

MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SAINS DAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI *OUTDOOR LEARNING*

Putri Ismawati

S2 Pendas Konsentrasi PAUD, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, putriismawati32@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini mengangkat penerapan outdoor learning untuk meningkatkan perkembangan sains dan kreativitas anak usia dini khususnya usia 4-6 tahun. Kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan praktek nyata di lapangan ini di mana outdoor jarang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak menjadi latar belakang penelitian untuk menerapkan outdoor learning sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan sains dan kreativitas anak. Hasil dan simpulan pembahasan menyebutkan Lingkungan outdoor merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan outdoor banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam. Bermain di lingkungan outdoor anak akan berinteraksi langsung dengan alam dan lingkungan sehingga anak menghasilkan imajinasi-imajinasi yang pada akhirnya menimbulkan gagasan atau ide baru. Gagasan dan ide-ide baru anak bagian dari kreativitas anak dalam bermain.

Kata Kunci: Perkembangan Sains, Kreativitas, Anak Usia Dini, Outdoor Learning

ABSTRACT

This study is raised which applied outdoor learning to improve the Science and creativity development of young children aged 4-6 years in particular. The gap between the ideal conditions expected with actual practice in this field where the outdoor rarely used to develop into a child's ability to implement the research background of outdoor learning as a way to develop the ability of science and creativity of children. Results and discussion conclusions mention the outdoor environment is a very attractive place for children where children can grow and thrive. While playing in the outdoor environment many children's ability to develop, for example, explore, challenge gross and fine motor skills, social skills and cognitive abilities and basic knowledge of the natural environment. Children playing in the outdoor environment will berinteraksi directly with nature and the environment so that children produce imaginations that ultimately lead to ideas or new ideas. Ideas and new ideas children part of the creativity of children in play.

Keywords: Development of Science, Creativity, Childhood, Outdoor Learning

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus di kembangkan. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Menurut Brek (dalam Sujiono, 2013:6) pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Maka tepatlah bila usia dini dikatakan sebagai usia emas (*golden age*), dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat.

Masa ini merupakan masa untuk meletakkan pondasi dasar dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, moral serta nilai-nilai agama yang mana tercantum dalam Permen 58 tahun 2009 dijabarkan pada dua aspek bidang pengembangan, yaitu: 1) bidang pengembangan prilaku atau pembiasaan yang meliputi: Moral, Agama, Sosio Emosional dan Kemandirian; 2) bidang kemampuan dasar, meliputi: Bahasa, Kognitif, dan Fisik Motorik. Pengembangan diberikan untuk persiapan memasuki pendidikan dasar (Suyanto, 2005: 15).

Mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik belajar anak. Anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya terutama pada usia 2-6 tahun. Perkembangan kognitif pada usia ini berkembang dengan pesat. Penelitian Keith Osborn, Burton L. White, dan Benyamin S. Bloom (Kemdiknas, 2010: 2) mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak terjadi sangat pesat di tahun-tahun awal kehidupan anak. Sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua.

Perkembangan Sains merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif anak. kemampuan sains adalah kemampuan berpikir anak yang meliputi kemampuan mengetahui, mengamati, memahami, melakukan percobaan dan memecahkan masalah yang ada di lingkungannya (Sujiono, 2005:12.2). Untuk mengembangkan perkembangan sains anak dapat berinteraksi dengan alam, mengetahui konsep-konsep pembelajaran di alam dan mengembangkan pengetahuan anak tentang makhluk hidup. Dalam pendidikan anak prasekolah pembelajaran sains sangat penting. Menurut Nugraha (2005:36) pembelajaran sains dapat menjadikan anak berada pada suatu pembentukan karakter dan sebagai individu yang harus berkembang di dunia dan lingkungannya.

Menurut Wenham (dalam jurnal Gross, 2012) menyatakan:

“Science is “a way of exploring and investigating the world around us... not only a way of knowing; it is... a way of doing”. Science involves the discovery of factual knowledge (that something is true), causes for what is observed (why something occurs), and procedures (how something is investigated).”

Sains merupakan sebuah cara dalam mengeksplorasi dan menyelidiki dunia di sekitar kita. Sains untuk anak dapat melibatkan kegiatan penemuan, membuktikan kebenaran, mencari tahu sebab sesuatu terjadi dan procedural (bagaimana sesuatu diselidiki).

Sains bermanfaat bagi anak karena dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta dapat menimbulkan imajinasi-imajinasi pada anak yang pada akhirnya dapat menambah pengetahuan anak

secara alamiah. Imajinasi-imajinas yang terbentuk akan memunculkan sebuah kreativitas. Melalui pengenalan dan pengembangan aspek sains pada anak usia dini akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi (Nugraha, 2005:41). *Setting* dan lingkungan belajar sains yang disediakan akan merangsang anak untuk memunculkan pertanyaan-pertanyaan menakjubkan dan tak terduga. Hal ini merupakan wujud dari berpikir dan belajar kreatif yang akan memunculkan kreativitas anak dalam sains.

