

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diadakan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak siap untuk masuk ke jenjang pendidikan lebih lanjut. Begitu pentingnya pendidikan anak sejak dini, untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk meningkatkan daya cipta yang dimiliki oleh anak-anak dan memacu anak untuk dapat belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan yang mencakup agama, bahasa, sosial, emosi, kognitif, seni dan kemandirian (Walujo dan Listyowati, 2017). Dunia anak merupakan dunia untuk bermain. Sebagian waktu saat anak berada di rumah digunakan untuk bermain, begitu juga sekolah memfasilitasi anak bermain sambil belajar.

Saat di dalam kelas, tidak semua perilaku anak merespon atau mendengarkan guru saat di dalam kelas. Anak yang mendengarkan pembelajaran, akan lebih antusias dalam belajar. Sedangkan anak yang tidak mendengarkan, lebih memilih untuk bermain dengan teman sebangku. Perilaku belajar atau tingkah laku belajar mempengaruhi proses belajar anak di dalam kelas. Perilaku belajar dapat diartikan sebagai gambaran sikap mengenai perilaku anak dalam menanggapi suatu kegiatan pembelajaran yang terjadi. Perilaku belajar tidak

terlepas dari adanya bahan pelajaran. Berdasarkan kasus yang sudah diteliti oleh Soffatunni'mah dan Thomas (2017) perilaku belajar berpengaruh terhadap lingkungan sekitar anak. Lingkungan sekitar turut ikut serta dalam menentukan bagaimana perilaku anak tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Gugus II Flamboyan Penebel, perilaku belajar anak dapat dikatakan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari sikap anak-anak saat berada di dalam kelas. Saat guru menjelaskan pembelajaran, anak tidak mau mendengarkan, asik dengan dirinya sendiri dan tidak fokus saat guru bertanya. Maka dari itu perilaku belajar anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning*. Menurut Gunayanti dkk (2015) pembelajaran di luar kelas dapat mengembangkan dan melatih kemampuan anak. Dengan menggunakan pembelajaran di luar kelas, anak dapat belajar melalui interaksi langsung dengan benda-benda yang terdapat di sekitar. Guru dalam memberikan suatu ajaran atau menguatkan konsep belajar dapat mencari contoh dari lingkungan sekitar, seperti warna dari objek lingkungan, menghitung jumlah, dan objek bentuk dan ukuran dari suatu benda (Husamah, 2013). Lingkungan memberi kesempatan yang besar bagi anak untuk dapat terlibat secara langsung di alam dan membantu anak untuk mengeksplor bentuk yang nyata (Astuti dkk, 2019). Pembelajaran di luar ruangan bertujuan agar anak dapat beradaptasi dengan lingkungan dan alam yang terdapat di sekitar dan untuk mengetahui betapa pentingnya pengalaman hidup di lingkungan dan alam sekitar. Pada metode *Outdoor Learning*, memberikan anak kesempatan untuk melakukan kegiatan bekerja sama selama pembelajaran agar dapat mengembangkan pembelajaran yang telah dijelaskan. Untuk mengatasi hal

tersebut, salah satu model yang diperkirakan mampu yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Learning*.

Model pembelajaran *Project-Based Learning* atau biasa disebut pembelajaran proyek ini memiliki potensi untuk membantu anak untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi dalam pembelajaran. Untuk belajar bekerja sama dengan teman dalam mengembangkan suatu pembelajaran, anak perlu diberikan kesempatan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis proyek ini membuat anak senang dan tidak bosan (Dewi dkk, 2018). Jadi, dengan menggunakan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning* ini dapat membuat anak semangat dalam belajar. Model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning* dibantu dengan menggunakan media.

Dalam sebuah proses pembelajaran, media sangat diperlukan guru untuk membantu menyampaikan materi. Untuk dapat lebih mengembangkan kreativitas sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki oleh masing-masing anak, proses pembelajaran haruslah menyenangkan dan menantang anak. Guru haruslah membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menyenangkan untuk membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran anak (Mustaqim dan Kurniawan, 2017). Maka dari itu media yang akan digunakan yaitu media *Audio Visual*.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, kita dibuat semakin mudah untuk memberikan media yang membuat anak lebih aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan haruslah simpel atau ringkas, tetapi tidak mengurangi materi yang akan dijelaskan kepada anak. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam penelitian ini menggunakan media *Audio Visual*. Salah satu

alternatif untuk mengatasi modul yang cukup mahal yaitu dengan menggunakan media *Audio Visual*.

Dengan adanya media yang berbeda, sehingga membuat anak tidak terpaku pada media yang monoton. Salah satu faktor yang paling penting untuk menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan media. Pembelajaran menggunakan media *Audio visual* dapat membuat kesan anak didik menjadi menyenangkan, karena objek pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga imajinasi anak dapat dikembangkan (Solikah dan Nurhenti, 2016). Dengan menggunakan media *Audio Visual* ini mengajarkan anak TK mengenai penggunaan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Media *Audio Visual* yang akan digunakan bertema mengenai kebencanaan. Sejak dini anak-anak perlu diajarkan mengenai kebencanaan. Baik bencana yang ada di sekitar maupun tidak. Dengan mengajarkan kebencanaan sejak dini, anak-anak dapat membantu mencegah terjadi bencana. Bencana alam merupakan hal yang sering kita jumpai di sekitar. Bencana dapat diartikan sebagai suatu peristiwa yang disebabkan oleh alam atau manusia yang menimbulkan kerusakan lingkungan, korban jiwa, kehilangan harta benda dan juga dampak psikologis. Bencana tersebut ada dua macam yaitu bencana alam, bencana yang terjadi tidak hanya bencana alam yang disebabkan oleh alam itu sendiri terjadi karena adanya perubahan alam, baik secara perlahan maupun secara ekstrim dan bencana alam buatan yang disebabkan oleh manusia itu sendiri. Salah satu contoh bencana alam buatan yaitu kebakaran hutan karena ingin membuka lahan baru dengan cara membakar pohon, banjir karena membuang sampah tidak pada tempatnya, tanah longsor karena adanya penebangan hutan liar.

Sesuai pemaparan pada latar belakang, maka diadakan penelitian Pengaruh *Project-Based Outdoor Learning Activity* menggunakan media *Audio Visual* Terhadap Perilaku Belajar Anak di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.1.1 Media yang digunakan di sekolah kurang kreatif dan masih belum optimal.
- 1.1.2 Pembelajaran yang dilakukan lebih sering di dalam kelas, sedangkan untuk pembelajaran diluar kelas masih kurang.
- 1.1.3 Perilaku anak di dalam kelas kurang antusias.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam hal ini, peneliti hanya dibatasi pada.

- 1.3.1 Pembelajaran menggunakan media *Audio Visual* berupa video.
- 1.3.2 Menerapkan model pembelajaran *Project-Based Outdoor Learning Activity*.
- 1.3.3 Penelitian ini untuk mengetahui perilaku belajar anak.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan *Project-Based Outdoor Learning Activity* berbantuan media *Audio Visual*

terhadap perilaku belajar anak di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020 ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan *Project-Based Outdoor Learning Activity* berbantuan media *Audio Visual* terhadap perilaku belajar anak di PAUD Gugus II Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat membantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas khususnya meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD.

#### **2. Manfaat Praktis**

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak

##### **(a) Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini bermanfaat agar paham mengenai bencana alam dan cara penanggulangannya.

##### **(b) Bagi Guru**

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola media tersebut.

(c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini, dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

(d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti lain dengan permasalahan yang sama dan untuk dijadikan salah satu referensi penelitian selanjutnya.

