

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak merupakan pendidikan pra sekolah pada rentang usia 4-6 tahun, sehingga pendidik haruslah dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya. Dalam rangka pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini agar anak didik mampu beradaptasi dengan lingkungannya (Sujiono. dkk, 2008:1).

Selain itu pendidikan Taman kanak-kanak harus memperhatikan perkembangan anak. Di saat anak mulai sensitif dalam memperoleh berbagai cara pengembangan seluruh potensinya. Pada masa ini anak mengalami kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap menerima respon stimulasi yang diberikan lingkungan, mereka juga bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru.

Keberhasilan pelaksanaan program untuk pendidikan di lembaga TK sangat terkait selain memahami dan menuntaskan tugas perkembangan anak dapat dilihat juga dari cara penataan lingkungan bermain dan belajar juga pemakaian alat permainan baik diluar kelas maupun didalam kelas. Kegembiraan siswa untuk bersekolah dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, maka pengaturan lingkungan, alat permainan edukatif pada khususnya, dan sumber inspirasi belajar pada umumnya diharapkan harus rapi menarik dan dengan efisiensi yang tinggi sehingga dapat dinikmati , dirasakan dan digunakan oleh anak.

Lingkungan belajar serta bermain sebaiknya diatur dengan tujuan untuk menstimulasi perkembangan anak. Oleh karena itu, lingkungan sekolah harus memberikan kesempatan yang luas kepada siswa untuk eksplorasi, penyelidikan, interaksi sosial, komunikasi, dan peningkatan kemampuan koordinasi gerakan motor. Dan ini akan membantu pertumbuhan kognitif anak di dalam memahami sebuah informasi dan konsep sebuah benda.

Berkembangnya pemahaman konsep tentang sebuah benda memang perlu waktu panjang. Karena anak membutuhkan stimulus untuk memunculkan sebuah keingintahuan terhadap suatu hal. Piaget (dalam Hildayani. dkk, 2008:3.8) mendapatkan kenyataan bahwa bagaimana pun logika berpikir seseorang anak ternyata amat luas terbentang. Ia mengamati bahwa ternyata cara pandang seorang anak berbeda dengan cara berpikir anak remaja serta berbeda dengan orang dewasa.

Seto Mulyadi (2006) psikolog anak, dunia anak adalah dunia bermain. Pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara bermain yang menyenangkan. Manfaat lain yang dapat diperoleh dengan bermain di luar ruangan adalah dapat meningkatkan kemampuan intelektualitas, berpikir kritis, serta kreatif. Bermain di luar kelas mendukung siswa agar lebih berfokus di kelas, juga bisa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mencetuskan kreativitas serta melihat sesuatu hal dari cara pandang yang berbeda. Ketika anak dapat melihat secara langsung benda yang diamatinya di alam, maka siswa tersebut akan mempelajari sesuatu yang lebih konkret, tidak abstrak bukan dari media gambar saja. Hal ini bisa mengembangkan pemahaman anak tentang pengetahuan barunya. Para siswa memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dalam memudahkan keingintahuan tersebut mengajak anak berkeliling untuk menghirup udara segar sangat bagus bagi anak. Kegiatan semacam ini berguna untuk membuang kejenuhan pada anak setelah tiap hari hanya dituntut untuk belajar dan hanya belajar saja.

Selama ini kita cenderung mengidentikkan kegiatan karya wisata dengan kegiatan darma wisata atau rekreasi atau piknik yang cuma dilaksanakan dalam kegiatan akhir tahun pelajaran. Dan biasanya anak diajak keluar kota. Sedangkan karya wisata adalah metode yang bias dikerjakan oleh pendidik atau pembimbing setiap saat dengan mengunjungi obyek tertentu. Sehingga diiharapkan anak mampu mengamati suatu hal secara lebih mendalam dan juga konkret. Misalnya dengan membawa anak mengunjungi

ke kantor pos dan menyaksikan kegiatan yang dilakukan di kantor pos. mengajak anak ke pusat perbelanjaan seperti pasar, mengajak siswa berkunjung ke tempat sejarah misalnya museum. Mengajak anak datang ke perpustakaan atau ke rumah sakit. Bisa juga mengajak anak-anak ke sawah untuk melihat aktivitas para petani bercocok tanam atau ke peternakan. Di tempat-tempat tersebut anak akan menyaksikan secara langsung sehingga membuat anak memahami kehidupan nyata di lingkungan mereka.

Metode karya wisata ialah metode atau tehnik dalam kegiatan pembelajaran melalui pengamatan dunia atau obyek sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Pengamatan didapat melalui panca indra. Yakni pendengaran (telinga), penglihatan (mata) pengecapan (lidah), perabaan (kulit), juga pembauan (hidung)

Kegunaan metode karya wisata yaitu mampu merangsang minat pada anak terhadap sesuatu hal, memperluas ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di kelas, memberikan pengalaman nyata pada anak, dan memperbanyak wawasan. Namun lebih baik bila sebelum melaksanakan metode karya wisata guru atau pembimbing memberikan pembekalan seperti informasi kepada anak berkaitan hal-hal yang akan dilihatnya. Hal tersebut dapat membuat kesan tersendiri pada anak. Selain itu karya wisata juga berguna untuk mengembangkan minat pada anak, menambah perbendaharaan kata dan pengetahuan, memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan hidup bermasyarakat, memperluas wawasan, serta menumbuhkan sikap menghargai terhadap karya dan jasa orang lain.

Melalui kegiatan karya wisata inilah waktu yang tepat untuk mengenalkan tumbuhan sayuran. Karyawisata ke sebuah perkebunan yang menamam dan memiliki berbagai sayuran diharapkan anak dapat melihat dan meningkatkan kecintaan dan rasa ingintahu tentang tumbuhan sayuran, sehingga akan memicu stimulus keinginan untuk makan sayur.

Tumbuhan sayuran yang dikenalkan pada saat karya wisata ini berbagai macam sayur mayur dan anak bisa mencoba serta menikmati olahan

kesukaan mereka yang menggunakan dari sayuran telah yang dilihatnya. Dalam karya wisata anak dikenalkan akan tumbuhan sayuran yang ditanam bertujuan untuk dimanfaatkan bagian-bagiannya sebagai kebutuhan bahan makanan. Sayuran merupakan makanan yang kurang disukai oleh anak. Dari berbagai warna, bentuk, rasa yang terdapat pada sayur tersebut bisa mengakibatkan anak kurang menyukainya.

Berbagai macam jenis makanan yang dikonsumsi pada usia prasekolah umumnya, makanan tinggi karbohidrat, makanan yang berlemak, berasa manis, dan mudah dikunyah seperti roti, kue, nugget, sosis, es krim, permen dan minuman manis. Mengonsumsi sayur merupakan salah satu cara dalam memenuhi gizi seimbang. Mengonsumsi sayuran sangatlah penting didalam kehidupan sehari-hari sebab berfungsi sebagai zat pengatur, yang menyimpan zat gizi seperti vitamin dan mineral yang terdapat kadar air tinggi, memiliki sumber serat makanan, dan sebagai antioksidan. Selain itu kurangnya konsumsi sayur dapat mengakibatkan efek yaitu berkurangnya imunitas tubuh seperti gampang terserang flu, gangguan pencernaan seperti sembelit, gusi berdarah, sariawan, iritasi mata, kulit keriput, dan kelebihan berat badan. Salah satu kelompok usia yang mudah rentan jika kurang mengonsumsi sayur adalah usia prasekolah atau lebih dikenal anak TK karena tahapan tersebut merupakan periode penting pada pertumbuhan dan kematangan manusia. Oleh karena itu, membudayakan pola makan sehat pada anak prasekolah berperan penting sebagai cara guna mencegah masalah kesehatan pada masa remaja, dewasa, dan tua nanti.

Kebiasaan tidak menyukai sayur dan buah nampak sekali pada anak-anak TK *twinkle*, dilihat dari bekal yang diberikan jarang sekali anak membawa bekal makanan yang ada sayuran, lebih seringnya anak makan-makanan instan atau cepat saji dan jajanan ringan. Pengamatan pada anak-anak ini terus berlanjut saat ada program kegiatan "*barbeque with family*". Berdasarkan informasi dari orangtua banyak anak yang tidak suka dengan sayur, baik sayur buah maupun sayur daun. Sehingga keluhan walimurid adalah kurangnya menumbuhkan minat anak untuk makan sayur. Beberapa sajian yang berbeda juga sudah diberikan pada anak, namun minatnya masih

belum tumbuh.

Kejadian yang sering terjadi anak-anak senang dengan pesta, liburan, perayaan Lebaran hingga Tahun Baru, atau hadiah, dengan penerimaan (dan kemudian mewarisi memori) yang positif sebab tahu akan menemui makanan cepat saji dan berkolesterol tinggi dengan lebih banyak rasa manis dan asin. Komplit mulai dari makanan pembuka, makanan utama, makanan penutup, hingga camilan. Gaya hidup modern bahwa makanan cepat saji adalah makan yang mewah dan sangat disukai anak-anak menimbulkan berkurangnya minat anak terhadap sayur. Kesibukan orangtua juga sangat berpengaruh untuk membuatkan makanan yang inovatif dan kreatif yang berbahan sayuran.

Tatkala makanan yang terbuat dari sayuran (atau buah) hadir dalam kondisi yang kontras: dipaksa orang tua di meja makan sampai rasa serta penyajian makanan sendiri yang kurang enak. Kondisi ini menimbulkan pemahaman di bawah alam sadar si anak, bahwa makanan cepat saji itu hadiah, sedangkan sayuran adalah keewajiban. Sungguh sebuah sistem yang merugikan si anak sendiri.

Sehingga harapan peneliti dalam metode pembelajaran karya wisata ini, anak akan mengenal tumbuhan sayur dan memiliki minat untuk menyukai sayur.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, kami memberikan identifikasi masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

- 1) Sebagian anak TK A yang belum pernah mengetahui tumbuhan sayuran.
- 2) Anak belum memahami manfaat dari sayuran
- 3) Kurangnya ketertarikan anak terhadap sayur
- 4) Kebutuhan anak untuk belajar dilingkungan luar kelas

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian adalah

- 1) Apakah penerapan metode karya wisata berpengaruh terhadap minat

anak terhadap tumbuhan sayuran ?

- 2) Bagaimana penerapan metode karyawisata untuk meningkatkan ketertarikan anak pada sayuran?
- 3) Bagaimana penerapan metode karyawisata untuk meningkatkan minat anak terhadap sayuran?

D. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penerapan metode pengajaran melalui karyawisata dalam mengenalkan tumbuhan sayuran pada anak.
2. Penerapan metode karyawisata agar anak lebih tertarik untuk membawa bekal makanan yang berbahan sayuran dan anak mengetahui manfaat sayuran.
3. Metode karyawisata efektif digunakan untuk pembelajaran diluar kelas sebagai upaya meningkatkan minat anak terhadap sayuran.

E. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat bagi peniliti
Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk menerapkan metode pengajaran karyawisata untuk mengenalkan tema-tema yang lain.
- 2) Manfaat bagi anak
Dapat membantu meningkatkan rasa menyukai akan sayuran dan anak mendapatkan pemahaman baru tentang tumbuhan sayuran dan pemanfaatanya.
- 4) Manfaat bagi sekolah
Dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi metode karyawisata ini dan dapat menjadi sebuah alternatif pengajaran yang berbasis lingkungan luar

F. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dilaksanakan di TK Twinkle dan Kebun Edukasi. Penelitian

ini dibatasi dengan memahami dan mengenalkan tumbuhan sayur sehingga anak tertarik terhadap sayuran melalui metode pembelajaran karyawisata pada dua anak yang berinisial IC dan HS murid kelompok A TK Twinkle Surabaya.

