

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan di luar ruangan yang diminati oleh berbagai kalangan memiliki banyak tujuan dan manfaat, seperti membangun kerjasama, membangun karakter, dan sebagainya. Aktivitas luar kelas saat ini banyak digunakan untuk dunia pendidikan dan pembentukan jati diri seseorang sebagai media pembelajaran. Tidak hanya sebagai media pembelajaran, aktivitas luar kelas juga sebagai ajang rekreasi untuk anak-anak, orang dewasa, bahkan untuk keluarga.

Kegiatan ini menimbulkan keceriaan dan kesenangan yang terjadi didalamnya, sehingga orang yang melakukannya merasa ada kepuasan tersendiri. Aktivitas luar kelas sangat bagus untuk kesehatan mental, kepercayaan diri, tanggung jawab, disiplin, dan saling menghargai. Kegiatan tersebut semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Semakin pesat perkembangan aktivitas luar, banyak kalangan yang memanfaatkannya menjadi hal yang sangat bermanfaat. Terdapat berbagai aspek juga menjadi sangat berkembang.

Aktivitas luar kelas (dalam rekreasi) merupakan kegiatan di luar ruangan yang mempunyai sifat menyenangkan, karena dapat dilihat, dinikmati, dikagumi, dan belajar mengenai ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa. Kegiatan aktivitas luar kelas dapat disajikan dalam bentuk permainan, observasi atau pengamatan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Penyajian

aktivitas luar kelas dapat dimodifikasi dan dikemas dengan sederhana, supaya penyampaian materinya dapat diterima dengan baik.

Aktivitas di luar kelas mengacu pada rekreasi yang dilakukan di luar ruangan dan paling sering dilakukan di alam. Kegiatan yang mencakup rekreasi luar kelas bervariasi tergantung pada lingkungan fisik tempat mereka lakukan. Di banyak kota, tempat rekreasi untuk berbagai kegiatan di luar ruangan diciptakan untuk masyarakat. (Krumpe, 2006) telah menambahkan unsur harapan pribadi, kepuasan dan kenikmatan dalam interpretasinya tentang rekreasi luar ruangan baru-baru ini. Definisi rekreasi luar kelas sebagai segala bentuk pengalaman selama waktu luang seseorang dimana seseorang secara sukarela memilih untuk terlibat (secara fisik atau mental) dalam kegiatan karena harapan, kepuasan, dan kenikmatan pribadi.

(Pestalozzi) mengemukakan sebuah teori bahwa anak pada dasarnya memiliki pembawaan yang baik. Pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan, masing-masing tahap tumbuh kembang anak haruslah tercapai dengan sukses sebelum berlanjut pada tahap berikutnya. Dalam tahap perkembangannya terjadi sebuah masalah akan menjadi sebuah hambatan bagi anak dalam menyelesaikan tugas perkembangan berikutnya.

(Schehl, B., 2021) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis aktivitas luar kelas, yang dinamakan kegiatan komunitas dan kegiatan budaya. Dikalangan sosial ditawarkan rekreasi. Pernyataan tersebut mengarah pada aktivitas luar kelas

dengan adanya beberapa pilihan yang dapat diterapkan pada anak. Aktivitas yang bersifat rekreasi sangat membantu perkembangan anak pada usianya. Aktivitas luar kelas membantu anak-anak untuk mengembangkan jati dirinya.

Perkembangan anak terjadi mulai aspek sosial, emosional, dan intelektual yang berkembang pesat saat anak memasuki usia prasekolah. Usia emas anak ini jika mendapat perhatian yang maksimal akan mampu mewujudkan kesejahteraan dimasa mendatang, orang tua kurang memahami apa yang terjadi pada anak dan kurang memberi stimulus yang tepat, maka yang terjadi adalah perkembangan yang kurang optimal. Usia ini umumnya seorang anak disebut juga sebagai usia prasekolah, karena dalam rentang perkembangan usia ini seorang anak umumnya diikutsertakan oleh orang tua dalam program pendidikan prasekolah baik itu formal maupun non formal (Nugraha, 2003).

Melihat aktivitas luar kelas merupakan salah satu media pembelajaran, maka banyak bentuk aktivitas luar ruangan yang dapat membentuk perilaku-perilaku pada anak. Bentuk kegiatan yang menyenangkan tentu memiliki daya tarik yang tinggi untuk anak menyukai kegiatan tersebut. Konsep paling efektif anak untuk belajar adalah bermain dan menyenangkan. Saat anak sudah mulai merasa nyaman dengan kondisi dan suasana yang dibangun pada kegiatan tersebut, akan lebih mudah bagi anak untuk menerima dan meresap maksud dari aktivitas tersebut.

