkan menitikberatkan kepada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, bahasa, intelektual, sosial-emosi serta seluruh kecerdasan (Kecerdasan Jamak). Dengan demikian, pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan harus dapat mengakomodasi semua aspek perkembangan anak dalam suasana yang menyenangkan dan menimbulkan minat anak.

Dewasa ini problematika pendidikan anak usia dini yang terjadi di Indonesia salah satunya adalah proses belajar mengajar yang diberikan di kelas, umumnya hanya mengemukakan konsep-konsep dalam suatu materi. Proses belajar mengajar yang banyak dilakukan adalah model pembelajaran ceramah dengan cara komunikasi satu arah (teaching directed), di mana yang aktif 90% adalah pengajar.

Sedangkan menurut Bartlet pembelajaran lebih bermakna adalah proses pembelajaran yang membangun makna (input), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga akan berkesan lama dalam ingatan/memori (terjadi rekonstruksi). Sementara itu, menurut John Dewey, pembelajaran sejati adalah lebih berdasar pada penjelajahan yang terbimbing dengan pendampingan daripada sekedar transmisi pengetahuan. Pembelajaran merupakan individual discovery. Hal tersebut senada dengan pendapat Burton bahwa "Learning is experience". Pengalaman merupakan sumber dari pengetahuan, nilai dan keterampilan. Pendidikan memberikan kesempatan dan pengalaman dalam proses pencarian

informasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan bagi kehidupannya sendiri.

Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran alternatif yang saat ini sedang digemari dan diyakini lebih berhasil dari kegiatan ceramah adalah pendidikan luar ruang (outbound education), yang sarat dengan permainan yang menantang, mengandung nilai-nilai pendidikan, dan mendekatkan pada dunia nyata.

Outbound adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip experiential learning (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam program outbound tersebut anak secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan.

Dengan konsep interaksi antar anak dan alam melalui kegiatansimulasi di alam terbuka. Hal tersebut diyakini dapat memberikan suasana yang kondusif untuk membentuk sikap, cara berfikir serta persepsi yang kreatif melalui kegiatan tim (teamwork), keterbukaan, toleransi dan kepekaan yang mendalam, yang pada harapannya akan mampu memberikan semangat, inisiatif, dan pola pemberdayaan baru dalam suatu sekolah.

Melalui simulasi outdoor activities ini, anak juga akan mampu mengembangkan potensi diri, baik secara individu (personal development) maupun dalam kelompok (team development) dengan melakukan interaksi dalam bentuk komunikasi yang efektif, manajemen konflik, kompetisi, kepemimpinan, manajemen resiko, dan pengambilan keputusan serta inisiatif.

Pembelajaran kooperatif seperti yang pernah di gunakan oleh guru yang bersangkutan mengalami kendala terutama karena jumlah anak yang terlalu banyak sehingga Bapak/Ibu guru sulit mengendalikan anak di dalam kelas dan anak cenderung ramai. Anak yang aktif dalam pembelajaran kurang merata, dan hanya didominasi oleh anak tertentu saja.

Kondisi tersebut di atas mengakibatkan kegiatan belajar mengajar (KBM) lebih menekankan pada pengajaran daripada pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan lebih didominasi oleh anak -anak tertentu saja. Peran serta anak belum menyeluruh sehingga menyebabkan diskriminasi dalam kegiatan pembelajaran. Anak yang aktif dalam KBM cenderung lebih aktif dalam bertanya dan menggali informasi dari guru maupun sumber belajar yang lain sehingga cenderung memiliki pencapaian kompetensi belajar yang lebih tinggi. Anak yang kurang aktif cenderung pasif dalam KBM, mereka hanya menerima pengetahuan yang datang padanya sehingga memiliki pencapaian kompetensi yang lebih rendah di tambah lagi dengan materi pelajaran kelas V yang relatif banyak.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta anak secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh anak -anak tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan metode pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima anak tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan anak dalam mempelajari dan

menelaah ilmu yang ada terutama mata pelajaran IPS.

Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antaranak. Tujuan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

Strategi ini berlandaskan pada teori belajar Vygotsky (dalam Mulyasa, 2007) yang menekankan pada interaksi sosial sebagai sebuah mekanisme untuk mendukung perkembangan kognitif.^[3] Selain itu, metode ini juga didukung oleh teori belajar information processing dan cognitive theory of learning

Metode pembelajaran kooperatif learning mempunyai manfaat-manfaat yang positif apabila diterapkan di ruang kelas. Beberapa keuntungannya antara lain: mengajarkan anak menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari anak lain; mendorong anak untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu anak belajar menghormati anak yang pintar dan anak yang lemah

Pembelajaran kooperatif mempunyai tiga karakteristik yaitu: “(1) anak belajar dalam tim-tim belajar yang kecil (6-7 orang anggota), (2) anak didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok, (3) anak diberi imbalan atau hadiah atas dasar prestasi kelompok” Slavin (dalam Mahmud .2011).

Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) meningkatkan kemampuan akademik melalui kolaborasi kelompok, (2) memperbaiki hubungan antar anak yang berbeda latar belakang etnik dan kemampuannya, (3) mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah melalui kelompok, (4) mendorong proses demokrasi di kelas” Barba (dalam Susanto, 2009).

