

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan salah satu kegiatan dalam perkembangan untuk meningkatkan kreativitas anak. Pada tahap ini, permainan bukan hanya tentang bersenang-senang, tetapi juga berperan dalam stimulus untuk berpikir kreatif. Permainan seringkali melibatkan tantangan yang memerlukan solusi kreatif, maka anak dihadapkan pada situasi yang tidak biasa sehingga memerlukan pemikiran di luar kebiasaan untuk menyelesaikannya.

Aktifitas bermain memiliki peran yang penting dalam membentuk keterampilan sosial dan kognitif dalam fase tumbuh kembang anak. Iklimatul Hasanah (2023) berpendapat bahwa Permainan memiliki peran sebagai sarana dalam sosialisasi diri anak, artinya permainan dipergunakan sebagai sarana untuk anak beradaptasi dan interaksi dalam masyarakat. Anak bisa menguasai berbagai benda, tahu sifat-sifatnya juga sesuatu yang berlangsung pada lingkungannya.

Adapun manfaat dari permainan dalam meningkatkan kreativitasnya yaitu memberikan pengalaman edukatif atau pembelajaran pada permainan. Sehubungan dengan permainan agar dapat mengeksplorasi ide maka perlu didukung oleh permainan kreatif. Bayu Nugraha (2013) Permainan kreatif merupakan permainan yang dapat mengembangkan aspek pada anak tidak hanya motorik. Aspek perkembangan lain yang ikut berkembang dalam permainan ini meliputi aspek kognitif, bahasa sosial dan emosional anak. Untuk

mengembangkan materi terutama pada model permainan kreatif perlu dari seorang pendidik modifikasi permainan agar lebih bervariasi. Pemahaman mendalam pendidik terhadap karakteristik belajar anak merupakan faktor utama dalam membuat strategi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menyenangkan untuk anak.

Perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh berbagai aktivitas yang dilakukan. Salah satu sarana yang efektif untuk memacu kreativitas adalah melalui bermain. Seperti yang diungkapkan Sri Nuraini dan Hartman Nugraha (2018) menyatakan bahwa bermain membantu anak mengembangkan kreativitas melalui eksperimen dengan gagasan baru, baik dengan alat bermain maupun tanpa alat. Ketika anak berhasil menciptakan sesuatu yang baru, ia akan terdorong untuk melakukannya kembali, memberikan rasa puas dan kebahagiaan yang mendukung perkembangan pribadinya. Bermain juga mendorong anak berpikir imajinatif, menemukan cara baru, dan menghubungkan berbagai hal secara kreatif, yang penting bagi perkembangan kreativitas.

Tujuan dari aspek permainan dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan pengalaman bermain yang menarik, seimbang, serta mampu memberikan tantangan yang sesuai bagi pemain. Dengan mempertimbangkan elemen-elemen inti seperti mekanika permainan, keseimbangan tantangan serta tingkat keterlibatan pemain, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah sistem permainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai tambah, baik dalam aspek edukatif,

strategis, maupun interaktif. Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk mengevaluasi efektivitas elemen permainan dalam mengembangkan kreativitas pemain, sehingga dapat mendorong inovasi, eksplorasi ide, dan pengalaman bermain yang lebih dinamis serta inspiratif.

Salah satu cara efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia 10-13 tahun adalah melalui permainan *outbound*. Kegiatan *outbound* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan individu maupun kelompok melalui pengalaman langsung yang berbasis tantangan dan interaksi sosial. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru. Dalam kegiatan *outbound*, anak dilatih memecahkan masalah, bekerja sama, dan berinovasi melalui tantangan yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, kegiatan ini membantu memperkuat rasa percaya diri, meningkatkan keterampilan sosial, serta mengajarkan anak pentingnya mendengarkan pendapat teman, menyusun strategi, dan mengerjakan tugas tepat waktu. Semua aspek tersebut mendukung pengembangan kreativitas anak secara optimal.

Outbound merupakan sebuah media pendidikan di alam terbuka yang diawali dari sebuah kekurangan kemudian mengubah kekurangan itu menjadi sebuah kelebihan, Sanoesi (2010). *Outbound* adalah kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar yang dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat menggali dan mengembangkan potensinya.

Menurut Suryani, Martati, & Setiawan (2023), *outbound* adalah program pembelajaran luar ruangan berbasis *experiential learning* atau belajar dari

pengalaman langsung. Program ini melibatkan berbagai aktivitas, seperti permainan, simulasi, diskusi, dan petualangan, yang dirancang untuk melibatkan anak secara aktif. Melalui kegiatan ini, anak dapat mengembangkan potensi individu maupun kelompok, termasuk keterampilan komunikasi, kepemimpinan, kerja sama tim, manajemen risiko, dan pengambilan keputusan.

Setiap daerah, dapat menemukan banyak tempat *outbound* yang dapat digunakan untuk berkegiatan di alam terbuka dengan segala kelebihan yang ditawarkannya. Menurut Setiawati (2021) menyatakan bahwa metode *outbound* merupakan cara belajar yang dilakukan di alam terbuka dan memiliki pengaruh positif terhadap keberhasilan belajar. Kegiatan *outbound* di alam terbuka bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat. Dalam penelitian tentang kegiatan *outbound* ini, Penulis percaya bahwa aktivitas menyenangkan tersebut dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Melalui kegiatan ini, anak bisa mendapatkan pengalaman hidup yang berharga, yang pada akhirnya bisa membawa anak menuju pendewasaan diri.

Salah satu kegiatan untuk menambah interaksi sosial dengan masyarakat adalah melalui permainan yang bertujuan mengembangkan kreativitas, serta memperkuat keterampilan motorik dan kognitif. Berdasarkan teori ekologi perkembangan dari Bronfenbrenner (1979), lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman dan perkembangan individu, terutama dalam konteks bermain. Dengan memanfaatkan ruang terbuka seperti taman, lapangan, atau halaman sekolah, permainan dapat dirancang untuk melibatkan

berbagai kelompok usia dan latar belakang, sehingga tercipta suasana inklusif dan menyenangkan. Selain itu, permainan di lingkungan juga dapat mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab, yang berkontribusi pada pembentukan karakter individu. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk melakukan penelitian di Jl. Kayu Jati RW 04, sebagai lokasi utama, guna memastikan permainan yang dirancang dapat diterapkan secara optimal sesuai dengan karakteristik dan kondisi lingkungan setempat.

Menurut Helda (2018) pengembangan kreativitas anak dapat menggunakan lingkungan sebagai medianya dengan melalui tiga hal yaitu, Belajar pada Alam Sekitar (BALS), *Mediating Learning Experience*, dan *Outbound*. Dijelaskan bahwa kegiatan ini memberikan kesempatan pada anak untuk memahami dan memanfaatkan jelajahnya berupa wawasan informasi yang lebih luas dan lebih nyata, menumbuhkan rasa keingintahuan anak tentang sesuatu, pemahaman peran penting dalam kehidupan manusia dengan berbagai situasi dan kondisi nyata, dan memperoleh pengetahuan tentang bagaimana memahami lingkungan yang ada disekitar serta bagaimana manfaatkannya. Penulis berpendapat perkembangan kreativitas anak dapat memacu jalan yang dapat menarik minat anak. Jadi, melalui kegiatan yang digemari dan menjadi kehidupan anak pada saat ini yaitu bermain. Faktanya, bermain bagi seorang anak merupakan suatu kebutuhan, bukan suatu hal yang hanya untuk mengisi waktu luang.

Berdasarkan teori dari George Torkildsen dalam bukunya yang berjudul *leisure and recreation management* (Januarius Anggoa, 2011) definisi berkaitan dengan *leisure* antara lain: a. Waktu luang sebagai waktu (*leisure as time*) Waktu luang digambarkan sebagai waktu senggang setelah segala kebutuhan yang mudah telah dilakukan. Yang mana ada waktu lebih yang dimiliki untuk melakukan segala hal sesuai dengan keinginan yang bersifat positif, b. Waktu luang sebagai aktivitas (*leisure as activity*) waktu luang berisikan berbagai macam kegiatan yang mana seseorang akan mengikuti keinginannya sendiri baik untuk beristirahat, menghibur diri sendiri, menambah pengetahuan atau mengembangkan keterampilannya secara objektif atau untuk meningkatkan keikutsertaan dalam bermasyarakat, c. Waktu luang sebagai suasana hati atau mental yang positif (*leisure as an end in itself or a state of being*) Waktu luang harus dimengerti sebagai hal yang berhubungan dengan kejiwaan dan sikap yang berhubungan dengan hal-hal keagamaan, hal ini bukan dikarenakan oleh faktor-faktor yang datang dari luar. Hal ini juga bukan merupakan hasil dari waktu senggang, liburan, akhir pekan, atau liburan panjang.

Pendapat Nurlan Kusmaedi (2002) menyatakan bahwa rekreasi adalah suatu kegiatan pengisi waktu luang yang melibatkan fisik, mental/emosi dan sosial yang mengandung sifat pemulihan kembali kondisi seorang dari segala beban yang timbul akibat kegiatan sehari-hari dan dilaksanakan dengan kesadaran sendiri. Menurut pendapat dari ahli tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan pada saat waktu luang atau waktu senggangnya dengan tujuan untuk menciptakan rasa

kesenangan dan bersifat untuk mengembalikan kondisi seseorang dari segala beban pada rutinitas hariannya.

