

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang sangat diminati oleh masyarakat umum untuk mengisi waktu luang, dikarenakan olahraga tidak ada batasan usia, baik anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia memiliki hak untuk berolahraga, terlebih masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan dan daerah padat penduduk sehingga mengharuskan mereka hidup dengan etos kerja tinggi dan hidup di tengah kesibukan kota yang sangat menyita waktu mereka untuk berolahraga. Saat ini banyak sekali masalah kesehatan pada individu sedang meningkat karena kurangnya olahraga dan aktivitas fisik,

Di sisi lain, lewat acara olahraga, banyak orang terlibat dengan olahraga secara langsung atau tidak langsung, baik dengan aktif tampil atau dengan menonton olahraga. Secara umum, olahraga membantu individu menjaga kesehatan fisik dan mental mereka dan menjadi sumber kesenangan dan hiburan. Dari hal inilah bahwa dengan melakukan aktifitas fisik atau dengan kita berolahraga akan memberikan berbagai manfaat bagi tubuh kita (Suleyman, 2012). Secara sederhana olahraga dapat dilakukan oleh siapapun, dimanapun, tanpa memandang dan membedakan jenis kelamin, suku, ras, dan lain sebagainya.

(Toho Cholik Mutohir, 2007) mengemukakan hakekat olahraga sebagai refleksi kehidupan masyarakat suatu bangsa. didalam olahraga tergambar aspirasi serta nilai-nilai luhur suatu masyarakat, yang terpantul melalui hasrat mewujudkan

diri melalui prestasi olahraga. Kita sering mendengar bahwa kemajuan suatu bangsa dapat tercermin dari prestasi dalam bidang olahraga. Harapannya, olahraga di Indonesia menjadi instrumen untuk mendorong perkembangan masyarakat dan menciptakan individu yang unggul secara fisik, mental, intelektual dan sosial.

(Douglas, Hartmann., Christina, 2011) mengatakan pada dasarnya olahraga adalah tentang partisipasi. Olahraga menyatukan individu dan komunitas, menyoroti kesamaan dan menjembatani perbedaan budaya atau etnis. Olahraga menyediakan forum untuk belajar keterampilan seperti disiplin, kepercayaan diri, dan kepemimpinan dan mengajarkan prinsip-prinsip inti seperti toleransi, kerja sama, dan rasa hormat. Olahraga mengajarkan nilai usaha dan bagaimana mengatur kemenangan dan juga kekalahan. Saat ini aspek positif dari olahraga ditekankan, olahraga menjadi kendaraan yang kuat yang melaluinya. Olahraga pada dasarnya bersifat netral tetapi manusialah yang kemudian meningkatkan aktivitas dan memberi makna pada aktivitas itu sendiri. Sejalan dengan kegiatan olahraga, Menurut (Bessy Sitorus, 2015) memiliki tujuan, diantaranya 1) Olahraga dengan tujuan pendidikan, 2) Olahraga dengan tujuan meningkatkan kesehatan, 3) Olahraga dengan tujuan untuk kesenangan, 4) Olahraga untuk rehabilitasi, 5) Olahraga yang tujuannya untuk permainan. Pemahaman bermain dapat dilakukan dengan cara beraneka ragam, salah satunya menggunakan metode *outbound* atau pendidikan di alam terbuka.

Outbound merupakan kegiatan di alam terbuka yang dilakukan bersama yang bertujuan untuk memberikan nilai – nilai yang bermanfaat. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar dan penambah wawasan pengetahuan yang didapat

dari serangkaian pengalaman dilakukannya. Selain itu, permainan *outbound* juga digunakan dalam program pengembangan diri, terutama untuk meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan komunikasi dan leadership. Banyak perusahaan menyelenggarakan kegiatan *outbound* untuk para karyawannya untuk memperkuat rasa solidaritas, meningkatkan motivasi dan meningkatkan kinerja karyawan. Secara keseluruhan, sejarah permainan *Outbound* sangat erat kaitannya dengan keterampilan pengembangan diri dan kerja sama tim. Permainan *Outbound* yang digunakan sekarang ini dikembangkan dalam berbagai konteks untuk meningkatkan keterampilan individu dan kerja sama tim dalam berbagai situasi.

(Rahayu, 2017) Mengemukakan bahwa metode *outbound* merupakan salah satu cara alternatif yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar atau pelatihan yang biasanya dilakukan di dalam ruangan. melalui kegiatan *outbound*, anak-anak dapat belajar makna kerja sama sebagai salah satu kunci kesuksesan bersama. Kegiatan ini sering melibatkan bermain dalam kelompok dengan aturan-aturan tertentu, menciptakan pengalaman yang berharga dalam membangun perilaku. Dalam permainan *Outbound* diharapkan setiap individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan makna-makna yang langsung diperoleh dari pengalaman (Andhira, 2023).

Metode *outbound* ini dapat menciptakan perilaku saling mendukung, berkomitmen, puas, dan memikirkan masa depan. Melalui kegiatan *Outbound*, anak-anak terbiasa belajar bekerja sama dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Mereka diajarkan disiplin, menyelesaikan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok. Selain itu, anak-anak lebih menyukai kegiatan di alam dan akan

mengenal berbagai hal unik dan spesifik. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk membiasakan kerjasama anak adalah melalui kegiatan *outbound*. *Outbound* dapat menstimulasi aspek fisik hingga psikis anak dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Sayangnya kegiatan *outbound* belum familiar di kalangan dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Kegiatan *outbound* biasa dilakukan oleh perusahaan-perusahaan yang menginginkan kegiatan penyegaran untuk karyawannya.

