

Konsep Pengelolaan Lingkungan Belajar Anak Melalui Kegiatan Indoor dan Outdoor di SDN 28 Bilah Hulu

Juriani Siregar

SDN 28 Bilah Hulu

email: jurianisiregar596@gmail.com.

**Jurnal Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan
(JITK)**

Vol. 2 No. 2
2024

Abstrak: Lingkungan belajar adalah salah satu faktor terpenting terwujudnya pembelajaran. Suasana yang kondusif akan sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah. Suasana yang tenang akan mendorong anak mudah berkonsentrasi dalam pembelajaran. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sumber data dalam penelitian ini melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep pengelolaan lingkungan belajar anak melalui kegiatan indoor dan outdoor di SDN 28 Bilah Hulu?. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui konsep pengelolaan lingkungan belajar anak melalui kegiatan indoor dan outdoor di SDN 28 Bilah Hulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep pengelolaan lingkungan belajar anak melalui kegiatan indoor dan outdoor di SDN 28 Bilah Hulu dilakukan melalui bermain. Pada kegiatan indoor permainan yang dilakukan yaitu mewarwani buah apel, dan kantong bilangan. Sedangkan pada kegiatan outdoor permainan yang dilakukan yaitu permainan balon terjepit dan tutup gelas. Melalui bermain dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Maka dari itu pengelolaan lingkungan belajar indoor dan outdoor mengutamakan keamanan, kenyamanan dan mutu

Kata kunci: Lingkungan belajar, Indoor, Outdoor.

Abstract: *The learning environment is one of the most important factors in realizing learning. A conducive atmosphere will greatly influence the teaching and learning process that occurs at school. A calm atmosphere will encourage children to easily concentrate on learning. The method in this research uses qualitative research methods with a descriptive approach. The data sources in this research are through observation, interviews and documentation methods. The formulation of the problem in this research is what is the concept of managing the children's learning environment through indoor and outdoor activities at SDN 28 Bilah Hulu? The aim of this research is to determine the concept of managing children's learning environments through indoor and outdoor activities at SDN 28 Bilah Hulu. The results of this research show that the concept of managing*

children's learning environments through indoor and outdoor activities at SDN 28 Bilah Hulu. done through play. In the indoor activities, the games carried out were coloring apples and number bags. Meanwhile, in outdoor activities, the games played were games of pinched balloons and glass lids. Through play, children can develop their potential. Therefore, the management of indoor and outdoor learning environments prioritizes safety, comfort and quality
Keywords: Learning Environment, Indoor, Outdoor

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini dewasa ini semakin mendapat perhatian besar dari pemerintah dan masyarakat. Hal ini ditandai dengan banyak bermunculan pendidikan pra sekolah yang menyediakan pelayanan untuk anak usia dini, mulai dari penitipan anak (TPA), Kelompok Bermain atau Play Group sampai Taman kanak-kanak (TK). Perhatian pemerintah akan pentingnya pendidikan anak juga terlihat dari meningkatnya penyaluran dana bagi sekolah sekolah SD, baik itu berupa biaya oprasional maupun bantuan rintisan untuk sekolah.

Peran pendidikan prasekolah salah satu tujuannya adalah menyiapkan anak agar mampu mencapai kesiapan belajar pada tahap selanjutnya. Bentuk kesiapan anak usia dini dalam menghadapi tahap pendidikan selanjutnya dapat berupa kemampuan kognitif, fisik motorik, emosi, sosial dan kemandirian dalam mengurus diri sendiri (life skill) sesuai dengan tahap perkembangan usia anak.

Menurut Sujiono dalam (Cookson & Stirk, 2019) Urgensi pendidikan anak usia dini yakni anak dapat menumbuhkembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan agar dapat menolong diri sendiri (self help), yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri, mampu merawat dan menjaga kondisi fisik, mengendalikan emosi dan mampu membangun hubungan dengan orang lain. Kelompok anak usia 0 8 tahun sering di sebut sebagai masa emas perkembangan (golden age). Golden Age, yakni masa keemasan, dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki pada masa ini tidak akan dapat terulang untuk kedua kalinya. Itulah sebabnya masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi kehidupan selanjutnya. Pada kondisi the golden age ini juga merupakan suatu peluang emas untuk intervensi yang dapat memacu dalam perkembangan kehidupan anak. Apabila masa itu dilepas begitu saja dari pengawasan orang tua atau para pendidik, maka biasanya akan merugikan anak dalam pertumbuhan selanjutnya (Gratzer, 2008).

Pengelolaan lingkungan belajar sangat berpengaruh dalam mengembangkan keenam aspek perkembangan anak. Ada dua lingkungan belajar bagi SD yaitu lingkungan belajar indoor dan lingkungan belajar outdoor.

Lingkungan belajar indoor adalah lingkungan belajar di dalam kelas. Sedangkan lingkungan belajar outdoor adalah lingkungan belajar diluar kelas. Kegiatan di lingkungan belajar luar ruangan tempat bermain anak (outdoor) merupakan bagian integral dari program pengembangan dan pembelajaran anak-anak (Mariyana & Setiasih, 2018). Lingkungan belajar di luar ruangan menguntungkan dan efektif membantu mengembangkan keenam aspek perkembangan anak, maka lingkungan belajar outdoor harus menjadi bagian yang perlu ditata dengan baik dan serius. Pentingnya menyediakan lingkungan belajar yang kondusif untuk anak usia dini dapat merangsang dan mengembangkan aspek perkembangan pada SD.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep pengelolaan lingkungan belajar anak melalui kegiatan indoor dan outdoor di SDN 28 BILAH HULU ?. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui konsep pengelolaan lingkungan belajar anak melalui kegiatan indoor dan outdoor di SDN 28 BILAH HULU.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif ini yaitu peneliti terjun langsung kelapangan menguji dan melihat pengelolaan lingkungan belajar anak melalui kegiatan indoor dan outdoor melalui berbagai kegiatan dan melihat hasilnya.

Penelitian ini dilakukan di SDN 28 BILAH HULU, Sumber data dari penelitian ini yaitu melalui metode observasi. Metode observasi dilakukan dengan penelitian secara langsung dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, dan kemudian memerlukan pencatatan seperlunya yang relevan dengan penelitian. Metode wawancara. Metode wawancara dilakukan kepada guru guru yang ada di SDN 28 BILAH HULU. Metode dokumentasi. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk memperkuat dan pelengkap data yang didapatkan.

Hasil dan Pembahasan

Pengelolaan Lingkungan Belajar

Pengelolaan lingkungan belajar di SD adalah suatu proses mengoordinasikan dan mengintegrasikan berbagai komponen lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak SD sehingga dapat terfasilitasi dengan baik(Rita Mariyana, dkk. 2009).

Tujuan pengelolaan belajar di SD yaitu: Pertama ditinjau dari sudut performances atau tampilan muka dari lingkungan belajar, dan kedua dari aspek isi atau content dari lingkungan belajar tersebut. Dari aspek performances, pengelolaan lingkungan belajar diarahkan untuk dapat menampilkan lingkungan yang mampu mengundang atau merangsang anak untuk tertarik beraktivitas di dalam lingkungan belajar yang telah disediakan. Sedangkan dari aspek isi, terdapat dua hal mendasar yang harus dicapai dari pengelolaan lingkungan belajar bagi anak SD, yaitu kemampuan lingkungan belajar tersebut dalam memfasilitasi multisensori anak serta kemampuan lingkungan belajar dalam memberi kesempatan pada anak untuk beraktivitas dan berkreasi secara efektif dan efisien.

Prinsip-prinsip pengelolaan lingkungan belajar diSD yaitu: pertama, prinsip merefleksikan selera anak. Kedua, Prinsip berorientasi pada perkembangan dan belajar anak. Ketiga, prinsip berpijak pada efisiensi pembelajaran.

Pengelolaan lingkungan belajar di SDN 28 BILAH HULU. sudah sangat baik. Tetapi dari sudut aktivitas yang disediakan belum baik. Aktivitas yang disediakan adalah aktivitas belajar melalui bermain atau dengan bantuan permainan(games). Seharusnya guru membuat kegiatan yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak bosan dalam belajar. Oleh karena itu peneliti ingin membuat kegiatan indoor dan outdoor yang menarik dan menyenangkan agar anak tidak bosan dalam belajar.

Kegiatan indoor

1. Kegiatan mewarnai buah apel

Menurut Sujiono dalam (Maulaya et al., 2021) Mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Mewarnai juga dapat mengembangkan kreativitas anak. Tujuan dari kegiatan mewarnai adalah melatih menggerakkan pergelangan tangan. Manfaat dari kegiatan mewarnai yaitu dapat melatih fokus anak. Mewarnai juga dapat mengembangkan motorik halus pada anak. Selain itu mewarnai dapat menstimulasi kinerja otak kanan yang sangat penting bagi kecerdasan anak. Kegiatan mewarnai bagi anak usia dini bisa dilakukan dalam berbagai suasana baik di lingkungan prasekolah, di rumah, atau di lingkungan umum. Masing-masing memberikan dampak yang berbeda bagi anak usia dini (Sya'ban et al., 2021).

Sebelum melakukan kegiatan guru mempersiapkan kelas terlebih dahulu, kemudian setelah mempersiapkan kelas guru mempersilahkan peneliti untuk melakukan kegiatan, selanjutnya peneliti mengambil alih kelas. Peneliti menanyakan pada anak apakah anak-anak semuanya suka mewarnai?. Kemudian mereka menjawab "suka umi". Kemudian peneliti menjelaskan bahwa hari ini mau mewarnai buah apel. Peneliti menanyakan warna buah apel pada anak. Kemudian anak menjawab "warna merah umi". Setelah itu peneliti membagikan selembar kertas berisi sketsa buah apel kepada anak-anak dan menyuruh anak untuk mewarnai buah apel tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 11 anak yang melakukan kegiatan mewarnai buah apel terlihat semua anak suka dalam melakukan kegiatan mewarnai buah apel menggunakan krayon dan pensil warna. Mereka sangat bersemangat dan berlomba-lomba untuk menyiapkan hasil mewarnai buah apelnnya. Mereka juga terlihat saling meminjamkan pensil warnanya kepada temannya yang tidak memiliki pensil warna.

Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan diperoleh bahwa terdapat empat orang anak yang mewarnainya mulai berkembang yaitu: Aditya, Azzahra, Dwi, dan Salman. Terdapat lima anak yang mewarnainya berkembang sesuai harapan yaitu: Asifa, Fatimah, Raisa, Nazwa, dan Arisya. Dan terdapat satu anak yang mewarnainya berkembang sangat baik yaitu: Aprilia.

2. Kantong bilangan

Menurut Dwi Yuniarto dalam (Ratnasari, 2016) Kantong bilangan merupakan suatu alat sederhana yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi operasi hitung dalam matematika. Media ini berbentuk persegi panjang dengan satu kantong menempel dipaling atas untuk memasukan gambar buah-buahan, lima kantong menempel untuk memasukan huruf-huruf, dan sepuluh kotak yang menempel untuk memasukkan stik bergambar buah sesuai jumlah banyaknya buah.

Kantong bilangan tersebut berfungsi untuk mengenalkan buah-buahan, mengenalkan huruf, mengenalkan warna dan membantu anak agar lebih mudah berhitung.

Sebelum melakukan kegiatan guru mempersiapkan kelas terlebih dahulu, kemudian setelah mempersiapkan kelas guru mempersilahkan peneliti untuk melakukan kegiatan, selanjutnya peneliti mengambil alih kelas. Peneliti menyapa anak-anak di SDN 28 Bilah Hulu. Kemudian peneliti memperkenalkan diri kepada anak-anak di depan kelas dan memperkenalkan media kantong bilangan kepada anak-anak di SDN 28 Bilah Hulu. Setelah itu peneliti mulai mencontohkan cara bermain media kantong bilangan, peneliti memasukkan gambar buah ke layar TV ajaib, disini peneliti menggunakan gambar buah lemon, salak, melon, semangka, dan jambu. Selanjutnya

peneliti menyuruh anak-anak untuk menebak warna buah lemon dan menghitung bersama berapa jumlah buah lemon yang ada di layar TV ajaib, contoh yang pertama buah lemon, setelah menebak warna dan menghitung bersama, lalu ajak salah satu anak untuk ke depan kelas secara bergantian, berikan anak stik eskrim yang bergambar buah yang sesuai yang dihitungnya, buah lemon dilayar TV ajaib ada 6, lalu peneliti memberikan stik eskrim bergambar buah lemon sebanyak 6 stik eskrim, kemudian menyuruh anak untuk memasukkan stik eskrim tersebut ke kantong bilangan yang tertulis angka 6. Begitu juga selanjutnya kepada buah yang lainnya.

b. Kegiatan outdoor

1. Balon terjepit

Balon Terjepit merupakan sebuah permainan yang mengandalkan kerjasama dan kekuatan meniup balon (Arsip, B. 2014). Permainan ini tercipta karena terinspirasi dari permainan balap karung. Namun pada permainan Balon Terjepit ini peserta harus berjalan dengan posisi balon berada di selangkangan para pemain. Peraturan pada permainan ini juga diadopsi dari permainan balap karung.

Manfaat yang terkandung dalam permainan yang disebut sebagai Balon Terjepit ini adalah: 1) Kerja keras, nilai kerja keras tercermin dari semangat para pemain untuk dapat mencapai garis finis secepat mungkin. 2) Kerja sama, kerja sama tercermin dari kekompakan para pemain ketika sedang bermain. 3) Sportivitas, sportivitas tercermin saat team yang kalah mau menerima kekalahan dengan lapang dada.

Menurut peneliti, dengan permainan balon terjepit murid diharuskan berpasangan dan berkerja sama dalam membawa balon tanpa menjatuhkan balon tersebut. Dalam permainan balon terjepit ini tangannya harus diletakkan di belakang dan mereka harus membawa balon sampai garis akhir untuk melatih kerjasama dan juga kesetiaan dengan temannya, karena ketika salah satu membawa bola dengan cepat tanpa memperhatikan pasangannya, balon yang dibawa bisa terjatuh dan mereka harus mengulang dari awal. menggunakan tangan sampai garis akhir. "Mereka sangat menikmati permainan ini,".

Dengan adanya permainan tersebut dapat lebih meningkatkan kekompakan antar murid dalam segala hal, karena apabila satu orang tidak sesuai waktu berjalannya maka akan jatuh balonnya ke tanah. "Memang ada beberapa siswa yang jatuh saat membawa balon, namun mereka bangkit lagi sampai akhir garis,".

2. Tutup gelas

Permainan tutup gelas ini adalah anak disuruh membuka tutup gelas yang ada di atas meja secara bergantian. Kemudian anak juga dapat berhitung berapa jumlah gelas plastik yang ada didepan tersebut. Permainan ini dapat melatih perkembangan kognitif anak usia dini dalam berhitung. Bukan hanya bermain saja tetapi mereka juga dapat belajar dalam kegiatan tersebut

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak sangat senang bermain buka tutup warna mereka sudah bisa menghitung banyaknya gelas yang ada dimeja. Mereka juga sabar dalam menunggu antrian saat melakukan kegiatan. Mereka terlihat saling menyemangati temannya yang sedang bermain tutup gelas.

Kesimpulan

Pengelolaan lingkungan belajar anak usia dini di SD, harus di sesuaikan dengan minat anak, agar anak lebih semangat, tenang, senang, nyaman berada di lingkungan

sekolah. Karena SD belajar sambil bermain, jadi pengelolaan lingkungan belajar disesuaikan dengan ruang lingkup sekolah. Guru harus mengubah penataan ruang kelas setiap minggunya agar anak tidak merasa bosan. Selain itu, guru juga harus mendesain warna supaya anak lebih betah belajar, guru juga bisa mendesain kelas dengan kesukaan anak. Biasanya anak suka konsep alam semesta seperti gambar binatang, tumbuh-tumbuhan dan lain-lain.

Daftar Pustaka

- Arsip Blok. 2014. Permainan Balon Terjepit. Diakses dari: <http://ikadekwinaya.blogspot.com/2014/01/permainan-balon-terjepit.html>
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). BAB I Pendahuluan. 1–13.
- Dewi. R. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematik Penjumlahan Bilangan Secara Bersusun Pada Siswa Kelas 1 SD N Prambanan Sleman. E. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gratzer, W. (2008). The golden age. *Biochemist*, 30(6), 8–10. <https://doi.org/10.1042/bio03006008>
- Mariyana, R., & Setiasih, O. (2018). Penataan Lingkungan Belajar Terpadu Untuk Meningkatkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak. *Pedagogia*, 15(3), 241. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v15i3.11020>
- Mariyana, Rita, dkk. 2009. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Maulaya, A. Q., Nurmala, S., & Komarudin, D. (2021). Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus pada Anak Melalui Metode Mewarnai dan Kolase di Rw. 15. 1(34).
- Ratnasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Kantong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Bilangan Secara Bersusun Pada Siswa Kelas 1 SD N Prambanan Sleman (Vol. 1, Issue 4).
- Sya'ban, D. I., Anpasa, A., Baihaqi, W., &.. (2021). Lomba Mewarnai Untuk Anak Anak Di Masa Pandemi Covid-19. ... Masyarakat LPPM UMJ. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10885%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/download/10885/6169>