Muslimah Intan Ayu Fadhilah & Tri Wijayanti (2022) berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa perkembangan manusia, masa perubahan atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, meliputi fisiologis, psikologis, dan sosial. Masa remaja umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun. Saat ini diperkirakan jumlah remaja di dunia sekitar 1,2 miliar, dan lebih dari 27% penduduk berada pada rentang usia 10-15 tahun. Menurut Nadifah, A. (2023) pada dasarnya setiap anak usia 10-13 tahun masih senang bermain karena dapat menikmati permainan yang ia pilih tanpa adanya paksaan termasuk ketika ada unsur edukasi di dalam permainan tersebut. Bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu kognitif, emosional dan psikomotor.

Perubahan transisi anak usia 10-13 tahun dapat di pengaruhi oleh dukungan dari keluarga serta lingkungan yang positif. Oleh sebab itu, pengembangan model permainan *outbound* yang terstruktur dan terarah memiliki peran yang penting untuk mendukung perkembangan kreatif dan menyeluruh dalam mempersiapkan anak menghadapi tantangan masa depan.

Tantangan masa depan Era digital ini, anak-anak akrab dengan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, dan laptop. Banyak orang tua memberikan *gadget* agar anak lebih tenang dan nyaman. Meski begitu, *gadget* juga bisa membantu anak belajar mandiri dan meningkatkan kreativitas (Daiwi Widya, 2024). Di sisi lain, penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak

negatif. Anak-anak berisiko mengalami kecanduan layar, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan seperti mata lelah dan kurangnya aktivitas fisik. Selain itu, paparan konten yang tidak sesuai usia dapat memengaruhi perkembangan moral dan psikologis anak.

Melalui hasil temuan pengamatan di lapangan peneliti menemukan permasalahan yang ada bahwa anak usia 10-13 tahun di lingkungan Jl. Kayu Jati RW 04 banyak yang mengalami kecanduan *gadget* sehingga kurangnya interaksi dengan sesama teman membuat kreativitas menurun. Diperkuat dengan pernyataan sumber buku yang berjudul “Bila Si Kecil Bermain *Gadget*” bahwa dampak kecenderungan bermain *gadget* dapat memudahkan kreativitas anak.

Maka dari hal tersebut peneliti membuat model permainan *outbound* untuk mengembangkan kreativitas anak usia 10-13 tahun. Peneliti memilih model permainan *outbound* yang bertujuan untuk memacu ide-ide kreatif, pemecahan masalah, meningkatkan keterampilan sosial dan emosional anak. Selain hal tersebut *outbound* menciptakan suasana bermain yang lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi anak agar lebih aktif, kreatif dan berprestasi. Oleh sebab itu, tingkat berpikir kreatif anak harus terus diasah dan dilatih salah satunya menggunakan cara permainan *outbound* yang bernilai kreativitas.

Beberapa penelitian membahas tentang model pembelajaran *outbound* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Nurfadilah 2016). Selain itu, ada penelitian yang mengungkapkan tentang pengembangan model *outbound*

untuk meningkatkan kerjasama pada anak usia dini (Muhammad Rafli 2024). Berdasarkan penelitian terdahulu, membuat peneliti tertarik untuk membuat model permainan *outbound* untuk kreativitas anak usia 10-13 tahun.

Berdasarkan penelitian relevan dan observasi yang telah dilakukan peneliti menemukan adanya permasalahan pokok yang menjadi dasar dalam melakukan penelitian ialah anak berada dalam fase perkembangan yang kritis, dimana kemampuan berpikir kreatif mereka dapat dikembangkan melalui pengalaman yang melibatkan aktivitas fisik dan kolaborasi dengan teman sebaya. Maka dari itu peneliti memilih judul "Model permainan *outbound* untuk kreativitas anak usia 10-13 tahun". Model Permainan *outbound* ini dapat mengeksplorasi ide-ide baru, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam tim, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam pengembangan kreativitas sehingga memberikan kontribusi dalam pendidikan maupun lingkungan masyarakat.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar tidak terjadi perluasan makna dan istilah dalam masalah penelitian ini maka dibatasi dengan memilih satu masalah penelitian yaitu "Model Permainan *Outbound* Untuk Kreativitas Anak Usia 10-13 Tahun". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan, melalui model permainan *outbound* penulis berharap dapat memberikan inovasi baru dalam mengembangkan kreativitas anak usia 10-13 tahun.

C. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana model permainan *outbound* pada anak usia 10-13 tahun?
2. Apakah model permainan *outbound* dapat mengembangkan kreativitas anak usia 10-13 tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, hasil penelitian model ini dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga dan dapat menjadikan model permainan *outbound* sebagai salah satu penemuan permainan *outbound* yang dihasilkan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan khususnya Program Studi Olahraga Rekreasi.
2. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi, diharapkan dapat memperkenalkan kegiatan *outbound* yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu memacu kreativitas anak, serta menjadikan pembelajaran fisik lebih menyeluruh melalui pengintegrasian unsur permainan yang edukatif.
3. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memberikan ide-ide baru, kontribusi dan wawasan tentang model permainan *outbound*.