Ketika anak sudah bisa menerima materi yang disampaikan, maka sebagai guru atau instruktur bisa mengatur dan menuntun anak untuk mencapai tujuan pembentukan karakternya. Bentuk aktivitas luar kelas melalui sebuah permainan

adalah untuk meningkatkan kreativitasnya dalam melakukan suatu hal yang dapat anak-anak tersebut terapkan dalam kehidupan sehari-harinya. Aktivitas luar kelas ini dapat menstimulasi anak untuk berpikir kreatif tanpa adanya tekanan. Anak akan lebih mudah untuk berpikir kreatif karena pada usianya anak memiliki imajinasi yang tinggi. Sebagai guru atau instruktur harus mampu mengarahkan anak-anak didiknya dalam menyalurkan imajinasi mereka dengan hal yang tentunya menyenangkan tanpa justifikasi, sehingga anak tersebut anak lebih percaya diri dalam mengembangkan kreativitasnya.

Seperti yang diungkapkan oleh (Soefandi, 2009) mengatakan bahwa masa usia prasekolah merupakan saat yang paling penting dalam rentang kehidupan manusia, karena pada usia ini perkembangan kecerdasan anak mengalami peningkatan yang pesat dan anak mulai sensitif menerima berbagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak termasuk kreativitas itu sendiri. Anak akan lebih peka terhadap sekelilingnya yang membuat anak dapat lebih percaya diri untuk mengembangkan kreativitasnya. Potensi tersebut yang menjadi suatu *skill* pada masa usia prasekolahnya.

Orang-orang kreatiflah yang banyak memberikan sumbangsih bagi dunia dan kemajuan peradaban dengan penemuan karya mereka dan ilmu pengetahuan. Terciptanya orang-orang kreatif yang mampu menciptakan sesuatu yang baru atau yang berani mencoba sesuatu yang baru maka akan bermanfaat besar dalam kehidupan seperti kehidupan yang lebih maju, lebih mudah, lebih indah, lebih nyaman, lebih cepat dan sebagainya. Kenyataannya perkembangan kreativitas di

Indonesia tidak dianggap penting dalam kelangsungan hidup manusia. Kurangnya kesadaran keluarga maupun lingkungan terhadap pentingnya nilai-nilai kreativitas.

Aktivitas luar kelas dapat mengembangkan *self-efficacy*, yaitu keyakinan atau kepercayaan seseorang pada kemampuannya untuk berhasil melakukan sesuatu dalam situasi tertentu (Hackett et al., 2021). Sejalan dengan pemikiran tersebut, maka dengan adanya aktivitas luar kelas berperan penting dalam mengembangkan daya kreatif seseorang untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasan. Membantu mengembangkan potensi lainnya pada diri seseorang.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki kecenderungan dapat melatih anak untuk mengeluarkan ide-ide yang muncul atau mengekspresikan diri dalam proses pembelajaran. Pengintegrasian kesemua dimensi dalam perumusan kreativitas tentu saja membawa sejumlah konsekuensi. Baik pada saat dilakukan pembelajaran untuk memanfaatkan dan meningkatkan kreativitas, maupun mengembangkan alat ukur dan melakukan pengujian kreativitas. Tataran konseptual merupakan keharusan untuk memberi landasan yang kuat bagi pengintegrasian tersebut, karena itu di bawah ini diuraikan sejumlah teori yang dijadikan titik acu dan berbagai rumusan tentang kreativitas.

Teori gestalt merupakan landasan utama bagi pengembangan pemahaman tentang kreativitas yang bersifat holistik dan atau integratif, karena teori gestalt memang menekankan pentingnya pemahaman yang bersifat menyeluruh. Menyeluruh dalam gestalt tidak berarti akumulasi, tetapi lebih mendekati sintesis.

Setiap unsur pembangunannya diakui sebagai suatu entitas, tetapi kebermaknaannya muncul hanya dalam persenyawaan semua unsur. Dalam kerangka kreativitas, sebagaimana yang terlihat pada model Clark, salah satu unsur tidak berfungsi sebagai pelengkap, tetapi keempatnya (intuisi, perasaan, penginderaan, dan berpikir) merupakan satu kesatuan.