Kreativitas anak baik dalam sains maupun dalam bidang kemampuan lain sangat penting untuk dikembangkan karena anak usia 5-6 tahun memang sangat aktif dalam bergerak dan memerlukan berbagai stimulasi positif. Hal itu sesuai dengan teori Maria Montessori yang menekankan bahwa usia lahir sampai enam tahun merupakan masa peka, di mana dalam masa peka tersebut merupakan masa yang sangat baik dalam mengembangkan setiap potensi perkembangan yang dimiliki oleh anak, sehingga diperlukan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.

Satu hal yang cukup menonjol pada masa ini adalah munculnya berbagai bentuk kreativitas dalam bermain, sehingga periode ini seringkali dinamakan sebagai masa kreatif. Kreativitas yang ditunjukkan anak pada masa ini merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya yang seolah tanpa terkendali dibandingkan dengan masa-masa lain dalam kehidupan seorang anak setelah masa ini berlalu (Kemdiknas, 2010:5).

Kemampuan untuk memunculkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran merupakan tantangan yang dihadapi pada zaman sekarang ini. Hal ini menjadi perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran pada anak TK dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan maksud untuk memberikan stimulus dalam perkembangannya. Pada kenyataannya, masih ada sebagian orang yang berpikir bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak, bermain merupakan pekerjaan dan alat yang digunakannya untuk bekerja adalah alat permainannya. Melalui bermain, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Namun pelaksanaan

pembelajaran banyak yang belum mengkaidahkan bahwa pembelajaran di TK merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui bermain.

Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih cenderung berfokus pada kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan menghitung. Kegiatan belajar lebih menekankan pada keterampilan akademik mengabaikan kegiatan bermain sebagaimana tuntutan perkembangan anak. Sifat akademistik sangat kental dalam pembelajaran sehari-hari. Situasi bermain hampir tidak kelihatan. Sistem pembelajaran yang demikian mengakibatkan anak tertekan dan mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan bermain dalam pembelajaran anak dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran. Dengan bermain anak akan bergerak, dengan bergerak itulah kemampuan seluruh aspek kemampuan anak dapat dikembangkan. Namun dalam kenyataannya, pemahaman dalam proses pengembangan kemampuan anak masih jauh dari pemahaman optimal. Untuk mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan tersebut, maka proses pembelajaran harus dirancang dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan karakteristik belajar anak.

Kegiatan di luar ruangan (*outdoor*) merupakan suatu kegiatan integral dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Froebel (Asmawati, 2012: 4.1), "Taman Bermain" bersifat "alamiah". Anak-anak memelihara kebun, membangun bendungan aliran air, memelihara binatang dan melakukan permainan. Selain itu anak sangat menyukai udara bebas dan area yang luas untuk bermain. Kegiatan diluar ruangan juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya. Lingkungan belajar di luar kelas seyogianya tidak hanya berperan sebagai tempat bermain saja melainkan dapat juga sebagai tempat anak mengekspresikan dan mengeksplor lingkungan. Namun dalam praktek pembelajaran lingkungan bermain di luar kelas (*outdoor*) hanya di dimanfaatkan sebagai tempat bermain anak pada saat waktu istirahat. Hal ini terjadi karena banyak orang atau pendidik berpikir bahwa proses pembelajaran itu terjadi di dalam ruangan, sedangkan di luar ruangan hanya sebatas sebagai tempat bermain. Di luar merupakan tempat dinamis sehingga memberikan kesempatan anak untuk mengalami dan mengembangkan emosi serta menangani emosi. Sesuai dengan pernyataan tersebut pembelajaran di

luar ruangan (*outdoor learning*) akan memberikan pengalaman konkrit bagi anak. Sehingga pemilihan lingkungan *outdoor* sebagai lingkungan bermain anak dapat membantu meningkatkan perkembangan sains dan kreativitas anak, karena dengan belajar di lingkungan *outdoor* anak akan secara langsung mengeksplor alam.

PEMBAHASAN

1. Perkembangan Sains Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Sains

Sains sering juga disebut juga dengan ilmu pengetahuan. Sains berasal dari bahasa Inggris "*science*" yang berarti ilmu pengetahuan. *Science* sendiri berasal dari katabahasa latin "*scientia*" yang berarti saya tahu. *Science* terdiri dari dua cabang ilmu yaitu *social science* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Namun dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam (Trianto, 2012: 136).

Menurut Quillan, dkk. (2007: 98) mendefinisikan *Science is a way of thinking and gaining knowledge that includes: becoming aware of a problem; wondering why, proposing possible ideas and explanations; finding out through experimentation and observation; and sharing results*. Sains merupakan salah satu proses berpikir untuk memperoleh pengetahuan yang meliputi memahami masalah, pengetahuan tentang sebab akibat, mengusulkan ide-ide dan penjelasannya, mencari tahu melalui eksperimen dan pengamatan, serta berbagi hasil. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sains pada anak meliputi kegiatan eksplorasi, pengamatan, eksperimen, kegiatan-kegiatan tersebut bertujuan agar anak mendapatkan pengetahuan tentang proses dan pengetahuan sains.

Menurut Wenham (dalam jurnal Gross, 2012) menyatakan:

Science is "a way of exploring and investigating the world around us... not only a way of knowing; it is... a way of doing". Science involves the discovery of factual

knowledge (that something is true), causes for what is observed (why something occurs), and procedures (how something is investigated).

Berdasarkan pendapat di atas menyebutkan bahwa sains merupakan sebuah cara dalam mengeksplorasi dan menyelidiki dunia di sekitar kita. Dalam sains melibatkan kegiatan penemuan, membuktikan kebenaran, mencari tahu sebab sesuatu terjadi dan procedural (bagaimana sesuatu diselidiki).

Berdasarkan pengertian sains di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan sains adalah kemampuan berpikir anak untuk mengetahui, mengamati, memahami, melakukan percobaan dan memecahkan masalah yang ada di lingkungannya. Anak dapat berinteraksi dengan alam, mengetahui konsep-konsep pembelajaran di alam, mengeksplorasi alam, mengetahui konsep-konsep sederhana tentang alam dan mengembangkan pengetahuan anak tentang makhluk hidup.

b. Ruang lingkup Pengembangan Sains

Menurut The Connecticut State Department of Education's *PreK-10 Core Science Curriculum Framework* (dalam Quillan, dkk., 2007:102) menyarankan dalam pemilihan bahan konten dalam pembelajaran sains meliputi:

- 1) *Context of Science* (Bidang Ilmu): sifat ilmu pengetahuan, sejarah ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) *Earth/Space Science* (Bumi dan Ruang Angkasa): astronomi, geologi dan sumber daya, oseanografi, meteorologi, sejarah bumi alam dan dinamika.
- 3) *Life Science* (Ilmu Kehidupan): karakteristik makhluk hidup, sel, genetika, evolusi, ekosistem, biologi manusia, isu-isu dalam bioetika.
- 4) *Physical Science* (Ilmu Fisik): struktur materi, reaksi dan interaksi, orce dan gerak, sumber energi dan transformasi, panas dan suhu, magnetisme dan listrik, suara dan cahaya

Menurut Nugraha (2005:125) ruang lingkup dalam pengembangan sains dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Ruang Lingkup Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini

Dimensi Ruang Lingkup	Bidang Pengembangan	Kemampuan bagi Anak
Berdasarkan isi bahan Kajian	Bumi dan jagat raya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan tentang bintang, matahari dan planet 2. Kajian tentang tanah, batuan dan pegunungan 3. Kajian tentang cuaca dan musim
	Ilmu-ilmu hayati (Biologi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Studi tentang tumbuh-tumbuhan 2. Studi tentang binatang 3. Studi tentang hubungan binatang dengan tumbuhan 4. Studi tentang hubungan aspek-aspek kehidupan dengan lingkungannya
Bidang pengembangan (target Kemampuan)	Penguasaan produk Sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami fakta-fakta 2. Memahami konsep 3. Memahami prinsip
	Pengasaan proses sains	<p>Menguasai/kemampuan cara (strategi pembelajaran) pengenalan dan perolehan sains, meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati (observasi) 2. Mengklasifikasikan (menggolongkan) 3. Meramalkan (memprediksi) 4. Menyimpulkan (inference) 5. Mengkomunikasikan 6. Penggunaan alat dan pengukuran 7. Merencanakan penelitian 8. Menerapkan
	Penguasaan Sikap sains	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rasa tanggung jawab 2. Rasa ingin tahu 3. Disiplin 4. Tekun 5. Jujur 6. Terbuka terhadap pendapat lain

(Sumber: ...)