Secara lebih spesifik Menurut (AI, 2007) *outbound* dilakukan untuk tujuan-tujuan sebagai berikut : meningkatkan rasa percaya diri, membuka wawasan baru dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial, bekerjasama dengan orang lain, memberikan pengalaman untuk mandiri dan menyelesaikan masalah, meningkatkan kemampuan kreatif dalam menyelesaikan masalah, belajar untuk berkomunikasi secara efektif serta dapat meningkatkan rasa percaya diri.

Outbound kali ini menjadi salah satu kegiatan yang disukai oleh anak-anak, khususnya pada anak usia dini. Karena ketika disekolah kurangnya pembelajaran yang berorientasi pada otak kanan (afektif, empati dan rasa) maka dari itu *outbound* menjadi salah satu metode untuk pengembangan diri anak usia dini.

Anak usia dini menurut *National Association for the Education Young Children* (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau "*early childhood*" merupakan anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. di masa tersebut adalah proses pertumbuhan serta perkembangan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak wajib memerhatikan karakteristik yang dimiliki pada tahap perkembangan anaknya (Susanto, 2021).

usia dini artinya usia yang spesial sebab pada usia ini setiap anak akan mempunyai keunikan atau anak akan terlihat ciri yg khas. Hal ini berlandaskan asal teori Erik Erickson menyatakan bahwa anak prasekolah merupakan pembelajar aktif berenergi, antusiasme, serta berimajinasi yg aktif.

Menurut (Suryana, 2016) Manusia secara fitrah dilahirkan sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain. Oleh sebab itulah perilaku sosial menjadi salah satu faktor penting yang harus ditanamkan sejak usia dini. Lingkungan sosial sangat mempengaruhi perkembangan sosial baik anak usia dini, orangtua, anggota keluarga, orang-orang dewasa disekitar anak ataupun teman permainannya. Kemampuan kerja sama haruslah distimulasi dari usia dini sebagaimana dikemukakan oleh (Hidayatullah & Rohmadi, 2010) kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain merupakan salah satu tujuan dari TK/RA. Hal ini juga tertuang dalam Kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi mengenai tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak yaitu membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian.

Penelitian yang dilakukan (Fauziddin, 2016) mendapatkan hasil pengamatan awal sebesar 44,4% anak berada pada kategori kurang baik berinteraksi dengan orang lain dan 38,8% anak berada pada kategori tidak baik saat berinteraksi dengan orang lain. Peneliti melihat bahwa kondisi anak minim akan nilai nilai sosial seperti kerja sama, sedangkan pada usia 6 – 8 tahun itu masa emas dalam perkembangan sosial anak. Selain itu, anak juga tidak mampu bekerja sama dengan temannya. Biasanya orang tua hanya menerapkan permainan-permainan yang

sudah sering dilakukan. Namun upaya ini belum efektif mengembangkan kemampuan kerja sama anak karena anak merupakan pembelajar aktif dimana pembelajaran tersebut akan bermakna jika anak bertindak sebagai subjek.

Kerja sama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerja sama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerja sama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. Menurut (Soerjano, 2006) kerja sama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu *Outbound* sangat efektif untuk diterapkan pada anak usia dini karena didalamnya terdapat nilai-nilai sosial seperti kerja sama.

Pada penelitian (Luthfi Aji Ramadhan, 2020) tentang *outbound* untuk perkembangan motorik kasar. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini harus juga diberikan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan lain sebagainya. Begitupun juga pada penelitian (Indah Rinukti Prabandari) tentang meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia 5 – 6 tahun melalui metode bermain kooperatif. dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya nilai-nilai sosial seperti kerja sama yang dimiliki oleh anak usia dini.

Berdasarkan penelitian relevan dan observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan adanya permasalahan pokok yang menjadi dasar dalam melakukan penelitian yaitu kurangnya pembelajaran yang berorientasi kepada otak kanan (afektif, empati dan rasa) serta masih ada beberapa anak-anak yang tidak mampu bekerja sama dengan teman-temannya. Maka dari itu peneliti memilih judul “ Model *outbound* untuk anak usia dini (6-8 Tahun)” . Model *outbound* ini adalah salah satu kegiatan yang memiliki nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan

sebagainya, sehingga anak selain bermain mereka juga mendapatkan nilai nilai yang penting bagi kehidupan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada “ Pengembangan Model *Outbound* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Pada Anak Usia Dini (6-8 Tahun)”

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana model *outbound* untuk pada anak usia dini (6-8 tahun) ?
2. Apakah model *outbound* efektif untuk meningkatkan kerja sama pada anak usia dini (6-8 tahun) ?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Kegunaan Hasil untuk Teoritis
 - a). Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan, kontribusi dan wawasan tentang pengembangan model *outbound*.
 - b). Penelitian ini adalah untuk membantu menambah perpustakaan pendidikan khususnya bidang keilmuan olahraga rekreasi, *outbound*, dan dapat menjadi referensi masukan dan informasi yang ingin meneliti lebih lanjut.

2. Kegunaan hasil untuk Praktisi

- a). Bagi anak usia dini, penelitian ini dapat menambah tingkat keaktifkan anak, dapat membantu meningkatkan kerja sama tim dan keceriaan dalam melakukan model *outbound*.
- b). Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengetahuan lebih luas tentang pengembangan model *Outbound*. Serta dapat meningkatkan wawasan terhadap perkembangan anak dalam kegiatan aktivitas luar ruangan.

