

**PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP  
KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK AISYIYAH 20 PAJANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**Alfian Ashshidiqi Poppyariyana**

**A 520 090 079**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Ahmad Yani Pabelan Kartasura Surakarta Telp. (0271)717417 Tromol Pos I Surakarta 57102

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi :

Nama : Aryati Prasetyarini, M.Pd

NIK : Lektor/ III B

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi akhir dari mahasiswa :

Nama : Alfian Ashshidiqi Poppyariyana

NIM : A 520 090 079

Program Studi : PG-PAUD

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN OUTBOUND TERHADAP**

**KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B DI**

**TK AISYIYAH 20 PAJANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, 8 April 2013

Pembimbing

**Aryati Prasetyarini, M. Pd.**

**NIK: 725**

## ABSTRAK

### **PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH 20 PAJANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Alfian Ashshidiqi Poppyariyana, A520090079, Jurusan Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 52 halaman

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan outbound terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 20 Pajang Tahun Pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen. Metode yang digunakan adalah Pre-Experimental Design (Nondesigns) yaitu dengan One-Group Pretess-Posttest Design. Subjek eksperimen penelitian ini adalah TK Aisyiyah 20 Pajang kelompok B sejumlah 37 anak. Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah t-test dengan program SPSS 17.0 for windows. Hasil analisis data pada  $\alpha = 5\%$  diperoleh nilai  $t_{hitung} \leq -t_{tabel}$  yaitu  $-11,336 \leq -2,028$ . Maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh permainan outbound terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah 20 Pajang Tahun Pelajaran 2012/2013.*

**Kata Kunci:** *Permainan Outbound, Kemampuan Kerjasama*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Menurut UNESCO pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together* (Anonim, 2007:1). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Upaya untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar-dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, sosial emosi, bahasa, motorik, nilai moral agama, konsep diri, disiplin, kemandirian, dan kerjasama. Pengembangan kemampuan tersebut membutuhkan kondisi serta stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal.

Corak pendidikan yang diberikan di PAUD menekankan esensi bermain bagi anak-anak, dengan memberikan metode yang sebagian besar menggunakan sistem bermain sambil belajar. Maka kita tidak akan terlepas dari yang namanya belajar dan metode. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu tersebut dengan lingkungannya. Sedangkan metode adalah sebagai suatu cara untuk meraih apa yang ingin dicapai. Disini yang kita bahas adalah pendidikan anak, maka kita harus tahu tentang pembelajaran dan metode pendidikan yang baik untuk anak sesuai dengan fitrah dunia mereka. Metode yang dipakai haruslah melibatkan semua aspek dalam pendidikan, aspek kognitif, afektif dan juga aspek psikomotorik. Sehingga akan tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Hal tersebut salah satunya dapat kita jumpai dalam *outbound*, maka dari itu, *outbound* adalah salah satu metode yang tepat dan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk anak usia dini.

*Outbound* adalah suatu program pembelajaran yang dilakukan di alam terbuka dengan mendasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, stimulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi (Muksin,2009:2). Kegiatan *outbound* ini, anak-anak secara aktif dapat dilibatkan dalam bentuk seluruh kegiatan, sehingga dengan keterlibatan langsung mereka akan segera memperoleh umpan balik tentang dampak dari kegiatan yang dilakukan. Mereka akan banyak belajar dari kegiatan ini, belajar bekerja sama, memecahkan masalah, berdiskusi, dan mengatur emosi. Berdasarkan pengalaman inilah mereka akan mendapat pengalaman yang sangat berharga sebagai pengembangan diri yang bermanfaat dimasa mendatang. *Outbound* salah satu manfaatnya adalah anak dapat belajar bekerjasama. Hal ini menggambarkan betapa pentingnya mengembangkan kemampuan kerjasama pada anak.

Kemampuan kerjasama perlu ditanamkan kepada anak usia dini. Menurut Abdulsyani (2002:156), kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Menurut Charles Horton Cooley (Soekanto, 2012:66), kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut. Kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna. Pada dasarnya kerjasama dapat terjadi apabila seseorang atau sekelompok orang dapat memperoleh keuntungan atau manfaat dari orang maupun kelompok lainnya, demikian pula sebaliknya. Kedua belah pihak yang mengadakan hubungan sosial masing-masing menganggap kerjasama merupakan suatu aktivitas yang lebih banyak mendatangkan keuntungan daripada bekerja secara sendiri.

TK Aisyiyah 20 Pajang secara umum pembelajarannya cukup baik, akan tetapi didalam menumbuhkan sikap kerjasama antara anak masih sedikit kurang.

Hal tersebut dapat kita lihat saat anak diajak bermain estafet mengisi air ke dalam botol. Anak masih terlihat cukup egois dan terlihat kurang adanya kerjasama diantara anak saat melakukan kegiatan tersebut. Selain itu masa usia 5-6 tahun masih ada dalam tahapan egoisentris. Hal ini dikuatkan dengan kondisi psikologis mereka yang masih labil dan belum matang (Eprilia, 2011:28). Sehingga permainan mengisi botol dalam air tersebut kurang begitu lancar dan berjalan dengan baik. Kenyataan ini dapat diantisipasi dengan stimulus yang berupa latihan-latihan dan kegiatan-kegiatan yang lebih menekankan kearah kerjasama anak, sehingga kemampuan kerjasama anak akan lebih terasah.

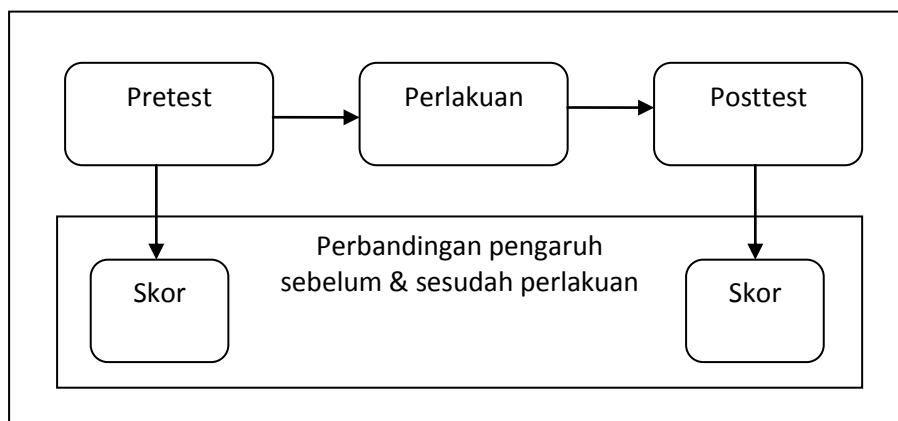
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2011:107) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Desain penelitian ini menggunakan bentuk *Pre-Experimental Design (Nondesigns)* yaitu dengan *One-Group Pretess-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2011:112) *One-Group Pretess-Posttest Design* adalah desain penelitian yang menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan. Sehingga hasil penelitian lebih akurat, karena dapat membandingkan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian ini dibatasi pada kemampuan sosial yaitu pada upaya mencapai kerjasama yang efektif dan permainan *outbound*. Sehubungan dengan uraian diatas menunjukkan betapa pentingnya mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan kerjasama melalui permainan *outbound*, maka dari itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Permainan *Outbound* Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah 20 Pajang Tahun Pelajaran 2012/2013”.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2011:112) *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah desain penelitian yang menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan. Sehingga hasil penelitian lebih akurat, karena dapat membandingkan antara sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai berikut :



Tahap penelitian yang peneliti lakukan sebagai berikut:

#### 1) Observasi Awal

Observasi awal digunakan untuk mengukur kemampuan awal kerjasama anak sebelum dilakukan perlakuan.

#### 2) Memberi perlakuan.

Dalam penelitian ini pemberian perlakuan dilakukan dengan menggunakan metode permainan *outbound*.

#### 3) Observasi Akhir

Setelah peneliti memberikan perlakuan, maka dilakukan pengukuran terhadap kemampuan sosial anak. Hal ini untuk mengetahui pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerjasama anak. Setelah dilakukan permainan *outbound* peneliti kemudian mengolah data yang diperoleh untuk mengambil

suatu kesimpulan yang kemudian dipakai untuk membandingkan kemampuan kerjasama anak sebelum dan sesudah perlakuan.

### **Setting Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah 20 Pajang tahun pelajaran 2012/2013 pada semester genap tepatnya antara tanggal 3-16 Februari 2013.

### **Subjek Penelitian**

Anak TK B TK Aisyiyah 20 Pajang kelompok Al Mukmin, tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 37 peserta didik.

### **Variabel Penelitian**

Jenis-jenis variabel dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Variabel Independen atau variabel bebas, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya sesuatu. Variabel Independen dalam penelitian ini adalah permainan *outbound*.
- b. Variabel Dependen atau variabel terikat, yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kemampuan kerjasama.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2011:224). Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Penelitian ini menggunakan observasi non partisipan karena peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan, akan tetapi hanya sebagai observer saja. Menurut Bungin (2005:153) terdapat dua alat pengamatan yaitu



sistem kategori dan *rating scale*. Penelitian ini menggunakan sistem *rating scale* sebagai alat pengamatan. Penelitian ini menggunakan alat pengamatan dengan menggunakan *Rating Scale*. *Rating Scale* adalah sebuah instrumen atau alat yang mewajibkan pengamat untuk menetapkan subjek kepada kategori dengan memberikan nomor atau angka pada kategori-kategori tersebut.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik. Menurut Sugiyono (2011:207) terdapat 2 macam statistik untuk menganalisis data dalam penelitian yaitu Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial. Adapun langkah statistik deskriptif yang peneliti lakukan adalah *skoring*, menjumlah, menentukan mean, median dan modus. Sedangkan analisis inferensial dalam penelitian ini menggunakan uji t dalam program SPSS 17.0 disebut dengan *independent sampel test*.

Adapun prosedur analisis *inferensial* dalam penelitian ini adalah:

a. Membuat hipotesis dalam uraian kalimat

$H_0$  : tidak ada pengaruh penerapan permainan kooperatif pada kemampuan sosial anak

$H_a$  : ada pengaruh penerapan permainan kooperatif pada kemampuan sosial anak

b. Menentukan taraf signifikan ( $\alpha$ )

Taraf signifikan dalam penelitian ini  $\alpha = 0,05$

c. Menentukan kriteria penilaian

1) Berdasarkan perbandingan antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$

$t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $t_{hitung} < -t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

$-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

2) Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (sig.)

Jika probabilitas  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima

Jika probabilitas  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### a. Observasi Awal

Observasi awal kemampuan kerjasama anak diperoleh jumlah skor total 481, skor tertinggi 18, skor terendah 8, dan mean 13. Adapun tabel kemampuan kerjasama awal anak dapat dilihat dibawah ini:

Interval	Xi	fi	fk	Prosentase
7-8	8,5	1	1	2,7%
9-10	9,5	5	6	13,5%
11-12	11,5	12	18	32,4%
13-14	13,5	9	27	24,3%
15-16	15,5	3	30	8,1%
17-18	17,5	7	37	18,9%
Jumlah		37		100%

#### b. Perlakuan

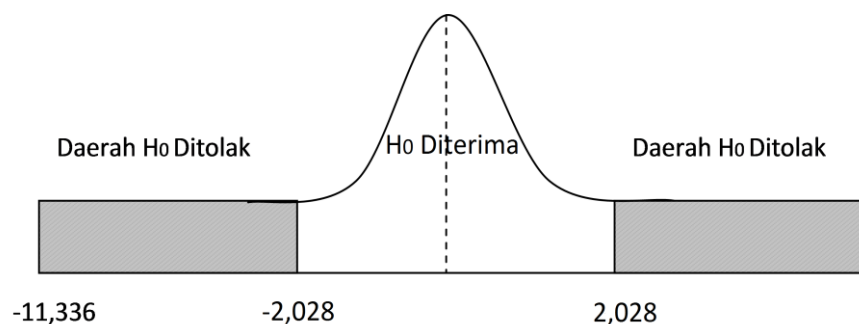
Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali perlakuan. Dalam perlakuan ini menggunakan permainan outbound yaitu permainan gelas keseimbangan secara kelompok.

#### c. Observasi Akhir

Setelah dilakukan perlakuan kemudian dilakukan observasi akhir kemampuan kerjasama anak diperoleh jumlah skor total 637, skor tertinggi 20, skor terendah 10, dan mean 17,22. Adapun tabel kemampuan kerjasama akhir anak setelah perlakuan dapat dilihat dibawah ini:

Interval	Xi	fi	fk	Prosentase
9-10	9,5	1	1	2,7%
11-12	11,5	0	1	0%
13-14	13,5	0	1	0%
15-16	15,5	6	7	16,21%
17-18	17,5	25	32	67,57%
19-20	19,5	5	37	13,51%
Jumlah		37		100%

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan alat analisis dengan *Independent Sample T-Test* dengan alat bantu program SPSS 17.0. berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor observasi akhir sebesar 17,22 ( $mean=17,22$ ,  $SD=1,601$ ) sedangkan rata-rata skor observasi awal sebesar 13 ( $mean=13$ ,  $SD=2,667$ ) jadi terdapat perbedaan nilai skor rata-rata sebesar 4,22. Sehingga hasil analisis diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar -11,336 (lampiran 8). Perbedaan ini signifikan secara statistik dapat dilihat pada nilai  $t_{hitung} -11,336 \leq -t_{tabel}$  yaitu -2,028 maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerjasama anak. Sehingga hipotesis penelitian yang berbunyi terdapat pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di TK Aisyiyah 20 Pajang Tahun Pelajaran 2012/2013 teruji kebenarannya.



## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik dapat dilihat pada nilai  $t_{hitung} -11,336 \leq -t_{tabel}$  yaitu  $-2,028$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerjasama anak. Hal ini dikarenakan skor observasi akhir lebih tinggi karena dalam permainan *outbound* mulai dari kegiatan pembukaan pemandu sudah mengajak anak untuk bekerjasama. Kemudian pada kegiatan inti anak akan melakukan kegiatan sesuai indikator yang ditetapkan dan dilakukan secara berkelompok untuk memberikan kesempatan besar bagi anak melakukan interaksi sosial untuk saling membantu, bertukar ide, memberikan masukan atau kritik, menyusun rencana bersama dalam rangka bekerjasama. Didalam kegiatan akhir dilakukan diskusi, tanya jawab, dan review permainan yang telah dilakukan.

Menurut Asti (As'adi, 2009:26), bahwa *outbound* sebagai kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif. *Outbound* adalah sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang. Sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian Umar (2011) bahwa *outbond training* dapat meningkatkan rasa percaya diri kepemimpinan dan kerjasama tim. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat As'adi (2009:41) bahwa *outbound* tidak hanya menyajikan permainan saja, akan tetapi kegiatan *outbound* juga memiliki manfaat untuk mengasah kemampuan bersosialisasi yaitu kemampuan kerjasama.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti memahami bahwa permainan *outbound* dirasa sangat pas untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak, karena didalam permainan *outbound* terdapat prinsip *experiential learning* (belajar pengalaman langsung). Permainan *outbound* disajikan dalam bentuk permainan kelompok maupun individual, stimulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi sehingga menuntut anak untuk aktif dalam mencari setiap ilmu yang telah diberikan. Kegiatan *outbound* dibentuk dengan permainan-

permainan yang melibatkan kelompok didalamnya sehingga anak dituntut untuk bekerjasama dengan kelompoknya.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis hasil penelitian menggunakan t-test diperoleh nilai  $t_{hitung} -11,336 \leq -t_{tabel}$  yaitu  $-2,028$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerjasama anak. Dengan demikian hipotesis penelitian yang berbunyi terdapat pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan kerjasama pada anak kelompok B di TK Aisyiyah 20 Pajang Tahun Pelajaran 2012/2013 teruji kebenarannya.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diambil dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Pendidik

Guru hendaknya lebih kreatif didalam merancang kegiatan dalam bentuk permainan, akan tetapi apabila permainan dikemas dalam bentuk permainan *outbound* yang menarik sehingga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

### 2. Bagi Orang Tua

Sebaiknya orang tua memberikan stimulus, arahan dan dukungan agar kemampuan kerjasama anak dapat terarah dan terasah dengan baik, sebagai tindak lanjut dari sekolah. Dengan berkembangnya kemampuan kerjasama anak, maka kemampuan kerjasama saat ia dewasa akan berkembang dengan baik juga.

### 3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah menyediakan kegiatan maupun pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan kerjasama anak.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya, sehingga dapat dikembangkan menjadi penelitian yang lebih baik, karena masih banyak aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan *outbound*.

## **Daftar Pustaka**

- Asti, Baidatul Muchlisin. 2009. *Fun Outbound :Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*. Yogyakarta: Diva Press
- Bungin. Burhan. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Eprilia, Ummi. 2011. *Perkembangan Nilai Moral Agama Dan Sosial Emosi Anak Usia Dini*. Sukoharjo: Qinant.
- Muhammad, As'adi. 2009. *The Power Of Outbound Training*. Jogjakarta: Power Books.
- Muksin. 2009. *Outbound For Kids*. Jogjakarta: Cosmic Books.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syani, Abdul. 2002. *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Umar, Totong. 2011. *Pengaruh Outbond Training Terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri Kepemimpinan Dan Kerjasama Tim*. [diakses pada situs: <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIS/article/view/39/3> Pada tanggal 30 Oktober 2012]