Secara lebih rinci dan jelas Nugraha (2005: 127- 130) mengelompokkan kemampuan proses menjadi beberapa sub-sub kemampuan proses. Pengelompokan proses dan sub-subnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Pengelompokan Kemampuan Proses

Kemampuan Proses	Sub Kemampuan Proses
Mengamati (observasi)	1.1. Mengidentifikasi cirri-ciri suatu benda 1.2. Mengidentifikasi perbedaan dan persamaan berbagai benda/peristiwa 1.3. Membaca alat-alat ukur 1.4. Mencocokkan gambar dengan uraian tulisan/benda 1.5. Mengurutkan berbagai peristiwa yang terjadi secara simultan 1.6. Memberikan uraian mengenai suatu benda/peristiwa
Mengklasifikasi (mengelompokkan)	2.1. Mengelompokkan benda/peristiwa (kelompok ditentukan anak) 2.2. Mengelompokkan benda/peristiwa (kelompok diberikan kepada siswa) 2.3. Mengidentifikasi pola dari suatu seri pengamatan 2.4. Mengemukakan/mengetahui alasan pengelompokkan 2.5. Mencari dasar/kriteria pengelompokkan 2.6. Memberikan nama kelompok berdasarkan cirri-ciri khususnya
Meramalkan (Memprediksi)	3.1. Membuat dugaan berdasarkan pola-pola atau hubungan informasi/ukuran/hasil observasi 3.2. Mengantisipasi suatu peristiwa berdasarkan pola atau kecenderungan
Mengkomunikasikan	4.1. Mengutarakan suatu gagasan 4.2. Mencatat kegiatan-kegiatan atau pengamatan yang dilakukan 4.3. Menunjukkan hasil kegiatan 4.4. Mendiskusikan hasil kegiatan 4.5. Menggunakan berbagai sumber informasi 4.6. Mendengarkan atau menanggapi gagasan orang lain 4.7. Melaporkan suatu peristiwa atau kegiatan secara sistematis dan jelas
Menggunakan alat	5.1. Menentukan alat dan pengukuran yang diperlukan

dan pengukuran	dalam suatu penyelidikan atau percobaan 5.2. Mengidentifikasi hal-hal yang berubah atau harus diubah pada suatu pengamatan atau pengukuran 5.3. Merencanakan bagaimana hasil pengukuran, perbandingan untuk memecahkan masalah 5.4. Menentukan urutan langkah-langkah yang harus ditempuh dalam suatu percobaan 5.5. Ketelitian dalam penggunaan alat dan pengukuran dalam suatu percobaan
----------------	--

(Sumber: Nugraha, 2005: 127-130)

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Santrock dalam Sujiono (2010:6) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Sedangkan Soslo dalam Suharnan (2011:5) mendefinisikan kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan cara-cara baru dalam memandang suatu masalah atau situasi. Kreativitas juga tidak terbatas pada menghasilkan hal-hal baru yang bersifat praktis, tetapi boleh juga hanya berupa suatu gagasan baru. Namun tidak semua gagasan baru akan dapat memecahkan masalah. Pengertian kreativitas ini lebih menekankan pada cara pandang yang baru terhadap suatu masalah atau situasi, dan bukan pada suatu karya baru yang memiliki nilai kegunaan praktis.

Guilford menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yaitu cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan pandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan (Sulistyorini, 2011:3). Berpikir konvergen menghasilkan jawaban yang benar, tetapi berpikir divergen menghasilkan

ketertarikan, imajinatif, dan berpotensi kreatif mengembangkan ide-ide. disini Sehingga kreativitas disini dalam ranah kognitif termasuk kedalam berpikir divergen.

Menurut Torrence (dalam jurnal Prieto, dkk, 2006) mendefinisikan *creativity as a process of becoming sensitive to problems, deficiencies, gaps in knowledge, missing elements, disharmonies and so on*. Inti dari pernyataan tersebut menyebutkan bahwa kreativitas sebagai proses menjadi peka terhadap masalah, kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang hilang, ketidakharmonisan dan sebagainya. Sehingga kreativitas pada dasarnya adalah proses seseorang mengenali masalah dan proses penyelesaian masalah tersebut.

b. Komponen Pokok Kreativitas

Suharnan (2011:8-12) menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas, yaitu:

- 1)Aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan.
- 2)Menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru.
- 3)Baru atau orisinal, yaitu suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal.
- 4)Berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

c. Perilaku Kreatif

Torrence (dalam jurnal Prieto, dkk, 2006) menyebutkan bahwa:

“Define the factors or dimensions of creative thinking as follow:

- 1)*Sensitivity to or the ability to see problems, for example, the ability to state difficulties or deficiencies in common products or in social institutions; the ability to make a judgement that desired goals in a described situation have not been achieved.*
- 2)*Fluency of thinking; the ability to think well and effortlessly. It includes: (a) word fluency; (b) associational fluency; (c)*

expressional fluency; (d) ideational fluency.

