

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Semakin modern sistem pembelajaran saat ini, peserta didik dituntut untuk berperan sebagai komunikator atau penyampai pesan. Tujuan dari hal ini tidak lain agar proses pembelajaran semakin interaktif, komunikasi yang terjalin bisa menjadi dua bahkan banyak arah sehingga anak tidak hanya sebagai penerima pesan. Tujuan lainnya tentu agar *public speaking skills* peserta didik terasah serta materi dan wawasan menjadi fleksibel dan lebih meluas. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai stimulator yang membantu mengembangkan potensi afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai komponen pendidikan anak usia dini. Selain itu peran media juga menjadi penting dalam modernisasi sistem pembelajaran, melalui media pembelajaran yang kerap ‘nyata’ untuk digambarkan maka komunikasi antara penyampai pesan (pendidik) dan penerima pesan (peserta didik) akan lebih efektif dalam mencapai kompetensi pembelajaran.

Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. *National Education Association* memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Kemudian *Association of Education Communication Technology* memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (Susilana & Riyana, 2018).

Media pembelajaran memiliki dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*software*). Maka dari itu perlu sekali kita pahami bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan dalam menyampaikan pesan kepada penerima nya. Namun yang terpenting bukanlah peralatan tersebut, tetapi penyampaian pesan atau informasi yang dibawakan oleh media pembelajaran tersebut.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, 1985 :

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b) Pembelajaran dapat lebih menarik.

- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru berubah kearah yang positif (Susilana & Riyana, 2018, p. 9).

Media pembelajaran mampu memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap tercapainya kemampuan-kemampuan belajar peserta didik terutama pada jenjang PAUD. Sayangnya, masih banyak guru yang beranggapan bahwa media pembelajaran hanya sebatas alat bantu yang boleh diabaikan. Padahal lebih daripada itu guru harus memahami bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting untuk menciptakan suasana belajar, dan proses penyampaian pembelajaran sesuai yang diharapkan. Adapun nilai-nilai dari media pembelajaran untuk anak usia dini tersebut antara lain :

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak, dalam hal ini materi yang dirasa sulit disampaikan kepada anak seperti proses turun hujan, berhembusnya angin, proses arus listrik dan lain-lain.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat di lingkungan belajar, misalnya seperti hewan-hewan buas dan benda-benda langka.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, dimisalkan saat akan mengenalkan alat-alat berat seperti alat transportasi, tempat ibadah, tempat wisata, serangga kecil, dan virus.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, dalam hal ini dapat kita ambil contoh sebagai metamorfosis hewan atau pertumbuhan tanaman (Hasnida, 2014).

Secara teoritis dari segi kesiapan pengadaannya media pembelajaran dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu media pembelajaran jadi (*media by utilization*) yang dapat kita peroleh lewat perdagangan. Kemudian ada juga jenis media pembelajaran yang diperoleh melalui rancangan (*media by design*) karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus berdasarkan kebutuhan

dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan efisiensinya, media jadi lebih hemat waktu, tenaga, dan biaya pengadaannya, tetapi akan sulit memperoleh media jadi yang sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran secara utuh. Sebaliknya media yang dirancang khusus akan mendapatkan efektivitas dalam penggunaannya sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran, meskipun memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang lebih untuk mendapatkan kesahihan dan keandalan melalui proses validasi prototipe.

Perlu dipahami bersama, selain kemampuan dalam memilih media pembelajaran secara tepat, guru juga dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran ini erat kaitannya dengan pembuatan media pembelajaran yang dilakukan secara sistematis mulai dari tahap perencanaan, produksi media, dan evaluasi sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.

Berkaitan dengan hal ini, perlu kita pahami apa saja poin-poin yang perlu dimunculkan pada tiga tahap tersebut. Pertama tahap perancangan media, bila ingin mengembangkan media pembelajaran untuk anak usia dini diperlukan perencanaan yang teliti. Pendidik perlu memunculkan beberapa unsur

pokok rancangan yaitu; nama media, sasaran, kemampuan yang dikembangkan, bahan dan alat, cara membuat, cara menggunakan, gambar desain. Kedua tahap produksi media, sebagai puncak dari proses pengembangan media pembelajaran karena pada tahap ini akan dihasilkannya media sebagaimana telah direncanakan. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu; media pembelajaran untuk AUD yang dibuat hendaknya multi guna, bahan yang diperlukan mudah didapat di lingkungan lembaga PAUD (lebih bagus bahan murah atau dari bahan bekas/sisa), tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi peserta didik, menimbulkan kreativitas, sesuai dengan tujuan dan fungsi, peran yang dibutuhkan dalam penggunaan media dapat bersifat fleksibel (secara individual, kelompok, dan klasikal), dan dibuat sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Ketiga tahap evaluasi media, langkah atau tahapan evaluasi media yang diperlukan terdiri dari; evaluasi satu lawan satu, evaluasi kelompok kecil, dan evaluasi lapangan. (Mufarrochah, 2023).

2. *Outbound Training*

Kegiatan *outbound* sering dikenal sebagai kegiatan di alam terbuka, berisi permainan, petualangan, dan sebagainya. Kegiatan ini biasa

dilakukan oleh instansi sekolah mulai dari pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Selain sekolah perusahaan-perusahaan turut mengadakan kegiatan *outbound* sebagai sarana *refreshing* karyawan. Apabila diartikan secara harfiah, kata *outbound* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua kata yaitu *out* berarti keluar dan *bound* berarti bentuk. Maka secara umum, *outbound* adalah bentuk kegiatan yang dilakukan di luar ruangan (Rocmah, 2012). Sedangkan *outbound training* dapat kita artikan sebagai metode pelatihan di luar ruangan yang bertujuan mengembangkan kemampuan kepemimpinan kelompok serta pengembangan diri. Dimana dalam melakukan permainan-permainan secara langsung menjadi sarana untuk mencapai tujuan.

Outbound training berkaitan erat dengan teori *experiential learning*. Kegiatan yang dimaksud tentunya berupa pemecahan masalah, penyelesaian tugas, pengolahan konsep baru atau sekadar permainan. Kegiatan-kegiatan tersebut merupakan proses belajar untuk mencapai perubahan dan pengembangan sikap, kecakapan, keterampilan diri baik kepada diri sendiri maupun orang lain pada situasi tertentu (Kusuma, 2018). Pada kegiatan

outbound David Kolb mengemukakan bahwa *experiential learning* dimulai dengan lakukan (*do*), refleksikan (*reflect*), kemudian terapkan (*apply*).

Menurut Jamaluddin Ancok, ada berbagai alasan mengapa *outbound training* ini dilakukan, antara lain:

1. Metode ini merupakan sebuah simulasi kehidupan yang kompleks yang dibuat menjadi sederhana. Pada dasarnya segala bentuk aktivitas di dalam pelatihan adalah bentuk sederhana di dalam pelatihan adalah bentuk sederhana dari kehidupan yang sangat kompleks.
2. Metode ini menggunakan pendekatan metode belajar melalui pengalaman (*experiential learning*). Oleh karena adanya pengalaman langsung terhadap sebuah fenomena, orang dengan mudah menangkap esensi pengalaman itu.
3. Metode ini penuh dengan kegembiraan karena dilakukan dengan permainan. Ciri ini membuat orang merasa senang saat melaksanakan kegiatan pelatihan (Prastiwi, 2021).

3. *Outbound* Untuk Anak Usia Dini

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 (Indonesia, 2003).

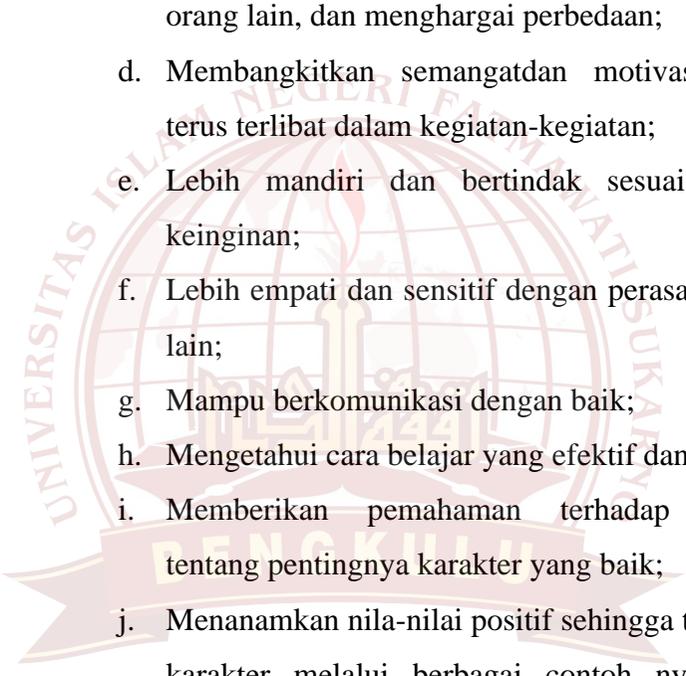
Sebagai fasilitator, pendidik tentunya berperan dalam dalam kegiatan *outbound* untuk anak usia dini, merupakan model atau program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) kegiatan ini disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai sarana penyampaian materi. Melalui interaksi antar anak dengan alam nantinya akan menstimulasi perkembangan anak dalam membentuk jiwa kepemimpinan, kebersamaan (Sobah, Diana, & Setiawan, 2022).

Membahas soal *outbound kids*, rentan dikaitkan dengan *kids survivor* (KS). *Kids Survivor* bisa diartikan sebagai proses pendidikan yang menjadikan alam sebagai sarana untuk membangun karakter dan menumbuhkan sikap inisiatif dan bernalar anak. Lima pilar KS yang membentuk karakter dalam pembelajaran di alam, bersumber dari nilai-nilai yang lahir dan muncul secara fitrah dari diri

yang berpengaruh juga dari pola asuh dan pembiasaan di rumah. Kelima pilar KS, yaitu (1) kemandirian, (2) tangguh, (3) solidaritas, (4) berwawasan lingkungan, dan (5) berkeahlian khusus yang diberikan dalam pembelajaran di alam melalui model pendidikan holistik dan terintegrasi melalui metode *knowing the good, feeling the good and acting the good* (Ulfa & Ferdian, 2022).

Tidak heran apabila *outbound* menjadi pilihan untuk memperoleh pengalaman langsung yang memudahkan anak untuk menangkapnya, karena proses ini akan sangat berbeda yang diberikan di dalam kelas. Melalui program *outbound*, anak akan dilibatkan secara aktif pada setiap kegiatan dengan konsep interaksi antar individu, kelompok, dan alam. Melalui simulasi di alam terbuka ini, tentunya akan membentuk dan/atau mengembangkan karakter, pola pikir, serta persepsi yang kreatif bagi anak baik secara *personal development* maupun *team development*.

Mengutip buku edisi digital Valentina R. Prastiwi, menurut Adrianus dan Yufiarti dalam <https://widhoy.multiply.com>, mengatakan bahwa tujuan *outbound* dalam pendidikan adalah sebagai berikut: (Prastiwi, 2021, pp. 13–14).

- 
- a. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa;
 - b. Berekspresi sesuai dengancaranya sendiri, namun masih dapat diterima lingkungan;
 - c. Mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain, dan menghargai perbedaan;
 - d. Membangkitkan semangatdan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan;
 - e. Lebih mandiri dan bertindak sesuai dengan keinginan;
 - f. Lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain;
 - g. Mampu berkomunikasi dengan baik;
 - h. Mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif;
 - i. Memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik;
 - j. Menanamkan nilai-nilai positif sehingga terbentuk karakter melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup;
 - k. Mengembangkan kualitas hidup siswa yang berkarakter; serta
 - l. Menerapkan dan memberi contoh karakter yang baik kepada lingkungan.

Pembentukan diri adalah suatu proses penggalian dan penetapan prinsip pribadi dan pola

perilaku dalam kehidupan yang nantinya akan menjadi suatu ciri bagi tiap-tiap peserta. Yang akan digali dalam proses pembentukan diri ini adalah kualitas diri, kemampuan dan keahlian khusus, dan pola penyikapan dalam setiap proses kehidupan yang dijalani (Rudianto, 2010). Secara tersirat menjelaskan bahwa pembentukan diri/karakter seseorang dapat dilakukan melalui program kegiatan *outbound* dan/atau belajar lewat lingkungan alam sekitar.

Dalam sebuah penelitian menemukan bahwa metode kegiatan *outbound* yang kerap diterapkan di TK adalah *learning by doing*/praktik langsung dimana anak melakukan kegiatan secara mandiri seperti; bercerita pada awal kegiatan, bernyanyi ketika tengah melaksanakan kegiatan, tanya jawab sebagai sarana evaluasi, serta demonstrasi sebagai gambaran pelaksanaan kegiatan.

4. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan adalah proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Selanjutnya kata karakter menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti

yang membedakan seseorang dari yang lain, karakter juga diartikan sebagai tabiat dan watak.

Menurut *ASCD for the Language Learning A Guide to Education Terms*, by J.L McBrien & R.S. Brand, Alevandria, VA; *Association for Supervision and Curriculum Development* bahwa pengertian karakter telah coba dijelaskan dalam berbagai pengertian dan penggunaan, di antaranya dalam konteks pendidikan, karakter seringkali mengacu pada bagaimana tentang ‘kebaikan’ seseorang (Noor, 2012). Dengan demikian, pendidikan karakter akan selalu dikaitkan dengan nilai dasar manusia seperti disiplin, kejujuran, keberanian, sopan, santun, dermawan, dan gotong royong sebagai pengajaran yang melekat pada sifat-sifat kejiwaan anak untuk turun ke kehidupan masyarakat.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pemerintah menyebutkan bahwa tujuan pendidikan ialah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, tujuan pendidikan karakter

tidak lain untuk menstimulasi dan mempersiapkan anak supaya memiliki karakter yang baik sehingga saat dewasa karakter tersebut sudah menjadi kebiasaan dalam kesehariannya.

Pada zaman yang terus mengalami perubahan dan perkembangan teknologi dengan cepat, kita tidak boleh lupa bahwa pemahaman pendidikan karakter merupakan strategi yang tidak bisa lepas untuk mempersiapkan generasi mendatang. Nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter seperti empati, gotong royong, dan integritas nantinya akan membentuk individu yang mampu menghadapi tantangan sosial dan moral yang kompleks. Maka dari itu, penting untuk memahami bahwa karakter yang baik tidak terbentuk secara alami saja. Pendidikan karakter merupakan proses panjang yang harus diperkuat dan dipandu secara sadar oleh institusi pendidikan, keluarga, dan masyarakat. Sebagai panutan, pendidik, orang tua, dan tokoh masyarakat harus menunjukkan nilai-nilai yang bermoral seperti jujur, empati, kerja keras, dan sebagainya agar generasi selanjutnya dapat menginternalisasi dan mengadopsinya dalam kehidupan mereka (Mualimin, 2023).

Pengimplementasian nilai-nilai pendidikan karakter pada anak usia dini diperlukan stimulasi untuk mendorong anak mencerminkan nilai pendidikan karakter pada kehidupan sehari-hari secara berkesinambungan. Mengenai ini terdapat delapan belas nilai pendidikan karakter yang perlu ditanamkan kepada anak baik yang bersifat individual atau berkelompok. Delapan belas nilai pendidikan karakter anak usia dini tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

5. Pembiasaan Karakter Peduli Lingkungan

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) lingkungan adalah konfigurasi sumber daya yang tersedia bagi pengguna. Sedangkan lingkungan alam adalah segala sesuatu yang bentuknya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batuan), tumbuh-tumbuhan, dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Sesuai dengan kemampuannya, peserta didik dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan

dialami lingkungan serta proses terjadinya (seperti kerusakan-kerusakan lingkungan alam termasuk faktor-faktor penyebabnya; erosi, pengundulan hutan, pencemaran air, tanah, udara, dan sebagainya) pada kehidupan sehari-hari.

Sebagai sumber pembelajaran selain dari guru dan buku/bahan pelajaran, pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik pertama kali akan belajar dan memahami segala sesuatu melalui lingkungannya, karena lingkungan merupakan sumber belajar yang penuh dengan pengetahuan dan pengalaman bagi peserta didik. Lingkungan dengan segala kondisi fisik dan nonfisiknya mampu menyampaikan pesan pembelajaran kepada pendidik dan peserta didik, demikian lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (Rosyid, Rofiqi, & Yumnah, 2019).

Thomas Lickona mengatakan “seorang anak hanyalah wadah di mana seorang dewasa yang bertanggung jawab dapat diciptakan”. Karenanya, mempersiapkan anak adalah sebuah strategi investasi manusia yang sangat tepat. Sebuah ungkapan terkenal mengungkapkan “anak-anak berjumlah hanya sekitar

25% dari total populasi, tapi menentukan 100% dari masa depan. Sudah terbukti bahwa periode yang paling efektif untuk membentuk karakter anak adalah sebelum usia 10 tahun. Diharapkan pembentukan karakter pada periode ini akan memiliki dampak yang akan bertahan lama terhadap pembentukan moral anak (Yunaida & Rosita, 2018).

Berkaitan dengan hal ini, adapun tujuan pendidikan karakter peduli lingkungan yaitu:

1. Mendorong kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan pengelolaan lingkungan yang benar.
2. Meningkatkan kemampuan untuk menghindari sifat-sifat yang dapat merusak lingkungan.
3. Memupuk kepekaan peserta didik terhadap kondisi lingkungan hingga dapat menghindari sifat-sifat yang dapat merusak lingkungan.
4. Menanam jiwa peduli dan bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan (Hutami, 2020).

Sedangkan menurut UNESCO, tujuan anak-anak belajar tentang pendidikan lingkungan adalah agar:

1. Membuat mereka lebih sadar akan masalah lingkungan.

2. Meningkatkan minat mereka dalam merawat dan memperbaiki lingkungan.
3. Meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar tentang lingkungan mereka.
4. Memperluas pengetahuan ekologis mereka dalam mata pelajaran seperti energi, lanskap, udara, air, sumber daya alam, dan margasatwa.

Bagaimanapun tujuan yang diharapkan setiap lembaga atau orang tua dan guru, tujuan akhir dari pendidikan karakter peduli lingkungan ini agar peserta didik dapat menjadi duta peduli lingkungan di sekitarnya serta menjadi sifat yang tertanam secara permanen pada anak untuk diterapkan secara nyata pada kehidupannya.

Pendidikan lingkungan hidup bagi anak usia dini dapat dimulai dengan berbagai kegiatan *outbound* berbasis cinta lingkungan. Pembiasaan perilaku cinta lingkungan membantu membentuk karakter anak didik. Perilaku cinta lingkungan merupakan sebuah sarana berupa tindakan untuk menjaga, merawat, dan melestarikan flora dan fauna termasuk pula tindakan mengelola seluruh kekayaan alam (tanah, air, dan udara) demi keberlangsungan dan kesejahteraan hidup manusia (Pelima, 2014).

“Kita tidak mewarisi bumi dari para nenek moyang kita, namun kita meminjamnya dari anak-cucu kita.” Pepatah tersebut menjelaskan bahwa tanggung jawab kita tidak hanya terletak pada memulihkan lingkungan yang sudah rusak, tetapi juga dalam mengajarkan manajemen sampah untuk menciptakan generasi yang menghargai dan mencintai lingkungan sedini mungkin agar tidak terulang kesalahan yang sama. Oleh sebab itu, edukasi terkait lingkungan sangat perlu dilakukan sejak usia dini.

B. Kajian Pustaka

Selama penyusun melakukan penelusuran terhadap beberapa karya ilmiah, penyusun belum mendapatkan karya yang sama persis dengan penelitian yang akan penyusun teliti. Namun ada beberapa karya yang cukup berkaitan mengenai pembahasan karakter peduli lingkungan dan *outbound kids*, yaitu:

1. Nur Hayati, dkk (2012) dengan judul “Kegiatan Bermain Berbasis *Art Craft* bagi Anak Usia Dini untuk Mempromosikan Kecintaan pada Lingkungan.” Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa permainan *art-craft* sebagai promosi Pendidikan Lingkungan Anak Usia Dini (PLAUD) memiliki jenis yang bermacam. Berdasarkan bahan jenis

permainan *art craft* ini bisa dikelompokkan menjadi tiga yaitu alami, buatan, dan *mixed media* atau campuran (Chandrawati & Aisyah, 2022).

Dengan demikian dapat dilihat, meskipun topik dan metode penelitian yang dilakukan berbeda dengan yang akan peneliti lakukan, tapi penelitian tersebut memiliki tujuan yang sama dengan tujuan penelitian yang akan peneliti lakukan.

2. Titi Chandrawati dan Siti Aisyah (2021) dengan judul “Penanaman Cinta Lingkungan pada Masyarakat PAUD.” Menjelaskan bahwa mencintai lingkungan adalah suatu karkater anak yang harus ditanamkan kepada masyarakat Indonesia sejak usia dini. Untuk itu, masyarakat PAUD perlu dikenalkan dengan literasi lingkungan karena masih banyak masyarakat PAUD yang belum paham akan literasi lingkungan (Hayati, Seriati, & Nurhayati, 2012).

Dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa topik dan metode penelitian yang dilakukan berbeda tapi penelitian tersebut memiliki tujuan yang sama dengan yang akan peneliti lakukan.

3. Suyanti dan Nuriyati Wijarni (2021) dengan judul “Kematangan Sosial pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Inklusi Anggrek Mandiri Kabupaten Situbondo.” Menjelaskan bahwa kegiatan *outbound*

mempunyai fungsi terapi individu dan kelompok bagi anak yang bermasalah pada perkembangan motorik, emosi, dan sosial. Permasalahan di lembaga PAUD Inklusi Anggrek Mandiri adalah sosialisasi anak dengan orang lain atau teman sebaya belum bisa berkembang dengan baik (Suyanti & Wijarni, 2021).

Dengan demikian, meskipun topik dan metode penelitian yang dilakukan berbeda dengan yang akan peneliti lakukan, tapi penelitian tersebut memiliki tujuan yang sama dengan tujuan penelitian yang akan peneliti lakukan serta objek yang diteliti mulai dari usia hingga skala lokasi.

4. Muslihan (2017) dengan judul “Pengembangan Permainan *Outbound* untuk Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur.” Menjelaskan hasil akhir dari penelitian pengembangan tersebut adalah model pengembangan permainan *outbound* yang merupakan produk baru dari pengembangan pembelajaran fisik motorik PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur. Model pembelajaran ini dapat dikembangkan di berbagai PAUD, hal itu berdasarkan data hasil uji coba skala besar dan dan

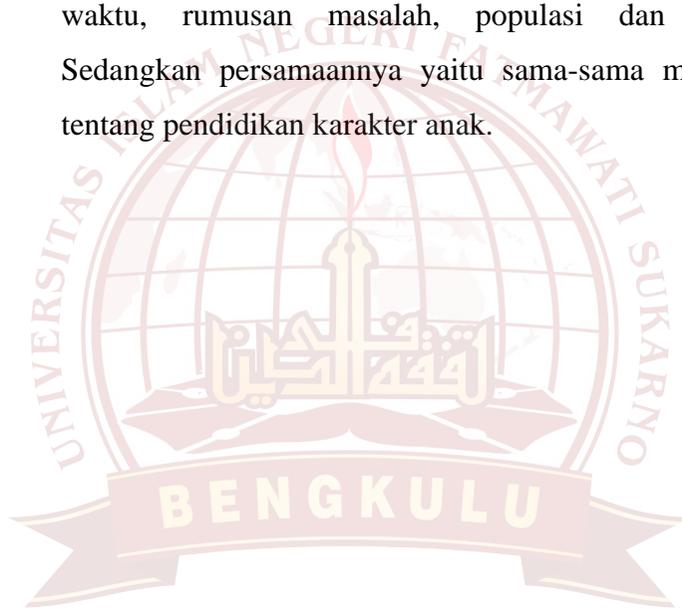
data wawancara yang meliputi aspek kognitif (Muslihan, 2017).

Persamaan penelitian tersebut dengan yang dilakukan peneliti terdahulu melalui metode penelitian dalam mengembangkan produk *games outbound* dengan penelitian yang akan dilakukan ini, dan perbedaan dari segi tujuan pengembangan produk.

5. Farhatin Masruroh, dkk (2021) dengan judul “Penerapan *Outbound Kids* dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak.” memaparkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam aspek perkembangan motorik kasar anak melalui Penggunaan Alat Permainan Edukatif *footprint and hand*, yakni pada pra siklus sebesar 30%, peningkatan pada siklus I mencapai 50%, peningkatan pada siklus II mencapai 78% (Masruroh, Muslimin, & Sofyani, 2021).

Dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa topik dan metode penelitian yang dilakukan berbeda tapi penelitian tersebut memiliki hal yang sama dengan yang akan peneliti lakukan, yakni penggunaan *outbound* sebagai hal yang akan dilakukan.

Dari hasil penelitian-penelitian terdahulu seperti pemaparan diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penyusun, akan tetapi dari penelitian tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan masalah yang akan diteliti. Dan dari kelima penelitian terdahulu memiliki perbedaan tempat , waktu, rumusan masalah, populasi dan sampel. Sedangkan persamaannya yaitu sama-sama membahas tentang pendidikan karakter anak.



C. Kerangka Berpikir Teoritis

Dalam penelitian ini, kerangka berfikir bertujuan untuk menggambarkan strategi yang dapat dilakukan guna menumbuhkan karakter peduli lingkungan untuk anak usia 5-6 tahun di TK Alam Mahira.

Berikut konsep penelitian sebagai dasar analisis data yang dapat disajikan:

