PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA ANAK

(Penelitian pada Raudlatul Athfal Kembangkuning I, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang, Tahun Ajaran 2017/2018)

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh :

NOVI ANDRIYANI

14.0304.0011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA ANAK

(Penelitian pada Raudlatul Athfal Kembangkuning I, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang, Tahun Ajaran 2017/2018)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program Studi PG Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Novi Andriyani

14.0304.0011

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama	:	Novi Andriyani
NPM	:	14.0304.0011
Prodi	:	Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	:	Pengaruh Permainan *Outbound* Terhadap Kemampuan Kerja Sama pada Anak

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang 24 Juli 2018



Peneliti

Novi Andriyani
14.0304.0011

PERSETUJUAN

PENGARUH BERCERITA MENGGUNAKAN WAYANG KARDUS TERHADAP *WORD ACQUISITION* BAHASA JAWA PADA ANAK

(Penelitian di kelompok B Tk An-our Ngadirojo, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembirnbing Skripsi
Program Studi PG Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhanunadiyah MageJang

01eh :
Atik Purnawati
114.0304.0008

Magelang, 25 JuJi 2018

Dosen Pembimbing I

Dra. L Madyawati, M.Si
NIP. 19640907 198903 2 002

Dosen Pembimbing II

fl } >Aes;
NID 8203

PENGESAHAN

PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK

Oleh :

Novi Andriyani

14.0304.0011

Telah diperta.hankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi PG Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Kamis
Tanggal : 9 Agustus 2018
Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Ketua / Anggota) (.....)
2. Febru Puji Astuti, M.Pd. (Sekretaris / Anggota) (.....)
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Anggota) (.....)
4. Hennahayu, M. Si. (Anggota) (..... .....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd.,Kons
NIP. 195701081981031003

MOTTO

“ Kebersamaan adalah permulaan. Menjaga bersama adalah kemajuan. Bekerja bersama adalah keberhasilan “

(Henry Ford)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku yang tak pernah lelah mengasihi, menyayangi dan mendoakanku.
2. Calon suami tercinta Ady Try Nugroho S yang selalu memberi dukungan dan dorongan baik moral maupun material.
3. Almamaterku PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi robbil'alamin, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan *Outbound* Terhadap Kemampuan Kerja Sama pada Anak" pada Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd. Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, S. Pd. M. Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Dra. Lilis Madyawati, M. Si, selaku pembimbing I dan Febru Puji Astuti, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan para pendidik di Raudlatul Athfal Kembangkuning, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang.
6. Rekan-rekan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah banyak memberi dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mohon saran dan petunjuk untuk perbaikan penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas semua amal dan jasa baik kepada semua pihak dengan balasan yang setimpal dan sebagai akhir peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan selalu mendapat ridho dari Allah SWT.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ……..... i
HALAMAN PERNYATAAN ……..... ii
HALAMAN PERSETUJUAN ……..... iii
HALAMAN PENGESAHAN ……..… iv
MOTTO ……..….. v
HALAMAN PERSEMBAHAN ……..…… vi
KATA PENGANTAR ……..…… vii
DAFTAR ISI ……..….. ix
DAFTAR TABEL ……..….. xii
DAFTAR LAMPIRAN..... xiii
DAFTAR GAMBAR ……..... xiv
ABSTRAK ……..….…..... xv
ABSTRAC ……... xvi
BAB I PENDAHULUAN ……..... 1
A. Latar Belakang Masalah ……..…….……..... 1
B. Identifikasi Masalah …… 7
C. Pembatasan Masalah ……... 8
D. Rumusan Masalah ……... 8
E. Tujuan Penelitian …… 9
F. Manfaat Penelitian …… 9
BAB II LANDASAN TEORI ……. 10
A. Kajian Pustaka …….. 10

Halaman

1. Pengertian Kemampuan Kerja sama …….. 10
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan Kerja sama..... 13
3. Manfaat Kerja sama ..... ……..……. 17
4. Bentuk-bentuk Kerja sama …….. 19
5. Cara mengajarkan Kerja sama …… 22
6. Indikator Kemampuan Kerja sama …….. 25
7. Pengertian Permainan *Outbound* ……. 28
8. Manfaat *Outbound* ……... 31
9. Faktor-faktor yang mempengaruhi Permainan *Outbound*..... 34
10. Jenis-jenis Permainan *Outbound* ……. 36
11. Macam-macam Permainan *Outbound* ……. 38

B Penelitian Terdahulu yang Relevan …… 43

C Kerangka Pemikiran …… 44

D Hipotesis Penelitian ……. 47

BAB III METODE PENELITIAN ……. 48

A Desain (Rancangan) Penelitian …….. 48

B Identifikasi Variabel Penelitian …….. 50

C Definisi Operasional Variabel Penelitian …….. 51

D Subyek Penelitian ……... 52

E Metode Pengumpulan Data …… 54

F Instrumen Penelitian …… 55

Halaman

G Validitas dan Reliabilitas …….. …… 56

H Prosedur Penelitian …… 58

I Metode Analisis Data …… 66

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN …….. 68

A. Hasil Penelitian ……. 68

1. Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Kerja sama …… 68

2. Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Kerja sama …… 70

3. Perbandingan Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Kerja sama ……. 72

4. Hasil Uji Hipotesis ……... 74

B. Pembahasan …… 79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ……. 82

A. Kesimpulan ……. . 82

1. Kesimpulan Teori ……. …. 82

2. Kesimpulan Hasil Penelitian ……. 83

B. Saran …… 83

DAFTAR PUSTAKA …….. 85

LAMPIRAN …… 87

DAFTAR TABEL

TABEL		Halaman
1	Rancangan Penelitian ……	49
2	Permainan *Outbound* ……	58
3	Jadwal Permainan *Outbound* ……	60
4	Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Kerja sama ……...	62
5	Jadwal Pelaksanaan Kegiatan ……...	65
6	Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Kerja sama ……	69
7	Nilai Terendah, Tertinggi, Mean Kemampuan Kerja sama……..	69
8	Hasil Pengukuran Akhir ……	71
9	Nilai Terendah, Tertinggi, Mean Kemampuan Kerja sama ……..	72
10	Perbandingan Pengukuran Awal dan Akhir …….	73
11	Deskripsi Hasil Pengukuran Awal dan Akhir Kemampuan Kerja sama ……..	74
12	Uji Hipotesis *Wilcoxon* ……	75
13	Uji Statistik ……...	75

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN		Halaman
1	Surat Ijin Penelitian.....	89
2	Surat Keterangan dari Lembaga ……	90
3	Surat Keterangan Uji Ahli …….	92
4	Instrumen Penelitian.....	96
5	Modul Permainan *Outbound* …….	97
6	Rencana Kegiatan Harian.....	88
7	Instrumen Pencapaian lembar observasi Pengukuran Awal Kemampuan Kerja sama …….	90
8	Instrumen Pencapaian lembar observasi Pengukuran Akhir Kemampuan Kerja sama …….	91
9	Rekapitulasi Data Penilaian ……..	93
10	Dokumentasi Penelitian …….	96

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR		Halaman
1	Kerangka Berpikir.....	46

PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN KERJA SAMA PADA ANAK

(Penelitian di Raudlatul Athfal Kembangkuning I, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018)

Novi Andriyani

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan *Outbound* terhadap Kemampuan Kerja sama pada Anak.

Desain penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One Group Pre-Postest Design* dengan melakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B Raudlatul Athfal Kembangkuning I, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 10 anak, teknik sampling menggunakan *total sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa lembar observasi yang diukur menggunakan instrumen dengan 8 item indikator. Teknik analisis data yang digunakan adalah nonparametik dengan uji *wilcoxon test* menggunakan bantuan *SPSS versi 22*.

Hasil uji *wilcoxon test* menggunakan bantuan *SPSS versi 22* diperoleh nilai t sebesar -2.842 dengan tingkat signifikansi (a) 0,04 sedangkan statistik tabel 0. Hasil perhitungan SPSS terlampir. Berdasarkan hasil pengukuran awal dan pengukuran akhir diketahui bahwa kemampuan kerja sama pada anak lebih tinggi setelah diberikan perlakuan kegiatan permainan *outbound*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan *outbound* berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama pada anak. Hal ini berarti hipotesis penelitian yang berbunyi "Permainan *Outbound* Berpengaruh terhadap Kemampuan Kerja sama pada Anak", terbukti kebenarannya.

Kata Kunci : *Permainan Outbound, Kemampuan Kerja sama*

THE EFFECT OF OUTBOUND GAMES TO KNOWLEDGE OF COOPERATION IN CHILDREN

(Research in Raudlatul Athfal Kembangkuning I, Windusari , Magelang Lesson Year 2017/2018)

Novi Andriyani

ABSTRAC

The purpose of this research is to know the Influence of Outbound Games on the Ability of Cooperation in Children.

The design of this study used the experimental design of One Group Pre-Postest Design by performing initial measurements and final measurements. Subjects in this study were students of group B Raudlatul Athfal Kembangkuning I, Windusari District, Magelang District Lessons Year 2017/2018 amounted to 10 children, sampling technique using total sampling. This research uses data collection techniques in the form of observation sheet which is measured using instrument with 8 indicator items. The data analysis technique used was nonparametic with wilcoxon test using SPSS version 22.

Wilcoxon test result using SPSS version 22 obtained t value equal to -2.842 with significance level (a) 0,04 while statistic table 0. Result of calculation of SPSS attached. Based on the results of initial measurements and final measurements it is known that the ability of cooperation in children is higher after given the treatment of outbound game activities. Thus it can be said that outbound activities affect the ability of cooperation in children. This means the research hypothesis that reads "Outbound Games Affects Childhood Cooperative Ability" is proven true.

Keywords*: **Outbound Games, Cooperative Capabilities***

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Untuk itu PAUD memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Pendidikan Raudlatul Athfal merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yaitu anak yang berusia empat sampai enam tahun. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jembatan antara lingkungan keluarga yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar dan lingkungan lainnya. Upaya untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar-dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial emosi, bahasa, motorik, moral agama, konsep diri, disiplin, kemandirian dan kerja sama.

Menurut Montessori (2009) anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan hidup manusia, masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*). Pada masa ini anak secara khusus mudah

menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya dan siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Corak pendidikan yang diberikan di PAUD menekankan esensi yang sebagian besar menggunakan sistem bermain sambil belajar. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan. selain untuk mengasah kecerdasan kognitif anak, bermain juga dapat melatih kecerdasan lainnya salah satunya adalah kecerdasan sosial.

Anak merupakan makhluk sosial, anak sering dikaitkan dan berada dengan teman sebayanya. Mereka saling bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka secara bersama saling memberi semangat dengan temannya. Anak akan membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya.

Kerja sama antara anak itu penting karena dapat menjalin kerukunan antar anak. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat dipisahkan dari komunikasinya. Kerja sama merupakan suatu bentuk proses sosial yang di

dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktifitas masing-masing. Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan. Pada dasarnya kerja sama dapat terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang dapat memperoleh keuntungan atau manfaat dari orang maupuan kelompok lainnya.

Menurut Hafsah (2008) kerja sama dapat disebut juga kemitraan, yang berarti suatu strategi kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih keuntungan bersama denga prinsip saling membutuhkan dan saling membesarkan. Dengan kata lain yang dimaksud dengan kerja sama ialah dua orang atau lebih yang melakukan kegiatan dengan menggabungkan tenaga sendiri denga tenaga orang lain dalam bekerja untuk mencapai tujuan yang sama. Harapannya kelak agar anak dapat hidup bersosialisasi sebagai anggota masyarakat.

Pada kenyataannya berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di Raudlatul Athfal Kembangkuning I Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang masih ditemukan sebagian anak didik dengan kemampuan kerja sama yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari 1) banyak anak yang lebih senang bermain sendiri dari pada bermain dengan teman karenadengan begitu anak merasa tidak terganggu dan memiliki kepuasaan ketika bermain, 2) banyak anak yang ingin menguasai mainan sendiri dan kurang mau berbagi sebab terbatasnya mainan yang ada membuat anak-anak saling berebut satu

sama lain , 3) banyak anak yang masih memiliki sikap tidak mempedulikan apa yang sedang dialami teman lain karena minimnya pendidik sehhingga guru tidak dapat memperhatikan dan mengawasi anak satu persatu pada saat bermain, 4) rasa kerja sama yang masih kurang di antara anak karena kebiasaan anak yang suka bermain sendiri, 5) metode permainan secara berkelompok jarang digunakan karena kurangnya tempat dan media yang belum memadai, 6) banyak anak yang tidak menghargai teman karena kebiasaan yang dilakukan anak-anak pada saat bermain saling menjatuhkan sehingga rasa menghargai belum tertanamkan, 7) anak tidak mau membantu satu sama lain karena anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain bersama-sama dengan temannya, 8) anak tidak sabar dalam menunggu giliran sebab apa yang mereka inginkan harus didapatkan pada saat itu juga, 9) anak tidak mau berbagi dengan teman karena anak merasa bahwa apa yang dia bawa atau pegang adalah barang miliknya. Jika hal ini diabaikan maka dapat menimbulkan dampak pada anak yang tidak mampu hidup bersosial di lingkungan luas seperti di lingkungan sekolah maupun di dalam masyarakat, hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi pada anak sehingga tingkat keegoisannya sangat tinggi.

Selain itu metode pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerja sama anak kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru seperti pembelajaran pembelajaran (calistung, mendengarkan cerita guru, dan mengerjakan lembar kerja anak serta majalah) sehingga kegiatan

pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak jarang dilakukan.

Hal ini tentu saja bertentangan dengan hakikat pembelajaran pendidikan anak usia dini yang menekankan bahwa anak terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Apabila anak usia dini hanya diajarkan tanpa terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran maka pengembangan potensi anak secara optimal tidak anak tercapai. Berbagai cara dicari untuk menanamkan kebiasaan anak untuk bekerja sama agar nantinya dapat hidup bersosial sebagai anggota masyarakat. Cara-cara yang dicari diusahakan menarik agar menyenangkan bagi anak dalam melakukannya salah satunya bisa diterapkan dengan permainan *outbound*.

Outbound merupakan kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan yang kreatif, rekreatif, edukatif, baik secara individual maupuan kelompok. Kegiatan *outbound* membentuk pola pikir yang kreatif, meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi serta meningkatkan kemampuan dan perilaku anak dalam bekerja sama dan kesetiakawanan.

Manfaat *outbound* antara lain :

1. Menumbuhkan kepercayaan diri
2. Melatih kemampuan sosial
3. Meningkatkan kemandirian
4. Melatih kemampuan memecahkan masalah

5. Melatih motorik anak
6. Menumbuhkan rasa cinta pada alam

Melalui permainan *outbound* anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah tugas atau tantangan permainan, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan beberapa strategi pemecahan masalah.

Berawal dari keprihatinan tersebut maka peneliti tertarik utuk melakukan kajian mendalam tentang "Pengaruh Permainan *Outbound* Terhadap Kemampuan Kerja Sama Pada Anak Di Rudlatul Athfal Kembangkuning I, Kecamatan Windusari, Kabupaten Magelang". Berbagai upaya telah dilakukan untuk memaksimalkan kemampuan kerja sama anak. Peneliti memprediksi bahwa dengan permainan *outbound* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Anak lebih senang bermain sendiri dari pada bermain dengan teman karena dengan begitu anak merasa tidak terganggu dan memiliki kepuasaan ketika bermain.
2. Anak menguasai mainan sebab terbatasnya mainan yang ada membuat anak-anak saling berebut satu sama lain.
3. Anak memiliki sikap tidak mempedulikan apa yang sedang dialami teman lain karena minimnya pendidik sehingga guru tidak dapat memperhatikan dan mengawasi anak- satu persatu ketika bermain.
4. Metode permainan secara berkelompok jarang digunakan karena kurangnya tempat dan media belum memadai.
5. Banyak anak yang tidak menghargai teman karena kebiasaan yang dilakukan oleh anak-anak pada saat bermain saling menjatuhkan sehingga rasa menghargai belum tertanamkan.
6. Anak tidak mau membantu satu sama lain karena anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain bersama dengan teman-teman.
7. Anak tidak sabar dalam menunggu giliran sebab apa yang mereka inginkan harus didapatkan pada saat itu juga.
8. Anak tidak mau berbagi dengan teman karena anak merasa bahwa apa yang dia bawa atau pegang adalah miliknya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti menetapkan masalah yang akan diteliti diantaranya :

1. Anak lebih senang bermain sendiri dari pada bermain dengan teman karena dengan begitu anak merasa tidak terganggu dan memiliki kepuasaan ketika bermain.
2. Anak menguasai mainan sebab terbatasnya mainan yang ada membuat anak-anak saling berebut satu sama lain.
3. Metode permainan secara berkelompok jarang digunakan karena kurangnya tempat dan media belum memadai.
4. Banyak anak yang tidak menghargai teman karena kebiasaan yang dilakukan oleh anak-anak pada saat bermain saling menjatuhkan sehingga rasa menghargai belum tertanamkan.
5. Anak tidak mau membantu satu sama lain karena anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain bersama dengan teman-teman.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah permainan *outbound* berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama pada anak di Raudlatul Athfal Kembangkuning I Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerja sama pada anak di Raudlatul Athfal Kembangkuning I Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama untuk meningkatkan kemampuan kerja sama melalui permainan *outbound*.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      1) Menciptakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama melalui metode yang tepat bagi anak.
      2) Meningkatkan intensitas pelaksanaan bermain terutama permainan *outbound* dalam kegiatan pembelajaran.

   b. Bagi Orang Tua

      Meningkatkan peran aktif orang tua dalam meningkatka kemampuan kerja sama anak dengan memberikan stimulant yang tepat.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Kemampuan Kerja Sama

Menurut Nutfriah (2006) bahwa kerja sama merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, moral dan tradisi, melenturkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan saling membantu. Kerja sama adalah suatu sikap dasar untuk menjalin suatu hubungan yang hangat dengan orang lain, hubungan yang penuh kepercayaan. Meningkatkan kerja sama diwujudkan pada hubungan kekerabatan dengan orang lain.

Kerja sama merupakan suatu bentuk proses sosial yang di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan. Pada dasarnya kerja sama dapat terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang dapat memperoleh keuntungan atau manfaat dari orang maupun kelompok lainnya.

Menurut Gardner (2008) kerja sama berarti peka terhadap perasaan, keinginan dan ketakutannya sendiri. Selain itu anak juga menyadari kelebihan dan kelemahan diri serta mampu menyusun

perencanaan (*plan*) dan tujuan (*goal*). Anak merupakan makhluk sosial yang sering dikaitkan dan berada dengan teman sebayanya. Mereka sering bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Mereka membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Mereka akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama guna mencapai tujuan bersama.

Menurut Riadi (2007) bahwa kerja sama ialah kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Anak yang memiliki kerja sama yang baik dapat memahami perasaan, watak, suasana hati orang lain dan menanggapinya secara baik, sehingga tercipta suatu hubungan komunikasi yang baik dan nyaman. Kerja sama antara anak itu penting karena dapat menjalin kerukunan antar anak. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat dipisahkan dari komunikasinya. Setiap orang di dunia ini tidak ada yang berdiri sendiri. Dalam melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhan memerlukan bantuan orang lain. Secara alamiah, manusia melakukan interaksi dengan lingkungannya, baik sesama manusia maupun dengan makhluk hidup lainnya.

Kerja sama menurut Johnson (2011) dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit, sehingga akan mungkin untuk menekankan kekuatan dan kelemahan diri, belajar menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Bekerja sama

dalam menyelesaikan permasalahan dapat membuat sebuah masalah menjadi tantangan yang harus dipecahkan secara bersama.

Kerja sama adalah suatu yang terjadi secara alami, kelompok dapat maju dengan baik apabila ada kerja sama yang baik pula antar sesama anggota kelompok. Kerja sama tersebut tidak dibuat-buat, melainkan antar anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Menurut Saputra dkk (2005) bahwa Kerja sama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerja sama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial atau masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut maka yang dimaksud dengan kerjasama dalam penelitian ini adalah suatu bentuk interaksi sosial untuk menjalin suatu hubungan yang hangat dan penuh kepercayaan dengan orang lain. Satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama, Peka terhadap maksud, dan perasaan orang lain sehingga mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi, ditunjukan dengan perilaku memahami dan berinteraksi dengan orang lain. hal ini terjadi secara alami yang berupa tindakan atau sikap mau melakukan kerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Bekerja sama dapat membuat pikiran seseorang menjadi luas sehinnga ia mampu mengetahui kelemahan yang

ada pada dirinya dan mau menghargai, mendengarkan pendapat orang lain dan mengambil keputusan secara bersama.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kerja sama

Menurut Yusuf (2007) Faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sama yaitu :

a. Keluarga, keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak termasuk perkembangan sosialnya. Hubungan antara orangtua dan anak sangat penting untuk membangun kepercayaan terhadap orang lain dan diri sendiri. Selain itu juga dapat membantu perkembangan sosial dan emosional pada anak. Hubungan antara orangtua dan anak yang hangat, terbuka, dan komunikatif akan meningkatkan rasa percaya diri dan juga performa di sekolah maupun lingkungan masyarakat. Selain itu anak akan lebih terhindar dari hal-hal negatif.

b. Kematangan, bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial. Memberi dan menerima nasehat orang lain memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

c. Status Sosial Ekonomi, kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

d. Kapasitas Mental (Emosi dan Intelegensi), kemampuan berfikir dapat mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar memecahkan masalah dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelek tinggi akan berkemampuan bahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial salah satunya dalam bekerja sama.

e. Pendidikan, pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakekat pendidikan sebagai proses pengoprasian ilmu yang normativ. Anak memberikan warna kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

Menurut Syakira (2009) faktor-faktor yang mempengaruhi kerja sama anak dalam kehidupan sehari-hari yakni :

a. Jenis ras atau keturunan, setiap ras yang ada di dunia memperlihatkan tingkah laku khas. Tingkah laku yang khas ini berbeda pada setiap ras, karena memiliki ciri-ciri tersendiri. Dengan demikian secara tidak langsung dalam berperilaku sehari-hari sering memperlihatkan perilaku kerja sama yang begitu akrab dibandingkan dengan kerja sama yang dibentuk dari ras yang berbeda. Budaya, kepercayaan, tradisi, dan nilai yang dianut dalam suatu keluarga juga mempengaruhi tumbuh kembang anak. Dalam suatu penelitian yang dilakukan pada orangtua Cina-Amerika menyebutkan bahwa para orang tua memiliki

cukup andil dalam mengatur tingkah laku anaknya, sehingga masalah terkait penyimpangan perilaku pada anak jarang dijumpai.

b. Jenis Kelamin, perbedaan kerja sama berdasarkan jenis kelamin antara lain dalam bentuk keakraban dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dan pembagian tugas pekerjaan. Perbedaan ini bisa dimungkinkaan karena faktor hormonal, struktur fisik maupun norma pembagian tugas. Wanita seringkali berperilaku berdasarkan perasaan, sedangkan laki-laki cenderung berperilaku atau bertindak atas pertimbangan rasional. Sehingga seorang laki-laki dan wanita kurang terbentuk kerja sama yang baik dalam belajar karena perbedaan jenis kelamin tersebut.

c. Sifat fisik, Kretschmer Sheldon membuat tipologi perilaku seseorang berdasarkan tipe fisiknya. Misalnya orang pendek, bulat, gendut, wajah berlemak adalah tipe piknis. Orang dengan ciri demikian dikatakan senang bergaul, humoris, ramah dan banyak teman. Siswa yang memiliki tipe piknis lebih mudah bergaul, diajak bekerja sama serta mudah beradaptasi dengan situasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

d. Kepribadian, kepribadian adalah segala corak kebiasaan anak yang terhimpun dalam dirinya yang digunakan untuk bereaksi serta menyesuaikan diri terhadap segala rangsang baik yang datang dari dalam dirinya maupun dari lingkungannya, sehingga corak dan kebiasaan itu merupakan suatu kesatuan fungsional yang khas untuk anak itu. Dari pengertian tersebut, kepribadian seseorang jelas sangat

berpengaruh terhadap perilaku sehari-harinya khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

e. Intelegensia, intelegensia adalah keseluruhan individu untuk berpikir dan bertindak secara terarah dan efektif. Bertitik tolak dari pengertian tersebut, tingkah laku individu sangat dipengaruhi oleh intelegensia. Tingkah laku yang dipengaruhi oleh intelegensia adalah tingkah laku intelegen dimana seseorang dapat bertindak cepat, tepat, dan mudah terutama dalam mengambil keputusan.

f. Bakat, suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkan dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecakapan, pengetahuan dan ketrampilan khusus. Misalnya, berupa kemampuan memainkan music, melukis, olah raga dan sebagainya.

g. Agama, agama akan menjadikan individu bertingkah laku sesuai dengan norma dan nilai yang diajarkan oleh agama yang diyakininya.

h. Kebudayaan, kebudayaan diartikan sebagai kesenian, adat istiadat atau peradaaban manusia. Tingkah laku seseorang dalam kebudayaan tertentu akan berbeda dengan orang yang hidup pada kebudayaan lainnya. Kerjasama akan terjalin lebih baik dan terkoodiri bila dilakukan oleh individu-individu yang memiliki latar belakang kebudayaan yang sama. Hal ini terjadi karena adanya kesepahaman budaya seperti bahasa.

i. Lingkungan, lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan

berpengaruh untuk mengubah sifat dan perilaku individu karena lingkungan itu merupakan tantangan bagi individu untuk mengatasinya (Syakira, 2009).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan kerja sama pada anak, Tetapi faktor yang paling menentukan dalam bekerja sama yaitu kematangan. Karena bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial. Memberi dan menerima nasehat orang lain memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

3. Manfaat Kerjasama

Menurut Saputra, dkk (2005) manfaat kerjasama adalah untuk mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Menurut Saputra (2005) Manfaat kerjasama adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya.

Menurut Harsanto (2007) kerjasama merupakan salah satu ciri khas proses pembelajaran berbasis kopetensi. Melalui kegiatan interaksi dan komunikasi anak menjadi aktif. Kerjasama anak dalam kelompok dapat dikaitkan dengan nilai kerjasama, sehingga kerjasama dalam kelompok ini akan membuahkan hasil yang lebih baik jika dilengkapi dengan sikap yang lebih baik terhadap tugasnya tanpa pamrih. Manfaat dari kerjasama yaitu menanamkan pemahaman dalam diri anak bahwa saling membantu itu baik. Membentuk keakraban dak kekompakan di kelas. Menumbuhkan ketrampilan dasr yang diperlukan dalam hidup. Meningkatkan kemampuan akademis, rasa percaya diri dan sikap positif. Mengurangi bahkan menghapus aspek negatif pada kompetisi.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat kerjasama anak usia dini yaitu untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam kelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan

kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini, anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temanya. Dengan kemampuan kerjasama yang baik anak dapat menikmati masa kecilnya. Ia pun akan tumbuh menjadi orang dewasa yang mempunyai kemampuan adaptasi yang baik, dan kehidupannya akan lebih bahagia.

4. Bentuk-Bentuk Kerjasama

Menurut Aryati (2015) Orangtua dan guru merupakan orang-orang yang paling penting dalam menunjang perkembangan anak. Oleh karena itu, agar peran orangtua dan guru menjadi optimal, maka dirancang dan dilaksanakan secara terprogram. Tuntutan pelibatan keluarga pada program sekolah menjadi semakin penting karena keluarga dianggap sebagai agen terpenting yang banyak memahami tentang kondisi anak, sehingga orangtua harus menjadi bagian dari program utama sekolah. Dengan penanganan secara bersama antara orangtua dan sekoah, harapan perkembangan anak lebih baik akan tercapai. Pada dasarnya sekolah merupakan suatu lembaga yang membantu antara orangtua dan anak.

Menurut Harsanto (2007) bentuk-bentuk kerjasama dalam kelompok sebagai berikut :

a. Belajar secara berpasangan, guru membentuk pasangan-pasangan duduk sebagai teman belajar yaitu pasangan duduk bersebelahan seperti pada kelas tradisional.

b. Kelompok belajar sendiri, Guru membagi kelas menjadi kelompok yang terdiri dari tiga orang dan mereka duduk berdekatan.

c. Belajar bersama secara kelompok, Belajar bersama dalam berkelompok cocok digunakan untuk mempelajarai semua mata pelajaran.

d. Kelompok belajar system pakar, Kelompok belajar dengan cara saling melengkapi dpat digunakan untuk mempelajari semua mata pelajaran.

e. Kelompok kerjasama dalam system tes, Sebelum salam belajar kelompok tes dilaksanakan secara individual setelah ana belajar dalam kelompok. Dalam kelompok kerja sama dalam tes, menyiapkan diri untuk tes dan tes dikerjakan secara bersama-sama.

f. Regu proyek, Salah satu bentuk belajar bersama dalam kelompok adalah belajar bersama untuk menghasilkan satu produk penekanan bukan menguasai bahan yang akan dievaluasi dengan tes tetapi proses kerjasama yang akan dilakukan seperti memecahkan masalah, kreativitas, penelitian dan sebagainya.

g. Proyek satu kelas, Guru menarik manfaat dari proyek satu kelas untuk menumbuhkan semangat kerjasama yang menyeluruh dengan membuat suatu karya. Dengan kegiatan proyek seluruh

kelas menyita waktu dan tenaga, tetapi hasilnya sungguh besar dan memuaskan. Suasana kelas menjadi akrab dan semangat apalagi didukung dengan prestasi belajar yang tinggi.

h. Catatan untuk kopetensi beregu, Persaingan murni dapat menimbulkan permusuhan antar kelompok. Tetapi apabila dijalankan dalam kelas yang telah terbentuk menjadi komunikasi kuat dan dilandasi semangat kerjasama persaingan dapat memotivasi anak untuk berprestasi dan memberi suasana gembira.

Menurut Soekarto (Sari : 2007) bentuk-bentuk kerjasama dibedakan menjadi empat antara lain :

a. Kerja sama spontan *(Spontaneous Cooperation),* kerjasama spontan adalah kerjasama yang serta dan menyerta. Contoh : kerja sama yang dilakukan pada saat ada kematian atau kecelakaan. Dalam agama islam pada saat ada kematian orang-orang saling bekerja sama dalam prosesi pemandian sampai ke pemakaman.

b. Kerja sama Langsung *(Directed cooperation),* kerjasama langsung adalah kerjasama dari titah penguasa. Contoh : kerja sama yang dilaksanakan antara pembantu dan majikan.

c. Kerja sama Kontrak *(Contractual cooperation),* kerjasama kontrak adalah kerjasama dengan syarat yang sudah disepakati. Contoh : investasi, bisnis.

d. Kerja sama tradisional *(traditional cooperation)*, kerjasama tradisional adalah kerjasama yang berinteraksi langsung dengan llingkungan sosial. Contoh: kerjabakti, pos kampling.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak seorang guru harus memilih bentuk kerja sama yang tepat bagi anak yaitu sesuai usia, mudah dipahami dan anak merasa nyaman. Bentuk-bentuk kerja sama dapat dilihat berdasarkan sifatnya. Untuk menanamkan kemampuan kerja sama pada usia lima sampai enam tahun guru dapat menggunakan bentuk kerja sama langsung, karena dengan bentuk kerjas ama ini anak dapat berinteraksi secara langsung dengan kelompoknya dan terlibat langsung dalam menyelesaikan suatu kegiatan atau aktivitas untuk mencapai tujuan bersama.

5. Cara Mengajarkan Kerjasama Pada Anak

Menurut Ningtyas (2012), cara mengajarkan kerja sama antara lain:

a. Anak tidak boleh lepas sosialisasi. Sosialisasi awal anak pada lingkungan keluarga. Orangtua bertanggungjawab untuk menyediakan lingkungan yang aman, memantau aktivitas anak, membantu mengembangkan emosi sosial anak, serta menyediakan arahan dan panduan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menyediakan lingkungan rumah yang aman dan kondusif, anak akan senang bermain, mengeksplorasi hingga menemukan berbagai

hal baru yang dapat meningkatkan level perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Harapannya kelak dapat menjadi pribadi yang bertanggungjawab dan produktif.

b. Orangtua berusaha memberikan suatu kondisi yang membuat anak merasa nyaman. Contohnya ibu memberikan pengertian kepada anak ketika anak salah bukan membentaknya. Ibu memeluk anak ketika menangis bukan memarahinya.

c. Orangtua perlu memahami bahwa masa anak memang masa egosentris, itu bukanlah sesuatu yang harus dilawan tetapi diatasi dengan penuh kesabaran, keteladanan, pengertian yang matang terhada perkembangan anak juga menciptakan situasi-situasi yang membuat anak itu mau bermain dengan orang lain. Bisa dengan adik, kakak, orang tua, maupun dengan teman.

d. Anak-anak banyak menyukai macam-macam bentuk permainan. Orangtua dapat memberikan permainan yang dapat membuat anak bekerja bersama-sama, seperti bermain balok, bombik, puzzle dan lain-lain.

e. Orangtua tetap kreatif dan tidak bosan untuk menyediakan kesempatan-kesempatan dimana anak itu bisa bergaul dengan orang lain. Anak jangan dikurung dan dibiarkan sendirian.

f. Orangtua menjadi figur bagi anak. Bukan hanya pandai bicara tetapi memberikan teladan yang baik untuk anak.

g. Membiasakan anak melakukan kegiatan kerjas ama dilingkup rumah dengan seperti membersihkan rumah. Lakukan dengan rutin hal ini bisa menumbuhkan kebiasaan kerjasama yang baik bagi anak.

Menurut Maginn (2004) ada beberapa cara dalam mengajarkan kerja sama pada anak yaitu :

a. Menentukan tujuan bersama dengan jelas. Sebuah kelompok bagaikan sebuah kapal yang berlayar dilautan luas. Jika kelompok tidak memiliki tujuan dan arah yang jelas, kelompok tidak akan menghasilkan apa-apa. Tujuan merupakan pernyataan apa yang harus diraih oleh kelompok, dan memberikan daya memotivasi setiap anak dalam bermain.
b. Memperjelas keahlian dan tanggungjawab setiap anak. Dilingkungan sekolah, guru selain melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas biasanya juga diberikan kegiatan diluar kelas seperti bermain dihalaman sekolah atau outbound. Agar terbentuk kerjasama yang baik, maka kegiatan tersebut harus didasarkan pada keahlian mereka masing-masing.
c. Menyediakan waktu untuk menentukan cara bekerjasama. Kerjasama itu harus dilakukan dengan adanya pedoman. Pedoman tersebut sebaiknya merupakan kesepakatan semua anak dalam sebuah kelompok.

d. Menghindari masalah yang bisa diprediksi. Artinya mengantisipasi masalah yang bisa terjadi. Seorang pemimpin yang baik harus dapat mengarahkan anggotanya untuk mengantisipasi masalah yang akan muncul, bukan sekedar menyelesaikan masalah.

e. Menggunakan aturan kelompok yang telah disepakati bersama. Peraturan kelompok akan banyak membantu mengendalikan kelompok dalam menyelesaikan permainan dan menyediakan petunjuk ketika ada hal yang salah.

f. Saling memberi penghargaan. Penghargaan akan memberikan motivasi pada anggota kelompok dan menimbulkan kecocokan antara anggota sehingga kerjasama dapat terjalin dengan baik (Maginn, 2004).

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengajarkan kerjasama pada anak memerlukan berbagai macam cara. Selain menyampaikan secara langsung pada anak, orangtua atau guru harus memahami kondisi anak. Masa anak merupakan masa egosentris, itu bukanlah sesuatu yang harus dilawan tetapi diatasi dengan penuh kesabaran, keteladanan, dan pengertian yang matang sehingga anak merasa nyaman. Sehingga dengan begitu kemampuan kerjasama pada anak dapat berkembang maksimal.

6. Indikator Kemampuan Kerjasama

Kerja sama merupakan suatu bentuk proses sosial yang di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan

bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktifitas masing-masing. Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan

Ada beberapa indikator kemampuan kerjasama. Menurut Davis (dalam Aryati, 2015) indikator-indikator kemampuan kerja sama sebagai berikut :

a. Tanggungjawab secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggungjawab dapat tercipta kerjasama yang baik.
b. Saling berkontribusi, yaitu dengan saling berkomunikasi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerjasama.
c. Pengetahuan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan masing-masing anggota tim secara maksimal, kerjasama akan lebih kuat dan berkualitas.

Indikator kemampuan kerja sama berdasarkan kurikulum 2013 adalah sebagai berikut :

a. Bersikap kooperatif dengan teman yaitu anak mampu melaksanakan tugas kelompok, mampu bekerjasama dengan teman, mau bermain dengan teman.
b. Menunjukkan sikap toleran yaitu anak mau meminjamkan barang miliknya, mau berbagi dengan teman, saling membantu dengan teman.

c. Memahami peraturan yaitu datang ke sekolah tepat waktu, mentaati tata tertib sekolah, mentaati peraturan permainan.

d. Menghargai keunggulan orang lain yaitu dapat memuji teman dengan orang lain, dapat menghargai hasil karya teman atau orang lain, menghargai keunggulan teman atau orang lain.

e. Mengakui kesalahan dan kekurangan yang dimiliki

Indikator kemampuan kerja sama menurut Tedjasaputra (2001) sebagai berikut :

a. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
b. Anak mau berbagi dengan teman lain
c. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
d. Mau menunggu giliran
e. Belajar mengendalikan diri

Lebih lanjut indikator kemampuan kerja sama menurut Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negri Yogyakarta (2009) yaitu :

a. Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok
b. Bergabung dalam permainan kelompok
c. Berbagi dengan teman
d. Mendorong anak lain untuk saling membantu dengan teman lainnya
e. Respon baik bila ada yang menawarkan bantuan
f. Mengucapkan terimakasih ketika dibantu teman

Berdasarkan indikator-indikator kemampuan kerja sama tersebut maka peneliti dalam melakukan penelitian ini akan mengambil beberapa indikator yang akan digunakan untuk meneliti kemampuan kerja sama pada anak yaitu :

a. Terlibat aktif dalam permainan kelompok
b. Saling berbagi pengetahuan dan kemampuan
c. Mau membantu satu sama lain
d. Mau menaati tata tertib dan peraturan
e. Mau menghargai hasil karya teman
f. Mengakui kesalahan dan kekalahan
g. Mampu membuat keputusan dengan cepat
h. Tidak mudah putus asa dan pantang menyerah

7. Pengertian Permainan *Outbound*

a. Pengertian Permainan

Menurut Aprilia (2015) Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Unsur lain adalah pengulangan, yaitu anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman

tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyataan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

Bermain merupakan aktivitas keseharian anak usia dini yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain bagi anak berfungsi untuk membantunya menapai perkembangan yang utuh, baik fisik maupun mental. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan dan pengalaman yang dapat merangsang proses perkembangannya.

b. Pengertian *Outbound*

OutBound adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasar pada prinsip *experiental learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, stimulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam program siswa secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan, dengan langsung terlibat pada aktivitas (Muhammad, 2009)

Outbound merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang baik di dalam (*indoor)* atau di luar (*outdour*) dengan melakukan beberapa stimulasi permainan (*outbound games*) yang dilakukan secara kelompok dengan tujuan meningkatkan kerja sama dan kekompakan. Anak-anak mempunyai sifat ingin tahu yang

tinggi, sehingga hal baru seperti *outbound* mereke sangat menyukainya. Mereka dapat bermain sesuka hati karena banyak games yang disediakan. *Game* tersebut tentunya menyenangkan, menantang dan mempunyai tujuan yang mendidik.

Menurut Sutawijaya (2008) bahwa *outbound* adalah sebuah desain pelatihan yang dikemas untuk dilakukan di luar ruangan. Selain mendekatkan diri kepada alam, fungsi rekreatif dan edukasinya lebih mengena dihati karena anak diajak belajar sambil bermain. Permainan menimbulkan perasaan gembira sehingga memudahkan anak untuk menerima ilmu yang terdapat dalam tujuan pelaksanaan permainan tersebut.

Menurut Djamaluddin (2007) *outbound* adalah sebuah metode belajar dengan pendekatan melalui pengalaman. Metode ini menggunakan cara yang memberikan sebuah pengalaman langsung pada anak. Anak langsung merasakan sukses atau gagal di dalam pelaksanaan sebuah tugas. Kalau terjadi kesuksesan anak segera tahu perilaku apa yang membuat dirinya atau tim kerjanya sukses. Sebaliknya jika anak gagal segera tahu perilaku mana yang menjadi sebab kegagalan dirinya atau kelompoknya.

Asti (2010) mendefinisikan *outbound* sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan yang kreatif, rekreatif dan edukatif baik secara individual maupun kelompok

dengan tujuan untuk pengembangan diri (*personal development*) maupun kelompok (*team development*)

Berdasarkan beberapa uraian tersebut maka yang dimaksud *outbound* adalah suatu kegiatan pembelajaran yang secara langsung dilakukan di alam terbuka dengan memanfaatkan alam sebagai media pembelajaran, dengan cara yang menyenangan dan dapa meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, disiplin, moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak.

8. Manfaat *Outbound*

Kegiatan belajar di alam terbuka seperti *outbound* bermanfaat untuk meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat. Kegiatan *outbound* membentuk pola pikir yang kreatif, serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual dalam berinteraksi. Kegiatan ini akan menambah pengalaman hidup anak menuju sebuah pendewasaan diri.

Pengalaman dalam kegiatan *outbound* memberikan masukan yang positif dalam perkembangan kedewasaan anak. Pengalaman itu mulai dari pembentukan kelompok. Kemudian setiap kelompok akan menghadapi bagaimana cara berkerjasama. Bersama-sama mengambil keputusan dan keberanian untuk mengambil risiko. Setiap kelompok akan menghadapi tantangan dalam memikul tanggungjawab yang harus dilalui.

Menurut Ancok (2011) Manfaat *outbound* secara umum dapat menumbuhkan rasa percaya dalam diri guna memberikan proses terapi diri (mereka yang berkelainan) dalam berkomunikasi, dan menimbulkan adanya saling pengertian, sehingga terciptanya saling percaya antar sesama.

Menurut Muhammad (Aprilia, 2015) pemanfaatan *outbound* dibagi menjadi 3 yaitu :

a. *Team Building,* adalah suatu bentuk permainan yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja kelompok melalui peningkatan kualitas hubungan antar manusia didalam kelompok. Disini kita diharapkan mampu bekerja sama dengan individu lain untuk dapat mewujudkan kebersamaan. Untuk mewujudkan kebersamaan ini, kita harus selalu menyeimbangkan diri dengan kondisi individu lainnya agar semua yang kita harapkan sesuai impian. Disini kekompakan adalah yang terpenting. Tanpa adanya kekompakan, kita tidak dapat mewujudkan apa yang selama ini kita inginkan. Secara umum *team building* bertujuan untuk menjembatani sumber daya manusia (SDM) yang ada agar senantiasa mampu mengoptimalkan kinerja yang ada berdasrkan ketrampilan interpersonal yang baik dan meningkatkan kepedulian yang kontstruktif terhadap tim. Melalui permainan ini sumber daya manusia akan senantiasa berpikir, berbicara serta bersikap sesuai dengan visi dan misi. Selain itu kita bisa lebiih

mengenal anggota tim, membangun kerjasama, membangun semangat motivasi dan keberanian diri.

b. *Leadershep,* Pada dasarnya seorang pemimpin adalah sentral dari segala akivitas bagi berjalannya suatu kepemimpinan. Seorang pemimpin harus mempunyai kapasitas dan kemampuan yang tinggi untuk dapat menghadapi segala sesuatu yang mungkin terjadi. Pembentukan kepemimpinan atau leadership bertujuan agar kitaa sebagai pemimpin atau calon pemimpin selalu mempunyai kemampuan yang berarti bagi organisasi. Seorang pemimpin memang harus mempunyai komitmen dan pandangan yang luas serta strategis untuk bisa mengatasi berbagai problem, baik yang muncul dari dalam (*intern*) maupun yang dating dari luar (*ekstern*).

c. *Self/personal Development,* adalah suatu usaha untuk melatih sumber daya manusia (SDM) yang ingin mengembangkan kualitas diri dan kemampuan managerial dalam rangka mempersiapkan diri untuk bekerjasama disebuah tim. Sebagai seorang pemimpin maupun anggota, kesuksesan sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan kepercayaan diri, kemampuan mengontrol emosi dan kemampuan berinteraksi denga orang lain. Untuk itu, dalam *self/personal development* ini kekutan menjadi titik tumpu segala keberhasilan yang akan dicapai. Keberhasilan kita dalam hal apapun sangat tergantung pada diri kita sendiri karena kita mempunyai kecakapan dan kemampuan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kerjasama pada anak usia dini memiliki manfaat yang penting bagi perkembangan anak dimasa depan. Kerjasama dapat membangun komunikasi yang baik antara seseorang, menanamkan kepercayaan dengan orang lain, memberikan motivasi dan membangun keberanian. Kecakapan dan kemampuan tersebut sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam hal apapun baik individu maupun kelompok.

9. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan *outbound*

Menurut Hurlock dalam (Aprilia, 2009) dan Athifah (2009) mengamati adanya beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain yang dilakukan anak, yaitu :

a. Kesehatan, Anak yang lebih sehat akan cenderung melakukan dan menyayangi kegiatan bermain aktif daripada bermain pasif, seperti olahraga, bermain lompat tali, bermain bola, kejar-kejaran dan sebagainya. Anak yang sehat memiliki lebih banyak energy yang membuatnya lebih aktif dan untuk menyalurkan energinya tersebut dilakukan dengan kegiatan bermain aktif.

b. Perkembangan motorik, Kegiatan bermain aktif lebih banyak menggunakan ketrampilan dan koordinasi motorik, terutama motorik kasar. Sedangkan bermain pasif tidak banyak melibatkan koordinasi motorik. Seorang anak dengan ketrampilan motorik yang baik akan lebih banyak melakukan permaina aktif, karena ia mampu melakukan gerakan-gerakab motorik yang dibtuhkan pada kegiatan tersebut.

Sedangkan anak yang berkemampuan motoriknya lemah akan memilih permaian pasif.

c. Intelegensi, Pada semua tingkatan usia, anak yang lebih pandai biasanya lebih aktif disbanding anak yang kurang pandai. Anak yang pandai biasanya juga lebih kreatif dan penuh dengan rasa ingin tahu, sehingga kegiatan bermain aktif dan pasif sama-sama diminati..

d. Jenis kelamin, Beberapa penelitian menunjukkan bahwa perbedaan dalam memilih kegiaan bermain antara laki-laki dan perempuan terjadi secara alamiah dan ditentuaka secara genetis. Namun beberapa penelitian lain mengungkapkan bahwa perbedaan itu muncul akibat adanya perbedaan perlakuan yang diterima oleh anak perempuan dan laki-laki ketika masih bayi.

e. Lingkungan dan taraf sosial ekonomi, Anak dengan taraf ekonomi menengah ke atas bermain dengan alat permainan yang mahal, sperti mobil remot kontrol, komputer dan video game. Sedangkan anak dengan tingkat sosial ekonomi yang lebih rendah alat permainannya seadanya bahkan sering kali dibuat sendiri.

f. Alat permainan, Alat permainan seperti boneka dan patung hewan merangsang kegiatan bermain khayal dan permainan balok-balok serta *puzzle* yang dirakit akan mendorong anak melakukan aktifitas bermain yang konstruktif. Sehingga penyediaan alat bermain yang bervariasi sangat penting untuk mengembangkan berbagai aspek perembanngan anak secara optimal.

Berdasarkan penjabaran di atas faktor-faktor yang mempengaruhi bermain anak semuanya saling berkaitan. Apabila salah satu faktor tidak terpenuhi maka dalam bermain anak akan kurang maksimal. Tetapi faktor yang paling menentukan dalam bermain yaitu kesehatan, karena anak yang sehat akan cenderung aktif dalam bergerak. Anak yang sehat memiliki lebih banyak energy yang membuatnya lebiih aktif dan untuk menyalurkan energinya tersebut dilakukan dengan kegiatan bermain aktif. Dalam permaian *outbound* anak diharapkan memiliki ketangkasan dan keaktifan dalam bergerak. Karena *outbound* merupakan perpaduan antara permainan-permainan sederhana, permainan ketangkasan dan olahraga serta disis dengan petualangan-petualangan yang menyenangkan. Kegiatan dalam permainan *outbound* disusun sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan psikomotorik (fisik), afeksi (emosi) dan juga kognisi (kemampuan berfikir) bagi anak.

10. Jenis-jenis Permainan *Outbound*

Menurut Muhammad (Aprilia, 2015) Jenis-jenis *outbound* didefinisikan sebagai berikut :

a. *Real outbound, Real outbound* merupakan kegiatan yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik cukup besar. Para peserta menjalani petualangan (adventur) yang mendebarkan. Kegiatan ini penuh dengan tantangan. *Real outbound* inilah yang dianggap sebagai kegiatan *outbound* yang sesungguhnya. *Real outbound* ini memerlukan tempat khusus untuk pelaksanaanyya, begitu pula

alat/fasilitas yang dibutuhkan juga relative rumit. Bahkan pelaksanaanya pun harus didampingi instruktur yang ahli dibidangnya karena kegiatan outbound jenis ini termasuk dalam kegiatan outbound yang beresiko tinggi. Permainan yang dapat dilakukan pada kegiatan *real outbound* antara lain:

1) Mendaki gunung
2) Arum jeram
3) Panjat tebing
4) *Jungle survival*

b. *Fun outbound, Fun outbound* menunjuk pada kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekankan unsur fisik. Banyak yang menyebut *fun outbound* sebagai aktivitas semi *outbound*, karena dianggap bukan kegiatan *outbound* yang sesungguhnya. Dalam *fun outbound*, para peserta hanya terlibat dalam permainan-permainan (*games*) ringan tetapi sangat menyenangkan, beresiko kecil (*low impact*), tetapi mengandung manfaat yang besar untuk pengengmbangan diri. *Fun outbound* dapat dilaksanakan di halaman sekolah, halaman rumah, lapangan, padang rumput, pinggir pantai maupuan alam terbuka lainnya. Jenis *outbound* ini biasanya banya dilakukan oleh anak sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut jenis-jenis *outbound* terbagi dalam dua kegiatan yaitu kegiatan dengan ketahanan dan tantangan fisik yang cukup besar dan kegiatan permainan yang menyenangkan. Dalam penelitian ini

menggunakan jenis *outbound fun outbound* karena dengan permainan-permainan yang menyenangkan secara tidak langsung memberikan manfaat yang besar untuk kemampuan kerjasama pada anak dan jenis *outbound* ini lebih aman bagi anak karena tidak terlalu ekstrim.

11. Macam-macam Permainan *Outbound*

Permainan *outbound* sangatlah banyak jenisnya sehingga pendidik atau guru harus benar-benar jeli dan paham terhadap permainan yang akan digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan-kemampuan anak khususnya dalam meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak. Permainan yang dapat digunakan pada kegiatan *outbound* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak antara lain :

a. Nama Permainan : Bola Punggung

Tujuan Permainan : Melatih sensor motorik anak, melatih kerjasama, pengenalan bentuk geometri, melatih kecerdasan kinestetik.

Alat bantu Permainan : Bola berukuran besar dan kranjang

Prosedur permainan :

1) Bagilah anak menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat anak.
2) Kelompok tersebut membuat lingkaran kecil dengan posisi saling membelakangi satu sama lain.
3) Guru membantu meletakkan bola besar pada punggung anak.

4) Kemudian anak akan berusaha bekerjasama untuk menjaga bola agar tidak jatuh.

5) Setelah itu anak harus membawa bola ke kranjang yang sudah disiapkan oleh guru.

6) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan permainan dan bolanya tidak jatuh adalah pemenangnya.

b. Nama Permainan : Segopang (Semut Gowo Pangan)

Tujuan Permainan : Melatih fisik motorik anak, melatih kecepatan, melatih kerjasama, melatih kecerdasan kinestetik, melatih keberanian anak.

Alat bantu permainan : Tali rafia, bambu atau kayu berukuran 1 meter, roti, kranjang

Prosedur permainan :

1) Guru membuat terowongan dari tali rafia setinggi 1 meter dan panjang 4 meter.

2) Permainan ini dibagi menjadi kelompok, satu kelompok berisi 5 anak.

3) Kemudian guru membagikan roti pada 5 anak dalam satu kelompok. Jadi setiap anak masing-masing membawa roti.

4) Setelah itu anak-anak membuat barisan digaris star terowongan.

5) Anak paling depan merayap sambil membawa roti sampai garis finish dan roti diletakkan dalam kranjang. Dilanjutkan oleh barisan nomer 2 dan selanjutnya sampai barisan nomer 5.

6) Kelompok yang paling cepat mengumpulkan lima roti dalam keranjang adalah pemenangnya.

c. Nama Permainan : *Chain Sacks* (Rantai Karung)

Tujuan Permainan : melatih kecerdasan kinestetik, melatih fisik motorik anak, melatih kerjasama, melatih kelincahan, melatih kecepatan.

Alat dan bahan : Karung bekas, tali rafia

Prosedur Permainan :

1) Guru membuat bentuk karung menjadi lingkaran yang tidak ada ujungnya, seperti sarung.
2) Kemudian anak dibagi ke dalam sebuah kelompok, setiap kelompok berisi 5 anak.
3) Setelah itu anak-anak masuk ke dalam karung dan membuat barisan di garis star.
4) Anak paling depan berjalan sambil mendorong karung dan barisan dibelakangnya juga mengikuti berjalan sampai karung berputar dan sampai digaris finish.
5) Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan lebih dulu adalah pemenangnya.

d. Nama Permainan : *The Power Of Bakiak*

Tujuan Permainan : melatih kerjasama, melatih kecerdasan verbal, melatih kelincahan, melatih kecepatan, melatih sensor motorik anak.

Alat bantu pemainan : bakiak, tali rafia.

Prosedur permainan :

1) Guru membagi anak dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok bersnggotakan 4 anak.
2) Guru menyiapkan bakiak di garis star.
3) Kemudian setiap kelompok bersiap diri memakai bakiak dan harus berusaha bekerjasama berjalan sampai digaris finish tanpa terjatuh.
4) Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan lebih dulu adalah pemenangnya.

e. Nama permainan : Naga buta

Tujuan Permainan : melatih konsentrasi anak, melatih kecerdasan verbal, melatih kerjasama, melatih sensor motorik anak.

Alat bantu permainan: Sapu tangan, tiang 2 buah.

Prosedur permainan :

1) Dalam permainan ini anak dibuat menjadi kelompok, setiap kelompok 5 anak.
2) Kemudian setiap kelompok disuruh membuat barisan.
3) Guru menutup mata semua anak dalam satu kelompok.
4) Setelah itu anak memegang bahu teman yang ada didepannya. Guru memberi aba-aba hitungan 1-3 kemudian anak siap berjalan sambil memegang bahu temannya.

5) Anak paling depan harus berusaha menemukan tiang dengan memegangnya dan barisan dibelakangnya jangan sampai lepas.

6) Kelompok yang dapat menyelesaikan permainannya lebih dulu dengan jumlah kelompok yang masih lengkap maka kelompok tersebut pemenangnya.

f. Nama permainan : *Pass The Water*

Tujuan Permainan : melatih kecerdasan kinestetik, melatih kerjasama, melatih kelincahan, melatih sensor motorik anak.

Alat bantu permainan: Gelas, air.

Prosedur permainan :

1) Anak dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 4 anak.

2) Setiap anak masing-masing membawa gelas.

3) Guru memberikan air digelas pada anak barisan pertama, kemudian anak paling depan menuangkan air pada barisan dibelakangnya melalui atas kepala.

4) Anak yang menerima air harus berusaha airnya masuk semua ke dalam gelas.

5) Dilanjutkan sampai anak barisan paling belakang.

6) Kelompok yang dapat menyelesaikan permainan dengan jumlah air terbanya adalah pemenangnya.

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini diantaranya penelitian yang sudah dilakukan oleh Dhita Paranita Ningtyas (2012) dan Yani Lestari (2016).

Ningtyas (2012) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini melalui Permainan Estafet Keluarga Ikan pada Anak Kelompok B di PAUD Permata Bunda Blitar, menyatakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermainan langsung seperti bermainan Estafet Keluarga Ikan dapat meningkatkan pengalaman dan sosial anak. Karena pada saat bermain anak melakukan komunikasi dan saling bekerja sama dengan teman bermainnya. Dalam penelitian ini menggunakan jenis permainan Estafet Keluarga Ikan. Dimana permainan ini merupakan kreativitas yang dibuat sendiri oleh peneliti.

Lestari (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Permainan Estafet Puzzle Terhadap Kerja Sama pada Kelompok Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Teluk Betung Bandar Lampung, menyatakan penggunaan permainan estafe puzzle dapat meningkatkan hasil belajar anak dan dapat mengembangkan aspek sosial emosional, motorik, kognitif, dan juga bahasa. Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak usia dini.

Ada beberapa persamaan dan perbedaan yang dilakukan Ningtyas dan Lestari dalam penelitian ini. Persamaan antara kedua peneliti terletak pada jenis permainan yang digunakan yaitu permainan estafet. Adapun perbedaan

penelitian Ningtyas dan Lestari dengan penelitian ini adalah penelitian Ningtyas hanya meningkatkan kekompakan dan keaktifan dalam permainan dan Lestari meningkatkan aspek sosial emosional dan kognitif, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan kerja sama, kekompakan, sosial emosi dan bahasa.

Selain itu terdapat keunggulan dari masing-masing penelitian yang sudah dilakukan oleh Ningtyas dan Lestari yaitu permainan yang digunakan merupakan hasil kreativitas yang dibuat sendiri oleh peneliti. Sedangkan keunggulan dari penelitian ini menggunakan permainan kelompok *outbound* dengan beberapa permainan hasil modifikasi dari berbagai sumber yang di dalamnya memerlukan konsentrasi, keseimbangan, kekuatan, kelincahan, pengetahuan konsep dan warna, kekompakan dan saling mendukung satu sama lain.

Penelitian menggunakan permainan kelompok *outbound* dalam penelitian ini lebih inovatif karena mudah dibuat, murah dan pasti menambah kreativitas guru dalam mengembangkan permainan, dan mutakhir karena jenis permainan yang peneliti gunakan bermacam-macam sehingga menarik dan menantang anak.

C. Kerangka Pemikiran

Menumbuhkan sikap kerjasama anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan sehari-hari baik disekolah maupun dirumah. Khusus untuk di sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang diberikan secara variatif kepada anak. Bila anak berusaha mengimplementasikan ilmu

yang didapat disekolah dalam kehidupan sehari-hari di rumah, berarti anak sudah berupaya menumbuhkan jiwa kerjasama.

Melalui permainan *outbound* sebagai variasi metode atau pendekatan yang digunakan dengan tujuan memperkenalkan lingkungan, melatih psikomotorik dan mengembangkan wawasan, pengetahuan, sikap dan perilaku anak usia dini ditaman kanak-kanak diharapkan mampu untuk menumbuhkan sikap kerjasama pada anak. Karena dalam permainan *outbound* penuh kegembiraan, sehingga anak merasa senang dalam mengikui kegiatan pembelajaran. Melalui pengalaman belajar di alam terbuka ditemukan adanya rangsangan minat belajar dan kegembiraan pada diri anak. Keterangsangan dan kegembiraan dalam bermain menyebabkan anak akan belajar dan memahami makna dari permainan tersebut.

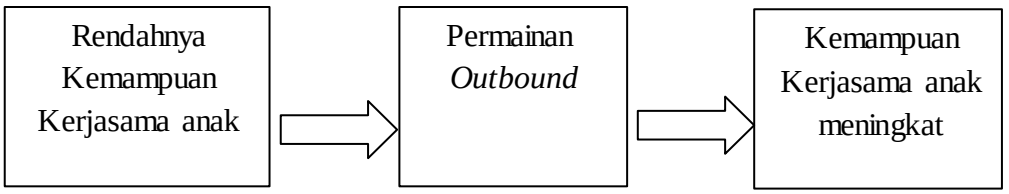
Outbound akan memberikan dampak yang baik terhadap kemampuan kerjasama pada anak, karena outbound dirancang dengan beberapa permainan yang kebanyakan mengandalkan kelompok sehingga melalui permainan ini anak dapat terlibat langsung dalam bersosial dan menyelesaikan tugas bersama-sama.

Proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menarik sering kali sulit diwujudkan dalam praktek belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan masih berpusat pada guru sehingga menyebabkan kemampuan kerjasama yang rendah pada anak. Dalam hal ini dapat dilihat dari banyaknya anak yang 1)

tidak menghargai temannya, 2) tidak mau berbagi dengan teman, 3) tidak mau membantu sesama teman, 4) tidak sabar dalam menunggu giliran, 5) tidak mau melaksanakan tugas secara bersama-sama.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan kerjasama anak usia dini, guru dapat menggunakan metode belajar di luar kelas dengan permainan *outbound*. Dengan permainan *outbound* diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kerjasama anak tentunya dengan menggunakan bentuk permainan dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan permainan *outbound* anak akan memiliki kesempatan berinteraksi langsung dengan kegiatannya yang kebanyakan adalah kegiatan kelompok sehingga akhirnya anak mampu terlibat langsung dalam bekerjasama ketika bermain.

Melalui permainan *outbound* diharapkan memberikan warna baru dalam proses pembelajaran pembentukan sikap kerjasama pada anak. sikap kerjasama sebelum menggunakan permainan *outbound* yang tergolong rendah, diharapkan dengan penggunaan permainan *outbound* sikap kerjasama anak akan lebih terbentuk



Gambar 1

Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh elalui pengumpulan data (sugiyono, 2010). Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah, namun belum merupakan jawaban empiris.

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penedekatan kuantitafif pada tahap awal baru bisa menentukan hipotesis, yang selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji oleh peneliti melalui pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang dijelaskan dalam penelitian, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah permainan *outbound* berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting, karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menentukan metode penelitiannya (Suharsimi, 2008). Metode penelitian ini dapat memudahkan peneliti dalam memilih instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, menentukan populasi dan teknik sampling yang dikehendaki serta desain penelitiannya.

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2010), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeleminasi atau mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksut untuk melihat perlakuan.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posstest Desaign (Quasi Experimental)* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada suatu kelompok tanpa kelompok pembanding, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setalah diterapkan *treatment*. Desain penelitian *Quasi Experimen* ini dilakukan dua

kali tes, yakni sebelum dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *Pretest* (pengukuran awal) dan *posstest* (pengukuran akhir) kepada anak yang digunakan sebagai subyek dalam penelitian.

Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel. 1

The One Group Pre-Postest Design

T1	X	T2

Keterangan :

T1 : Pengukuran awal kemampuan kerja sama anak sebelum diberi perlakuan dengan permainan *outbound*

X : Perlakuan/*treatment*, dalam hal ini permainan *outbound*

T2 : Pengukuran akhir kemampuan kerja sama anak setelah diberi perlakuan dengan permainan *outbound*

Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Dalam melakukan eksperimen, peneliti memanipulasi suatu *stimulant, treatment* ala kondisi-kondisi eksperimen, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau memanipulasi tersebut.

Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen menekankan suatu stimulasi untuk mengetahui pengaruh yang

diakibatkan oleh adanya perlakuan atau memanipulasi tersebut atau menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Tidak jauh berbeda dengan apa yang dikemukakan Sugiyono (2010: 60) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Variabel adalah gejala-gejala yang bervariasi baik jenisnya maupun tingkatannya. Oleh karena itu varibel merupakan bagian penting dalam suatu penelitian.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi baik jenis maupun bentuknya, memiliki nilai, dapat di amati, dapat di ukur dan dapat dibandingkan.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu :

a. Variabel Bebas atau *Independent Variable* (X)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variable bebas adalah Permainan *Outbound*.

b. Variabel Terikat atau *Dependent* (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini sebagai variabel terikat adalah Kemampuan Kerja Sama anak.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Definisi operasional penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang diteliti.

Dalam bagian ini peneliti menjelaskan mengenai batasan operasional terhadap variabel-variabel penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kemampuan Kerja sama

Kerja sama adalah suatu bentuk interaksi sosial untuk menjalin suatu hubungan yang hangat dan penuh kepercayaan dengan orang lain berupa saling terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, saling berbagi pengetahuan dan kemampuan, membantu satu sama lain, menaati tata tertib dan peraturan, menghargai hasil karya teman, mengakui kesalahan

dan kekalahan, membuat keputusan dengan cepat dan tidak mudah putus asa.

b. Permainan *Outbound*

Permainan *outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka berdasar pada prinsip *experiental learning* yang disajikan dalam bentuk permainan bola punggung, segopang (semut gowo pangan), *chain sacks* (rantai karung) , naga buta, *pass the water*.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan (Zuriah, 2006). Menurut pendapat lain populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir dari suatu penelitian (Sukardi, 2003).

Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kumpulan atau kelompok orang dalam suatu ruang lingkup yang menjadi target penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Raudlatul Athfal Kembangkuning I Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang berjumlah 10 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian awal wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Sampel adalah sebagian wakil dari populasi, sebagai

contoh (*master*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Zuriah, 2006). Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang diteliti dan diambil untuk dijadikan target penelitian. Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelompok B Raudlatul Athfal Kembangkuning I Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang berjumlah 10 anak.

3. Teknik Sampling

Sampling adalah pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi sehingga dihasilkan sampel yang mewakili populasi yang dimaksud, ini menurut pendapat Arikunto (dalam Zuriah, 2006).

Teknik sampling adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengambil sampel (Sugiyono, 2009). Dapat disimpulkan bahwa sampling adalah suatu cara yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *total sampling* yaitu semua subyek mempunyai kesempatan yang sama menjadi sampel. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelompok B Raudlatul Athfal Kembangkuning I Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang berjumlah 10 anak.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posstest Desaign (Quasi Experimental)* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada suatu kelompok tanpa kelompok pembanding, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabrel terikat setalah diterapkan *treatment*. Desain penelitian *Quasi Experimen* ini dilakukan dua kali tes, yajni sebelum dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *Pretest* (pengukuran awal) dan *posstest* (pengukuran akhir) kepada anak yang digunakan sebagai subyek dalam penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *outbound* dapat mengembangkan kemampuan kerja sama pada anak. Untuk menunjang hasil penelitian, maka pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi.

Observasi menggunakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan secara alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan menurut Eisler (dalam Kemendiknas, 2010). Di dalam pengertian psikolog observasi atau yang sering disebut dengan pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan pengecap. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yakni (1) observasi *non-sismetis* yang dilakukan oleh pengamat dengan tidak menggunakan instrument pengamatan, (2) observasi *sismetis* yang

dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrument pengamatan. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi merupakan kegiatan pengamatan (pengambilan data) secara langsung mengenai fenomena-fenomena dan gejala psikis maupun psikologik dengan pencatatan untuk melihat seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan untuk mengamati kemampuan kerja sama pada anak serta permainan *outbound* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dengan menggunakan lembar observasi yang berisikan indikator-indikator sebagai pedoman observasi. Observasi dilakukan sebelum adanya tindakan permainan *outbound* dan setelah tindakan tersebut berlangsung dengan member tanda *chek-list* pada lembar observasi.

F. Instrumen Penelitian

1. Jenis instrumen

   Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Lembar Observasi

      Instrumen observasi yang digunakan peneliti berupa Lembar Observasi yang memuat indikator-indikator kemampuan kerja sama anak yang muncul pada saat perlakuan yang dalam penelitian ini adalah permainan *outbound*. Teknik yang digunakan dalam pengisian lembar observasi tersebut adalah dengan memberikan keterangan tanda bintang satu sampai bintang empat.

Lembar observasi adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan kerja sama anak dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan, seperti :

a. Terlibat aktif dalam permainan kelompok
b. Saling berbagi pengetahuan dan kemampuan
c. Mau membantu satu sama lain
d. Mau menaati tata tertib dan peraturan
e. Mau menghargai hasil karya teman
f. Mengakui kesalahan dan kekalahan
g. Mampu membuat keputusan dengan cepat
h. Tidak mudah putus asa dan pantang menyerah

G. Validitas dan Reliabilitas

Menurut Hadi (dalam Setiawan, 2012) validitas adalah seberapa jauh alat ukur dapat mengungkap dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur, artinya perlakuan tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen, sebuah instrumen dikatakan valid, jika instrument tersebut dapat mengukur yang hendak diukur (Arikunto, 2006).

Uji validitas dilakukan dengan para ahli atau uji ahli (*Profesional Judgment*) dengan beberapa ahli dibidang PAUD. *Professional Judgment* yang dimaksud berupa mengkonsultasikan dan mendiskusikan instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan kerja sama anak kepada ibu Hermahayu M.Si Dosen Prodi PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang dan ibu Nur Zamiah S.Pd Ketua IGRA Kecamatan Windusari Kabupaten Magelang. g kecamatan Windusari kabupaten Magelang.

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur konsisten atau memiliki kemantapan dalam penggunaannya, baik ditinjau dari waktu ke waktu maupun dari kondisi sering digunakan untuk membedakan reliabilitas, yakni stabilitas, ekuivalensi, dan konsistensi internal. Menurut Umar (2003), jika alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur, dalam mengukur gejala yang sama. Arikunto (2006) menyatakan, reabilitas artinya dapat dipercaya, dapat diandalkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan *reliable* bila memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Reabilitas dalam instrumen dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus *Cronbach Alpha* yang dihitung dengan menggunakan program SPSS versi 22, apabila koevisien alpha hitung lebih besar dari 0,005, maka instrumen/alat ukur dikatakan *reliable*.

H. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan penelitian dalam beberapa prosedur yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

   a. Persiapan Materi dan Waktu Penelitian

   Pada tahap persiapan peneliti melakukan studi pengamatan terlebih dahulu melalui proses pembelajaran anak dan metode apa saja yang sudah digunakan selama pembelajaran dan menyiapkan beberapa permainan yang akan digunakan dalam penelitian.

Tabel. 2

Tabel Permainan *Outbound*

No	Nama Permainan Outbound
1	Bola Punggung
2	Segopang (Semut Gowo Pangan)
3	*Chain Sacks* (Rantai Karung)
4	The Power of Bakiak
5	Naga Buta
6	*Pass The Water*

Setelah materi kegiatan permainan disiapkan oleh peneliti, selanjutnya materi tersebut dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) :

1. Memilih kegiatan yang sesaui dengan rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk mencapai indikator yang telah dipilih.
2. Memilih kegiatan dalam pembukaan, kegiatan inti, dan penutup.
3. Menyusun alat penilaian yang dapat mengukur kecapaian indikator.

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari observasi yang dilakukan di Raudlatul Athfal Kembangkuning I kecamatan Windusari kabupaten Magelang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan tentang kemampuan kerja sama. Peneliti bertindak sebagai pengamat yang dibantu guru mitra dengan berpedoman pada lembar observasi.

Setelah mengobservasi peneliti melakukan pengukuran awal tentang perkembangan kemampuan kerja sama yang diberikan kepada kelompok B di Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang. Pengukuran awal dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan penelitian untuk mengetahui kondisi awal tentang pencapaian jumlah kemampuan kerja sama pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan *outbound*. Pengukuran awal ini dilakukan selama satu hari senin, 28 Mei 2018 sejak pukul 07.30-09.30 yang dilakukan di Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang.

Setelah melakukan pengukuran awal peneliti kemudian memberikan *treatment* berupa kegiatan *outbound* dengan beberapa permainan. Kegiatan

permainan *outbound* dilakukan pada kegiatan inti di luar kelas. Perlakuan dilakukan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit yaitu guru mengkondisikan tempat dan memotivasi anak agar mau mengikuti kegiatan permainan *outbound*. Kegiatan ini diberikan pada siswa kelompok B usia 5-6 tahun di Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang selama 6 kali pertemuan. Adapun jadwal pemberian permainan *outbound* adalah :

Tabel. 3

Jadwal Permainan *Outbound*

No	Nama Permainan	Jadwal Kegiatan
1	Bola Punggung	Rabu, 30 Mei 2018 Sabtu, 2 Juni 2018
2	Segopang (Semut Gowo Pangan)	Kamis, 31 Mei 2018 Senin, 4 Juni 2018
3	*Chain Sacks* (Rantai Karung)	Jum'at, 1 Juni 2018 Selasa, 5 Juni 2018
4	The Power of Bakiak	Rabu, 30 Mei 2018 Sabtu, 2 Juni 2018
5	Naga Buta	Jum'at, 1 Juni 2018 Selasa, 5 Juni 2018
6	*Pass The Water*	Kamis, 31 Mei 2018 Senin, 4 Juni 2018

b. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang dipersiapkan dalam penelitian ini adalah :

1). Balon (10 buah)

2) Kranjang (4 buah)

3) Tali rafia (2 gulung)

4) Bambu (4 potong)

5) Roti (10 buah)

6) Karung bekas (10 buah)

7) Bakiak (2 pasang)

8) kerudung segi empat (10 buah)

9) Gelas plastik (10 buah)

10) Air (secukupnya)

c. Persiapan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti maka instrumen penelitian ini dibuat untuk meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak. Indikator pencapaian dalam kisi-kisi instrumen yang di rancang dan akan digunakan dalam penelitian meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak sebagai berikut

Tabel. 4

Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Kerja Sama pada Anak

Variabel	Indikator	Kegiatan	Penilaian			
			1	2	3	4
Kemampuan Kerja sama	Terlibat aktif dalam permainan kelompok	1. Bersama-sama dalam menyelesaikan permainan 2. menghadapi masalah atau rintangan dalam permainan.				
	Saling berbagi pengetahuan dan kemampuan	1. Saling berkomunikasi baik tenaga maupun pikiran.				
	Mau membantu satu sama lain	1. Saling membantu pada saat jalannya permainan 2. Mendukung teman pada saat jalannya permainan 3. Mendorong teman agar lebih semangat pada saat jalannya permainan				
	Mau menaati tata tertib dan peraturan	1. Sabar menunggu giliran 2. melaporkan informasi yang terjadi pada saat permainan berlangsung dengan apa adanya				
	Mau menghargai hasil karya teman	1. Mengucapkan selamat kepada teman yang memenangkan permainan				
	Mengakui kesalahan dan kekalahan	1. Tidak marah ketika kalah 2. Tidak menangis ketika kalah dalam permainan				
	Mampu membuat keputusan dengan cepat	1. Berani berpendapat pada saat menyusun strategi permainan 2. Melakukan kegiatan tanpa ragu				
	Tidak mudah putus asa	1. Tidak berhenti di tengah-tengah permainan				

Adapun perhitungannya peneliti berpedoman pada kementrian Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar tahun 2013, bahwa cara pencatatan hasil penilaian harian di kelas adalah sebagai berikut :

1) Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka dalam kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bintang satu (1).
2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan, maka dalam kolom penilaian diberi tanda dua bintang (2).
3) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sesuai indikator pada RKH mendapat tanda tiga bintang (3).
4) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH mendapatkan tanda empat bintang (4).

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pengukuran Awal tentang kemampuan kerja sama

Memberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan perkembangan siswa sebelum diberikan perlakuan

1) Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *outbound* terhadap kemampuan kerja sama pada anak kelompok B Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang.
2) Subyek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelompok B Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang sejumlah 10 anak.
3) Lokasi bermain *outbound* terhadap kemampuan kerja sama pada anak dilaksanakan di Raudlatul Athfal Kembangkkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang.
4) Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2017/2018.
5) Melihat kemampuan kerja sama pada anak rendah perlu kiranya adanya perlakuan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak.
6) Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak dilakukan dengan bermain *outbound*.

b. Jalannya Perlakuan (Pemberian Kegiatan Permainan *Outbound*)

Perlakuan dalam hal ini adalah pembelajaran di ruang terbuka yang mengutamakan kegiatan bermain terhadap 10 subyek penelitian yang dilakukan selama 6 kali yang bertujuan untuk memberikan pengembangan kemampuan kerja sama anak melalui kegiatan *outbound*, sehingga nantinya akan diketahui perbedaan

antara kemampuan kerja sama pada anak sebelum diberikan kegiatan *outbound* dan sesudah diberikan kegiatan *outbound*.

Tabel. 5

Jadwal Pelaksaan Kegiatan

No	Pelaksaaan	Judul Permainan	Waktu
1	Perlakuan 1	Bola punggung	2x45 menit
	Perlakuan 2	Segopang	2x45 menit
	Perlakuan 3	*Chain Sacks*	2x45 menit
	Perlakuan 4	*The power of bakiak*	2x45 menit
	Perlakuan 5	Naga buta	2x45 menit
	Perlakuan 6	*Pass the water*	2x45 menit

c. Pengukuran Akhir tentang Kemampuan Kerja Sama pada anak

Pengukuran akhir kemampuan kerja sama pada anak dilakukan di Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang sejumlah 10 anak. Pada prinsipnya sama dengan pengukuran awal menggunakan lembar observasi kemampuan kerja sama pada anak. Adapun skoring mengacu pada pedoman penilaian di Taman Kanak-Kanak, kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari kegiatan bermain *outbound* terhadap kemampuan kerja sama pada anak kelas B di

Raudlatul Athfal Kembangkuning kecamatan Windusari kabupaten Magelang.

I. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan kegiatan serta kekritisan dari peneliti. Analisis data digunakan untuk mengetahui adanya efektivitas permainan *outbound* terhadap kemampuan kerja sama anak. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik.

Analisis data statistik adalah pengolahan data yang dilakukan terhadap data yang berupa angka (Zuriah, 2006). Karena data berupa angka maka dapat secara langsung dilakukan penskoran (penilaian). Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari pengukuran awal serta pengukuran akhir kecerdasan intrapersonal anak menggunakan instrumen Lembar Observasi (*performance*).

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. *Wilcoxon Signed Rank Test* ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, yang tidak mengikuti distribusi normal (Santoso, 2009). Oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukannya uji asumsi atau uji prasyarat berupa Uji Normalitas maupun Uji Linieritas. *Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk statistik non-parametik. Peneliti memilih statistik non-parametik dengan pertimbangan dua

hal yaitu : 1.) N (Subyek) dalam jumlah kecil, 2.) Data tidak harus mengikuti distribusi normal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

   a. Kerja sama adalah suatu bentuk interaksi sosial untuk menjalin suatu hubungan yang hangat dan penuh kepercayaan dengan orang lain berupa saling terlibat aktif dalam kegiatan kelompok, saling berbagi pengetahuan dan kemampuan, membantu satu sama lain, menaati tata tertib dan peraturan, menghargai hasil karya teman, mengakui kesalahan dan kekalahan, membuat keputusan dengan cepat dan tidak mudah putus asa.

   b. Permainan *outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka berdasar pada prinsip *experiental learning* yang disajikan dalam bentuk permainan bola punggung, segopang (semut gowo pangan), *chain sacks* (rantai karung) , naga buta, *pass the water*.

   c. Kegiatan permainan *outbound* berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama pada anak. Permainan *outbound* dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak dalam berinteraksi serta meningkatkan kemampuan dan perilaku anak dalam bekerja sama dan kesetiakawanan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Dari paparan data serta hasil penelitian yang ada maka dapat disimpulkan bahwa permainan *outbond* mempengaruhi perkembangan kemampuan kerja sama pada anak dengan peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat bahwa signifikansi sebesar 0.004 < 0.05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh permainan *outbond* terhadap kemampuan kerja sama pada anak diterima. Hal ini dapat dibuktikan dengan pencapaian kemampuan kerja sama pada pengukuran awal (sebelum diberikan perlakuan) pencapaian terendah 14 dan pencapaian tertinggi 16 , dan pencapaian kerja sama pada pengukuran akhir (setelah diberikan perlakuan) pencapaian terendah 42 dan pencapaian tertinggi 46. Ini berarti bahwa permainan *outbond* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kerjasama pada anak.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitin dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya ada beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak,antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan kepada lembaga pendidikan anak usia dini, agar lebih meningkatkan sistem pendidikan bukan saja kontekstual tetapi terapan

seperti ditambahnya jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan siswa termasuk kemampuan dalam bekerja sama yang sangat diperlukan oleh siswa misalnya melalui kegiatan *outbound*, menambah referensi permainan anak, serta melaksanakan penelitian-penelitian ilmiah untuk menemukan metode pembelajaran yang tepat dengan karakteristik PAUD.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik dalam lingkup PAUD hendaknya bersama-sama ikut berpartisipasi dalam usaha mengembangkan metode pembelajaran yang disenangi siswa sebagai upaya meningkatkan kemampuan kerja sama yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

Pendidik dapat menambah referensi permainan anak misalnya permainan *outbound*. Pendidik sebaiknya lebih aktif dan kreatif dalam mempersiapkan kegiatan baik dalam penyusunan rencana kegiatan harian, persiapan kegiatan dan pada saat jalannya kegiatan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan jenis permainan yang lebih bervariasi dan teknik kegiatan *outbound* yang lebih bervariasi pula misalnya dengan menambahkan alat-alat *permainan* agar diperoleh hasil penelitian yang lebih beragam dan berkualitas di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, A. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. Pustaka Setia.

Ancok. 2012. *Psikologi Kepemimpinan & Inovasi.* Jakarta: Erlangga.

Arikunto S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif Edisi Refisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Hildayani, R. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, B Elizabeth. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Ismail, A. 2009 . *Education Game*. Yogyakarta: Pro-u Media

Kemendiknas. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak* Jakarta: Depdiknas.

Madyawati, Lilis. 2012. *Permainan dan Bermain 1 (Untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Group.

Martuti. 2008. *Mengelola Paud dengan Aneka Permainan meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Muhammad, A. 2009. *The Power of Outbound Training*. Yogyakarta: Ihdina.

Ningtyas. 2012. http://fiftguy.Wordpress.com/makalah.kerjasama.html. (diakses 15-11-2018)

Saputra, Y & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta. Departemen Pendidkkan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Santi. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini antara Teori dan Praktik*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.

Sulitiyani dkk. 2012. *Panduan bagi Guru dan Orang tua Pembelajaran Atraktif dan 100 Permainan Kreatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif. Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

Yusuf. 2010. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

- Syaira Tifa, 2009. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Bermain :http:// *etheses.uin-malang.ac.id /2123/5/08410106_Bab_2.pdf* (diakses 15-11-2017)

Suaidin, 2017. Bagaimana Menyusun Kriteria dan Indikator Keberhasilan.:https://*suaidinmath.wordpress.com*. (diakses 19-12-2017)

Wiyani, A. 2014. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan sosial dan Emosi Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.