Adapun tujuan *outbound* menurut Adrianus dan Yufiantara lain (1) mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan anak (2) berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan (3) mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan memahami perbedaan (4) membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan (5) lebih mandiri dan bertindak sesuai keinginan (6) lebih empati dan sensitive dengan perasaan orang lain (7) mampu berkomunikasi dengan baik (8) mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif (9) memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik (10) menanamkan nilai-nilai positif sehingga terbentuk karakter anak melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup (11) membangun kualitas hidup anak yang berkarakter

Dworetzky mengemukakan bahwa fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak . Jadi berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak .

Salah satu kegiatan pengembangan profesi guru adalah berupa karya tulis ilmiah (PTK). Guru perlu meningkatkan profesionalismenya melalui kegiatan PTK . Karya Tulis Ilmiah yang perlu dikembangkan untuk langsung memperbaiki mutu pembelajaran adalah penelitian yang menyangkut perbaikan pembelajaran, khususnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Permasalahan yang sangat dirasakan saat ini adalah banyaknya guru yang kesulitan dalam mengumpulkan angka kredit dari kegiatan pengembangan profesi. Banyak guru yang telah mengajukan usulan berupa penelitian yang berkaitan pembelajaran, tetapi hasilnya kurang memuaskan. Untuk itulah diupayakan adanya program pembimbingan untuk jenis penelitian yang langsung berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

Melalui jenis PTK, masalah-masalah pembelajaran dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dapat diaktualisasikan secara sistematis dan efektif. Upaya penelitian tersebut diharapkan dapat menciptakan sebuah budaya belajar atau di kalangan guru. Penelitian yang berkait dengan upaya perbaikan pembelajaran menawarkan peluang sebagai strategi pengembangan kinerja, sebab pendekatan penelitian ini menempatkan guru sebagai peneliti, sebagai agen perubahan yang pola kerjanya bersifat kreatif dan inovatif.

Berdasarkan kenyataan diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji mengenai metoda pembelajaran melalui permainan di lembaga PAUD/RA/TK sebagai usaha untuk memaksimalkan tugas perkembangan anak usia dini. Manfaat yang diperoleh guru setelah memahami tentang metode permainan ini adalah guru dapat menerapkan strategi belajar baik di dalam maupun kegiatan di luar kelas

disesuaikan dengan tujuan bidang perkembangan anak. Diharapkan guru dapat lebih semangat untuk menambah ilmu baik secara teori maupun praktek. Usaha tersebut dapat diperoleh dari berbagai kegiatan baik yang berupa seminar, workshop maupun diklat. Kajian ini diberi judul metoda permainan dalam pembelajaran anak usia dini . Istilah Anak Usia Dini pada kajian ini dibatasi pada usia sekolah awal (PAUD/RA/TK) atau usia 4-6 tahun.

Untuk itu penulis melakukan penelitian dengan judul “ Permainan Outbond dalam upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo”

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas maka identifikasi masalah :

- 1). Pembelajaran PAUD masih berpusat pada guru ,
- 2) Anak kurang aktif dalam pembelajaran ,
- 3) Anak kurang terbiasa memecahkan permasalahan yang kontekstual ,
- 4) pembelajaran belum kontekstual ,
- 5) Anak belum terbiasa melakukan kegiatan di luar kelas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut

- 1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan *Outbond* di RA Darul Ulum Sidoarjo?
- 2) Mengapa RA Darul Ulum Prambon melaksanakan pembelajaran permainan Out Bond ?
- 3) Apakah pelaksanaan pembelajaran permainan *Outbond* dapat meningkatkan kecerdasan kinestik anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo?

1.3. Hipotesis Tindakan

Didasarkan pada rumusan masalah di atas , maka hipotesis tindakan dalam dalam penelitian ini adalah :

- 1) Pelaksanaan pembelajaran permainan *Outbond* anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran permainan *Outbond* dapat meningkatkan kecerdasan kinestik anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo.

1.4. Tujuan Penelitian

Seperti apa yang dijelaskan pada latar belakang dan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

- 1) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan *Outbond* dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo.
- 2) Mengetahui alasan RA Darul Ulum melaksanakan pembelajaran permainan Out Bond.
- 3) Mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan *Outbond* dapat meningkatkan kecerdasan kinestik anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo.

1.5. Manfaat penelitian

- 1) Bagi anak , PTK ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar tentang peningkatan kecerdasan kinestetik.
- 2) Bagi Guru, khususnya peneliti bermanfaat untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran PAUD yang sesuai dengan standar proses pembelajaran .

- 3) Bagi Sekolah merupakan upaya inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan Sekolah , khususnya dalam meningkatkan kualitas hasil belajar anak usia dini .

1.6. Definisi Operasional

- 1). Pembelajaran *outbound* merupakan kegiatan belajar sambil bermain atau sebaliknya. Belajar sambil bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan perkembangan sosial anak serta untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak. Melalui pembelajaran ini guru memberi sejumlah tugas pada anak untuk berusaha menguatkan jasmani dan rohaninya, guru berusaha memberi tugas pada anak dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di RA Darul Ulum Sidoarjo.
- 2). Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 50). Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur.