

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Bermain dan Permainan

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah hak setiap anak. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi.

Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh.¹

Menurut Freud dalam Ardini dan Lestarinigrum, bermain adalah fantasi atau lamunan sehingga anak dapat memproyeksikan harapan-

¹ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol.4, No. 1, Mei 2021, hal. 54

harapan maupun konflik pribadi, sedangkan Sudono mengemukakan pengertian bermain, yaitu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.²

Brooks, J.B. dan D.M. Elliot dalam Hayati dan Putro, mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun.³

Menurut Mulyasa dalam Rohmah, bermain bagi anak usia dini dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas.⁴

² Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hal. 4

³ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, hal. 54

⁴ Naili Rohmah, "Bermain dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Tarbawi*, Vol. 13, No. 2, Juli-Desember 2016, hal. 29

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak, dalam hal ini anak usia dini.

b. Pengertian Permainan

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya, yaitu Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsifungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan suatu tugas atau bersifat merefresh, Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja.⁵

Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralibi permainan adalah

⁵ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, hal. 58

kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.⁶

Permainan adalah bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak.⁷

Dari beberapa uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.

Bermain dan permainan adalah dua hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan anak sehari-hari. Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan melakukan permainan di lingkungan tempatnya berada. Dari definisi bermain dan permainan tersebut di atas, maka dapat diketahui perbedaan keduanya, yaitu:

⁶ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, hal. 59

⁷ Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan ...*, hal. 43

Tabel 2.1 Perbedaan Bermian dan Permainan

Bermain	Permainan
<ul style="list-style-type: none"> - Bermain menurut kamus KBBI adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati anak-anak. - Bermain dapat diibaratkan sebagai sasaran untuk mengubah kekuatan potensial yang dalam diri anak menjadi bagian kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak 	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan adalah merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenal sampai pada yang diketahui dan yang tidak dapat diperbuat sampai dapat melakukannya. - Permainan diibaratkan sebagai alat bermain yang digunakan oleh seseorang ketika melakukan permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang diteliti dalam penelitian ini yakni bermain bagi anak usia dini, dimana di usi tersebut memang merupakan usia / masa bermain, namun dalam hal ini bermain tersebut di tujukan sebagai sarana pembelajaran untuk menggali dan mengembangkan suatu potensi perkembangan anak pada masa tersebut agar dapat berkembang dengan baik dan sesuai dengan tujuan diadakannya pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan.

c. Fungsi dan Manfaat Bermain

Bermain berguna dalam perkembangan kognitif. Menurut Gordon & Brawn, Froebel, dan Dewey yang dikutip oleh Ratnasari dalam jurnalnya, menyebutkan bahwa pentingnya suasana nyaman saat proses pembelajaran, salah satu bentuk kenyamanan bagi anak usia dini adalah melalui bermain.⁸

Menurut Ardini dan Anik dalam Hayati dan Putro, kegiatan bermain memiliki fungsi antara lain:

- 1) Memanfaatkan energi anak yang berlebih
- 2) Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja
- 3) Melatih keterampilan tertentu
- 4) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- 5) Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri
- 6) Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan.⁹

⁸ Eka Mei Ratnasari, “*Outdoor Learning* terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini”, *THUFULA*, Vol. 9, No. 2, Juli-Desember 2020, hal. 186

⁹ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini”, *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 1, Mei 2021, hal. 57

Selanjutnya, kegiatan stimulasi perkembangan anak kegiatan bermain memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

- 1) Sebagai cara untuk mendidik, mengawasi dan menilai perkembangan anak
- 2) Sebagai alat terapi dan intervensi bagi anak yang memiliki kebutuhan khusus
- 3) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak
- 4) Mengasah panca indera anak
- 5) Mengembangkan keterampilan fisik.¹⁰

Sementara menurut Khobir dalam Hayati dan Putro, manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya:

- 1) Bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang
- 2) Bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak
- 3) Bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi

¹⁰ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, hal. 57

- 4) Bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi
- 5) Bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki
- 6) Menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi
- 7) Mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain.¹¹

Selanjutnya menurut Khobir dalam Ardini dan Lestarinigrum, manfaat bermain bagi anak adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain yang melibatkan fisik seperti berlari, melompat dan menendang bermanfaat untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan anak.
- 2) Bermain yang melibatkan indera atau pikiran seperti menggunakan alat-alat bermain yang mengeluarkan perasaan seperti menggambar dan bermain musik atau mendengarkan aba-aba memberikan peluang pada anak untuk belajar tentang pengertian baru, sifat-sifat dan bentuk barang tertentu.

¹¹ Siti Nur Hayati dan Khamim Zarkasih Putro, hal. 57

- 3) Bermain balok-balok mainan, membentuk lilin atau tanah liat, menggambar dan sebagainya, dapat mendorong kreativitas anak.
- 4) Bermain dapat membantu mengembangkan kepribadian seperti bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya
- 5) Bermain dapat membantu anak mengenal dirinya dengan baik yang berkaitan dengan kelemahan dan kekurangannya, maupun kelebihanannya.
- 6) Bermain dapat digunakan sebagai penyalur keinginan dan kebutuhan anak yang tidak terpenuhi.
- 7) Bermain bersama anggota keluarga dapat mengakrabkan hubungan antara anak dengan anggota keluarga lain.¹²

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang manfaat bermain, maka dapat diketahui bahwa beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini secara garis besarnya yakni melatih keterampilan tertentu, mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri, memberi kesempatan anak untuk berasosiasi

¹² Pupung Puspa Ardini dan Anik Lestarinigrum, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Praktik)*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), hal. 11

untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan, menguatkan dan menterampilkan fisik dan motoric anak, serta mendidik anak untuk belajar bertanggungjawab, bekerjasama, mematuhi peraturan dan sebagainya.

d. Bentuk dan Jenis-Jenis Permainan Anak Usia Dini

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan, yaitu:

1) Permainan aktif,

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama; bermain musik; mengumpulkan atau mengkoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

2) Permainan pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halusnyanya. Pemain menghabiskan sedikit energi. Misalnya: bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.¹³

Berkaitan dengan bentuk-bentuk permainan, Kartono dalam Elfiadi, mengemukakan terdapat tiga bentuk permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu:

- 1) Permainan gerakan, anak-anak bermain bersama teman-temannya, melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
- 2) Permainan memberi bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan destruktif seperti meremas-remas, merusak, mencabik-cabik, mempreteli dan lain-lain. Makin

¹³ Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *ITQAN*, Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2016, hal. 56

lama anak dapat memberikan bentuk yang lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.

- 3) Permainan ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah sapu difantasikan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran dan lain-lain. Melalui permainan ini anak menggunakan fantasi mereka untuk mewujudkan kreasinya.¹⁴

e. Bermain Outdoor

Outdoor adalah suatu kegiatan pembelajaran yang secara langsung dilakukan di alam terbuka dengan memanfaatkan alam sekitarnya sebagai media pembelajaran, kegiatan belajar sambil bermain dengan diisi permainan ketangkasan dalam usaha membentuk kepribadian, memantapkan permasalahan kepemimpinan untuk membentuk karakter anak dan percaya diri. Bermain *outdoor* adalah permainan yang diberikan pada anak usia dini dengan bermain dan belajar mengenalkan alam dan menggunakan bermacam area di alam yang natural sehingga anak dapat mengobservasi benda-benda alam yang ada disekitarnya serta akan mendapatkan pengalaman

¹⁴ Elfiadi, "Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini", *ITQAN*, Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2016, hal. 56-58

yang unik. Seperti *science* yaitu bereksplorasi dan mengobservasi dengan tangannya sendiri.¹⁵

Kegiatan bermain *outdoor* adalah aktivitas yang dilakukan anak dengan menyenangkan di luar ruangan. Sedangkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Outdoor* adalah sarana bermain yang berada di luar ruangan. Alat ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, sarana bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukasi) dan dapat mengembangkan seluruh aspek tumbuh kembang pada anak usia dini.

Alat permainan *outdoor* ada dua macam, di antaranya alat permainan yang dapat dipindahkan seperti: bakiak, simpai, skiping, bola dan lain-lain. Ada juga alat permainan yang tidak dapat dipindahkan karena sudah permanen seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, dan lainnya yang ada di halaman sekolah.¹⁶

Adapun jenis-jenis APE *outdoor* antara lain:

- 1) Bermain Perosotan merupakan kegiatan *outdoor* yang banyak dijumpai di taman bermain anak-anak. Bermain dengan APE perosotan ini bisa

¹⁵ Susi Herlinda, "Pembelajaran PAUD Dengan Strategi *Outdoor*", *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, Vol. 1, No. 1, April 2018, hal. 69

¹⁶Nurdin, "Pengaruh Bermain Outdoor terhadap Perkembangan Fisik Motorik dan Kreativitas Anak", *OBSESI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, N. 6, 2022, hal. 5820

dibuat sendiri dengan menggunakan bahan utama pasir dan semen. namun sekarang sudah tersedia alat permainan perosotan yang terbuat dari bahan plastik maupun logam yang bisa dibeli secara langsung di toko-toko mainan. APE perosotan idealnya digunakan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun. Cara menggunakan alat permainan ini sangatlah mudah, karena anak tinggal naik ke atas menggunakan tangga yang tersedia kemudian duduk di papan tumpuan dan meluncur dari atas ke bawah. Manfaat dari alat permainan perosotan bagi perkembangan anak ialah dapat melatih motorik kasar anak, ketangkasan, konsentrasi, dan kreativitas.

- 2) Bermain Ayunan yaitu terdiri dari papan sebagai tempat duduk dan dua pasang tali atau rantai sebagai pengikat untuk dihubungkan ke tiang penyangga. Ayunan bisa dibuat dengan besi atau bahan yang lain, seperti ban bekas, kayu, dan plastik namun sekarang ini sudah tidak perlu repot-repot membuatnya, karena sudah banyak dijual di toko-toko mainan anak outdoor. Ayunan sangat cocok digunakan untuk anak usia 4-6 tahun. Cara menggunakan alat permainan ini yaitu dengan cara menduduki ayunan tersebut,

kemudian diayun perlahan-lahan pada saat diayunkan anak harus berpegangan pada tali atau rantai pengikat dan menjaga keseimbangan supaya tidak terjatuh saat di kan biasanya ayunan dimainkan secara berpasangan satu orang duduk di ayunan dan yang satu bertugas mengayunkan demikian ini dilakukan secara bergantian sampai selesai. Adapun manfaat dari menggunakan alat permainan ayunan yaitu dapat melatih motorik kasar anak, melatih keseimbangan, konsentrasi dan ketangkasan anak.

- 3) Bermain Jungkat-jungkit merupakan alat permainan yang berupa batangan besi maupun kayu berukuran Kurang lebih 3 meter yang di tengah-tengahnya diberikan tumpuan yang tingginya kurang lebih 60 cm. Kemudian di masing-masing ujung batang besi atau kayu tersebut diberikan dudukan dan pegangan untuk anak. Alat permainan ini cocok digunakan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun. Namun bisa juga digunakan untuk anak 2 sampai 3 tahun tetapi membutuhkan dan dengan orang yang lebih dewasa. Cara menggunakan alat pemanen ini, yaitu dengan menduduki di masing- masing ujung besi atau kayu, kemudian masing-masing anak

saling menggenjot supaya terjadi gerakan ke atas dan ke bawah. Jadi alat permainan ini digunakan secara berpasangan, minimal dua anak. Adapun manfaat dari bermain jungkat- jungkit bagi anak ialah dapat mengembangkan kinestetik, konsentrasi, keseimbangan dan kelincahan anak. Selain itu dapat menguatkan otot tangan dan kaki anak.

- 4) Bermain Jembatan goyang merupakan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan outdoor yang terbuat dari besi cara pembuatan alat permainan ini cukup rumit dan membutuhkan keahlian khusus. Namun demikian, alat permainan jembatan goyang ini bisa didapatkan di industri industri pembuatan alat outdoor. Cara menggunakan jembatan goyang ini pada dasarnya sama dengan berjalan diatas papan titian, hanya saja dalam permainan ini jembatan akan bergoyang atau bergerak-gerak apabila dilewati oleh anak. Selain itu, alat permainan ini diberi pegangan agar anak tidak terjatuh. Manfaatnya dari kegiatan bermain jembatan goyang adalah dapat melatih keseimbangan anak, konsentrasi, dan kinestetik. Dengan menggunakan alat permainan ini dapat memotivasi memotivasi anak

untuk tidak takut dalam melewati sebuah rintangan.

- 5) Bermain Bola dunia juga merupakan permainan *outdoor*. Alat permainan ini terbuat dari rangkaian besi yang disusun sedemikian rupa seperti bola dunia dan diberi warna yang menarik. Untuk mendapatkan alat permainan ini bisa dibeli langsung di industri industri pembuatan alat permainan edukatif atau pesan langsung ke jasa pengelasan. Cara menggunakan alat permainan bola dunia ialah dengan memanjat anak tangga anak tangga yang ada pada bola dunia tersebut. Selain itu, anak juga bisa bergelantungan di masing-masing tanggal secara bebas. Namun demi keamanan sebaiknya orang yang lebih dewasa memberikan pengawasan pada saat bermain. Adapun manfaat dari bermain bola dunia bagi perkembangan anak yaitu dapat melatih kinestetik atau kekuatan otot, kreativitas, dan daya imajinasi anak.¹⁷

Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa bermain *outdoor* merupakan kegiatan permainan yang dilakukan di luar

¹⁷ Ririn, "Implementasi Kegiatan Bermain *Outdoor* Dalam Mengembangkan Motorik Kasar di TK PKK Banjarjo Puduk Ponorogo", *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 01, No. 01, Juni 2020, hal. 3-5.

kelas, dan dalam hal ini diberikan pada anak usia dini dengan bermain dan belajar mengenalkan alam dan menggunakan bermacam area dialam yang natural sehingga anak dapat mengobservasi benda-benda alam yang ada disekitarnya. Adapun jenis permainan *outdoor* yang akan diteliti dalam hal ini yaitu permainan perosotan, permainan jungkat-jungkit, lompat tali, dan bermain bola.

2. Outdoor Learning

a. Pengertian Outdoor Learning

Sistem pendidikan di atas terus mendapatkan kritikan, dengan asumsi setiap manusia telah memiliki bakat dan pengetahuan, mestinya inilah yang harus diasah dalam dunia pendidikan. Lambat laun pendidikan ala pedagogi mengalami proses kejenuhan belajar, sehingga memunculkan pendekatan baru yang kita kenal dengan belajar di luar ruangan (*outdoor learning*), yang lebih memajukan unsur bermain sambil belajar (*andragogy*). Proses belajar cenderung fleksibel, lebih mengutamakan kreatifitas dan inisiatif berdasarkan daya nalar peserta didik dengan menggunakan alam sebagai media.

Menurut Amin menyatakan *outdoor learning*, process (OLP) adalah pembelajaran sains dengan

melakukan petualangan di lingkungan sekitar dengan secara teliti yang hasilnya dicatat ke dalam Lembar Kerja Pengamatan (LKP). Sedangkan menurut Husamah, pendidikan luar kelas diartikan sebagai pendidikan yang berlangsung di luar kelas yang melibatkan pengalaman yang membutuhkan partisipasi siswa untuk mengikuti tantangan petualangan yang menjadi dasar dari aktivitas luar kelas seperti hiking, mendaki gunung, camping, dan lain-lain.¹⁸

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas mengenai *outdoor learning*, maka dapat diketahui bahwa *outdoor learning* adalah suatu kegiatan di luar kelas atau luar sekolah yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, bisa dilakukan di manapun dengan menekankan pada proses belajar berdasarkan fakta nyata, yang materi pembelajarannya dapat secara langsung dialami melalui kegiatan pembelajaran secara langsung dengan harapan siswa dapat lebih membangun makna atau kesan dalam memori atau ingatannya.

¹⁸ Husamah, *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*, Jakarta: Prestasi Pustaka Raya Publisher, 2013), hal. 20

b. Manfaat *Outdoor Learning*

Manfaat pembelajaran di luar ruangan/*outdoor learning* dapat terlihat pada kesehatan dan kesejahteraan anak, pencapaian yang lebih luas, pengembangan pribadi anak yang lebih baik. Beberapa manfaat pembelajaran di luar ruangan yaitu:

- 1) Hubungan dibuat berdasarkan pengalaman dengan dunia nyata di luar kelas, hal ini membantu mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan pemahaman.
- 2) Lingkungan luar bertindak sebagai stimulus yang kaya untuk berpikir kreatif dan belajar. Hal ini memberi peluang untuk tantangan, penyelidikan, pemikiran kritis, dan refleksi.
- 3) Anak menemukan bahwa tidak semua yang ada di luar cocok dengan model atau yang ada di buku. ini tidak berarti bahwa apa yang mereka temukan adalah hal yang salah. Sebaliknya, anak mengembangkan kesadaran akan kompleksitas dunia nyata dan dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
- 4) Anak dapat memahami relevansi mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan kehidupan sehari-hari.

- 5) Anak terkadang dapat berperilaku berbeda di luar ruangan. Murid yang tenang mungkin berbicara lebih banyak, yang lain menjadi lebih tenang dan lebih fokus ketika berada di luar/alam.
- 6) Pengalaman sensori anak pada saat belajar di luar ruangan membantu anak untuk mempertahankan pengetahuan. Hal ini memberikan peluang bagi anak untuk belajar dengan seluruh tubuh mereka dalam skala besar.
- 7) Belajar di lingkungan yang kurang terstruktur dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran di kelas
- 8) Berada di luar ruangan bisa menjadi pengalaman belajar yang lebih santai bagi banyak pelajar.¹⁹

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diketahui bahwa manfaat *outdoor learning* yaitu membantu mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan pemahaman, stimulus yang kaya untuk berpikir kreatif dan belajar, merangsang perkembangan kesadaran akan kompleksitas dunia nyata dan dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, membantu anak untuk memahami relevansi pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari, dapat membuat anak untuk

¹⁹ Ratnasari, "Outdoor Learning ...", hal. 186-187

mempertahankan pengetahuan, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan pembelajaran di dalam kelas dan membuat pembelajaran lebih santai.

c. Langkah-langkah *Outdoor Learning*

Menurut Widayanti, adapun langkah-langkah pembelajaran *outdoor learning* atau pembelajaran luar kelas antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengajak siswa ke lokasi di luar kelas
- 2) Guru mengajak siswa untuk berkumpul menurut kelompoknya
- 3) Guru memberi salam
- 4) Guru memberi motivasi
- 5) Guru memberikan paduan belajar kepada masing-masing kelompok
- 6) Guru memberikan penjelasan cara kerja kelompok
- 7) Masing-masing kelompok berpencah pada lokasi untuk melakukan pengamatan dan di beri waktu
- 8) Guru membimbing siswa selama pengamatan di lapangan
- 9) Selesai pengamatan siswa di suruh berkumpul kembali untuk mendiskusikan hasil pengamatannya

10) Guru memandu diskusi dan siswa diberi kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya masing-masing kelompok dan kelompok lain diberi waktu untuk menanggapi.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut di atas, maka dalam penelitian ini ingin diketahui apakah ada hubungannya bermain *outdoor learning* dengan langkah-langkah penerapannya tersebut di atas dengan karakter anak dalam hal ini karakter peduli sosial anak usia dini.

3. Karakter Peduli Sosial

a. Pengertian Karakter

Karakter merupakan hal yang akrab di telinga manusia, ia merupakan cara yang dilakukan oleh seseorang dalam berfikir dan berperilaku. Karakter ini pun melekat padanya sebagai ciri khas untuk dapat hidup dan bekerjasama dalam lingkup sosialnya, mulai dari keluarga, masyarakat dan juga berbangsa atau bernegara. Jadi, karakter bukan hanya ciri khas yang melekat pada manusia saja, tetapi sebagai ciri khas yang dinamis dan terbentuk melalui beberapa unsur.

Karakter adalah watak atau tabiat, yaitu sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku yang membedakan seseorang dari

yang lainnya. Menurut Bennis, karakter adalah sesuatu yang secara esensial menjelaskan siapa kita. Sedangkan menurut Covey adalah apa yang secara mendasar menentukan seseorang sebagai dirinya. Dalam *The Oxford English Reference Dictionary*, kata karakter diartikan sebagai sekumpulan kualitas atau karakteristik, diartikan juga sebagai kekuatan moral.

Menurut Megawangi (2007) karakter (watak) adalah istilah yang diambil dari bahasa Yunani yang berarti “*to mark*” (menandai), yang menandai tindakan atau tingkah laku seseorang. Seseorang bisa disebut “orang yang berkarakter” (*a person of character*) apabila tingkah lakunya sesuai dengan kaidah moral.

Donie Koesoema menyebutkan karakter identik dengan kepribadian. Kepribadian dianggap sebagai ciri, karakteristik, gaya. Sifat khas seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan. Selanjutnya, Fania Hanifah juga menyebutkan karakter sebagai salah satu aspek kepribadian yang terkait dengan penilaian tingkah laku individu berdasarkan standar-standar moral dan etika. Pengertian ini menginformasikan bahwa seseorang

dapat dinilai berkarakter baik atau jelek, terpuji atau tercela.²⁰

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat diketahui bahwa karakter merupakan segenap tingkah laku, kepribadian, dan sifat yang melekat pada diri seseorang. Seseorang bisa disebut orang yang berkarakter apabila memiliki sifat yang sesuai dengan kaidah moral dan etika. Dalam hal ini karakter anak usia dini yang mana karakter anak usia dini masih dalam pertumbuhan dan perkembangan.

b. Pengertian Karakter Peduli Sosial

Peduli sosial (*social care*) merupakan sikap dan tindakan seseorang untuk menjalankan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya ia lakukan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, masyarakat, dan lingkungan sekitar.²¹ Kepedulian sosial sebagai salah satu bagian dari pendidikan karakter yaitu suatu sikap dan perilaku seseorang yang selalu ingin membantu orang lain yang membutuhkan. Kepedulian sosial ini merupakan tindakan sadar manusia sebagai makhluk

²⁰ Doni Koesoema, Pendidikan Karakter (Jakarta:Grasindo,2007), hal.3-4

²¹ Nursalim, Muhammad nawir, Suardi, Hasnah K, Model Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (Banten: Aa Rizky, 2020), hal. 150

sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Setiap orang membutuhkan bantuan satu sama lain.

Menurut Zuchdi dalam Afifah, dkk, kepedulian sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Kepedulian sosial merupakan keterlibatan pihak yang satu kepada pihak yang lain dalam merasakan apa yang sedang dialami atau dirasakan oleh orang lain.²² Senada, Kemendikbud dalam Khaerunisa dan Muqowim, telah mengidentifikasi peduli sosial sebagai sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.²³

Salah satu dari begitu banyak nilai dalam pendidikan karakter yang kemudian menjadi fokus dalam penelitian ini adalah nilai peduli sosial. Nilai tersebut merupakan pengejawantahan dari eksistensi manusia sebagai makhluk yang secara naluriah bersosial atau individu yang senantiasa membutuhkan orang lain di sekelilingnya. Peduli sosial ialah sikap dan tindakan yang ada pada seseorang untuk selalu

²² Ika Rosyadah Hari Afifah, dkk, "Penanaman Nilai Karakter Kepedulian Sosial Pada Anak Usia Dini Dalam Permainan Tradisional Kucing Tikus di TKIT Mutiara Hati", *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol. 1, No. 1, 2018, ISSN: 2654-8607, hal. 125

²³Siti Khaerunnisa dan Muqowim, "Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Karakter Peduli Sosial", *THUFULA*, Vol. 9, No. 2, Juli-Desember 2020, hal. 207

berupaya memberikan bantuan pada orang lain dan masyarakat yang tengah membutuhkan. Karakter semacam ini menjadi sebuah nilai yang sangat penting yang harus dikembangkan atau diasah pada setiap orang. Hal tersebut dikarenakan karakter ini berkaitan erat dengan berbagai nilai kemanusiaan, mulai dari nilai kejujuran, kasih sayang, rendah hati, keramahan, kebaikan, dan sikap ingin memberikan bantuan kepada orang lain. Ketika karakter ini terpatriti dalam diri anak, maka ia akan mampu berperilaku baik dan dapat diterima atau disenangi oleh sosialnya.

Kepedulian sosial diawali dengan kemauan untuk memberi dengan ketulusan dan kerendahan hati, sehingga muncul sikap menghormati, meyakini dan selalu jujur dalam segala hal. Muaranya adalah terbentuknya harmonitas kehidupan sosial. Oleh sebab itu, nilai peduli sosial termanifestasikan dalam lingkungan keluarga serta lingkungan masyarakat atau lingkungan yang lebih luas. Impelementasinya ada pada banyak hal, misalnya kesediaan anak dalam membantu orang tua membersihkan rumah, mengingatkan ibadah, menghargai kebersamaan dan sebagainya. Adapun dalam lingkungan masyarakat juga ada pada banyak aspek, seperti gotong royong membersihkan jalan, membantu teman yang sedang

kesusahan, dan lain sebagainya. Intinya, sikap mau untuk memberikan perhatian dan bantuan kepada sesama adalah bentuk dari karakter peduli sosial.

Berdasarkan pengertian-pengertian mengenai karakter peduli sosial di atas, maka dapat dipahami bahwa karakter peduli merupakan tindakan atau tingkah laku seseorang yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan, dalam hal ini tindakan anak usia dini yang membantu orang-orang atau temannya yang membutuhkan bantuannya.

c. Aspek-Aspek Kepedulian Sosial

Ada beberapa aspek-aspek dalam kepedulian sosial menurut Crandall yang dikutip oleh Primastuti, dkk, dalam jurnalnya yaitu:

- 1) *Motivation* adalah sebuah dorongan untuk melakukan sesuatu demi mencapai suatu tujuan. Manusia di motivasikan oleh pengaruh sosial dan oleh perjuangan menuju keunggulan atau keberhasilan.
- 2) *Cognitive* adalah pemahaman seorang individu dalam mengembangkan empatik terhadap orang lain dan pandangannya mengenai masa depan yang mempengaruhi perilakunya saat ini.

- 3) *Emotion* (empati, simpati) adalah sebuah sikap positif terhadap orang lain, sehingga manusia dapat menyadari apa yang sedang dikerjakan dan alasan dikerjakannya.
- 4) *Behavior* (kerjasama, kontribusi terhadap kesejahteraan umum) adalah cara orang bertindak laku terhadap orang lain, berkontribusi terhadap kesejahteraan umat manusia. Manusia dapat bertanggung jawab sepenuhnya untuk menjadi siapa dirinya.²⁴

d. Bentuk-Bentuk Kepedulian Sosial

Bentuk-bentuk kepedulian sosial dapat dibedakan berdasarkan lingkungan. Buchari Alma, dkk, membagi bentuk-bentuk kepedulian sosial berdasarkan lingkungannya, yaitu:²⁵

- 1) Di Lingkungan Keluarga saling mengingatkan, mengajak pada hal-hal yang baik, seperti mengajak beribadah, mengajak makan bersama, dan hal-hal lain yang dapat memupuk rasa persaudaraan dalam keluarga. Atau saling

²⁴Rizky Windu Primastuti, Umbu Tagela, Setyorini, "Penggunaan Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Siswa Kelas XI Bahasa SMA", *Jurnal Psikologi Konseling*, Vol. 15, No. 2, Desember 2019, hal. 445

²⁵ Buchori Alma, dkk, *Pembelajaran Studi Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 205-208

mengingatkan untuk tidak melakukan hal-hal yang negatif, seperti: seorang ayah mengingatkan pada anaknya untuk tidak main sampai larut malam.

- 2) Di Lingkungan Masyarakat kegiatan yang dilakukan oleh satu keluarga, maka keluarga yang lain dengan tanpa imbalan mereka segera membantu dengan berbagai cara. Misalnya saat mau mendirikan rumah. Anggota keluarga lainnya menyempatkan diri untuk berusaha membantu. Ada yang membawa beras, pisang, atau bahan makanan lain yang dapat membantu meringankan yang punya pekerjaan. Sungguh pemandangan yang indah. Kerukunan antar warga masyarakat terlihat begitu nyata.

- 3) Di Lingkungan Sekolah

Di lingkup sekolah, sikap kepedulian peserta didik bisa ditunjukkan melalui peduli terhadap peserta didik lain, guru, dan lingkungan sekitar sekolah. Rasa peduli sosial di lingkungan sekolah bisa ditunjukkan dengan saling membantu sesama, saling menyapa, dan saling menghormati antar warga sekolah. Perilaku ini tidak sebatas pada peserta didik dengan peserta didik, guru

dengan guru, tetapi harus ditunjukkan oleh semua warga sekolah yang ada di dalamnya.²⁶

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka dapat diketahui bahwa bentuk kepedulian sosial dalam hal ini kepedulian sosial anak usia dini berupa saling mengingatkan, mengajak pada hal-hal yang baik, seperti mengajak beribadah, mengajak makan bersama, dan hal-hal lain yang dapat memupuk rasa persaudaraan dalam keluarga, di dalam lingkungan masyarakat berupa membantu tetangga yang akan mengadakan hajatan, membantu gotong royong membersihkan lingkungan dan kepedulian sosial di lingkungan sekolah dapat berupa membantu teman yang sedang kesulitan, membagi makanan dan lain sebagainya.

e. Indikator Karakter Kepedulian Sosial

Kepedulian sosial ini merupakan implementasi kesadaran manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri. Manusia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sehingga ada sifat saling tergantung antara satu individu dengan individu lain. Sebagai makhluk sosial tentunya manusia akan

²⁶ A. Tabi'in, Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial, *Jurnal Ijtimaiya*, Vol 1 No 1, 2017, hal. 50.

ikut merasakan penderitaan dan kesulitan orang lain sehingga ada keinginan untuk memberikan pertolongan dan bantuan kepada orang-orang yang kesulitan. Manusia mempunyai rasa empati, rasa merasakan apa yang dirasakan orang lain dan dengan itu tergeraklah hatinya untuk menolong orang lain. Oleh karena itu pada hakikatnya manusia adalah makhluk yang suka tolong-menolong.

Indikator ditetapkan untuk mengetahui bahwa sekolah telah melaksanakan proses pembelajaran yang mengembangkan pendidikan karakter, sekaligus sebagai acuan sekolah dalam menentukan keberhasilan pendidikan karakter, dalam hal ini karakter peduli sosial.

Menurut Muchlas Samani & Hariyanto, yang dikutip oleh Fardila, dkk menguraikan beberapa indikator yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial diantaranya yaitu:

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan,
- 2) Bertindak santun,
- 3) Toleran terhadap perbedaan,
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain,
- 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain,
- 6) Mampu bekerja sama,
- 7) Mau terlibat dalam masyarakat,

- 8) Menyayangi manusia dan makhluk hidup,
- 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan.²⁷

Menurut Kemendiknas di dalam Buku Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa, terdapat beberapa indikator peduli sosial, yaitu:

- 1) Memfasilitasi kegiatan bersifat sosial;
- 2) Melakukan aksi sosial;
- 3) Menyediakan fasilitas untuk menyumbang;
- 4) Berempati kepada sesama teman;
- 5) Membangun kerukunan.²⁸

Nilai karakter sosial dalam hubungannya dengan sesama, diantaranya:

- 1) Sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain;
- 2) Patuh pada aturan-aturan sosial;
- 3) Menghargai karya dan prestasi orang lain;
- 4) Santun;
- 5) Demokratis.²⁹

²⁷ Wida Faradila, Arsyi Rizqia Amalia, dan Iis Nurasih, "Analisis Nilai Pendidikan Karakter Peduli Sosial Dalam Buku Siswa Kelas 3 SD Tema 4 Peduli Lingkungan Sosial", *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 2, September 2020, hal. 161

²⁸ Kemendiknas. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), hal. 30

²⁹ Kemendiknas. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, 2011), hal. 8

4. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar lembaga ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motoric (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (multiple intelligences), maupun kecerdasan spiritual.

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan 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.”³⁰

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0-6 tahun, seperti dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Nasional pada pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Sedangkan anak usia dini

³⁰Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 22.

menurut *National Association for The Education of Young Children* (NAEYC) adalah anak yang berusia anatar 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak dalam keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik negeri maupun swasta, taman kanak-kanan (TK) dan sekolah dasar (SD). Hal ini dapat disebabkan pendekatan pada kelas awal sekolah dasar kelas I,II dan III hampir sama dengan usia TK 4-6 tahun.³¹

Terkait dengan tahap perkembangan anak tersebut, anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun. Dalam reantang waktu itu, Seefeldt membagi masing-masing tahapan berdasarkan usia yaitu *infancy* (0-1 tahun), *toddler* (1-3 tahun), *prescholl* (3-4 tahun), *early primary years* (5-6 tahun) dan *later primary years* (7-8 tahun). Masing-masing tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda anatar satu dengan yang lainnya baik secara fisik, sosial emosional (afektif) maupun secara kognitif.³² Anak usia dini adalah sosok

³¹Putri Hana Febriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1, 2017, hal. 3.

³²Ismautul Khasanah dkk, Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol 1 No 1, 2011, hal. 93-94.

yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun.³³

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat diketahui bahwa anak usia dini adalah anak yang sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun (0-8 tahun) yang sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dalam hal ini anak usia dini yang diteliti merupakan anak yang berusia 4-6 tahun, dan telah memasuki masa pra sekolah.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembiasaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pembimbingan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 14), anak usia dini adalah sosok individu yang sedang

³³Yuliani Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Pt INDEKS, 2013), hal. 6.

menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan. Karna keadaan seorang anak usia dini merupakan anak yang menjalani berbagai keadaan hidup dan mempelajari setiap hal yang dilaluinya.

Anak memiliki karakter yang khas dan berbeda dengan orang lain yang berada di atas 8 tahun”. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya seolah-olah tidak pernah berhenti belajar. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya diantaranya karakteristik anak usia dini sebagai berikut: a). memiliki rasa ingin tahu yang besar, b). merupakan pribadi yang unik, c). suka berfantasi dan berimajinasi, d). masa paling potensial untuk belajar, e). menunjukkan sifat egosentris, e). memiliki egosentris, f). memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g). sebagai bagian dari makhluk sosial.³⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa karakter anak usia dini itu beragam dan berbeda dengan karakter orang yang berada pada usia 8 tahun ke atas dan karakter anak usia dini itu

³⁴Elihami Elihami, Ekawati Ekawati , Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol.1 No.2, 2020, hal. 25-26.

selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya seolah-olah tidak pernah berhenti belajar.

B. Kajian Pustaka

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Siti munawarah, dengan judul pengaruh metode *outdoor learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V MI Pekalongan tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitiannya adalah uji signifikansi manual diperoleh bahwa $t_{hitung} (6,332) > F_{tabel} (5\% = 3,25)$. Maka, H_1 yang diajukan diterima. Dengan diterimanya H_1 pada penelitian ini menunjukkan ada pengaruh Metode *Outdoor Learning* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V MI Pekalongan tahun ajaran 2013/2014.
2. Ali Rohmat, skripsi dengan judul “pengaruh Metode *Outdoor Learning* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Tangerang tahun ajaran 2015/2016”. Hasil penelitiannya adalah $(0,513 > 0,361)$ diperoleh pada taraf signifikan 5% yang diterima. Pada penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh pengaruh Metode *Outdoor Learning* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V MI Nurul Huda Tangerang tahun ajaran 2015/2016.

3. Ikeu Rasmilah, Jurnal penelitian dengan judul “Pembelajaran *Outdoor Study* untuk Membentuk Kepedulian Lingkungan”. hasil penelitian menunjukkan pengaruh pemanfaatan potensi lingkungan dan penerapan strategi pembelajaran *Outdoor Study* dengan menggunakan metode karyawisata pada pembelajaran geografi dalam mencapai kompetensi dasar pembelajaran yang diharapkan sangat tepat. Pemanfaatan lingkungan dalam kegiatan pembelajaran telah menunjukkan keterlibatan para peserta didik pada dunia nyata, maka dengan menjadikan lingkungan alam sebagai sumber belajar telah menghilangkan pandangan verbalisme peserta didik terhadap pembelajaran geografi. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan di luar kelas (kontektual) sangat mendukung khususnya pada materi pembelajaran lingkungan hidup, karena memiliki nilai pendorong yang memotivasi belajar anak. Sebab itu dengan penggunaan setting alam terbuka sebagai sarana kelas telah memberikan dukungan terhadap proses belajar secara menyeluruh dan menambah aspek kegembiraan serta kesenangan bagi para peserta didik dalam pembelajarannya.

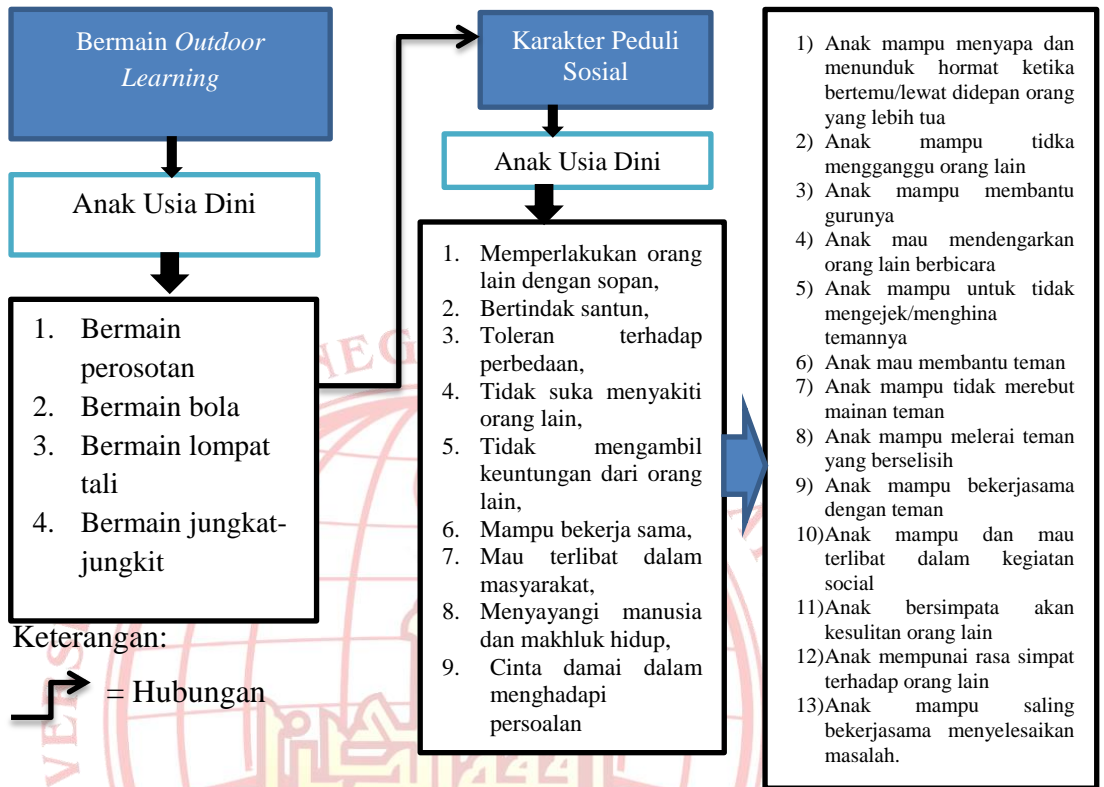
Berdasarkan ke tiga kajian pustaka di atas, maka persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang metode *outdoor learning*. Sedangkan

perbedaannya terletak pada variabel *devenden* (variabel terikat), dimana pada penelitian Siti Munawarah dan Ali Rohmat yakni aktivitas dan hasil belajar, dan pada penelitian Ikeu Rasmilah membentuk kepedulian lingkungan. Sedangkan pada penelitian ini variabel dependennya yaitu karakter peduli sosial. Perbedaan selanjutnya pada obyek penelitian, dimana pada ketiga penelitian terdahulu obyeknya siswa tingkat SD, sedangkan pada penelitian ini obyeknya penelitiannya adalah anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian. Penamaan kerangka pemikiran bervariasi, kadang disebut juga dengan kerangka konsep, kerangka teoritis atau model teoritis (*theoretical model*). Kerangka berpikir berfungsi untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan hal tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang belum sempurna, dengan maksud sebagai kesimpulan penelitian yang belum sempurna, sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis melalui penelitian. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

Ho: Tidak terdapat hubungan antara bermain *outdoor learning* terhadap karakter peduli sosial anak di TK Al Hikam kota Bengkulu..

Ha: Terdapat hubungan bermain *outdoor learning* dengan karakter peduli sosial anak di TK Al Hikam kota Bengkulu.