- 3)*Flexibility of thinking; the capacity to abandon old ways of thinking and add new ones easily, which implies: (a) spontaneous flexibility; (b) adaptive flexibility.*
- 4)*Originality; the ability to come up with ideas that are statistically unusual; referred to: (a) remote associations; (b) responses are judged to be clever.*
- 5)*Elaboration: the ability to fill in details given a general scheme.”*

Hal di atas sama pengertiannya dengan macam-macam perilaku kreatif yang dikemukakan oleh Parnes (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2010:14-15) yaitu:

- 1)*Fluency* (kelancaran), merupakan kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2)*Flexibility* (keluwesan), merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3)*Originality* (keaslian), merupakan kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- 4)*Elaboration* (keterperincian), merupakan kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5)*Sensitivity* (kepekaan), merupakan kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

3. Outdoor Learning

a. Pengertian Outdoor Learning

Menurut Bilton (2005: 16) menyebutkan bahwa *outdoor learning is the beginning of enjoyment and appreciation of the environment and how to care for it. Outdoor gives children direct contact with bird, plant, mini beats, and other material*. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran *outdoor* merupakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan unik serta menantang untuk dilakukan. Dengan *outdoor* anak-anak dapat berinteraksi dengan burung, tanaman, biji kecil dan beberapa bahan alam.

Outdoor learning adalah pembelajaran yang dilakukan di luar ruangan. Pembelajaran

outdoor merupakan pembejaraan yang nyata dimana dalam pembelajaran *outdoor* anak belajar secara nyata tentang lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pengertian dari *outdoor learning* menurut Roger (2005: 5), yang menyebutkan bahwa:

“Outdoor learning is real learning. Not only does outdoor learning happen in the natural environments where participants can see, hear, touch, and smell the real thing, it also happens in an arena where actions have real results and consequences.”

Pengertian di atas dapat diartikan bahwa, pembelajaran *outdoor* adalah belajar secara nyata yang terjadi di lingkungan alam dimana anak dapat melihat, mendengar, menyentuh, dan mencium sesuatu yang nyata. Hal ini juga terjadi di arena di mana kegiatan yang dilakukan di *outdoor* memiliki hasil dan akibat yang nyata. Kegiatan belajar semacam itu akan mendorong anak untuk melakukan beberapa tindakan yang akan memberikan pengalaman langsung dan konkrit.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan *outdoor* merupakan kegiatan belajar anak yang dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan bermain di luar ruangan. Dengan bermain di luar ruangan anak akan lebih aktif dan kreatif. Anak dapat memanfaatkan alam untuk belajar hal-hal secara konkrit.

b. Tujuan Outdoor Learning

Tujuan dari kegiatan *outdoor learning* tidak hanya sekedar karena bosan dengan pembelajaran *indoor*, namun kegiatan *outdoor learning* memiliki tujuan-tujuan pokok yang akan dikembangkan. Menurut Dodge dan Colker (2001: 327) menyebutkan bahwa:

“The outdoor environment is viewed as an extension of the indoor classroom. This means that the types of learning (socio-emotional, cognitive, and physical) that take place indoors also take place outdoors. The following objectives are intended as a starting point.”

Lingkungan bermain *outdoor* merupakan hal yang memerlukan perhatian yang sama dengan kegiatan *indoor* (di dalam kelas). Hal ini berarti berbagai pengembangan yang dimasukkan ke dalam kegiatan *indoor* juga masuk ke dalam

kegiatan *outdoor*. Pengembangan sosial emosional, Kognitif dan fisik Motorik merupakan pengembangan yang dapat dimasukkan dan dikembangkan dalam kegiatan *outdoor*. Tujuan tersebut dimaksudkan sebagai titik awal dalam mengembangkan kemampuan anak usia dini.

Berdasarkan pernyataan di atas, beberapa pengembangan kemampuan anak dapat dikembangkan dengan kegiatan *outdoor*. Berikut adalah tujuan kegiatan *outdoor* berdasarkan aspek pengembangan sosial emosional, kognitif dan fisik motorik anak, yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan Perkembangan Sosial Emosional

- a) Menunjukkan keterampilan sosial dengan membantu merawat taman dan berpartisipasi dalam permainan sosial dengan teman sebaya.
- b) Melatih untuk bernegosiasi, kompromi, dan bekerja sama serta bergiliran pada saat menggunakan peralatan bermain, berbagi bahan-bahan seni, bermain game kelompok.
- c) Mengekspresikan kreativitas dengan membuat berbagai benda seni, bermain pasir, dan mengembangkan sebuah permainan baru.
- d) Meningkatkan rasa percaya diri
Meningkatkan kemandirian (mendaki tangga atau turun slide tanpa bantuan).
- e) Menunjukkan kebanggaan terhadap prestasi seperti menunjukkan kekuatan fisik, membawa hewan peliharaan, membawa tanaman yang di rawatnya.
- f) Menambah kemandirian seperti mendaki sendiri atau turun menggunakan tali tanpa bantuan.

2) Tujuan Perkembangan Kognitif

- a) Membuat keputusan (memilih kegiatan atau permainan *outdoor*).
- b) Merencanakan dan melaksanakan ide-ide (bermain *games*, menyusun balok, bermain pasir, melakukan permainan pertukangan kayu, menciptakan karya seni, mencoba manaman tumbuhan).
- c) Memecahkan masalah sederhana (membuat terowongan dengan pasir, bermain dari alat permainan satu ke lat permainan yang

lain, memasang dan mengelompokkan benda).

- d) Menggali pengalaman melalui bermain peran menjadi sopir ambulans, melukis atau mengecat pagar, bermain boneka, bermain peran mencuci baju atau piring.
- e) Belajar sains dengan berjalan di alam terbuka, mengamati pertumbuhan tanaman, dan memperhatikan hewan-hewan yang ada di sekitarnya.
- f) Mengembangkan pemahaman konsep awal matematika (menghitung lompatan atau loncatan, menghitung jarak, mengukur pohon)
- g) Memperkaya kosa kata (bercakap-cakap di bak pasir, mengetahui nama-nama benda disekitarnya. Memberikan nama pada tanaman, binatang dan benda-benda yang ditemukannya).

3) Tujuan Perkembangan Fisik Motorik

- a) Mengembangkan keterampilan otot besar (motorik kasar) dengan memanjat, berayun, melompat, melompat-lompat, berjalan.
- b) Mengembangkan keterampilan otot kecil atau motorik halus (bermain pasir dan air, menggambar, melukis, memilih benda kecil).
- c) Mengkoordinasikan gerakan mata-tangan (menangkap, melempar) pertukangan kayu, dekorasi trotoar dengan kapur).
- d) Meningkatkan keseimbangan (memanjat, berayun, geser, dengan menggunakan balok keseimbangan, menggunakan peralatan semi goyang, hoppingl berjalan di permukaan yang berbeda).
- e) Menngembangkan kecerdasan spasial (berayun, memanjat, turun, di, luar, atas, dan bawah).
- f) Menunjukkan ketekunan dan daya tahan (bermain perlombaan kelompok, memanjat peralatan bermain atau mendorong ayunan yang cukup lama, memukul-mukul paku ke tunggul pohon). (Asmawati, 2008: 4.6-4,8)

Tujuan tersebut menggambarkan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan dalam kegiatan *outdoor* sebagai alat pembelajaran dan perkembangan anak. Pembelajaran *outdoor* dapat embantu mengembangkan segala potensi setiap anak agar menjadi manusia yang

sempurna, yakni memiliki perkembangan jiwa, raga dan spirit yang sempurna. Melalui kegiatan *outdoor* akan memberikan kesempatan anak untuk bermain dan mengembangkan kemampuannya sehingga dapat memberikan perubahan perilaku. Pembelajaran *outdoor* juga bertujuan menciptakan kesadaran dan pemahaman anak tentang alam sekitar, sehingga akan menumbuhkan rasa cinta alam dan lingkungan. Dengan kegiatan *outdoor* akan memberikan banyak waktu kepada anak untuk mengeksplorasi alan sekitarnya, mengamati dan menambah wawasan anak mengenai alam. Dalam kegiatan *outdoor* berusaha melibatkan anak untuk aktif dalam kegiatan serta menyajikan hal yang konkrit bagi anak sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

c. Perencanaan *Outdoor Learning*

Pelaksanaan sebuah pembelajaran harus direncanakan dengan tepat. Perencanaan dalam pembelajaran dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Bliton (2010: 13) menyebutkan bahwa perencanaan kegiatan dapat dikembang dengan menyusun beberapa pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat dijadikan acuan dalam perencanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3 *Action Plan to Develop Storage and Resources*

<i>What do you to Development</i>	Apa yang dikembangkan?
<i>Why?</i>	Mengapa dilakukan?
<i>How?</i>	Bagaimana melakukannya?
<i>Resources and cost</i>	Apa yang dperlukan dan membutuhkan berapa dana?
<i>Who does what?</i>	Apa yang harus dilakukan?
<i>How Long?</i>	Berapa lama kegiatan tersebut dilakukan?
<i>Evaluation and evidence</i>	Mengevaluasi dan menunjukkan bukti kegiatan.

Sumber: Bilton (2010: 13)

Sedangkan menurut Brown (2010: 7) dalam prinsip *Curriculum for Excellence* pelaksanaan pembelajaran *outdoor* membutuhkan perencanaan dan pengetahuan yang seimbang dari pengalaman dan hasil. Perencanaan

pembelajaran *outdoor* menurut Brown dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Action Plan for Nursery Outdoor Learning

<i>Target</i>	<i>What do we want to improve?</i>
<i>Action</i>	<i>What are we going to do?</i>
<i>Person responsible</i>	<i>Who is going to do it?</i>
<i>Monitoring</i>	<i>Who is going to check it is done?</i>
<i>Success criteria</i>	<i>How will we know if we have made a difference?</i>
<i>Targets</i>	<i>When are we going to do it by (include review data)?</i>

Sumber: Brown (2010: 7)

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran *outdoor* yakni harus perencanaan tujuan pembelajaran dan *setting* tempat. Tujuan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak. Pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan karakteristik anak. *Setting* tempat pembelajaran harus dalam kondisi yang aman dan nyaman. Semua aspek pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

d. Prinsip-prinsip Penataan Area Bermain Outdoor pada Anak Usia Dini

Salah satu hal terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran *outdoor* adalah *setting* tempat pembelajaran. Menurut Asmawati (2008: 4.8-4.11) dalam penataan area bermain *outdoor* ada beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan yaitu:

1) Memenuhi Aturan Keamanan

Keamanan merupakan hal utama yang harus diperhatikan dalam penataan area bermain. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kecelakaan yang dapat terjadi mengingat usia anak yang masih belum matang dalam menggunakan kemampuan fisik dan tubuhnya. Berikut beberapa pertimbangan dalam menganalisis tempat bermain untuk keamanan.

- a) Tidak ada penghalang di area bermain agar guru dapat dengan leluasa mengamati anak setiap saat.
- b) Harus terdapat permukaan yang lembut di bawah ayunan, tempat memanjat dan prosoton untuk menahan anak ketika jatuh.
- c) Tersedianya pancuran air atau kamar mandi, agar anak dapat segera

membersihkan diri ketika permainan selesai.

d) Tersedia peralatan P3K.

e) Area bermain harus jauh dari peralatan berbahaya seperti listrik, lubang air, benda-benda tajam.

2) Melindungi dan Meningkatkan Karakteristik Alamiah Anak

Pada umumnya anak-anak secara alamiah menyukai aktivitas di luar ruangan. Bagi anak situasi dan kondisi apapun dapat menjadikan kegiatan yang menarik. Guru harus memahami bahwa kebutuhan anak ialah aktif, bebas bergerak, mandiri dan mengatur dirinya sendiri untuk mengembangkan potensinya di area bermain *outdoor*. Melalui aktivitas *outdoor* diharap guru memahami kebutuhan anak dan memfasiliasinya tanpa harus melakukan intervestasi.

3) Desain Lingkungan Main Outdoor Disesuaikan dengan Kebutuhan Anak

Penataan tempat main anak harus disesuaikan dengan kebutuhan anak. Penataan tempat main harus juga disesuaikan dengan kemampuan atau perkembangan yang akan dikembangkan. Pernyataan ini sesuai dengan hasil penelitian Forst dan Worthman (1996) merangkum bagaimana masing-masing aspek perkembangan dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain dan mengklasifikasikan tipe-tipe materi yang cocok untuk masing-masing perkembangan (Asmawati, 2008: 4.9). Desain area bermain harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

4) Secara Estetis Harus Menyenangkan

Penataan area bermain *outdoor* harus menarik bagi anak dan bagi semua indera anak. Desain area bermain harus dipertimbangkan agar dapat menstimulus anak dan menjadikan anak takjub sehingga anak tertarik untuk bermain. Hal seperti ini akan menambah motivasi anak dalam bermain sehingga pada akhirnya anak akan merasa senang.

4. Meningkatkan Perkembangan Sains dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkungan *outdoor* merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak

dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan *outdoor* banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam. Kegiatan di luar ruangan (*outdoor*) merupakan suatu kegiatan integral dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Frobel (Asmawati, 2012: 4.1), “Taman Bermain” bersifat “alamiah”. Anak-anak memelihara kebun, membangun bendungan aliran air, memelihara binatang dan melakukan permainan. Selain itu anak sangat menyukai udara bebas dan area yang luas untuk bermain. Kegiatan diluar ruangan juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya.

Hasil penelitian dari *The Smithsonian Institute* menunjukkan bahwa dalam PAUD pembelajaran paling efektif bila melalui pendekatan konkret dan berorientasi pada bermain (Yus, 2014: 46). Dalam konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), anak membentuk pemahaman mereka sendiri terhadap pengalaman melalui pendekatan konkret atau pengalaman fisik dan bermain akan memberikan kesempatan bagi anak untuk memahami dunia, berhubungan dengan orang lain dalam cara-cara sosial, mengekspresikan, dan mengontrol emosi, serta membangun kemampuan simboliknya.

Dockett dan Fleer (dalam Sujiono, 2013: 144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Melalui bermain, anak dapat terlibat secara aktif dengan lingkungan. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru dan berinteraksi dengan orang lain. Di dalam konsep pembelajaran pada anak usia dini, anak belajar melalui pengalaman yang didapat anak setelah berinteraksi dengan lingkungan. Interaksi anak dengan lingkungan akan memunculkan anak untuk mengeksplorasi lingkungan mengeksplorasi pengalaman dan memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui kegiatan mengamati, meniru, dan bereksperimen

yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Lingkungan *outdoor* merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan *outdoor* banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam (Asmawati, 2012:4.3). Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian yang menunjukkan bahwa bermain di luar sangat penting untuk kesehatan anak-anak, perkembangan fisik, kemampuan emosional dan perkembangan kognitif serta prestasi anak. Salah satunya adalah penelitian dari Norfolk County Council (NCC) 2009 menyebutkan bahwa

“When outdoors, children have the freedom to explore and develop their physical boundaries, to take risks and to discover the real world with all their senses. This can have huge positive effects on a child’s self esteem and confidence. Outside can be liberating; children have room to be active, noisy, messy and work on a large scale. Outside is dynamic; you cannot predict what might happen, and as such it provides opportunities to experience and develop emotions, what they feel like and how to deal with them.”

Pernyataan tersebut dapat diartikan ketika bermain di luar, anak-anak akan mengeksplorasi, mengembangkan kemampuan fisik, mengambil resiko untuk menjelajah dunia nyata, menjadikan anak aktif, kreatif, bekerja. Di luar merupakan tempat dinamis sehingga memberikan kesempatan anak untuk mengalami dan mengembangkan emosi serta menangani emosi. Sesuai dengan pernyataan tersebut pembelajaran di luar ruangan (*outdoor learning*) akan memberikan pengalaman konkret bagi anak.

PENUTUP

Simpulan

Lingkungan *outdoor* merupakan tempat yang sangat menarik untuk anak di mana anak-anak dapat tumbuh dan berkembang. Saat bermain di lingkungan *outdoor* banyak kemampuan anak yang dapat dikembangkan, misalnya bereksplorasi, tantangan

kemampuan motorik kasar dan halus, kemampuan sosial serta kemampuan kognitif dan pengetahuan dasar tentang lingkungan alam. Kegiatan diluar ruangan juga lebih banyak menyediakan berbagai fasilitas yang dapat dimanfaatkan anak untuk membantu perkembangannya Sains dan kreativitas. Dengan *outdoor learning* anak akan berinteraksi langsung dengan alam sehingga anak akan dapat melakukan kegiatan sains seperti mengamati, mengeksplorasi, melakukan percobaan secara langsung. Selain itu, anak akan dapat berinteraksi langsung dengan alam dan lingkungan sehingga anak menghasilkan imajinasi-imajinasi yang pada akhirnya menimbulkan gagasan atau ide baru. Hal ini merupakan bagian kreativitas anak.

Saran

Berdasarkan pemaparan kesimpulan sebelumnya, maka dapat disarankan agar para pendidik PAUD dapat harus terus melakukan pengkajian keilmuan PAUD dan melakukan inovasi pembelajaran untuk lebih dapat mengoptimalkan perkembangan anak-anak. proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD yaitu elajar dengan bermain”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Louise and Jen Armstrong. 2009. *Early Years Outdoor Learning-“A Toolkit for Developing Early Years Outdoor Provision”*. Norfolk County Council.
- Bilton, Hellen. 2005. *Learning Outdoor “Improving the Quality of Young Children Play Outdoor”*. London: David Fulton Publisher.
- Colker, Laura J. 2001. *The creative Curriculum For Early Childhood*. Washington, DC: Teaching Strategies, Inc.
- Darmawan, Deni. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Feez, Susan. 2010. *Montessori and Early Childhood*. London: Sage Publications.
- Hurlock, Elizabeth. 2010. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga
- Kemdiknas. (2010). *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK*. Jakarta : Kemdiknas RI.
- Kemdiknas. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemdiknas.
- Quillan, Mark Mc, dkk. 2007. *A Guide to Early Childhood Program Development*. England: Connecticut State Departement of Education.
- Mulyani, Yuni & Juliska Gracinia. 2007. *Mengembangkan Kemapuan Dasar Berbahasa, SAINS dan Matematika*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, Ali. 2005. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Prieto, Maria Dolores, dkk. 2006. *Creatve Abilities in Early Childhood*. Span: Sage Publications Journal.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suharnan. 2011. *Kreativitas (Teori dan Pengembangan)*. Surabaya: Laros.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta:Univerasitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Sulistiyorini, Binti. 2011. Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia 0-2 Tahun. *Makalah Disajikan dalam Perkuliahan Prodi PG PAUD UNM*. Malang September 2011.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Suyanto, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- The Natinal Association for the Education of Young Children (NAEYC). 2012. *Preschool Program Guide*. Houston: University of Houston.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivist*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Yudhistira, Siska Y. M. 2012. *Pendidikan Karakter dengan Metode Sentral*. Jakarta: Media Pustaka Sentra.

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Indeks

Yus, Anita. 2014. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup

_____. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003) dan Peraturan Pelaksanaannya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

_____. 2013. *Virginia's Foundation Blocks for Early Learning: Comprehensive Standards for Four-Year-Olds*. Richmond, Virginia: the Virginia Department of Education.