Dilihat darifaktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas, yaitu diri anak itu sendiri, pola asuh, lingkungan, sistem pendidikan dan latar belakang sejarah dan budaya ternyata dapat menghambat untuk mengungkapkan kreativitas anak. Pada diri anak, bahwa gen yang diwarisi anak berperan dalam menentukan batas-batas kreativitas anak. Seseorang yang menyandang kelainan fisik, maka otomatis dapat menghambat anak untuk mengungkapkan kreativitasnya. Pola asuh yang diberikan kepada anak, jika seorang anak dibesarkan dengan pola asuh yang tepat maka anak akan mampu mengungkapkan kreativitasnya dengan baik dan sebaliknya. Dilihat dari sistem pendidikan saat ini seperti yang dinyatakan oleh (Rachmawati, 2012) mengatakan bahwa sistem pendidikan lebih berorientasi pada pendidikan akademik dan industri tenaga kerja.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak, salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar. Pada prinsipnya bermain tidak dapat dilepas begitu saja dari kehidupan anak-anak karena bermain merupakan proses yang sangat mendasar dalam pertumbuhan fisik, perkembangan mental,

perkembangan kreativitas serta perkembangan sosial seorang anak. Banyak jenis permainan yang dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak salah satunya permainan konstruktif.

Penelitian sebelumnya tentang program *outdoor activity* yang melibatkan faktor kreativitas belum ada hingga saat ini. Penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli (McCurdy et al., 2010) membahas kompatibilitas kesehatan mental dan *outdoor activity* melalui pemeriksaan topik-topik berikut: klasifikasi akses ke lingkungan alam untuk kegiatan dan program petualangan di luar kelas. Penelitian yang dilakukan (Russ, 2003) mengidentifikasi *outdoor activity* melalui proses kognitif dan afektif dalam permainan. Penelitian ini juga mencoba membuktikan bahwa perubahan kepribadian tetap terjadi pada partisipan dalam kurun waktu tertentu.

Adapun hasil dari observasi yang peneliti lakukan, maka peneliti membuat sebuah program yang berkaitan dengan aktivitas luar kelas (*outdoor activity*) untuk meninjau bagaimana perkembangan anak dalam membentuk nilai kreativitas, dan diharapkan agar anak mampu mendapatkan pengalaman belajar dari tindakan, pemikiran, perasaan dan refleksi mereka.

Beberapa penelitian terdahulu tersebut banyak yang membahas tentang *outdoor activity* dan kaitannya dengan mengembangkan nilai-nilai kreativitas siswa dengan lingkungan alam, kepekaan lingkungan mereka, dan perilaku di luar kelas, serta hubungan sosial mereka. Belum banyak penelitian yang komprehensif tentang pembentukan nilai-nilai kreativitas melalui pengalaman aktivitas luar kelas.

Penelitian ini akan berfokus pada kemunculan indikator nilai kreativitas pada pengalaman aktivitas luar kelas (*outdoor activity*).

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat bagi pembatasan mengenai objek penelitian yang diangkat manfaat lainnya adalah agar peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang di peroleh di lapangan. Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada pembentukan nilai-nilai kreativitas pada anak dimaksudkan untuk membatasi penelitian. Tindakan sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan. Penelitian ini meliputi bagaimana pembentukan nilai- nilai kreativitas pada anak melalui aktivitas luar kelas agar dapat terbentuk secara maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian telah ditentukan, maka perumusalah masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh *outdoor activity* terhadap nilai-nilai kreativitas pada anak?
2. Bagaimana strategi *outdoor activity* dalam menstimulasi kreativitas pada anak?
3. Bagaimana peran guru pada *outdoor activity* dalam menstimulasi anak untuk kreatif?
4. Bagaimana respons anak terhadap *outdoor activity* hubungannya dengan kreativitas mereka?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah di tentukan, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu,

- (a) Memberikan pengaruh *outdoor activity* terhadap kreativitas anak.
- (b) Memberikan stimulasi kreativitas melalui *outdoor activity*
- (c) Sebagai pemahaman peran seorang guru pada *outdoor activity* dalam menstimulasi kreativitas anak
- (d) Mengetahui respon anak terhadap *outdoor activity* kaitannya dengan kreativitas

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah memberikan pengalaman *outdoor activity* pada anak yang dapat meningkatkan dan membentuk karakteristik dari nilai-nilai kreativitas yang tersalurkan secara maksimal dan memberikan kesan yang baik terhadap kegiatan *outdoor activity* pada akademik maupun instansi yang menaungi anak-anak.

Memberikan manfaat yang besar juga untuk guru atau pelatih bahwa *outdoor activity* merupakan salah satu media yang tepat untuk mengasah kreativitas anak. Penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan potensi-potensi anak pada masa pertumbuhannya.

Penelitian ini tentu bermanfaat bagi peneliti sendiri tentunya untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Olahraga Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan.