

**PENERAPAN METODE *OUTBOUND* UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA PADA
ANAK USIA DINI DI TK ANZIB LAMNYONG
DESA RUKOH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SITI MARYAM LEMBONG
NIM. 140210074
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2019 M/1440 H**

**PENERAPAN METODE *OUTBOUND* UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA PADA
ANAK USIA DINI DI TK ANZIB LAMNYONG
DESA RUKOH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Salah Satu Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

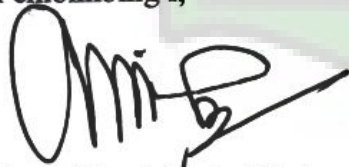
SITI MARYAM LEMBONG

NIM. 140210074

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

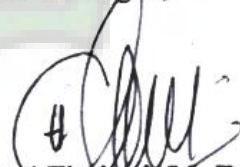
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Dra. Aisyah Idris, M. Ag.
NIP. 196612311992032010

Pembimbing II,



Dewi Fitriani, M. Ed.
NIDN. 2006107803

**PENERAPAN METODE *OUTBOUND* UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA PADA
ANAK USIA DINI DI TK ANZIB LAMNYONG
DESA RUKOH BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

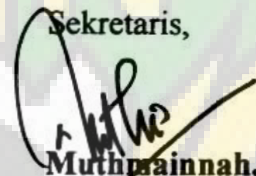
Pada Hari/Tanggal :

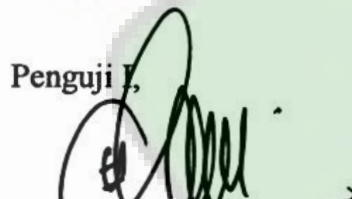
Selasa, 08 Januari 2019
02 Jumadil Awwal 1440 H

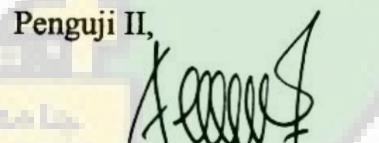
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

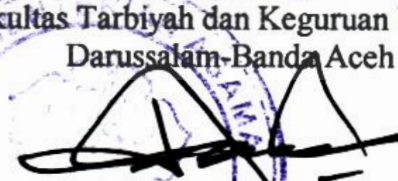
Dra. Aisyah Idris, M. Ag.
NIP. 196612311992032010

Sekretaris,

Muthmainnah, MA.
NIP. 198204202014112001

Penguji I,

Dewi Fitriani, M. Ed.
NIDN. 2006107803

Penguji II,

Rafidha Hanum, M. Pd.
NIDN. 2003078903

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam-Banda Aceh


Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.
NIP. 195903091989031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdul Rauf, Kopelma Darussalam, Banda Aceh
Tlp. +62651 – 77553020 Situs: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Maryam Lembong
NIM : 140210074
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Penerapan Metode *Outbound* untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama Pada Anak Usia Dini di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 8 Januari 2019

Yang Menyatakan,



Siti Maryam Lembong

ABSTRAK

Nama : Siti Maryam Lembong
NIM : 140210074
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul : Penerapan Metode *Outbound* untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak Usia Dini di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh
Tanggal sidang : 8 Januari 2019
Pembimbing I : Dra. Aisyah Idris, M. Ag.
Pembimbing II : Dewi Fitriani, M. Ed.
Kata Kunci : Metode *Outbound*, Kemampuan Sosial, Bekerja Sama

Perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama merupakan salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan melalui penerapan metode pembelajaran yang bervariasi, terutama metode yang dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak. Adapun rumusan masalah dalam penelitian, yaitu: apakah penerapan metode *outbound* berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini di kelompok TK B Anzib Lamnyong?. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *outbound* terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini di kelompok TK B Anzib Lamnyong. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian berjumlah 12 orang anak, 9 orang anak laki-laki dan 3 orang anak perempuan. Data hasil pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi deskripsi kriteria pengembangan kemampuan bekerja sama pada anak melalui penerapan metode *outbound*. Data-data tersebut dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang dibantu dengan rumus uji-t. Berdasarkan data hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $13,823 > 2,201$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outbound* dapat berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Secara keseluruhan, hal tersebut terlihat pada perubahan sikap anak yang sudah menunjukkan peningkatan pada pengembangan kemampuan untuk berinteraksi, membina hubungan dengan semua teman, memiliki rasa tanggung jawab dalam melakukan kegiatan secara bersama, menunjukkan sikap saling membantu antar teman, serta mulai menghargai teman dengan cara yang baik tanpa mengejek baik saat belajar maupun kegiatan bermain bebas.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur bagi Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW., para sahabat, tabi'in, dan para generasi penerus Islam yang telah membawa perubahan umat ke arah yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah berkat taufiq dan hidayah-Nya pula penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Metode *Outbound* untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak Usia Dini di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini atas izin Allah SWT., pembimbing, ayah, ibu, keluarga, sahabat, dan teman-teman seperjuangan yang membantu memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Aisyah Idris, M. Ag., selaku pembimbing I dan Dewi Fitriani M. Ed., selaku pembimbing II yang senantiasa ikhlas memberikan

dorongan, arahan, dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

2. Misbahul Jannah, M. Pd., PhD., selaku Penasehat Akademik (PA) yang turut andil membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dra. Jamaliah Hasballah, MA., selaku ketua Prodi beserta staf, dan dosen-dosen PIAUD yang telah memberikan kesempatan, kemudahan, serta bekal ilmu yang cukup sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta jajarannya yang telah membantu dan memudahkan penulis untuk mengurus administrasi dan keperluan lain dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. H. Warul Walidin, AK, MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh pegawai akademik, pegawai perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, perpustakaan Induk UIN Ar-Raniry, serta seluruh pegawai lain di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu dan memudahkan penulis dalam mengumpulkan sumber informasi untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

7. Kepala sekolah, guru-guru, dan peserta didik TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh yang telah banyak membantu selama proses penelitian dan penyelesaian penyusunan skripsi ini.
8. Saudara dan sahabat-sahabat (Bunda Mulia, Kak Ema, Maina Gurinci, Mainar, Rahayu Rizky, Syarifah Aini, Ummi Rahmawati, Hasyura, Cut Riani, Maya Asmitha, Nela Rozah, Hafizah, Husna, Erija, dan lainnya) serta teman-teman seperjuangan pada Prodi PIAUD terkhusus untuk leting 2014 yang terus memberikan semangat, dukungan, bantuan, dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Serta semua pihak yang telah terlibat dalam membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini

Kebenaran selalu datang dari Allah SWT., dan kesalahan selalu datang dari penulis sendiri. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini. Demikian harapan penulis, semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, 8 Januari 2019
Penulis,

Siti Maryam Lembong

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Hipotesis Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
 BAB II: LANDASAN TEORITIS	
A. Metode Pembelajaran <i>Outbound</i>	12
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Outbound</i>	15
2. Karakteristik Metode Pembelajaran <i>Outbound</i> Anak Usia Dini	16
3. Manfaat Metode Pembelajaran <i>Outbound</i> untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	18
4. Bentuk-bentuk Permainan yang Dapat digunakan dalam Metode Pembelajaran <i>Outbound</i> untuk Anak Usia Dini.....	21
B. Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	24
1. Pengertian Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini	26
2. Teori Perkembangan Sosial (Teori Belajar Sosial)	32
3. Ciri-ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini.....	35
4. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini dalam Bekerja Sama ...	38
5. Tujuan Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini	40
 BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	44
B. Populasi dan Sampel Penelitian	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
D. Instrumen Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV:HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	56
1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	57
B. Analisis Penelitian.....	64
1. Uji-t.....	64
2. Uji Hipotesis	65
C. Pembahasan Hasil Penelitian	66

BAB V: PENUTUP

A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN	82
------------------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram Batang Rata-rata Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	60
Gambar 4.2	Diagram Batang Kemampuan Bekerja Sama Anak saat <i>Pre-test</i>	62
Gambar 4.3	Diagram Batang Kemampuan Bekerja Sama Anak saat <i>Post-test</i>	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	45
Tabel 3.2	Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan.	54
Tabel 4.1	Tenaga Pendidik TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019.	56
Tabel 4.2	Rincian Jumlah Peserta Didik Kelompok TK B Anzib Lamnyong Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.....	57
Tabel 4.3	Skor Perolehan Tingkat Perkembangan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak.....	58
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i>	61
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i>	63
Tabel 4.6	Tabel Penolong Uji-t	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Pembimbing.	82
Lampiran 2	: Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas.....	83
Lampiran 3	: Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	84
Lampiran 4	: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	85
Lampiran 5	: Lembar Rubrik Penilaian Kemampuan Bekerja Sama Anak.....	144
Lampiran 6	: Lembar Validasi Instrumen Penelitian dan Validasi RPP.	146
Lampiran 7	: Lembar <i>Checklist</i> Observasi dan Deskripsi Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak.	151
Lampiran 8	: Lembar Data Hasil Observasi Kemampuan Bekerja Sama Anak.....	159
Lampiran 9	: Skenario Penelitian.....	163
Lampiran 10	: Dokumentasi Kegiatan Anak.....	178
Lampiran 11	: Reliabilitas Instrumen Kemampuan Bekerja Sama Anak .	185
Lampiran 12	: Tabel <i>t</i> dan Tabel Rho	187



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan bidang ilmu pendidikan yang relatif baru berkembang. Tujuan pendidikan ini adalah untuk pengembangan aspek-aspek perkembangan yang dapat membantu anak dalam melakukan tugas-tugas perkembangan ketika memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan di atas maka dibutuhkan perhatian khusus terhadap pengembangan aspek-aspek perkembangan pada anak seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Proses pengembangan aspek-aspek perkembangan pada anak sangat membutuhkan metode pembelajaran yang tepat dalam mengembangkannya. Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal. Metode pembelajaran sangat bervariasi, diantaranya metode bercerita, metode latihan, metode ceramah, metode demonstrasi, metode karyawisata, dan lain sebagainya, karena metode dalam pembelajaran paling tidak ada sekitar dua puluh sampai empat puluh sembilan metode.¹

¹ Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 205-206.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipakai untuk diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah metode pembelajarann *outbound*. *Outbound* adalah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilainya langsung dari pengalaman. Melalui pelatihan *outbound*, diharapkan lahir ”pribadi-pribadi baru yang penuh motivasi, berani, percaya diri, berpikir kreatif, memiliki rasa kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama, rasa saling percaya diri, dan lain-lain”.²

Metode *outbound* dapat digunakan sebagai salah satu metode dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini. Salah satunya dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Kemampuan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, adat kebiasaan, belajar bekerja sama, saling berhubungan, dan merasa bersatu dengan orang-orang di sekitarnya. Anak secara tidak langsung dapat menyesuaikan diri pada lingkungan sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh pendidikan dan orang tua sewaktu berada di sekolah dan lingkungan keluarga.³

Berbicara mengenai metode pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini, salah satu TK yang ada di kota Banda Aceh yaitu TK Anzib Lamnyong tepatnya yang berada di desa Rukoh masih

² Badiatul Muchlisin Asti, *Fun Outbound: Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 11.

³ Dewi Rosmala, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik), h. 18.

menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi terutama dalam pengembangan aspek kemampuan sosial anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, metode pembelajaran yang digunakan di TK ini masih sangat minim. Adapun metode yang digunakan hanya berbentuk metode pembelajaran yang dipusatkan di dalam ruangan, sementara metode pembelajaran di luar ruangan masih membutuhkan perhatian lebih dari guru.

Selain itu, perkembangan sosial anak usia dini di TK B masih banyak yang mengalami hambatan perkembangan kemampuan sosial terutama dalam hal bekerja sama saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi saat proses pembelajaran berlangsung. Anak kelas B ini lebih cenderung suka bermain secara individu dan tidak ingin bermain bersama dalam kelompok untuk menyelesaikan permainan yang telah diajarkan oleh gurunya. Salah satu contoh yaitu saat proses pembelajaran sedang berlangsung dengan tema “alat komunikasi: televisi”. Pada hari tersebut, guru membagi anak menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok mempunyai tugas yang harus diselesaikan yaitu: a) *pertama*, ada kelompok yang bertugas membuat televisi dengan menggunakan plastisin, b) *kedua*, menulis nama-nama alat komunikasi dengan menggunakan buku tulis dan c) *ketiga*, merangkai huruf-huruf menjadi kata “televisi” dengan menggunakan kartu huruf. Melalui kegiatan ini, secara keseluruhan peneliti melihat sebagian besar anak tidak ingin bekerja sama dalam kelompok untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada masing-masing kelompok. Hampir semua kelompok sulit diarahkan untuk melakukan kegiatan secara bersama. Mereka lebih cenderung bermain individu dan secara khusus hal

tersebut jelas terlihat pada kegiatan permainan menyusun kartu huruf menjadi kata yang bermakna, anak berpendirian teguh untuk menyusun kartu huruf sesuai keinginan dan tidak mau bersama-sama menyusunnya menjadi kata “televisi” sesuai arahan dari guru.

Setiap anak mendapat kesempatan yang sama untuk melakukan permainan yang disediakan. Permainan menyusun huruf menggunakan media kartu huruf merupakan permainan yang dijadikan oleh peneliti sebagai sasaran observasi untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak yang sudah memiliki sikap untuk saling bekerja sama dalam melakukan suatu kegiatan. Hal ini cukup untuk menggambarkan tingkat perkembangan kemampuan sosial anak dalam bekerja sama masih belum berkembang dengan optimal dan sangat perlu untuk diperhatikan.

Melihat hal di atas, hendaknya dalam proses pembelajaran yang diterapkan kepada anak diberikan metode yang lebih menarik dan bervariasi agar anak dapat terus dibimbing terutama untuk saling bekerja sama dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode yang dapat diterapkan adalah metode *outbound* dengan cara mengajak anak belajar di luar ruangan. Agustinus Susanta mengatakan metode pembelajaran *outbound* yang tepat digunakan untuk anak usia dini adalah *outbound* jenis *fun outbound/semi outbound*, yaitu kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan beresiko pengembangan

peserta, khususnya dari sosial/interaksi dengan sesama⁴. Ancok juga mengatakan bahwa metode *outbound* dapat digunakan untuk membangun modal sosial, yaitu jaringan kerja sama antar individu dalam kelompok yang memfasilitasi pencarian solusi dalam permasalahan yang mereka hadapi. Modal sosial yang dimaksud adalah kumpulan dari hubungan yang aktif di antara manusia untuk saling percaya, saling pengertian, kesamaan nilai dan perilaku yang mengikat anggota dalam sebuah jaringan organisasi untuk saling kerja sama.⁵ Dengan demikian metode *outbound* ini sangat tepat diterapkan dalam mengembangkan perkembangan sosial terutama dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak melalui permainan yang dilakukan secara berkelompok.

Ada beberapa penelitian yang telah dilakukan di Indonesia menggunakan penerapan metode *outbound* untuk anak usia dini, namun dengan tujuan perkembangan yang berbeda-beda. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: *pertama*, penelitian Lailatul Mutmainah, di dalam penelitiannya ia menemukan bahwa *outbound* yang menyenangkan dan *experimental learning* mampu memotivasi anak untuk bergerak dalam menyelesaikan setiap tantangan permainan sehingga kemampuan motorik kasar anak semakin meningkat.⁶ *Kedua*, Hana Yunaida dan Tita Rosita, di dalam penelitiannya mereka menemukan bahwa

⁴ Agustinus Susanta, *Outbound Profesional*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2010), h. 36.

⁵ Nur Shintya Isbayani, dkk., “Penerapan Metode *Outbound* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak”, *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3 No.1 – tahun 2015, h. 51.

⁶ Lailatul Mutmainah, “Inovasi *Outbound* dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya”, *Jurnal Pendidikan UNAIR*, tahun 2012.

dengan adanya *outbound* berbasis karakter menjadikan anak mandiri, dapat bersikap santun, dan mencerminkan pribadi yang baik sebagai anak pra sekolah.⁷

Ketiga, penelitian Nurul Istiqomah dkk., di dalam penelitiannya mereka menyatakan bahwa dari hasil analisis diperoleh hasil yang menyatakan bahwa melalui kegiatan *outbound* (permainan halang rintang, estafet tongkat dan *moving water*) perkembangan sosial dan emosional anak pada kelompok B TK Asy-Syafa'ah Jember tahun pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan.⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa metode *outbound* dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang dibutuhkan saat masa pertumbuhan dan perkembangannya. Salah satu aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui metode *outbound* ini adalah aspek perkembangan sosial yang ditujukan pada perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Sehingga melalui penerapan metode pembelajaran *outbound* ini, anak lebih merasa tertarik ketika mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Untuk itu, dalam penelitian ini masalah penerapan metode *outbound* lebih ditekankan pada anak usia dini di TK B yang digunakan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama.

⁷ Hana Yunaida dan Tita Rosita, “*Outbound* Berbasis Karakter sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Aisyiyah 6 Kota Bandung”, *Jurnal COMM-EDU*, Vol. 1, No. 1, Januari 2018, h. 27.

⁸ Nurul Istiqomah, dkk., “Peningkatan Perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan *Outbound* pada Kelompok B TK Asy-Syafa'ah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Edukasi UNEJ*, Vol. III, No. 2, tahun 2016, h. 21.

Dengan demikian, peneliti tertarik menggunakan metode *outbound* untuk membantu mengembangkan aspek perkembangan sosial anak dalam bekerja sama. Sehingga peneliti mengangkat judul “**Penerapan Metode *Outbound* untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak Usia Dini di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: apakah penerapan metode *outbound* berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini di kelompok TK B Anzib Lamnyong?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *outbound* untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini di kelompok TK B Anzib Lamnyong.

D. Hipotesis Penelitian

Metode *outbound* dapat mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini melalui suatu permainan. Metode *outbound* merupakan variasi metode belajar inovatif dan menyenangkan yang dilakukan di luar ruangan secara berkelompok. Metode ini tidak hanya merangsang

perkembangan bekerja sama, akan tetapi aspek perkembangan kognitif, motorik kasar, keberanian, percaya diri, serta karakter anak saat proses pembelajaran berlangsung dapat terbentuk. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Penerapan metode *outbound* tidak berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak.

H_a : Penerapan metode *outbound* berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak.

E. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka manfaat yang dapat disumbangkan bagi guru, peserta didik dan pihak lain yang berkepentingan antara lain, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis, yaitu berupa sumbangan pemikiran pada penelitian yang akan datang atau penelitian yang lebih lanjut mengenai masalah yang sama dalam rangka memperbaiki kualitas dan mutu sumber daya manusia. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi salah satu penelitian yang dapat membantu penerapan metode-metode yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di TK/RA.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang disumbangkan pada penelitian ini meliputi beberapa unsur diantaranya:

- a. Bagi peserta didik, metode *outbound* yang dilakukan pada kelompok TK/RA dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek sosial dalam bekerja sama pada anak.
- b. Bagi guru, guru dapat mengetahui tingkat perkembangan sosial dalam bekerja sama pada anak, serta dapat membantu dan memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan sosial melalui penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, metode *outbound* dapat memberikan sumbangan yang bersifat kritis dan kreatif untuk meningkatkan kemampuan sosial dalam bekerja sama anak usia dini pada kelompok TK.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Penerapan Metode *Outbound*

Penerapan adalah perbuatan menerapkan atau mempraktekkan sesuatu.⁹ *Outbound* adalah kegiatan pelatihan di luar ruangan atau di alam terbuka yang menyenangkan dan penuh tantangan.¹⁰ Penerapan metode *outbound* di sini dimaksudkan untuk menerapkan kegiatan pelatihan melalui permainan yang

⁹ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Perss, 2002), h. 1598.

¹⁰ Nailul Falah, "Efektivitas *Outbound* sebagai Metode Pembelajaran (Studi pada *Outbound* Mahasiswa Jurusan BKI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)", *Jurnal Hisbah*, Vol. 11, No. 1, Juni 2014, h. 53.

menyenangkan bagi anak dan dilakukan di alam terbuka. Kegiatan *outbound* juga diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan melalui permainan-permainan yang berisi tantangan yang relatif ringan dan menyenangkan. Bentuk kegiatannya berupa simulasi permainan-permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif yang dilakukan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara berkelompok akan membantu menumbuhkan rasa kesabaran, tanggung jawab, percaya diri, dan rasa kebersamaan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permainan pada diri anak.

2. Kemampuan Sosial Bekerja Sama

Hurlock dalam Musyarofah menyatakan perkembangan sosial adalah kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntunan sosial yang mengacu pada perasaan atau perilaku dan respon individu terhadap hubungan mereka dengan individu lain.¹¹ Dengan demikian, perkembangan sosial yang dimaksudkan di sini adalah suatu perkembangan kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan, teman, dan kondisi sekitarnya. Adapun aspek perkembangan sosial yang akan dikembangkan adalah perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama. Tutik Alfiana dan Anik Lestarinigrum menyatakan bahwa berdasarkan standar kompetensi PAUD, indikator perkembangan kemampuan bekerja sama yang diharapkan pada anak meliputi: anak tidak bermain sendiri, mampu

¹¹ Musyarofah, "Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016", *Interdisciplinary Journal of Communication*, Vol. 2, No. 1, Juni 2017, h. 104.

melaksanakan tugas kelompok, dan dapat menghargai/memuji teman.¹² Maka indikator tersebut akan digunakan dalam penelitian sebagai indikator pencapaian tingkat perkembangan kemampuan bekerja sama pada anak.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai loncatan perkembangan. Selain itu anak usia dini juga dapat dikatakan sebagai individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan usianya.¹³ Dengan demikian, anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh.

¹² Tutik Alfiana dan Anik Lestarinigrum, "Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dalam Bekerja sama pada Anak Didik Kelompok B2 di TK Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglepok Kabupaten Blitar", *Jurnal Pinus*, Vol. 1, No. 3, Oktober 2015, h. 200.

¹³ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 16-20.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Outbound*

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam metode mengajar yang penggunaannya harus disesuaikan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, fasilitas yang tersedia, dan aspek lain yang harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau pengembangan yang akan dicapai oleh peserta didik.

Metode berasal dari kata *method* yang artinya suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan.¹ Metode pembelajaran merupakan suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, dan menguasai pembelajaran yang diberikan oleh guru. Kadar M. Yusuf juga menyatakan metode merupakan salah satu alat atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan dalam bahasa Arab metode itu disebut dengan “*at-thariqah*” yang berarti jalan.² Dengan demikian metode dapat diartikan sebagai suatu jalan yang dapat ditempuh dalam menyampaikan suatu hal seperti materi pembelajaran. Sebagaimana yang terkandung dalam surah an-Nahl ayat: 125 Allah SWT., berfirman:

¹ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2012), h. 161.

² Kadar M. Yusuf, *Tafsir Tarbawi*, (Jakarta: Darus Salam, 2013), h. 114

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَدِلْهُمْ بِلَاَّتِي هِيَ أَحْسَنُ^ط

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ^ط

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan **hikmah** dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan **cara** yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (QS. an-Nahl: 125).

As’ad mengatakan bahwa ayat di atas menjelaskan tentang “hikmah” yang berarti seseorang yang diminta untuk menyeru atau mengajak orang lain dengan perkataan tegas dan benar agar dapat membedakan antara hak dan bathil. Sehingga hikmah bisa bermakna ungkapan dan argumen yang menarik jiwa orang lain sehingga mereka terdorong untuk menerima dan mengamalkan pesan yang terkandung dalam ungkapan tersebut. Sehingga cara untuk mempengaruhi orang lain itulah yang disebut metode.³ Untuk itu pendidik diharapkan menggunakan metode tertentu dalam menyampaikan materi pembelajaran, agar peserta didik terdorong untuk menerima dan mengamalkan materi yang disampaikan.

Dalam dunia pendidikan metode pembelajaran sangat diperlukan, sebab dapat mempengaruhi tingkat pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penerapan metode, pembelajaran yang berlangsung akan terasa

³ As’ad, “Metode Mengajar dalam Al-Qur’an Kajian Surat an-Nahl Ayat 125”, *Jurnal Al-Irsyad*, Vol. VIII, No. 1, Januari-Juni 2018, h. 84-85.

mudah dan menyenangkan. Ada beberapa metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adapun metode-metode tersebut yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode simulasi, metode kelompok, metode bercerita, metode wisata alam, metode pemecahan masalah, dan metode lainnya.⁴ Selain metode tersebut, sekolah juga bisa menerapkan metode-metode baru sebagai inovasi dalam proses pembelajaran pada anak usia dini.

Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) merupakan salah satu sistem pendidikan yang memudahkan kepala sekolah dan guru dalam mengelola sistem pembelajaran baik metode, media maupun hal pendukung lainnya. Dengan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) seorang guru akan berinovasi guna menciptakan metode-metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.⁵ Melalui sistem ini, guru dapat menciptakan atau menerapkan metode baru, misalnya di suatu sekolah belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang sifatnya belajar di luar ruangan, maka dengan sistem ini guru dapat mencari atau menciptakan metode pembelajaran di luar ruangan seperti metode pembelajaran *outbound* untuk diterapkan sebagai pembaharuan dari metode pembelajaran.

⁴ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran...*, h. 163-175.

⁵ Siti Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1, No. 1, November 2013, h. 156.

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Outbound*

Menurut Asti dalam Nur Shintya Isbayani menyatakan *outbound* adalah kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan.⁶ *Outbound* merupakan kegiatan efektif yang dilakukan di alam terbuka yang didasarkan pada prinsip belajar melalui pengalaman langsung dalam bentuk permainan yang menyenangkan, penuh tantangan, dan disesuaikan dengan karakteristik anak pada umumnya. Filsuf Yunani yang bernama Aristoteles pernah mengatakan pentingnya belajar dari pengalaman, ia memberi petuah manjur “*what we have learn to do, we learn by doing* yang artinya apa yang kita pelajari, kita pelajari sambil melakukannya”.⁷ *Outbound* adalah sebuah proses dimana seseorang mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilainya langsung dari pengalaman yang memunculkan sikap-sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas, adanya interaksi, dan komunikasi dalam kelompok. Bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok yang sifatnya menyenangkan dan berisi tantangan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang tujuannya untuk pengembangan diri terutama pada perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini.

⁶ Nur Shintya Isbayani, dkk., “Penerapan Metode *Outbound* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak”, *E-Journal PG PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3, No.1, tahun 2015.

⁷ Nurul Istiqomah, dkk., “Peningkatan Perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan *Outbound* pada Kelompok B TK Asy-Syafa’ah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Edukasi UNEJ*, Vol. III, No. 2, tahun 2016, h. 19-20.

Melalui pelatihan *outbound*, diharapkan lahir ”pribadi-pribadi baru” yang penuh motivasi, berani, percaya diri, berpikir kreatif, memiliki rasa kebersamaan, tanggung jawab, kerja sama, rasa saling percaya diri, dan lain-lain.⁸ *Outbound* adalah sebuah petualangan yang berisi tantangan, belajar tentang diri sendiri, tentang orang lain, dan semua tentang potensi diri sendiri yang tujuannya untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuannya terutama dalam perkembangan kemampuan bekerja sama anak usia dini.

Secara umum, *outbound* bertujuan untuk mengembangkan berbagai komponen perilaku peserta didik untuk menunjang pelaksanaan tugasnya sebagai peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Secara lebih spesifik, *outbound* dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dalam bekerja sama.

2. Karakteristik Metode Pembelajaran *Outbound* AUD

Agustinus Susanta menyatakan bahwa, ”*outbound* dapat dikatakan sebagai suatu permainan yang berisi tantangan”. Secara teori, kegiatan yang disebut sebagai *outbound* adalah kegiatan luar ruangan yang tujuannya untuk relaks, dan santai, dengan rangkaian petualangan dan permainan yang relatif ringan, sedangkan istilah *outbound* yang sering digunakan merupakan kegiatan luar ruangan yang ekstrem (di luar batas kewajaran).⁹ Dalam penerapan metode *outbound*, kita perlu memperhatikan jenis metode *outbound* yang akan kita

⁸ Badiatul Muchlisin Asti, *Fun Outbound: Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 11.

⁹ Agustinus Susanta, *Outbound Profesional*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2010), h. 52.

gunakan. Menurut Agustinus Susanta metode pembelajaran *outbound* terdiri dari dua jenis, yaitu:

- a. *Real outbound*, yaitu peserta memerlukan ketahanan dan tantangan fisik besar untuk menjalani petualangan mendebarkan dan penuh tantangan.
- b. *Fun outbound/semi outbound*, yaitu kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko pengembangan peserta, khususnya dari sosial/interaksi dengan sesama.¹⁰

Berdasarkan jenis metode *outbound* di atas, maka dalam penerapan metode *outbound* untuk anak usia dini lebih ditekankan pada jenis metode *outbound* jenis *fun outbound/semi outbound*. Untuk itu, *fun outbound/semi outbound* adalah kegiatan di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan memberikan efek pengembangan bagi anak khususnya dari sosial/interaksi dengan sesama. Pembelajaran menggunakan metode *outbound* ini dilakukan dengan tujuan agar anak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran yang sifatnya menyenangkan melalui permainan-permainan yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Metode pembelajaran *outbound* ini dapat dilakukan dimana saja, tidak harus di tempat khusus yang menyediakan permainan *outbound*.

¹⁰ Agustinus Susanta, *Outbound Profesional*, (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2010), h. 54.

3. Manfaat Metode Pembelajaran *Outbound* untuk Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Kegiatan *outbound* yang dilakukan oleh setiap individu di alam terbuka atau di luar ruangan dapat membuat peserta didik melupakan bahwa ia sedang dalam proses belajar mengajar. Selain itu, melalui kegiatan pembelajaran dengan metode *outbound* peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan kebersamaan dalam kelompok permainan, mampu menggali potensi peserta dalam mengembangkan pribadinya melalui tantangan-tantangan mental dan fisik saat permainan *outbound*.

Melalui kegiatan *outbound* tersebut terdapat beberapa manfaat secara psikologis bagi peserta didik yaitu: manfaat secara fisik untuk anak, manfaat sosiologis, manfaat edukasi, dan manfaat *physikal*.¹¹ Adapun manfaat kegiatan tersebut dapat dilihat dari penjelasan sebagai berikut:

a. Manfaat secara fisik untuk anak

Kegiatan *outbound* ini dapat melatih kekuatan fisik serta dapat meningkatkan keberanian dalam bertindak maupun berpendapat. Melalui kegiatan ini anak akan mendapat pengalaman menghadapi tantangan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan meningkatkan keberanian anak untuk menguji kemampuan diri.

¹¹ Ancok Djamaluddin, *Outbound Management Training: Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: UII Perss, 2002), h. 45.

b. Manfaat sosiologis

Dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* selalu melibatkan dua atau lebih orang dalam satu kelompok, sehingga pengalaman yang dirasakan peserta didik bukan hanya tantangan dalam permainan. Namun ada interaksi yang terjadi dengan orang lain dalam menghadapi tantangan yang sama saat kegiatan berlangsung. Interaksi itu dapat berupa pengalaman komunikasi antar anggota kelompok dan pengalaman bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan permainan. Hal ini akan memberikan dampak yang positif bagi peserta didik seperti berkembangnya kemampuan berkomunikasi, tumbuh dan berkembangnya rasa persahabatan, dan kepedulian terhadap orang lain.

c. Manfaat edukasi

Melalui kegiatan ini peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang dapat diimplementasikan di dalam kehidupan sehari-hari. Karena dalam kegiatan ini peserta didik belajar dari apa yang telah dilakukan dan dihadapi. Sehingga membantu anak untuk mengembangkan pemahaman dalam menghadapi tantangan-tantangan dan meningkatkan pola pikir serta sistem kerja anak dalam melakukan suatu pekerjaan seperti permainan. Selain itu, kemampuan bekerja sama antar peserta didik akan semakin terjalin dan terjaga untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan baik dan menyenangkan.

d. Manfaat *physikal*

Dari kegiatan *outbound*, peserta didik diharapkan akan mendapatkan manfaat dari kegiatan ini seperti mengembangkan keseimbangan tubuh, meningkatkan kebugaran jasmani, dan lainnya. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang memerlukan aktivitas fisik yang lebih jika dibandingkan belajar di dalam ruangan, karena melalui kegiatan ini juga membantu anak dalam proses tumbuh dan kembang terutama aspek perkembangan fisik-motorik.

Secara umum, manfaat metode *outbound* untuk anak usia dini dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan ini adalah kegiatan untuk pengembangan diri secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi baik untuk berkomunikasi maupun bekerja sama dengan orang lain serta mampu mengembangkan kemampuan diri dalam mengontrol emosi. Melalui kegiatan ini karakter peserta didik akan berkembang yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan berkomunikasi, pemecahan masalah dalam menghadapi tantangan dalam permainan, kepercayaan, kepemimpinan, bekerja sama, tingkat fokus anak, dan kejujuran dalam menghadapi tantangan dalam permainan.

4. Bentuk-bentuk Permainan yang Dapat digunakan dalam Metode Pembelajaran *Outbound* untuk Anak Usia Dini dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak

Berbagai kegiatan *outbound* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dalam menanamkan sifat bekerja sama pada anak sedikit berbeda dengan jenis kegiatan *outbound* yang biasa diterapkan untuk orang dewasa. Namun tidak semua kegiatan *outbound* yang dilaksanakan di TK dapat digunakan untuk mengembangkan perkembangan sosial dalam mengembangkan perkembangan kemampuan bekerja sama, melainkan sebagian permainan dapat digunakan untuk pengembangan aspek yang lain. Adapun beberapa contoh kegiatan tersebut antara lain :

1. Kereta Balon

- a) Permainan ini membutuhkan alat berupa balon diisi air, dan dimainkan dalam tim yang telah ditentukan.
- b) Anggota tim berbaris dengan posisi tangan di belakang badan, sementara balon diapit oleh dada hingga perut anak yang di belakang dengan punggung anak yang ada di barisan depannya.
- c) Satu tim beranggotakan 4–5 anak yang harus menjaga agar tidak ada balon yang terjatuh di dalam timnya.
- d) Agar balon tidak jatuh, maka harus ada koordinasi dan kerja sama antar kelompok. Kecepatan anak yang berada di baris depan harus memperhatikan kecepatan anak di belakangnya dan seterusnya.

2. *Moving Water*

- a) Untuk melakukan kegiatan ini alat yang dibutuhkan adalah gelas plastik sejumlah anak dan ember berisi air.
- b) Kegiatan dilakukan dengan cara memindahkan air dalam ember ke ember lainnya dengan cara estafet dari satu gelas plastik ke gelas yang lain.
- c) Antar anggota kelompok harus menjaga kekompakan agar air dalam gelas yang dipegangnya dapat dioper tanpa menumpahkan isinya.

3. Jalan kepiting

- a) Permainan ini membutuhkan tali yang terbuat dari kain agar tidak melukai tubuh anak.
- b) Permainan ini dilakukan secara berpasangan.
- c) Setelah itu, kaki diikat secara berlawanan. Kaki kanan diikat pada kaki kiri pasangannya.
- d) Anak melakukan hal tersebut sampai ke garis *finish* dengan cara menyamping sehingga menyerupai jalannya kepiting.

4. Estafet kelereng dengan sendok

- a) Dalam permainan ini anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok
- b) Setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang
- c) Setiap pemain akan berdiri pada titik yang sudah ditentukan
- d) Pemain pertama akan menggigit ujung sendok sambil meletakkan kelereng di sendok tersebut. Kemudian anak pertama harus memberi kelereng yang dibawa kepada anak kedua, dan begitu seterusnya.

5. *Bakiak Race*

- a) Dibutuhkan bakiak panjang yang berisi 3-4 selop, untuk 3-4 anak dalam kegiatan *bakiak race* ini.
- b) Kegiatan dilakukan dengan cara anak memakai bakiak yang setiap bakiaknya dinaiki 3 – 4 anak tergantung dari jumlah selop yang ada.
- c) Anak harus berjalan di atas bakiak yang dikemudikan oleh beberapa anak.
- d) Masing-masing anak yang mengemudikan bakiak harus menjaga keseimbangannya agar tidak terjatuh dan menyeragamkan gerakan agar bakiak dapat diangkat dan berpindah.¹²

Semua permainan tersebut mempunyai satu tujuan utama yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan bekerja sama anak dalam kelompok. Selain itu, ada pun maksud dan tujuan permainan di atas adalah untuk:

- a. Menumbuh kembangkan kemampuan bekerja sama kelompok

Permainan-permainan yang dilakukan merupakan permainan yang menuntut adanya interaksi dan komunikasi yang baik antar anggota kelompok.

¹² Badiatul Muchlisin Asti, *Fun Game For Kid:100 Jenis Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*, (Yogyakarta: Power Books (IHDINA), 2009), h. 58-164.

Tantangan-tantangan yang tersedia dari setiap permainan harus diselesaikan bersama, sehingga dibutuhkan kerja sama antar kelompok dalam menyelesaikan tantangan tersebut. Hal ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk memahami konsep kepemimpinan, dimana setiap anggota harus mampu memimpin atau dipimpin sehingga akan memahami konsep kebersamaan secara sederhana. Oleh karena itu, kerja sama yang terjalin dengan baik akan terlihat dari tingkat keberhasilan suatu kelompok menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada dalam suatu permainan.

b. Menumbuh kembangkan rasa percaya diri

Kegiatan permainan yang dilakukan di luar ruangan akan memberikan sensasi tersendiri bagi peserta didik saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Karena dari kegiatan ini peserta didik akan mulai mengenal dan mengetahui potensi dan kelemahan yang ada pada dirinya, sehingga membentuk pemahaman secara sederhana yang lebih baik terhadap diri sendiri. Secara keseluruhan, kegiatan dirancang sedemikian rupa, agar peserta didik mampu mempergunakan seluruh kemampuan dan potensi yang ada untuk menyelesaikan seluruh tantangan pada permainan tersebut. Kemampuan peserta didik yang terbentuk dalam kebersamaan akan menumbuh kembangkan kepercayaan diri pada diri sendiri.

c. Memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan

Selain dapat menumbuh kembangkan kemampuan bekerja sama dan kepercayaan diri pada anak, permainan-permainan tersebut juga memberikan sensasi menyenangkan bagi anak saat menghadapi dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada pada permainan tersebut. Untuk itu, permainan-permainan

yang dimainkan sengaja diarahkan ke luar ruangan agar anak mendapat inovasi baru dalam proses kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Adapun permainan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah permainan yang mempunyai tantangan dan rintangan yang hampir sama dengan beberapa permainan di atas. Namun permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa permainan hasil inovasi peneliti yang bertujuan untuk pengembangan kemampuan bekerja sama pada anak. Adapun tantangan permainan saat *treatment* bervariasi, yaitu mulai dari tantangan yang mudah sampai pada tantangan yang sulit bagi anak.

B. Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan suatu perubahan pada diri seseorang. Perkembangan juga dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan-perubahan yang dialami individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik yang menyangkut fisik maupun psikis. Berbeda halnya dengan pertumbuhan, pertumbuhan lebih berorientasi pada peningkatan ukuran dan struktur. Seperti yang dinyatakan oleh Farida, pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan pada ukuran dan struktur tubuh yang bisa diukur, sedangkan perkembangan adalah hal yang berkaitan dengan proses bertambahnya kemampuan atau *skill* dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur

sebagai hasil proses pematangan.¹³ Untuk itu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini mencakup beberapa aspek yang harus diperhatikan.

Secara umum aspek perkembangan anak usia dini mencakup perkembangan fisik, sosial, emosi, dan kognitif. Sesuai dengan peraturan yang ada di dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini pada pasal 5 dinyatakan bahwa aspek-aspek perkembangan pada anak meliputi: aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.¹⁴ Namun, beberapa ahli mengembangkannya menjadi aspek-aspek yang lebih terinci. Santrock dalam Masganti menyatakan, “perkembangan anak usia dini mencakup aspek perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, konteks sosial, moral, bahasa, identitas diri, dan gender”.¹⁵ Seefeldt dan Barbour dalam Ismatul Khasanah juga menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak dilahirkan sampai berusia delapan tahun dan dalam rentang waktu itu masing-masing tahap usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya baik secara fisik, sosial emosional, maupun secara kognitif.¹⁶

¹³ Farida, “Upaya Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal Psikologi*, Vol. 2, No. 1, Januari 2014, h. 3-4.

¹⁴ Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD), Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

¹⁵ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid II*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 5.

¹⁶ Ismatul Khasanah, dkk., Permainan sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 1, No. 1, tahun 2011, h. 93-94.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini di atas, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi: aspek perkembangan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Namun, pembahasan di sini lebih fokus membahas aspek perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak.

1. Pengertian Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar bekerja sama, saling berhubungan, dan merasa bersatu dengan orang di sekitarnya. Salah satu buktinya sudah dilakukan sebuah studi terbaru melibatkan pemberian tugas kerja sama sederhana kepada bayi usia 1-2 tahun, tugas tersebut terdiri dari kegiatan menarik tuas untuk mendapatkan mainan yang menarik. Setiap tindakan terkoordinasi, pertama bayi usia 1 tahun tampak secara kebetulan bekerja sama dalam menarik tuas, sedangkan perilaku bayi usia 2 tahun ditandai dengan adanya kerja sama yang lebih aktif untuk mencapai tujuan.¹⁷ Untuk itu kerja sama pada anak sudah bisa dilatih sejak usia dini yang bisa dimulai dari bayi. Karena anak secara tidak langsung dapat menyesuaikan diri pada lingkungan yang sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh pendidikan dan orangtua sewaktu berada di sekolah dan

¹⁷ John W. Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2001), h. 304.

lingkungan keluarga.¹⁸ Sedangkan menurut Ali, "dalam kehidupan sehari-hari anak tidak terlepas dari yang namanya sosialisasi, contohnya seperti bermain, karena melalui bermain anak akan mendapat rangsangan sosial sehingga perkembangan sosial yang ada di dalam diri anak akan berkembang".¹⁹

Dengan demikian perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial anak usia dini. Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Hal ini terjadi karena adanya pola sosialisasi. Menurut Hurlock, pola sosialisasi pada anak dapat dilihat sejak anak usia 2-3 tahun, yaitu:

- a. Pertama, pada usia 2-3 tahun anak sudah menunjukkan minat yang nyata untuk melihat anak-anak lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka. Ini dikenal dengan bermain sejajar, yaitu anak bermain sendiri-sendiri, tidak bermain dengan anak lain. Kalau pun ada kontak, maka kontak ini bersifat perkelahian, bukan kerja sama. bermain sejajar merupakan bentuk kegiatan sosial yang pertama-tama dilakukan dengan teman-teman sebaya.

¹⁸ Dewi Rosmala, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik), h.18.

¹⁹ Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h. 13.

- b. Kedua, anak akan mengalami perkembangan sosial melalui bermain asosiatif, dimana anak terlibat dalam kegiatan yang menyerupai kegiatan anak-anak lain. Dengan meningkatnya kontak sosial, maka anak akan mulai terlibat dalam bermain kooperatif, dimana ia menjadi anggota kelompok dan saling berinteraksi.²⁰

Selanjutnya, Hurlock juga mengatakan bahwa pola sosialisasi juga akan terlihat pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun.²¹ Pada usia ini anak mulai melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar rumah terutama dengan anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Menurut Hurlock, adapun pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal, yaitu:

- a. Kerja sama.
Sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerja sama secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka memiliki untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka melakukannya dengan cara bekerja sama.
- b. Persaingan.
Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya. Hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam bentuk pertengkaran dan kesombongan, akan mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk.
- c. Kemurahan hati
Kemurahan hati dapat dilihat sebagaimana yang terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan

²⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*, (Jakarta: Erlangga, 1980), h. 117.

²¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 5 Terjemahan*, (Penerbit: Erlangga, tanpa tahun), h. 261.

sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

d. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.

e. Simpati

Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan usaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

f. Empati

Empati merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.

g. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang di terima secara sosial.

h. Sikap ramah

Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk kepentingan bersama anak atau orang lain dan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.

i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.

j. Meniru

Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

k. Perlakuan kelekatan

Dari landasan yang ditetapkan pada masa bayi, yaitu ketika bayi mengembangkan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak lain maupun orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.²²

²² Elizabet B. Hurlock, *Perkembangan Anak...*, h. 261-262.

Selain itu, perkembangan sosial pada anak usia dini juga memiliki beberapa jenis perkembangan sosial yang dapat dikembangkan. Maria mengatakan bahwa, ”perkembangan sosial anak terdiri dari beberapa jenis diantaranya tolong-menolong, simpati dan solidaritas, bekerja sama, dan menghargai orang lain”.²³ Senada dengan pendapat tersebut, Emawulan juga menyatakan bahwa jenis-jenis pengembangan sosial diantaranya toleransi, tolong-menolong, saling menghargai satu sama lain, dan bertanggung jawab.²⁴

Sebelum lahirnya pendapat beberapa ahli mengenai aspek perkembangan sosial di atas, dalam Al-Qur’an telah dijelaskan terlebih dahulu mengenai sikap sosial. Adapun ayat Al-Qur’an yang membahas mengenai sikap sosial terutama dalam bekerja sama untuk melakukan suatu perbuatan yang baik dan bersama-sama untuk tidak melakukan perbuatan tidak baik terdapat dalam firman Allah SWT., Al-Qur’an surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan

²³ Maria J. Wantah, *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik, 2005), h. 93.

²⁴ Emawulan Syaodih, *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik, 2005), h.105.

pelanggaran, dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”.

Melalui ayat di atas, Allah SW., perintahkan hamba-Nya untuk saling tolong-menolong atau bekerja sama dalam kebajikan dan ketaqwaan, serta melarang untuk saling tolong-menolong atau bekerja sama dalam perbuatan dosa dan permusuhan. Hal tersebut dapat dijelaskan melalui asbab al-nuzul ayat tersebut. Asbab al-nuzul ayat tersebut yaitu pada saat Rasulullah SAW., bersama para sahabatnya berada di *Hudaibiyah* dan sedang dicegah untuk tidak pergi ke *Baitullah* oleh kaum kafir *Quraisy*, lewat sekumpulan orang musyrik yang berasal dari Timur yang hendak pergi berumrah ke *Baitullah*. Para sahabat Nabi SAW., berkata: “kita cegah mereka (orang-orang musyrik dari Timur) sebagaimana mereka (kaum kafir *Quraisy*) mencegah kita untuk pergi ke *Baitullah*”, dan berdasarkan peristiwa itulah turun ayat tersebut. Asbab al-nuzul pada ayat tersebut menegaskan bahwa para sahabat tidak diperkenankan untuk melakukan pembalasan terhadap pihak lain dengan landasan permusuhan belaka. Para sahabat yang saling tolong-menolong atau bekerja sama untuk mencegah orang-orang musyrik untuk berumrah tidak dapat dibenarkan oleh Allah SWT., karena hal tersebut merupakan salah satu bentuk dari permusuhan. Oleh karena itu, ayat tersebut diakhiri dengan perintah untuk saling tolong-menolong atau bekerja sama dalam kebajikan dan ketaqwaan dan melarang untuk saling tolong-menolong atau bekerja sama dalam perbuatan dosa dan permusuhan. Tolong-menolong atau

bekerja sama dalam dosa dan pelanggaran merupakan hal yang dilarang oleh Allah SWT.²⁵

Berdasarkan ayat tersebut, Allah SWT., telah menggambarkan dengan jelas bagaimana seharusnya seorang hamba bersikap terutama dalam kehidupan bersosial. Dengan tegas Allah SWT., memerintahkan hamba-Nya untuk senantiasa tolong-menolong atau bekerja sama dalam melakukan kebaikan dan tidak tolong-menolong atau bekerja sama dalam melakukan perbuatan dosa. Untuk itu sangat penting bagi orang tua maupun guru membantu anak dalam mengembangkan perkembangan sosial sejak dini. Hal ini disebabkan karena pengembangan kemampuan sosial memiliki peran dalam mengembangkan sikap sosial pada diri anak, salah satunya dalam hal kerja sama. Kemampuan bekerja sama sangat dibutuhkan anak, karena dengan adanya kemampuan bekerja sama yang dimiliki, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial lainnya secara maksimal.

2. Teori Perkembangan Sosial (Teori Belajar Sosial)

Teori yang dipakai dalam perkembangan sosial sering juga disebut sebagai teori belajar sosial. Teori belajar sosial ini merupakan teori pengembangan dari teori belajar yang sudah dikemukakan oleh beberapa tokoh pelopor teori belajar lainnya. Teori belajar sosial ini beranggapan bahwa perilaku, lingkungan, dan kognisi merupakan kunci keberhasilan dalam perkembangan. Apabila organisme

²⁵ Jalal al-Din al-Suyuti, *Lubab al-Nuqul fi Asbab al-Nuzul dalam Tafsir Al-Quran al-'Azim*, (Beirut: Dar al-Fikr, 1991), h. 100.

berada dalam lingkungan sosial maka ia akan belajar secara cepat melalui proses observasi pada perilaku orang lain. Ketika melakukan observasi perilaku orang lain maka ia akan melibatkan fungsi kognitif, dan ketika perilaku itu dilakukan secara berulang maka akan terjadilah penguatan yang luar biasa.

Pelopor teori belajar sosial ini adalah Albert Bandura yang lahir pada tahun 1925 dan Walter Mischel. Inti dari teori ini adalah pembentukan perilaku sosial dengan adanya proses imitasi atau proses meniru.²⁶ Individu akan berperilaku tertentu sebagai hasil dari meniru orang lain yang kemudian diulang-ulang dan akhirnya terintegrasi menjadi bagian dari dirinya.

Menurut teori ini ada empat subproses observasi pada proses pembelajaran yang terjadi pada anak, yaitu:

- a. Proses atensi. Imitasi tidak akan berlangsung apabila tidak ada atensi. Atensi dipengaruhi oleh faktor karakteristik individu.
- b. Proses retensi. Proses retensi adalah proses mengendapkan informasi di dalam ingatan serta berusaha mengaplikasikannya kedalam bentuk simbolik.
- c. Proses reproduksi motor. Setelah menyerap perilaku dari orang lain, seseorang akan berusaha menirukan dan melakukannya sendiri dengan disertai kemampuan motorik yang memadai.
- d. Proses penguatan dan motivasional. Suatu perilaku akan dimunculkan kembali bila memperoleh penguatan. Penelitian Bandura menunjukkan bahwa agresi, peran jenis kelamin, perilaku prososial, aturan dan praktek, pengaturan diri, serta moralitas dapat dilakukan melalui proses belajar dari lingkungannya.²⁷

Dengan demikian, proses belajar sosialisasi pada anak akan berkembang jika terjadi suatu interaksi dengan orang lain. Nina W. Syam dalam Dwi Agustina Nurlaeli menyimpulkan pendapat dari seorang tokoh yang bernama Simmon

²⁶ Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Bogor: Indeks, 2008), h. 38.

²⁷ Wiwien Dinar Pratisti, *Psikologi Anak...*, h. 39.

bahwa interaksi adalah suatu tindakan yang melibatkan dua orang atau lebih yang memiliki hubungan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.²⁸

Menurut Soekanto dalam Virginia Ningrum, interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial, karena tanpa interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Beliau juga mengemukakan bahwa bentuk-bentuk interaksi sosial meliputi:

- a. Kerja sama, yang berarti usaha bersama antara perorangan atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan.
- b. Akomodasi, sebagai suatu proses dimana seseorang saling bertentangan, kemudian saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan-ketegangan.
- c. Persaingan, diartikan sebagai suatu proses dimana individu atau kelompok bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, serta mempergunakan kekerasan atau ancaman.
- d. Konflik atau pertentangan, diartikan sebagai suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan dengan ancaman atau kekerasan.²⁹

Selanjutnya Helms dan Turner dalam Sari Lisdiani Andarbeni, secara lebih spesifik mengungkapkan bahwa dalam teori sosial ini ada empat pola perilaku sosial dalam berinteraksi pada anak yang dapat dilihat dari empat dimensi yaitu: a) anak dapat bekerja sama dengan teman, b) anak mampu menghargai teman,

²⁸ Dwi Agustina Nurlaeli, "Hubungan Antara Interaksi Orangtua dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-6 Tahun di TK Pertiwi Babakan Kalimanah Purbalingga Jawa Tengah", *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 1 tahun ke-4 201, h. 3.

²⁹ Virgia Ningrum dan Choirul Anam, "Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan yang Tinggal Bersama Keluarga", *Jurnal Fakultas Psikologi*, Vol. 2, No. 2, Desember 2014, h. 72.

baik dalam hal menghargai milik, pendapat, dan hasil karya teman, c) anak mampu berbagi dengan sesama, dan d) anak mampu membantu orang lain.³⁰

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan interaksi sosial merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar seperti masyarakat. Dimana kemampuan tersebut dapat memberikan pengaruh dan perubahan serta memperbaiki perilaku individu lain ataupun sebaliknya, sehingga akan tercipta hubungan yang memiliki timbal balik yang baik.

3. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek perkembangan pada anak yang sangat perlu diperhatikan. Jika perkembangan ini terhambat maka akan mempengaruhi proses perkembangan lainnya. Untuk itu, kita harus mengetahui ciri-ciri perkembangan sosial pada anak sesuai tahap usia perkembangan yang seharusnya. Secara umum, ciri-ciri perkembangan sosial pada anak usia dini ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial yang dihadapi anak. Anak mulai melepaskan diri dari keluarga dan mendekatkan diri dengan orang lain, sehingga ia akan belajar mengenal lingkungan sekitar, mengenal lingkungan sosial, dan mengenal peran yang ada dalam masyarakat secara sederhana.

³⁰ Sari Lisdian Andarbeni, "Studi tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto", *Jurnal BK Unesa*, Vol. 04, No. 01, tahun 2013, h. 286.

Menurut Dini Sujiono dalam Farida Mahyar, ciri-ciri perkembangan sosial anak usia dini dibagi menjadi:

- a. Usia 0-3 tahun
 1. Ada reaksi dan interaksi dengan orang lain
 2. Menikmati situasi saat bermain dengan anak-anak lain
 3. Dapat memelihara keterlibatan dengan orang lain untuk suatu periode yang sangat pendek
 4. Mampu berbagi tanpa perlu dibujuk
 5. Dapat meniru tindakan dari orang lain
 6. Mulai terlibat untuk ikut pada permainan
- b. Usia 3-4 tahun
 1. Menjadi sadar akan diri sendiri
 2. Mengembangkan perasaan rendah hati
 3. Mulai menyadari akan perbedaan seksual
 4. Dapat mengambil arah dan mampu mengikuti beberapa aturan
 5. Mulai melakukan permainan yang memerlukan kerja sama
 6. Memiliki teman bermain khayalan
- c. Usia 5-6 tahun
 1. Memiliki teman baik meskipun untuk jangka waktu yang pendek
 2. Sering bertengkar tetapi dalam waktu yang singkat
 3. Dapat berbagi dan mengambil giliran
 4. Ikut serta dalam setiap kegiatan pengalaman di sekolah
 5. Ingin menjadi nomor satu
 6. Menjadi lebih posesif terhadap barang-barang kepunyaannya.³¹

Dengan demikian ciri-ciri perkembangan sosial pada anak usia itu sangat beragam. Selain ciri-ciri perkembangan sosial di atas, ada beberapa ciri perkembangan sosial anak yang ditujukan untuk usia 4-6 tahun. Ciri-ciri perkembangan sosial ini adalah ciri perkembangan sosial anak sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 4-6 tahun yang terdapat dalam PERMENDIKBUD. Ciri-ciri tersebut meliputi:

³¹ Farida Mahyar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa", *Jurnal Al-Ta'lim*, Jilid I, Nomor 6 November 2013, h. 461.

a. Kesadaran diri

1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan
2. Mengendalikan perasaan
3. Menunjukkan rasa percaya diri
4. Memahami peraturan dan disiplin
5. Memiliki sikap gigih tidak mudah menyerah
6. Bangga terhadap hasil karya sendiri
7. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi
8. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal
9. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar

b. Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain

1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya
2. Menghargai keunggulan orang lain
3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman
4. Tahu akan haknya
5. Menaati aturan kelas (kegiatan kelas)
6. Mengatur diri sendiri
7. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri

c. Perilaku prososial

1. Menunjukkan antusias dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
3. Menghargai orang lain
4. Menunjukkan rasa empati
5. Bermain dengan teman sebaya
6. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
7. Berbagi dengan orang lain
8. Menghargai hak, pendapat, dan karya orang lain
9. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah
10. Bersikap kooperatif dengan teman
11. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada
12. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.³²

³² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIBUD), Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

4. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini dalam Bekerja Sama

Perkembangan sosial anak usia dini merupakan salah satu perkembangan yang sangat dibutuhkan anak untuk menghadapi perkembangan selanjutnya. perkembangan sosial memiliki beberapa jenis seperti yang telah dijelaskan di atas, salah satu jenis perkembangan sosial anak yang akan ditekankan disini adalah perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Ali Nugraha mengatakan, “kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain”.³³ Sedangkan Hurlock menyatakan bahwa, “kemampuan bekerja sama dengan orang lain itu harus sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok”.³⁴ Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya. Dengan adanya sikap seperti itu, artinya anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Secara sederhana, bekerja sama merupakan suatu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan suatu kegiatan maupun permainan yang dilakukan secara bersama. Selain itu, bekerja sama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Dalam pendidikan anak usia dini, bekerja sama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan antara anak dengan

³³ Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h. 22.

³⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak jilid 1*, (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih), (Jakarta: Erlangga, 1978), h. 268.

anak ataupun antara anak dengan orang dewasa atau guru. Sehingga dengan adanya kemampuan bekerja sama ini, perkembangan sosial dalam bekerja sama akan dapat berkembang dengan maksimal sehingga jenis perkembangan sosial lainnya seperti tolong-menolong, menghargai sesuatu, simpati, dan lain sebagainya dapat berkembang dengan baik.

Dewi dalam Tutik Alfiana mengatakan bekerja sama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok.³⁵ Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa kegiatan bekerja sama merupakan suatu tindakan yang dilakukan seseorang untuk kepentingan bersama yang tujuannya untuk mencapai suatu hal yang telah disepakati bersama. Dalam lingkup pendidikan anak usia dini, bekerja sama dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan atas usaha bersama bukan secara individu.

Perkembangan kemampuan bekerja sama pada anak sangat perlu diperhatikan, karena bekerja sama merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama baik itu dalam kegiatan belajar maupun bermain yang tujuannya untuk memecahkan permasalahan yang sama agar anak terlatih untuk membelakangkan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok. Untuk menumbuhkan sikap bekerja sama pada anak, maka perlu ditentukan indikator bekerja sama secara rinci. Rekysika dalam Fitri Uswatun

³⁵ Tutik Alfiana dan Anik Lestarinigrum, "Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak Didik Kelompok B2 di TK Zaid Bin Tsabit Kecamatan NgLegok Kabupaten Blitar", *Jurnal Pinus*, Vol. 1, No. 3, Oktober 2015, h. 200.

Khasanah menyatakan bahwa, “indikator bekerja sama meliputi setiap anak mau bergabung dan berinteraksi dengan kelompoknya, tanggung jawab dalam tugasnya, dan saling menolong dan membantu dalam kelompok”.³⁶ Sedangkan standar kompetensi PAUD dalam Tutik Alfiana menyatakan indikator bekerja sama yang diharapkan yaitu anak tidak bermain sendiri, mampu bertanggung jawab melaksanakan tugas kelompok dan dapat menghargai/memuji teman.³⁷ Dalam penelitian ini indikator kerja sama yang digunakan lebih kepada standar kompetensi PAUD, namun ada beberapa pengembangan aspek penilaian sesuai kebutuhan yang didasarkan pada hasil konsultasi dengan ahli. Indikator tersebut meliputi: berinteraksi/mau bergabung dengan teman dalam permainan secara berkelompok, membina hubungan dengan teman dalam permainan secara berkelompok, bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan dalam permainan secara berkelompok, terlibat aktif dengan teman dalam permainan secara berkelompok, membantu teman yang kesulitan melakukan permainan secara berkelompok, dan menghargai teman dalam permainan secara berkelompok.

5. Tujuan Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini

Tujuan utama mengembangkan kemampuan sosial pada anak adalah untuk menghindarkan ia dari berbagai kesulitan-kesulitan hubungan sosial di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, dalam mengembangkan kemampuan sosial pada anak usia

³⁶ Fitri Uswatun Khasanah, “Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui *Team Games Tournament* di Taman Kanak-kanak”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 4 Tahun ke-6 2017, h. 358.

³⁷ Tutik Alfiana dan Anik Lestarinigrum, “Penerapan Metode Proyek...”, h. 200.

dini tidak akan terhindar dari adanya kesulitan yang dialami oleh anak dalam perkembangannya. Ada beberapa kesulitan-kesulitan yang dihadapi seseorang dalam hubungan sosial di lingkungan sekitarnya. Kesulitan-kesulitan dalam hubungan sosial itu meliputi dua aspek yaitu kecemasan sosial dan kesepian.

- a. Kecemasan sosial. Kecemasan sosial adalah perasaan tidak nyaman dengan adanya kehadiran orang lain yang selalu disertai oleh perasaan malu yang ditandai dengan kejanggalan/kekakuan sehingga memunculkan perilaku menghindar dan ketakutan.
- b. Kesepian. Kesepian yaitu perasaan kurang memiliki hubungan sosial yang diakibatkan ketidakpuasan dengan hubungan sosial yang ada.³⁸

Agar anak terhindar dari kesulitan-kesulitan hubungan sosial di atas, maka perkembangan anak perlu diperhatikan terutama perkembangan sosialnya sejak usia dini. Selain untuk menghindarkan anak dari kesulitan-kesulitan dalam hubungan sosial, tujuan lain dalam mengembangkan kemampuan sosial anak adalah menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan-keterampilan seperti keterampilan peka terhadap orang lain, berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerja sama, memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, mengembangkan aspek perkembangan intelektual, aspek hubungan sosial, aspek perkembangan emosi dan fisiknya, membangun wawasan dan pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya, dan meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat mengembangkan kemampuan hubungan

³⁸ Yeni Widyastuti, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h 96-97.

sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.³⁹

Dengan demikian tujuan pengembangan kemampuan sosial pada anak adalah untuk menghindarkan anak dari berbagai kesulitan-kesulitan yang dialami dalam hubungan sosial, memiliki sikap bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan hasil akademik, serta dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berhubungan sosial dan mengajarkan agar anak dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang serta mengembangkan kemampuan sosial lainnya. Kemampuan sosial yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide, atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

Secara lebih khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bekerja sama. Karena dengan memiliki kemampuan bekerja sama, anak juga akan lebih siap dengan berbagai keterampilan baru untuk dapat berpartisipasi dengan dunia yang akan terus berkembang. Melalui pengembangan kemampuan tersebut, maka akan terjadi pembentukan kepribadian pada anak untuk dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui pengalaman langsung. Untuk itu, kemampuan bekerja sama pada anak sangat perlu untuk dikembangkan.

³⁹ Roestiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 17.

Tujuan pengembangan kemampuan bekerja sama adalah untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi dan membina hubungan dengan teman-teman sebaya secara lebih baik dalam kelompok. Sebab, jika anak tidak memiliki kemampuan bekerja sama, anak belum mampu menghargai dan membedakan potensi yang ada pada dirinya dengan potensi orang lain. Selain itu, dengan adanya kemampuan bekerja sama, anak dapat saling tolong-menolong, menimbulkan rasa percaya diri, dan tanggung jawab, serta dapat meningkatkan perkembangan sosial anak dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *outbound* terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksprerimental designs* dengan pendekatan *one group pre-test post-test design*. *Pre-test* dilakukan terlebih dahulu sebelum diberikan tindakan dan *post-test* dilakukan sesudah diberikan tindakan dengan indikator-indikator perkembangan kemampuan bekerja sama pada anak. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan metode *outbound* terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak di dalam proses pembelajaran.

Berikut ini tabel desain penelitian *one group pre-test post-test design* menurut Sugiyono, yaitu:¹

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 110-111.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

<i>PRE-TEST</i>	<i>TREATMENT</i>	<i>POST-TEST</i>
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*)

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu menerapkan metode *outbound* untuk meningkatkan kerja sama pada anak

O₂ : Tes akhir (*post-test*) sesudah perlakuan

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sugiyono juga mengatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.²

Berdasarkan penjelasan di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Anzib Lamnyong tahun ajaran 2018/2019, desa Rukoh, Syiah Kuala Banda Aceh. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Anzib Lamnyong yang berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.118.

pada penelitian ini adalah *probability sampling*. Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.³

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Hamzah B. Uno mengatakan bahwa terdapat beberapa alat pengumpul data yang terdiri dari observasi, interview, kuesioner, tes, jurnal anak, asesmen, pekerjaan siswa, catatan tingkah laku, dan dokumentasi.⁴

Berdasarkan teknik pengumpulan data di atas, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan). Menurut Hamzah B. Uno, dkk., observasi (pengamatan) adalah proses pengambilan data dalam penelitian dengan cara mengamati aktivitas guru dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini dilakukan pada kelompok B di TK Anzib Lamnyong, desa Rukoh, Syiah Kuala, Banda Aceh yang tujuannya hanya mengamati aktivitas anak melalui penerapan metode *outbound* untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama saat proses belajar mengajar berlangsung. Pengamatan yang dilakukan menggunakan pengamatan atau *observasi partisipatif*, dimana peneliti terlibat dalam kegiatan orang yang sedang

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.118-120.

⁴ Hamzah B. Uno, dkk., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 89.

diamati sebagai sumber data penelitian.⁵ Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai tingkat pengembangan kemampuan sosial anak dalam bekerja sama. Data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai pada mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Sugiyono menyatakan instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶ Hal yang senada juga diungkapkan oleh Purwanto dalam Rijal Firdaos, instrumen merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.⁷ Dengan demikian instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar *checklist* observasi yang berisi deskripsi kriteria perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak melalui penerapan metode *outbound*. Sebelum melakukan observasi, peneliti telah menyiapkan lembar observasi dengan indikator yang telah ditetapkan dengan tujuan untuk

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 310.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.148.

⁷ Rijal Firdaos, "Metode Pengembangan Instrumen Pengukuran Kecerdasan Spiritual Mahasiswa", *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2, Agustus 2016, h. 380.

memudahkan peneliti dalam melakukan observasi berdasarkan kriteria yang telah dibuat. Observasi di sini dilakukan langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung.

Indikator yang dipakai dalam mengembangkan perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama adalah indikator menurut standar kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dinyatakan oleh Tutik bahwa indikator bekerja sama pada anak yaitu tidak bermain sendiri, mampu melaksanakan tugas kelompok dan dapat menghargai/memuji teman.⁸ Dimana pencapaian indikator tersebut akan diukur menggunakan skala pengukuran *Rating Scale* dengan rentang skala 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (cukup baik), 1 (kurang baik).⁹ Skala pengukuran yang dipakai juga berpedoman pada rambu-rambu penilaian hasil belajar peserta didik Taman Kanak-kanak yang dibuat oleh Ditjen Mandas DIKNAS 2010 dengan kategori sebagai berikut:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai harapan
- BSB = Berkembang Sangat Baik.¹⁰

⁸ Tutik Alfiana dan Anik Lestaringrum, “Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dalam Bekerja sama pada Anak Didik Kelompok B2 di TK Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar”, *Jurnal Pinus*, Vol. 1, No. 3, Oktober 2015, h. 200.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 141.

¹⁰ Johni Dimyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.106.

2. Validasi Instrumen

Validitas instrumen merupakan suatu hal yang penting karena dengan adanya validitas instrumen ini akan menentukan data penelitian yang valid. Hasil penelitian akan dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Seperti yang dikatakan Sugiyono bahwa instrumen yang valid adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.¹¹ Hal ini juga didukung dengan pernyataan Suharsimi Arikunto yang menyatakan validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen.¹² Dengan demikian, instrumen yang akan digunakan dalam penelitian harus valid atau tepat dan sesuai agar dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sehingga instrumen itu dapat dinyatakan sebagai instrumen yang tepat dan baik untuk digunakan.

Penelitian ini menggunakan jenis validitas instrumen dengan pengujian validitas konstruk (*construct validity*). Dalam pengujian validitas konstruk ini, instrumen yang digunakan disusun berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dan dilandasi dengan teori-teori yang relevan, kemudian diuji dan dikonsultasikan dengan pendapat ahli.¹³ Instrumen yang valid dan dapat digunakan adalah instrumen yang telah melewati perbaikan-perbaikan melalui konsultasi dengan pendapat ahli.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 172-173.

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 211.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 177.

3. Reliabilitas Instrumen

Setelah uji validitas, instrumen diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas instrumen penting untuk dilakukan karena uji reliabilitas ini akan menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama serta dengan menggunakan instrumen yang reliabel dalam pengumpulan data, maka hasil yang diharapkan akan menjadi reliabel.¹⁴ Untuk itu, suatu instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang baik apabila instrumen yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur.

Dalam penelitian ini, instrumen akan dipakai beberapa kali untuk mengukur suatu fenomena dengan responden yang sama namun dalam waktu yang berbeda. Dengan demikian, reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji *test-retest* yang dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden dengan instrumen yang sama, responden yang sama namun dalam waktu yang berbeda.¹⁵ Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan yang berikutnya, apabila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel.

Dalam menguji reliabilitas digunakan uji korelasi *Rank/Spearman* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 173.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 184.

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Berdasarkan kriteria pengujian dengan menggunakan tabel rho/*rank spearmen* yaitu terima H_0 jika $\rho_{hitung} < \rho_{tabel}$ dan tolak H_0 jika $\rho_{hitung} > \rho_{tabel}$ dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada kesesuaian

H_a : Ada hubungan/kesesuaian.¹⁶

Setelah melakukan pengujian diperoleh H_0 ditolak dan H_a diterima karena $\rho_{hitung} (0,903) > \rho_{tabel} (0,591)$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a terdapat hubungan yang signifikan antara percobaan pada instrumen pertama dan kedua, maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian. Karena analisis data merupakan satu langkah yang tujuannya untuk menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yang tujuannya untuk menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka yang akan

¹⁶ Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*, (Jakarta: Adikita, 2013), h. 173.

menjelaskan karakteristik individu atau kelompok yang di teliti. Dalam penelitian ini, teknis analisis data dilakukan dengan:

a. Uji-t.

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai t_{hitung} , maka dilakukan pengujian hipotesis dengan Uji-t sebagai berikut:

Rumus Uji-t Supardi:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

- d_i = Selisih skor sesudah dengan skor sebelum dari setiap subjek (i)
- M_d = Rerata dari *gain* (d)
- X_d = deviasi skor *gain* (d) terhadap reratanya ($X_d = d_i - M_d$)
- X_d^2 = Kuadrat deviasi skor *gain* terhadap reratanya
- n = Banyaknya sampel (subjek penelitian).

b. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya hasil dari uji-t (t_{hitung}) akan dibandingkan dengan nilai t (t_{tabel}) dari tabel distribusi t . Cara

menentukan nilai t_{tabel} didasarkan pada taraf signifikan $t_{\text{tabel}}: \alpha = 0.05$,
 $dk = n - 1 = 11$. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tolak (H_0), jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dan

Terima (H_0), jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$.¹⁷

c. Daftar distribusi frekuensi

Daftar ini berguna untuk memberikan gambaran kepada pembaca mengenai hasil dari suatu penelitian. Langkah-langkah untuk membuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama dilakukan sebagai berikut:

1) Tentukan rentang, yaitu data terbesar (minimal) dikurang data terbesar (maksimal).

2) Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan

Banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$, dengan hasil yang dibulatkan ke angka yang lebih kecil atau lebih besar, misal: 7,286 dapat dibulatkan ke angka 7 atau 8 untuk membuat banyak kelas.

3) Tentukan rentang kelas interval P dengan aturan

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

4) Pilih ujung kelas bawah interval pertama. Untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari

¹⁷ Supardi, *Aplikasi Statistik dalam Penelitian...*, h. 325.

data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.¹⁸

Selain daftar distribusi frekuensi, data variabel penelitian perlu kriteria atau kategori tingkat pencapaian perkembangan. Adapun kriteria atau kategori yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengkategorian tingkat pencapaian perkembangan secara umum. Sugiyono menyatakan dalam membuat kriteria atau kategori tingkat pencapaian sesuatu dapat dilakukan dengan cara melakukan perhitungan sebagai berikut:¹⁹

Kategori	= (skor tertinggi) X (jumlah indikator) X (jumlah responden)
	= 4 x 6 x 12
	= 288

Pengukuran tingkat pencapaian perkembangan yang dialami anak dapat dilihat berdasarkan kategori keberhasilan anak didik dibawah ini:

Tabel. 3.2 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan

Interval (%)	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH))	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

¹⁸ Sudjana, *Metoda Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 45-48.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 143-144.

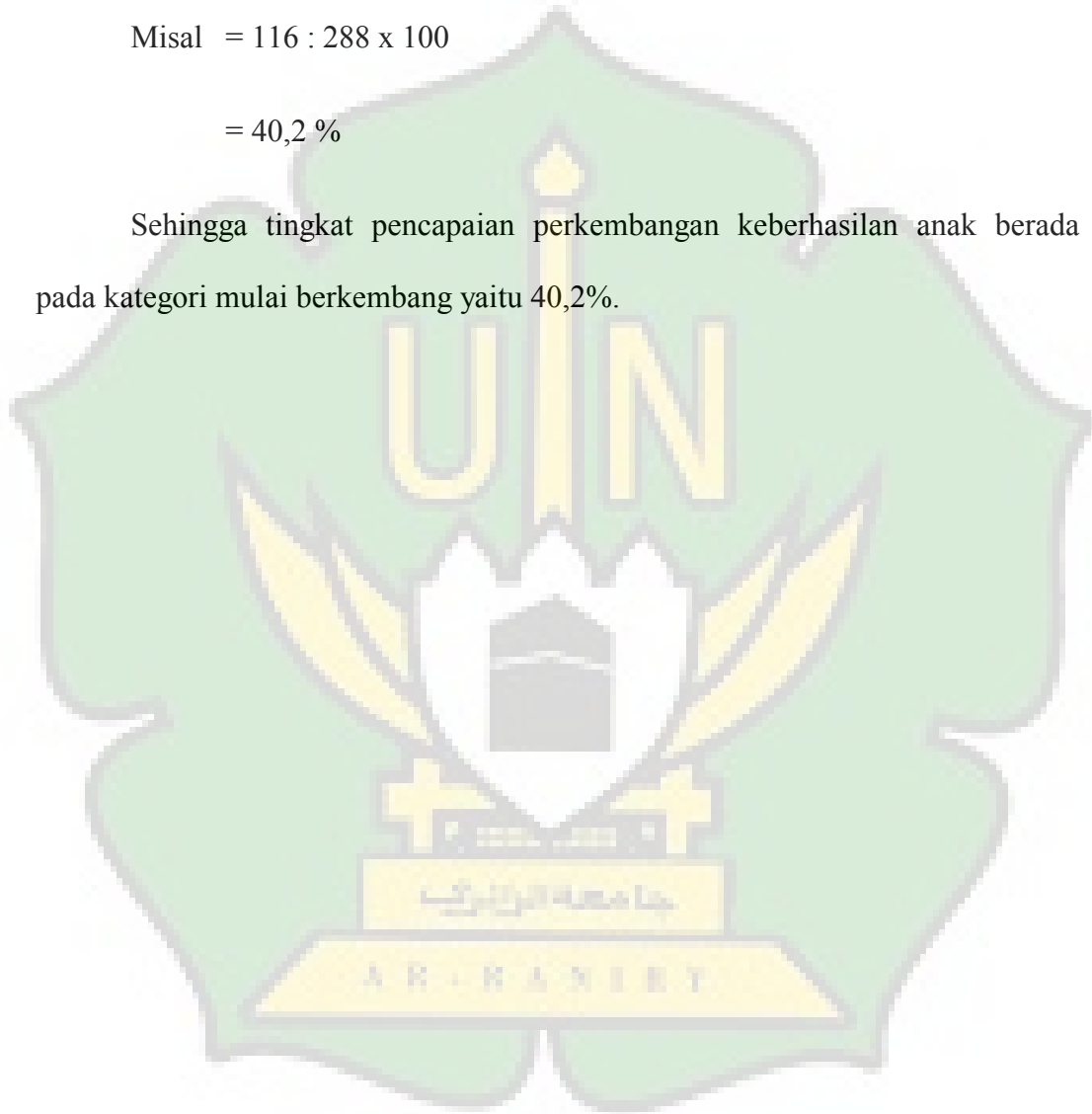
Keterangan:

Nilai dapat dihitung dengan cara total skor yang diperoleh: jumlah total skor x 100%.

$$\text{Misal} = 116 : 288 \times 100$$

$$= 40,2 \%$$

Sehingga tingkat pencapaian perkembangan keberhasilan anak berada pada kategori mulai berkembang yaitu 40,2%.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Anzib Lamnyong yang lokasinya terletak tepat di belakang mesjid Rukoh Utama kota Banda Aceh. TK Anzib juga terletak satu kompleks dengan kantor geucik gampong Rukoh Utama kota Banda Aceh. TK Anzib lamnyong termasuk lembaga pendidikan formal yang memiliki karakteristik pendidikan yang bersifat umum. Penelitian ini dilakukan dengan 7 kali pertemuan terhitung pada tanggal 28 Juli sampai dengan 15 Agustus 2018. Penelitian dilakukan dengan 1 kali pertemuan untuk *pre-test*, 5 kali pertemuan untuk *treatment*, dan 1 kali pertemuan untuk *post-test*.

Penelitian ini dapat terlaksana dengan maksimal tidak terlepas dari bantuan pihak sekolah, baik kepala sekolah, tenaga pendidik, peserta didik yang menjadi subjek penelitian, sarana, dan prasarana maupun hal lain yang mendukung. Adapun tenaga pendidik yang aktif di TK Anzib Lamnyong dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Tenaga Pendidik TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Nama	Jabatan
1.	Halimah	Kepala sekolah
2.	Faridah	Guru Kelas

3.	Ramlah	Guru Kelas
4.	Zainab Ilyas	Guru Pendamping
5.	Fitri Yanti, Amd.	Operator/ Guru pendamping

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok TK B semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Rincian jumlah subjek dalam penelitian ini dapat dilihat berdasarkan tabel dibawah ini:

Tabel 4.2 Rincian Jumlah Peserta Didik Kelompok TK B Anzib Lamnyong Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019

No.	Nama	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	TK B	9	3	12

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian dari populasi yang telah ditetapkan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok TK B Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh tahun ajaran 2018/2019 yang berusia 5-6 tahun. Adapun subjek penelitian berjumlah 12 anak yang diklasifikasikan menjadi 9 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data merupakan suatu informasi yang dapat menggambarkan suatu keadaan atau kondisi suatu masalah. Untuk itu, data hasil penelitian pada penulisan ini didapat dari data yang diperoleh selama dilakukan penelitian pada TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh. Adapun data yang diperoleh

melalui penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu data sebelum dilakukannya tindakan (*pre-test*) dan data sesudah dilakukannya tindakan (*post-test*). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan metode *outbound* untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh tersebut, penulis akan menjabarkan data hasil penelitian yang diperoleh sebelum tindakan (*pre-test*) dan sesudah tindakan (*post-test*) dilakukan. Adapun data yang diperoleh untuk penelitian ini dihitung berdasarkan hasil perhitungan skor dari setiap nilai yang telah ditetapkan pada setiap indikator perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Berikut hasil skor data *pre-test* dan *post-test*:

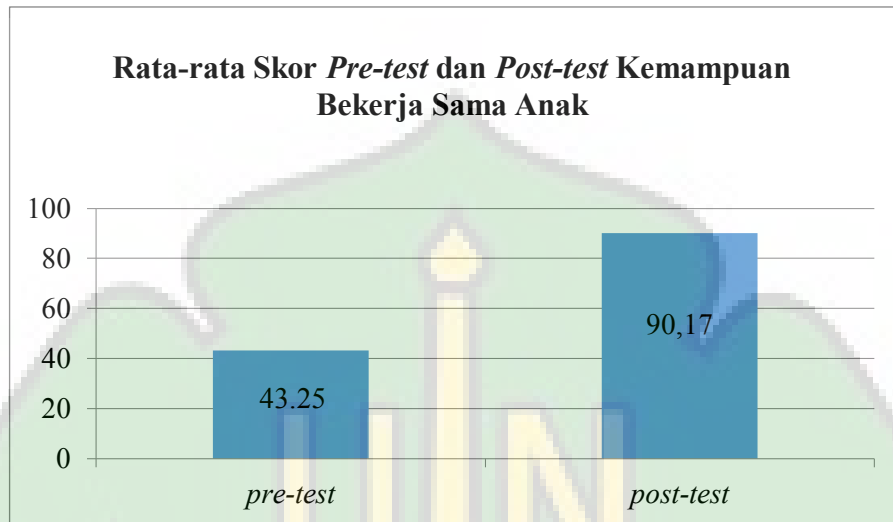
Tabel 4.3 Skor Perolehan Tingkat Perkembangan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak

No.	Responden	Skor Perolehan	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	A1	45	100
2.	A2	29	79
3.	A3	54	91
4.	A4	45	96
5.	A5	50	100
6.	A6	45	87
7.	A7	33	96

8.	A8	45	96
9.	A9	45	79
10.	A10	45	67
11.	A11	38	100
12.	A12	45	91
Jumlah skor		519	1082
Rata-rata Skor		43,25	90,17
Skor tertinggi		54	100
Skor terendah		29	67

Adapun hasil skor untuk mengetahui tingkat perkembangan kemampuan bekerja sama pada anak diperoleh dengan cara mengisi lembar observasi yang berisi karakteristik kemampuan bekerja sama yang telah ditetapkan. Berdasarkan data yang telah dihitung di atas, terlihat bahwa hasil skor penilaian untuk tingkat perkembangan kemampuan bekerja sama pada anak saat *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. *Pre-test* dilakukan pada 28 Juli 2018 dengan perolehan skor tertinggi adalah 54 dan skor terendah adalah 29 serta diperoleh skor rata-rata 43,25. Pada 15 Agustus 2018 dilakukan *post-test* dengan perolehan skor tertinggi adalah 100 dan skor terendah adalah 67 serta skor rata-rata 90,17.

Hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut dapat dilihat dari diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Rata-rata Skor *Pre-test* dan *Post-test*

Dari diagram batang di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak melalui penerapan metode pembelajaran *outbound* yang telah dilakukan. Hal ini terlihat dari perbedaan skor penilaian yang didapat pada kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan data di atas, maka data ini diolah menggunakan rumus distribusi frekuensi yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Data hasil *pre-test*

Rentang = Data maksimum - Data minimum

= 54-29

= 25

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 (\log 12)$$

$$= 1 + 3,3 (1,07)$$

$$= 1 + 3,531$$

$$= 4,5 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

$$\text{Panjang Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$= \frac{25}{4}$$

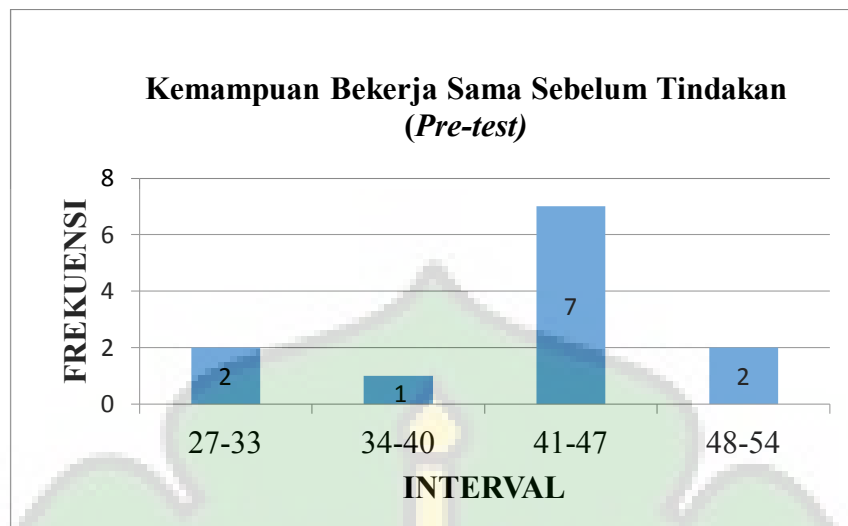
$$= 6,25 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

Adapun skor *pre-test* yang didapat, maka disederhanakan dalam tabel distribusi frekuensi di bawah ini, yaitu:

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi *Pre-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persen (%)
1.	27-33	2	17
2.	34-40	1	8
3.	41-47	7	58
4.	48-54	2	17
Jumlah		12	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *pre-test* di atas, maka data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Batang Kemampuan Bekerja Sama Anak saat *Pre-test*

Tabel dan diagram batang di atas menunjukkan bahwa frekuensi kemampuan bekerja sama anak sebelum dilakukan tindakan (*pre-test*) paling banyak terletak pada interval 41-47 sebanyak 7 orang atau sekitar 58% dan yang paling sedikit terletak pada interval 34-40 sebanyak 1 orang atau sekitar 8% dari jumlah subjek yang menjadi sampel penelitian.

b) Data hasil *post-test*

Rentang = Data maksimum - Data minimum

$$= 100 - 67$$

$$= 33$$

$$\text{Banyak Kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 (\log 12)$$

$$= 1 + 3,3 (1,07)$$

$$= 1 + 3,531$$

$$= 4,5 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

$$Panjang\ Kelas = \frac{Rentang}{Banyak\ Kelas}$$

$$= \frac{33}{4}$$

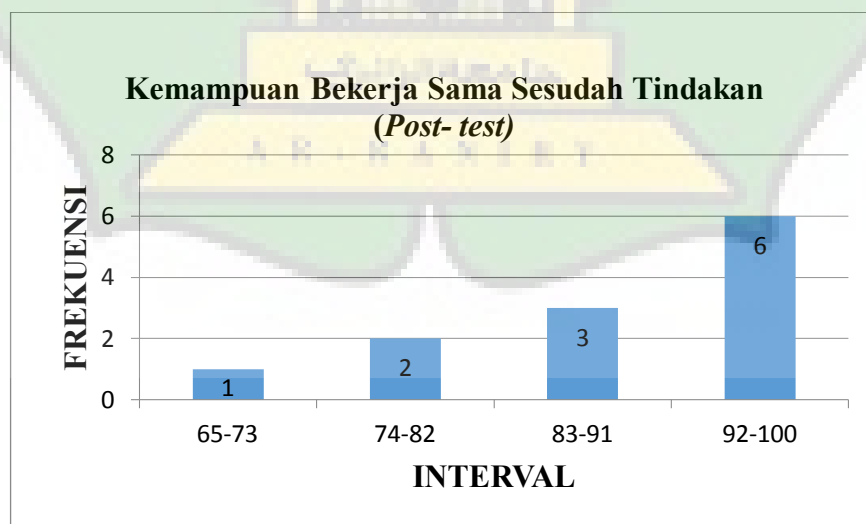
= 8,25 dibulatkan menjadi 9

Adapun skor *post-test* yang didapat, maka disederhanakan dalam tabel distribusi frekuensi di bawah ini, yaitu:

Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi *Post-test*

No.	Interval	Frekuensi	Persen (%)
1.	65-73	1	8
2.	74-82	2	17
3.	83-91	3	25
4.	92-100	6	50
Jumlah		12	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *pre-test* di atas, maka data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Batang Kemampuan Bekerja Sama Anak saat *Post-test*

B. Analisis Penelitian

1. Uji-t

Tabel 4.6 Tabel Penolong Uji-t

No.	Responden	Skor Perolehan		Gain (d) Y-X	Xd d _i -M _d	Xd ²
		Pre-test (X)	Post-test (Y)			
1	A1	45	100	55	8	64
2	A2	29	79	50	3	9
3	A3	54	91	37	-10	100
4	A4	45	96	51	4	16
5	A5	50	100	50	3	9
6	A6	45	87	42	-5	25
7	A7	33	96	63	16	256
8	A8	45	96	51	4	16
9	A9	45	79	34	-13	169
10	A10	45	67	22	-25	625
11	A11	37	100	63	16	256
12	A12	45	91	46	-1	1
Jumlah (Σ)				564	0	1546

1) Nilai rata-rata dari *gain* (d):

$$\begin{aligned}
 M_d &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{564}{12} = 47
 \end{aligned}$$

2) Menentukan nilai t_{hitung} :

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{47}{\sqrt{\frac{1.546}{12(12-1)}}}$$

$$t = \frac{47}{\sqrt{\frac{1.546}{132}}}$$

$$t = \frac{47}{\sqrt{11,71}}$$

$$t = \frac{47}{\sqrt{3,4}}$$

$$t = 13,823$$

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan Uji-t, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yang tujuannya untuk mengetahui apakah rumusan masalah yang diajukan diterima atau tolak. Adapun hipotesis yang telah diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Penerapan metode *outbound* tidak berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak.

H_a : Penerapan metode *outbound* berpengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil t_{hitung} (Uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor tes awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*).

Adapun kriteria pengujian hipotesis yang dipakai adalah:

Tolak H_0 , jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan

Terima H_0 , jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Berdasarkan kriteria tersebut dapat dinyatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak apabila t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , dan hipotesis akan diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara menentukan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan (0.05) dengan derajat kebebasan ($dk = n-1$). Sehingga melalui cara tersebut diperoleh nilai t_{tabel} sebagai berikut:

$$t_{tabel} : \alpha = 0.05, dk = n-1 = 11 \\ = 2,201$$

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dihitung diperoleh nilai t_{tabel} 2,201. Maka diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , yaitu $13,823 > 2,201$, sehingga dengan demikian terjadi penolakan pada H_0 dan penerimaan pada H_a yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan skor sebelum tindakan (*pre-test*) dan sesudah tindakan (*post-test*). Untuk itu, hasil hipotesis di atas menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode *outbound* pada pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak karena hasil uji hipotesis menunjukkan H_a diterima.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Penerapan Metode *Outbound* untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerja Sama pada Anak

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa variabel penerapan metode *outbound* memberikan pengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada

anak di TK Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh. Secara keseluruhan, jika ditinjau dari data yang diperoleh, maka tingkat perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak sebelum dan sesudah tindakan penerapan metode *outbound* dalam proses belajar mengajar menunjukkan perbedaan tingkat perkembangan yang signifikan. Perbedaan tersebut tergambar dari hasil data *pre-test* dan *post-test*. Terkait dengan data hasil *pre-test* dan *post-test*, didapat nilai dari total skor untuk *pre-test* sebesar 43,25% dan untuk *post-test* sebesar 90,17%. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outbound* memberikan pengaruh terhadap peningkatan perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak dengan kriteria penilaian berkembang sangat baik (BSB). Adapun pembahasan data hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

a. *Pre-test*

Analisis data awal untuk mengetahui perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama melalui penerapan metode *outbound* di TK Anzib Lamnyong didasarkan pada 6 indikator kemampuan bekerja sama pada anak usia 5-6 tahun yang telah ditetapkan, yaitu: berinteraksi/mau bergabung dengan teman dalam permainan secara berkelompok, membina hubungan dengan teman dalam permainan secara berkelompok, bertanggungjawab menyelesaikan kegiatan dalam permainan secara berkelompok, terlibat aktif dengan teman dalam permainan secara berkelompok, membantu teman yang kesulitan melakukan permainan

secara berkelompok, dan menghargai teman dalam permainan secara berkelompok.

Data hasil kegiatan yang dilakukan saat *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kemampuan bekerja sama pada anak tergolong rendah yaitu berada pada tahap mulai berkembang. Kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data hasil *pre-test* adalah kegiatan menyusun kartu huruf menjadi satu kata bermakna yang dilakukan secara berkelompok. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melihat tingkat perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama tahap awal pada anak sebelum dilakukan tindakan. Dalam mengikuti proses tersebut, anak terlihat kurang berpartisipasi, kurang bersemangat dan sibuk dengan kegiatan sendiri. Ketika guru mengarahkan anak untuk melakukan permainan secara berkelompok, sebagian kecil dari anak ada yang sudah paham mengenai konsep bekerja sama dalam menyelesaikan permainan. Namun, secara keseluruhan permainan tetap dilakukan secara individu oleh anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak tergolong rendah dan berada pada tahap mulai berkembang dengan kategori skor tingkat pencapaian keberhasilan kemampuan anak sebesar 43.25%.

b. Treatment

Berdasarkan perolehan data hasil *pre-test* tersebut, peneliti melakukan *treatment* sebagai langkah untuk membantu mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak melalui penerapan metode *outbound* saat proses

pembelajaran berlangsung. Adapun metode *outbound* yang diterapkan adalah jenis *fun outbound/semi outbound* yaitu kegiatan pembelajaran di alam terbuka yang hanya melibatkan permainan ringan, menyenangkan, dan berisiko pengembangan bagi peserta didik. *Treatment* dilakukan di alam terbuka yaitu di balai desa dan lapangan yang berada di lingkungan sekitar kantor geucik desa Rukoh Banda Aceh sebanyak 5 kali.

Adapun kegiatan yang dilakukan saat *treatment* adalah melalui permainan-permainan ringan seperti: (a) permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok kecil, (b) permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok besar, (c) permainan kereta balon dan memasukkannya kedalam keranjang secara berkelompok, (d) permainan tusuk balon secara berkelompok, dan (e) permainan memindahkan air dari ember ke dalam botol menggunakan spon secara berkelompok. Permainan-permainan tersebut digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak yang sesuai dengan indikator penilaian yang telah ditetapkan. Untuk setiap *treatment* yang dilakukan, peneliti hanya memilih dan menggunakan satu permainan.

Setiap kegiatan yang dilakukan saat *treatment* memberikan pengaruh terhadap perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak. Hal ini terlihat dari sikap anak yang sangat antusias untuk berpartisipasi melakukan permainan yang telah disediakan. Tingkat perkembangan kemampuan anak diukur dari indikator penilaian tingkat pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak yang telah ditetapkan. Pada indikator kemampuan berinteraksi/mau bergabung dengan teman sudah terlihat berkembang dengan baik

untuk semua anak yang menjadi sampel pada saat *treatment* dilakukan. Secara keseluruhan, sebagian besar anak terlihat sangat senang ketika melakukan permainan dan sudah mulai mau bermain dengan semua teman tanpa pilih-pilih dalam kelompok yang telah ditetapkan oleh guru untuk setiap permainan yang dilakukan dalam waktu yang berbeda. Untuk indikator kemampuan membina hubungan dengan teman dalam permainan secara berkelompok, anak juga menunjukkan perkembangan yang baik. Kemampuan berkomunikasi anak dalam kelompok tampak ketika sebagian kecil anak mampu menjadi pemimpin di dalam kelompok untuk bekerja sama menyusun strategi menyelesaikan permainan yang dilakukan. Namun, kemampuan membina hubungan dengan teman ini belum tampak pada diri semua anak sebagaimana halnya kemampuan berinteraksi/mau bergabung dengan teman dalam kelompok yang sangat cepat berkembang. Pada kemampuan membina hubungan dengan teman ini, hanya sebagian kecil anak yang mampu mengutarakan pendapat dan mampu memimpin teman-teman dalam menyelesaikan permainan. Untuk sebagian besar anak lainnya, walaupun belum mampu menjadi pemimpin, mereka sudah mampu mengutarakan pendapat baik kepada teman maupun guru saat melakukan permainan. Selanjutnya, untuk indikator kemampuan bertanggungjawab menyelesaikan kegiatan dalam permainan secara berkelompok, saat *treatment* terlihat beberapa anak sudah mampu bertanggungjawab dalam melakukan permainan sampai tuntas. Namun, ada juga beberapa anak yang hanya mampu melakukan permainan di dalam kelompok dengan bertanggungjawab tapi tidak sampai tuntas dalam menyelesaikan permainannya. Kemudian pada indikator anak terlibat aktif dengan

teman dalam permainan secara kelompok sangat jelas terlihat pengembangannya. Hal ini ditunjukkan dari antusias anak dalam melakukan permainan yang dilihat dari tingkat ketepatan dan kecepatan anak dalam menyelesaikan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Selanjutnya, untuk indikator membantu teman yang kesulitan melakukan permainan secara berkelompok, anak juga menunjukkan pengembangan yang sangat baik, mulai dari sikap anak yang tidak peduli dan belum menunjukkan sikap untuk saling membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan, sampai pada sikap anak yang menunjukkan sikap secara spontan untuk saling membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan. Pada indikator terakhir, yaitu menghargai teman dalam permainan secara berkelompok juga menunjukkan pengembangan yang baik. Hal ini ditunjukkan oleh perubahan sikap anak suka mengejek teman ketika melakukan kesalahan dalam permainan menjadi anak yang lebih menghargai teman dengan cara memberi saran kepada teman dalam melakukan permainan kelompok tanpa mengejek jika teman melakukan kesalahan dalam bermain.

c. *Post-test*

Analisis data akhir menunjukkan bahwa penerapan metode *outbound* memberikan pengaruh terhadap pengembangan kemampuan bekerja sama pada anak. Hal ini diukur dari 6 indikator kemampuan bekerja sama pada anak yang dilakukan melalui permainan kolase menggunakan media kacang hijau secara berkelompok di balai desa. Melalui kegiatan tersebut, anak sangat bersemangat

untuk melakukan permainan secara berkelompok. Secara keseluruhan, pada kegiatan permainan kolase kacang hijau secara berkelompok yang didasarkan pada 6 indikator pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak menunjukkan peningkatan pengembangan kemampuan yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB). Adapun pengaruh dari penerapan metode *outbound* ialah mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak agar berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

2. Tingkat Pengembangan Kemampuan Bekerja Sama pada Anak Melalui Penerapan Metode *Outbound*

Tingkat pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak yang diperoleh dari data hasil observasi sebelum perlakuan terdapat 12 orang anak yang mempunyai kemampuan bekerja sama dengan kategori mulai berkembang yang tergolong rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua anak yang menjadi sampel penelitian mempunyai tingkat perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama yang berada pada tahap mulai berkembang. Namun, hal yang berbeda terlihat pada hasil observasi setelah perlakuan ada 11 anak yang mempunyai kemampuan bekerja sama dengan kategori berkembang sangat baik dan 1 orang anak yang mempunyai kemampuan bekerja sama dengan kategori berkembang sesuai harapan. Sehingga secara keseluruhan, kemampuan bekerja sama pada anak setelah dilakukan penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran menunjukkan perkembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama yang tergolong pada kategori berkembang sangat baik (BSB).

Dengan demikian peneliti simpulkan bahwa penerapan metode *outbound* dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak kelompok TK B Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh. Adapun deskripsi pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama anak melalui penerapan metode *outbound* terlihat dari peningkatan hasil perolehan total poin rata-rata dari setiap indikator yang telah ditetapkan, yaitu: (1) kemampuan berinteraksi/mau bergabung dengan teman pada anak dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,67 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,83, (2) kemampuan anak membina hubungan dengan teman dalam permainan secara berkelompok dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,33 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,41, (3) bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan permainan secara berkelompok dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,41 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,92, (4) anak mampu terlibat aktif dalam permainan secara berkelompok dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,5 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,58, (5) anak mampu membantu teman yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan secara berkelompok dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,58, dan (6) anak mampu menghargai teman dalam permainan secara berkelompok dari nilai rata-rata yang diperoleh sebelum tindakan sebesar 1,91 dan meningkat setelah dilakukan tindakan menjadi 3,33. Secara keseluruhan indikator yang telah ditetapkan diperoleh total poin rata-rata sebelumnya sebesar 8,83 dan meningkat setelah perlakuan menjadi 21,7.

Berdasarkan hasil analisis sebelum tindakan dan sesudah tindakan terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama melalui penerapan metode *outbound* dengan skor nilai rata-rata sebelum tindakan sebesar 43,25% dan skor nilai rata-rata setelah tindakan sebesar 90,17. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak kelompok TK B anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh dengan tingkat pencapaian keberhasilan sebesar 90,17% yang berada pada kategori pencapaian berkembang sangat baik (BSB).



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan perolehan data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak kelompok TK B Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh. Hal tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis menggunakan “uji-t” dengan kriteria hipotesis H_0 ditolak apabila t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , dan hipotesis H_a akan diterima apabila t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya H_0 di tolak dan H_a diterima.

Dengan demikian pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak saat penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran dapat diketahui melalui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*. Adapun skor nilai rata-rata *pre-test* sebesar 43,25 dan meningkat perkembangannya ketika dilakukan *post-test* dengan perolehan skor nilai rata-rata sebesar 90,17.

Berdasarkan perbedaan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa penerapan metode *outbound* untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak usia dini di kelompok TK B Anzib Lamnyong desa Rukoh Banda Aceh memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengembangan kemampuan sosial

dalam bekerja sama pada anak dengan kategori tingkat pencapaian keberhasilan anak berada pada tahap berkembang sangat baik (BSB).

Pengaruh penerapan metode *outbound* terhadap pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama tersebut terlihat dari perubahan sikap yang ditunjukkan oleh anak ketika melakukan kegiatan. Adapun beberapa perubahan sikap tersebut meliputi sikap anak yang sangat antusias untuk berpartisipasi dalam melakukan kegiatan yang disediakan. Secara keseluruhan semua anak sudah mau bergabung dengan semua teman, mampu membina hubungan baik dengan teman, memiliki rasa tanggungjawab yang sama untuk melakukan tugas dalam kelompok permainan, terlibat aktif dengan teman dalam permainan secara berkelompok, menunjukkan sikap membantu teman yang kesulitan melakukan permainan secara berkelompok, dan mulai menghargai teman dalam permainan secara berkelompok. Selain itu, anak juga menunjukkan sikap yang cenderung lebih suka dan senang melakukan sesuatu secara bersama-sama.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan di atas, adapun saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak dapat berkembang apabila pendidik memberi stimulus berupa kegiatan-kegiatan pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi salah satunya metode *outbound*.

2. Penulis berharap metode *outbound* ini dapat diterapkan di sekolah sebagai salah satu metode pembelajaran di alam terbuka karena metode ini adalah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
3. Selain untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam bekerja sama, metode *outbound* juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan lain pada anak, seperti kognitif, bahasa, karakter dan lain sebagainya. Untuk itu, diharapkan semoga akan ada penelitian lain menggunakan metode yang sama namun pengembangan aspek perkembangan anak yang berbeda, terkhusus untuk wilayah Aceh.
4. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil penelitian terlihat jelas tingkat kemampuan sosial bekerja sama pada anak perempuan lebih rendah dari pada anak laki-laki. Untuk itu, diharapkan semoga akan ada penelitian lain untuk kategori unsur perbedaan “gender” dalam penerapan metode *outbound* pada anak usia dini.
5. Secara umum, penulis juga berharap metode *outbound* ini dapat digunakan dalam mengembangkan penelitian yang akan datang mengenai aspek lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, Tutik dan Anik Lestarinigrum. (2015). "Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak dalam Bekerja sama pada Anak Didik Kelompok B2 di TK Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar". *Jurnal Pinus*, Vol. 1, No. 3.
- Al-Suyuti, Jalal al-Din. (1991). *Lubab al-Nuqul fi Asbab al-Nuzul dalam Tafsir Al-Qur'an al-Azim*. Beirut: al-Fikr.
- Andarbeni, Sari Lisdian. (2013). "Studi tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A dalam Kegiatan Metode Proyek di TK Plus Al-Falah Pungging Mojokerto". *Jurnal BK Unesa*, Vol. 04, No. 01.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- As'ad. (2018). "Metode Mengajar dalam Al-Qur'an Kajian Surat An-Nahl Ayat 125". *Jurnal Al-Irsyad*, Vol. VIII, No. 1, Januari-Juni.
- Asti, Badiatul Muchlisin. (2009) *Fun Outbound-Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asti, Badiatul Muchlisin. (2009) *Fun Game For Kids; 100 Jenis Permainan Rekreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Power Books (IHDINA).
- Dimiyati, Johni. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Djamaluddin, Ancok. (2002). *Outbound Management Training: Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: UII Perss.
- Fadlillah, Muhammad. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Falah, Nailul. (2014). "Efektivitas *Outbound* sebagai Metode Pembelajaran (Studi pada *Outbound* Mahasiswa Jurusan BKI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)". *Jurnal Hisbah*, Vol. 1, No. 1, Juni.
- Farida. (2014). "Upaya Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Psikologi*, vol. 2, No. 1.
- Firdaos, Rijal. (2016). "Metode Pengembangan Instrumen Pengukuran Kecerdasan Spiritual Mahasiswa". *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 11, No. 2.

- Hurlock, Elizabeth B. (1980). *Psikologi Perkembangan: suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (t.th.). *Perkembangan Anak Jilid 5 terjemahan*. Penerbit: Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Isbayani, Nur Shintya, dkk. (2015). "Penerapan Metode *Outbound* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak. *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3 No.1.
- Istiqomah, Nurul, dkk. (2016). "Peningkatan Perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan *Outbound* pada Kelompok B TK Asy-Syafa'ah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Edukasi UNEJ*, Vol. III, No. 2.
- Khasanah, Fitri Uswatun. (2017). "Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui *Team Games Tournament* di Taman Kanak-kanak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 4 Tahun ke-6.
- Khasanah, Ismatul, dkk. (2011). "Permainan sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 1, No. 1.
- K, Roestiyah N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maesaroh, Siti. (2013). "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam". *Jurnal Kependidikan*, Vol. 1, No. 1.
- Masganti. (2015) *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid II*. Medan: Perdana Publishing.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musyarofah. (2017). "Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak ABA IV Mangli Jember Tahun 2016". *Interdisciplinary Journal of Communication*, Vol. 2, No. 1, Juni.
- Mutmainah, Lailatul. (2012). "Inovasi *Outbound* dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Prasekolah di TK Dwi Warna Jaya Kota Surabaya". *Jurnal UNAIR* Surabaya, UNAIR.
- Ningrum, Virgia dan Choirul Anam. (2014). "Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan yang Tinggal Bersama Keluarga". *Jurnal Fakultas Psikologi*, Vol. 2, No. 2.

- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurlaeli, Dwi Agustina. (2011). "Hubungan Antara Interaksi Orangtua dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia 4-6 Tahun di TK Pertiwi Babakan Kalimanah Purbalingga Jawa Tengah". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 1 Tahun ke-4.
- Pratisti, Wiwien Dinar. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Bogor: INDEKS.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIBUD) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Lampiran I tentang Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Rosmala, Dewi. (t.th.). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Salim, Peter dan Yenny Salim. (2002). *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Perss.
- Santrock, John, W. (2001). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistik dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Susanta, Agustinus. (2010). *Outbound Profesional*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Syaodih, Emawulan. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Uno, Hamzah B. dkk. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wantah, Maria J. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Widyastuti, Yeni. (2014). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yunaida, Hana dan Tita Rosita. (2018). “*Outbound* Berbasis Karakter sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini: Studi Kasus di TK Aisyiyah 6 Kota Bandung”. *Jurnal COMM-EDU*, Vol, 1, No. 1.

Yusuf, Kadar M. (2013). *Tafsir Tarbawi*. Jakarta: Darus Salam.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-8554/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2018

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang :**
- bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
 - bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

- Mengingat :**
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 - Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
 - Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 - Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh tanggal 14 November 2017

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA

- : Menunjuk Saudara :

- Dra. Aisyah Idris, M. Ag
- Dewi Fitriani, M. Ed

Sebagai pembimbing Pertama
 Sebagai pembimbing Kedua

untuk membimbing Skripsi:

Nama : Siti Maryam Lembong

NIM : 140210074

Judul Skripsi : Penerapan Metode Outbound Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerja sama pada Anak Usia Dini di TK Anzib Lamnyong Desa Rukoh Banda Aceh.

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DiPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir semester ganjil tahun Akademik 2018/2019

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan tni.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada tanggal : 12 September 2018

An. Rektor
 Dekan



Tembusan

- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
- Ketua Prodi PIAUD FTK
- Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
- Mahasiswa yang bersangkutan;



83

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp: (0651) 7551423 - Fax: (0651) 7553020 Situs : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

mor : B- 6721 /Un.08/TU-FTK/ TL.00/06/2018

28 Juni 2018

np : -

I : Mohon Izin Untuk Mengumpul Data
Menyusun Skripsi

Kepada Yth.

Di -
Tempat

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini memohon kiranya saudara memberi izin dan bantuan kepada:

N a m a : Siti Maryam Lembong
N I M : 140 210 074
Prodi / Jurusan : PIAUD
Semester : VIII
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
A l a m a t : Jl. Lingkar Kampus Lr. Tgk. Di Blang II, Desa Rukoh Banda Aceh

Untuk mengumpulkan data pada:

TK Anzib Lamnyong Desa Rukoh Banda Aceh

Dalam rangka menyusun Skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang berjudul:

Penerapan Metode Outbond Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial dalam Bekerjasama pada Anak Usia Dini di TK Anzib Lamnyong Desa Rukoh Banda Aceh

Demikianlah harapan kami atas bantuan dan keizinan serta kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.



An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha,

M. Said Farzah Ali

BAG.UMUM BAG.UMUM

Kode 7801



**YAYASAN TAMAN KANAK-KANAK ANZIB LAMNYONG
KOTA BANDA ACEH**

**Jln. Utama Desa Rukoh Darussalam Banda Aceh Kec. Syiah Kuala
BANDA ACEH KODE POS : 23112**

Nomor 04/TK/R/2018

Lampiran : -

Hal : Telah melakukan penelitian/pengumpulan Data

Dengan Hormat

Kepala Sekolah Tk Anzib Lamnyong Desa Rukoh kota Banda Aceh,
Menerangkan bahwa :

Nama : Siti Maryam Lembong

Nim : 140 210 074

Fakultas : Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam

Jurusan : PIAUD

Kepada Nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian dan pengambilan Data di TK Anzib Lamnyong Rukoh Banda Aceh dengan Judul : "PENERAPAN METODE OUTBOUND UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA DINI DI TK ANZIB LAMNYONG DESA RUKOH BANDA ACEH" Pada tanggal 28 Juli s/d 15 Agustus 2018.

Banda Aceh, 15 Agustus 2018

Kepala TK Anzib Lamnyong



Nip. 1963 1015 1985 03 2014

Lampiran 4
Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/4
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Identitas diri/Anggota Tubuhku/ Fungsi Anggota Tubuh (Fungsi Mata)
Hari/Tanggal	: Sabtu/28 Juli 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-1 (<i>Pre-test</i>)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah SWT., atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Mengetahui beberapa anggota tubuh dan fungsi-fungsinya

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Tubuh sendiri
2. Gambar huruf-huruf dan media kartu huruf
3. Puzzle
4. Buku kotak-kotak dan buku gambar
5. Krayon
6. Sumber informasi majalah tubuhku

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di luar kelas)
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiatan berkumpul dan materi pagi (dilakukan di dalam kelas)
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Sholawat
 - 5) Bernyanyi menyebutkan huruf
 - 6) Belajar mengenal huruf dengan bantuan media gambar huruf
 - 7) Bernyanyi tentang angka
 - 8) Menjelaskan tema hari ini” fungsi anggota tubuh: Mata”

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

- a. Kegiatan sebelum bermain
 - 1) Menceritakan tentang karakteristik “ mata dan fungsinya”
 - 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan
 - 3) Membentuk anak belajar dalam bentuk beberapa kelompok
 - 4) Adapun kegiatan yang akan dilakukan meliputi:

- a. Menyusun kata “M_E_L_I_H_A_T” menggunakan kartu huruf secara berkelompok
- b. Menyusun puzzle
- c. Menulis angka 1-10 di buku kotak-kotak
- d. Menggambar

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsi perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1	Mempercayai adanya Allah melalui penciptaan anggota tubuh dan fungsinya
	1.2.1	Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan mendapat nikmat penglihatan, pendengaran, bergerak, dan lain sebagainya
	1.2.2	Bersyukur kepada Allah karena mempunyai banyak teman
	2.14.1	Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua
	2.14.2	Memiliki perilaku santun terhadap teman

	4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk motorik kasar 4.3.2 Mampu memegang pensil/krayon menggunakan tiga jari 4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF (2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 3.12, dan 3.15)	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap tema fungsi anggota tubuh 3.2.1 Mengenal perilaku jujur, tidak berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Mengenal macam-macam anggota tubuh beserta fungsinya 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Mengenal konsep lambang dan bunyi	

	huruf pada kata “MELIHAT” 3.12.2 Mengenal konsep angka 3.15.1 Mengenal kegiatan mewarnai sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi fungsi-fungsi anggota tubuh yang disampaikan oleh guru 3.10.2 Memahami tentang apa yang disampaikan oleh guru mengenai fungsi-fungsi anggota tubuh secara sederhana 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai fungsi-fungsi anggota tubuh yang diketahui 3.11.2 Menjawab pertanyaan guru mengenai beberapa fungsi anggota tubuh 4.10.1 Menceritakan secara sederhana beberapa fungsi anggota tubuh yang sudah dipelajari	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, dan 4.2)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat	

	guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/ berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan kartu huruf 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman 2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan 2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan permainan kartu huruf 4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan	

	4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar	
--	--	--

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik



Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/ 4
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Binatang/Macam-macam Binatang/ Binatang Berkaki Dua dan Berkaki Empat (Ayam dan Kambing)
Hari/Tanggal	: Kamis/09 Agustus 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-2 (<i>Treatment</i> Pertama)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah SWT., atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Menyebutkan macam-macam binatang darat yang berkaki dua dan empat
7. Mengetahui beberapa karakteristik binatang darat yang berkaki dua dan berkaki empat.

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat *thayyibah*

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar ayam dan kambing
2. Buku tulis dan buku kotak-kotak
3. Buku gambar
4. Krayon
5. Plastisin
6. Sumber informasi dari internet

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di dalam dan di luar kelas)
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiatan berkumpul dan materi pagi (dilakukan di dalam kelas dan di lapangan):
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Sholawat
 - 5) Bernyanyi sambil absen nama anak
 - 6) Memberikan anak kesempatan untuk bercerita tentang hari kemarin kepada teman-teman
 - 7) Mengatakan tema hari ini adalah tentang “binatang berkaki dua dan berkaki empat”
 - 8) Menirukan suara ayam dan kambing
 - 9) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini
 - 10) Melakukan kegiatan *outbound* untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama melalui permainan “lempar tangkap bola dengan

jilbab dalam kelompok kecil” yang dilakukan di lapangan secara bersama-sama dalam kelompok.

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

a. Kegiatan sebelum bermain

- 1) Menceritakan tentang karakteristik “Ayam dan Kambing”
- 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan
- 3) Membentuk anak belajar dalam bentuk beberapa kelompok
- 4) Adapun kegiatan yang akan dilakukan meliputi:
 - a) Menulis Beberapa huruf dari Kata “A_Y_A_M” dan “K_A_M_B_I_N_G” di buku kerja peserta didik
 - b) Menulis angka 1-10 di buku kotak-kotak
 - c) Anak menggambar Bebas
 - d) Bermain Plastisin

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsi perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran;

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang berkaki dua dan empat	
	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini	
	1.2.2 Bersyukur kepada Allah karena	

	mempunyai banyak teman 2.14.1 Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua 2.14.2 Memiliki perilaku santun terhadap teman 4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggunakan/menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk pengembangan motorik kasar 4.3.2 Mampu memegang pensil/ krayon menggunakan tiga jari saat kegiatan menggambar bebas 4.3.3 Mampu menggunakan kedua tangan saat bermain plastisin 4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF (2.2, 3.2, 3.3,	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap tema macam-macam binatang berkaki	

3.5, 3.12, dan 3.15)	dua dan empat 3.2.1 Mengetahui perilaku jujur, tidak berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Mengetahui macam-macam binatang berkaki dua dan berkaki empat 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Mengetahui konsep lambang dan bunyi huruf pada kata “AYAM dan KAMBING” 3.12.2 Mengetahui konsep angka 3.15.1 Mengetahui kegiatan menggambar sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi macam-macam binatang berkaki dua dan berkaki empat disampaikan oleh guru 3.10.2 Memahami apa yang disampaikan mengenai karakteristik ayam dan kambing 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan 3.11.2 Menjawab pertanyaan guru mengenai karakteristik ayam dan kambing	

	4.10.1 Menceritakan secara sederhana karakteristik ayam dan kambing	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, dan 4.2)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman 2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan sekitar	

	2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dan kegiatan lain 4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar bebas dan bermain plastisin	

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/4
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Binatang/ Macam-macam Binatang/ Binatang yang Hidup di Darat dan di Air (Katak)
Hari/Tanggal	: Jumat/10 Agustus 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-3 (<i>Treatment Kedua</i>)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Mengetahui binatang yang hidup di dua tempat yaitu di darat dan di air
7. Mengetahui karakteristik katak

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar Katak
2. Kertas origami
3. Pulpen untuk membuat mata katak
4. Buku Tulis
5. Buku Kotak-kotak
6. Buku gambar dan krayon
7. Sumber belajar dari internet

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di lapangan dekat di balai desa)
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiatan berkumpul dan materi pagi (dilakukan balai dan di lapangan)
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Bernyanyi sambil absen nama anak
 - 5) Memberikan anak kesempatan untuk bercerita tentang hari kemarin kepada teman-teman
 - 6) Mengatakan tema hari ini adalah tentang “KATAK”
 - 7) Menyanyikan lagu tentang KATAK
 - 8) Melompat seperti katak secara berpasang-pasangan di balai
 - 9) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini
 - 10) Melakukan permainan “lompat katak berpasangan dan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dalam kelompok besar”.

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

a. Kegiatan sebelum bermain

- 1) Menceritakan tentang karakteristik “KATAK”
- 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan
- 3) Membentuk anak belajar dalam beberapa kelompok kegiatan yang akan dilakukan
- 4) Kegiatan yang akan dilakukan meliputi:
 - a) Melipat Origami menjadi “KATAK”
 - b) Menulis huruf “K_A_T_A_K” di buku kerja peserta didik
 - c) Menulis angka 1-10 di buku kotak-kotak
 - d) Menggambar

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsi perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran;

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang yang bisa hidup di dua tempat 1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini 1.2.2 Bersyukur kepada Allah karena	

	mempunyai banyak teman 2.14.1 Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua 2.14.2 Memiliki perilaku santun terhadap teman 4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggunakan/menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk pengembangan motorik kasar 4.3.2 Melakukan gerakan melompat seperti katak 4.3.3 Mampu menggunakan kedua tangan untuk melipat origami menjadi katak 4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF (2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 3.12, dan	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap karakteristik katak 3.2.1 Mengenal perilaku jujur, tidak	

3.15)	berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Menenal beberapa karakteristik katak 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Menenal konsep lambang dan bunyi huruf pada kata “KATAK” 3.12.2 Menenal konsep angka 3.15.1 Menenal kegiatan menggambar dan melipat kertas sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi tentang karakteristik katak 3.10.2 Memahami apa yang disampaikan mengenai karakteristik katak 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan 3.11.2 Menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru mengenai karakteristik katak 4.10.1 Menceritakan secara sederhana karakteristik Katak	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12,	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan	

dan 4.2)	permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/ berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dalam kelompok besar 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman 2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan sekitar 2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dalam kelompok besar dan kegiatan lain 4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap	
------------------------	---	--

	guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menggambar dan melipat kertas origami	

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/4
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Binatang/Macam-macam Binatang/ Binatang yang Hidup di dalam Tanah (Semut)
Hari/Tanggal	: Sabtu/11 Agustus 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-4 (<i>Treatment</i> Ketiga)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Mengetahui binatang yang hidup di dalam tanah
7. Mengetahui karakteristik semut

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar semut merah dan semut hitam untuk dihitung dan dikelompokkan
2. Buku gambar
3. Buku tulis dan buku kotak-kotak
4. Pensil
5. Krayon
6. Lem
7. Sumber Informasi buku tentang semut dan kehidupannya

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di lapangan dekat balai desa)
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiatan berkumpul dan materi pagi (dilakukan di balai dan di lapangan):
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Bernyanyi sambil absen nama anak
 - 5) Memberikan anak kesempatan untuk bercerita bebas
 - 6) Mengatakan tema hari ini adalah tentang “SEMUT”
 - 7) Merangkak seperti Semut secara bersama-sama sambil memegang pundak teman di balai sambil bernyanyi
 - 8) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini
 - 9) Melakukan permainan memasukkan balon ke dalam keranjang dengan menggunakan kepala yang dilakukan di lapangan secara berpasang-pasangan
 - 10) Melakukan permainan kereta balon dan memasukkannya ke dalam keranjang secara berkelompok”

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

a. Kegiatan sebelum bermain

- 1) Menceritakan tentang “SEMUT” dengan buku cerita
- 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan di dalam kelompok
- 3) Ada beberapa kelompok kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak, yaitu:
 - a) Anak membedakan atau mengelompokkan serta menghitung jumlah antara semut merah dan hitam
 - b) Anak mewarnai gambar semut
 - c) Menempel gambar semut di buku gambar khusus hasil karya anak
 - d) Menulis Huruf dan Angka 1-10

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsikan perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran;

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang di dalam tanah seperti semut	
	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini	
	1.2.2 Bersyukur kepada Allah karena	

	mempunyai banyak teman 2.14.1 Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua 2.14.2 Memiliki perilaku santun terhadap teman 4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggunakan/menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk pengembangan motorik kasar 4.3.2 Mampu menggunakan anggota tubuh dalam meniru dan melakukan kegiatan merangkak seperti semut 4.3.3 Mampu memegang pensil/krayon menggunakan tiga jari saat kegiatan mewarnai gambar semut, menulis huruf dan angka 4.3.3 Mampu menggunakan kedua tangan saat menempel gambar semut ke dalam	

	buku gambar	
	4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF (2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 3.12, dan 3.15)	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap tema macam-macam binatang yaitu binatang di dalam tanah 3.2.1 Mengenal perilaku jujur, tidak berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Mengenal karakteristik binatang semut 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Mengenal konsep lambang dan bunyi huruf pada kata “SEMUT” 3.12.2 Mengenal konsep angka dalam kegiatan mengelompokkan dan menghitung jumlah semut 3.15.1 Mengenal kegiatan mewarnai sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi macam-macam binatang yang hidup di tanah 3.10.2 Memahami apa yang disampaikan mengenai karakteristik semut 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan	

	3.11.2 Menjawab pertanyaan guru mengenai karakteristik semut 4.10.1 Menceritakan secara sederhana karakteristik semut	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, dan 4.2)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/ berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan yang dilakukan 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman 2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri	

	yang baik dengan lingkungan sekitar	
	2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan permainan dan kegiatan lain	
	4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan mewarnai dan menempel	

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/5
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Binatang/Macam-macam Binatang/ Binatang di Udara (Kupu-Kupu)
Hari/Tanggal	: Senin/13 Agustus 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-5 (<i>Treatment</i> Keempat)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di udara
7. Mengetahui karakteristik kupu-kupu
8. Mengetahui perkembangbiakan kupu-kupu

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat *thayyibah*

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar kupu-kupu
2. Sketsa gambar kupu-kupu yang akan diwarnai
3. Buku gambar, buku tulis dan buku kotak-kotak
4. Pensil/Krayon
5. Gunting dan Lem
6. Sumber informasi dari nternet

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di lapangan dekat balai desa)
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiataan berkumpul dan materi pagi (dilakukan di balai dan di lapangan)
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Bernyanyi sambil absen nama anak
 - 5) Memberikan anak kesempatan untuk bercerita bebas
 - 6) Mengatakan tema hari ini adalah tentang binatang di udara “KUPU-KUPU”
 - 7) Menjelaskan karakteristik binatang di udara
 - 8) Mempraktekkan gerakan kupu-kupu terbang di udara
 - 9) Meminta anak untuk terbang secara berpasang-pasangan dan bergantian sambil menyanyikan lagu kupu-kupu
 - 10) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini
 - 11) Melakukan permainan “tusuk balon yang secara berkelompok”

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

a. Kegiatan sebelum bermain

- 1) Menceritakan tentang “Metamorfosis Kupu-Kupu”
- 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan
- 3) Membentuk anak belajar dalam bentuk beberapa kelompok
- 4) Ada beberapa kelompok kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak, yaitu:
 - a) Anak mewarnai gambar kupu-kupu
 - b) Anak menggunting dan menepel kupu-kupu dengan bantuan dari guru
 - c) Anak menghitung jumlah kupu-kupu yang telah ditempel di buku gambar
 - d) Menulis Huruf dan Angka 1-10 sebagai suatu kegiatan yang wajib setiap hari

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsi perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran;

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang di udara seperti kupu-kupu	
	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini	
	1.2.2 Bersyukur kepada Allah karena	

	mempunyai banyak teman 2.14.1 Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua 2.14.2 Memiliki perilaku santun terhadap teman 4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggunakan/menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk pengembangan motorik kasar 4.3.2 Mampu meniru dan melakukan gerakan terbang seperti kupu-kupu 4.3.3 Mampu memegang pensil/ krayon menggunakan tiga jari saat kegiatan mewarnai gambar kupu-kupu, menulis huruf dan angka 4.3.4 Mampu menggunakan kedua tangan saat menempel dan menggunting gambar kupu-kupu kedalam buku	

	gambar	
	4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF (2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 3.12, dan 3.15)	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap tema macam-macam binatang yaitu binatang di udara 3.2.1 Mengenal perilaku jujur, tidak berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Mengenal karakteristik kupu-kupu 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Mengenal konsep lambang dan bunyi huruf pada kata “KUPU-KUPU” 3.12.2 Mengenal konsep angka dalam kegiatan menghitung jumlah kupu-kupu yang di tempel 3.15.1 Mengenal kegiatan mewarnai gambar kupu-kupu sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi macam-macam binatang yang hidup di udara 3.10.2 Memahami apa yang disampaikan mengenai karakteristik kupu-kupu 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan	

	3.11.2 Menjawab pertanyaan guru mengenai karakteristik kupu-kupu 4.10.1 Menceritakan secara sederhana karakteristik kupu-kupu	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, dan 4.2)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan yang dilakukan 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman	

	2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan sekitar 2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan permainan dan kegiatan lain 4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan mewarnai dan menempel	

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/5
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Binatang/ Macam-macam Binatang/ Binatang Air (Ikan)
Hari/Tanggal	: Selasa/14 Agustus 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-6 (<i>Treatment</i> Kelima)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Menyebutkan macam-macam binatang yang hidup di air
7. Mengetahui beberapa karakteristik binatang yang hidup di air seperti ikan

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar ikan
2. Sketsa gambar ikan
3. Kertas origami
4. Pulpen
5. Buku gambar, buku tulis dan buku kotak-kotak
6. Pensil
7. Krayon
8. Gunting
9. Lem
10. Sumber belajar dari buku cerita tentang ikan

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di lapangan dekat balai desa)
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiatan berkumpul dan materi pagi (dilakukan di balai desa)
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Bernyanyi sambil absen nama anak
 - 5) Memberikan anak kesempatan untuk bercerita tentang hari kemarin
 - 6) Mengatakan tema hari ini adalah tentang binatang di air laut “ikan”
 - 7) Mengajak anak untuk bersama-sama untuk melipat kertas origami menjadi bentuk ikan
 - 8) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini
 - 9) Melakukan gerakan ikan berenang bersama-sama sambil bernyanyi
 - 10) Melakukan permainan “Memindahkan air dari ember kedalam botol dengan menggunakan spon”.

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

a. Kegiatan sebelum bermain

- 1) Menceritakan tentang karakteristik binatang di air seperti ikan dengan menggunakan media gambar ikan
- 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan
- 3) Membentuk anak belajar dalam bentuk beberapa kelompok kegiatan yang akan dilakukan
- 4) Ada beberapa kelompok kegiatan yang dapat dilakukan oleh, yaitu:
 - a) Menempel kolase sisik ikan secara berkelompok menggunakan kertas origami di sketsa gambar ikan
 - b) Membuat mata dan sisik ikan di kertas origami yang telah di lipat menjadi ikan
 - c) Menempel hasil karya melipat origami berbentuk ikan
 - d) Menulis huruf dan angka 1-10

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsi perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran;

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang yang hidup di air seperti ikan	
	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini	
	1.2.2 Bersyukur kepada Allah karena	

	mempunyai banyak teman 2.14.1 Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua 2.14.2 Memiliki perilaku santun terhadap teman 4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggunakan/menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk pengembangan motorik kasar 4.3.2 Mampu memegang pensil menggunakan tiga jari saat kegiatan menulis huruf dan angka 4.3.3 Mampu menggunakan kedua tangan saat melipat kertas origami dan menempel kolase sisik ikan 4.3.4 Mampu menggunakan Anggota tubuh dalam menirukan gerakan berenang pada ikan	

	4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF (2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 3.12, dan 3.15)	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap tema macam-macam binatang yaitu binatang di air laut seperti ikan 3.2.1 Mengenal perilaku jujur, tidak berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Mengenal karakteristik ikan 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Mengenal konsep lambang dan bunyi huruf pada kata “IKAN“ 3.12.2 Mengenal konsep berhitung dalam kegiatan menghitung angka 1-10 3.15.1 Mengenal kegiatan menempel kolase sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi macam-macam binatang yang hidup di air laut 3.10.2 Memahami apa yang disampaikan mengenai karakteristik ikan 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan 3.11.2 Menjawab pertanyaan guru mengenai karakteristik ikan	

	4.10.1 Menceritakan secara sederhana karakteristik ikan	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, dan 4.2)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berinteraksi/ berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan yang dilakukan 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman 2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan sekitar 2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab	

	dalam melakukan permainan dan kegiatan lain	
	4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menempel kolase sisik ikan	

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ANZIB LAMNYONG

Usia/Kelompok	: 5-6 Tahun
Semester/Minggu	: I/5
Tema/Subtema/Tema Spesifik	: Binatang/Macam-macam Binatang/ Binatang yang Hidup Air (Kura-kura)
Hari/Tanggal	: Rabu/15 Agustus 2018
Model Pembelajaran	: Kelompok
Pertemuan	: Ke-7 (<i>Post-test</i>)

A. MATERI DALAM KEGIATAN

1. Membiasakan membaca doa sebelum dan sesudah belajar
2. Membiasakan menghafal surah-surah pendek
3. Membiasakan membaca doa kebaikan dunia dan akhirat
4. Membiasakan membaca doa untuk kedua orangtua dan doa-doa lainnya
5. Mengenalkan cara bersyukur kepada Allah atas nikmat sehat dan kesempatan dapat belajar hari ini
6. Menyebutkan macam-macam binatang yang hidup air baik di sungai, laut maupun lainnya
7. Mengetahui karakteristik kura-kura

B. MATERI YANG MASUK DALAM PEMBIASAAN

1. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah melalui ciptaan-Nya
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan
5. Membiasakan mengucapkan kalimat thayyibah

C. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. Gambar kura-kura
2. Sketsa gambar kura-kura
3. Stik gambar kelinci dan kura-kura
4. Kacang hijau
5. Buku tulis dan buku kotak-kotak
6. Pensil dan lem
7. Sumber informasi dari internet

D. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Pembukaan (08.00-09.30)

- a. Kegiatan awal (dilakukan di lapangan dekat balai desa):
 - 1) Pengantaran anak
 - 2) Kegiatan Baris-berbaris di luar kelas
 - 3) Senam pagi sambil bernyanyi
- b. Kegiatan berkumpul dan materi pagi (dilakukan di balai):
 - 1) Salam
 - 2) Doa
 - 3) Bertanya keadaan anak
 - 4) Bernyanyi sambil absen nama anak
 - 5) Memberikan anak kesempatan untuk bercerita tentang hari kemarin kepada teman-teman
 - 6) Mengatakan tema hari ini adalah tentang binatang di air laut "KURA-KURA"
 - 7) Menanyakan pengetahuan anak tentang cerita kura-kura dan kelinci
 - 8) Menceritakan cerita tentang kura-kura dan kelinci
 - 9) Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini akan melakukan perlombaan dalam melakukan permainan menempel kolase kura-kura secara berkelompok

2. Kegiatan Inti (09.30-10.15)

a. Kegiatan sebelum bermain

- 1) Menceritakan tentang karakteristik kura-kura dengan menggunakan media gambar kura-kura
- 2) Membimbing anak untuk kegiatan yang akan dilakukan
- 3) Membentuk anak belajar dalam beberapa kelompok kegiatan
- 4) Ada beberapa kelompok kegiatan yang dapat dilakukan, yaitu:
 - a) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita dan bermain peran micro sebagai kura-kura dan kelinci yang akan melakukan perlombaan
 - b) Menulis Huruf yang tersusun pada kata “KURA-KURA”
 - c) Menghitung dan menulis Angka 1-10
 - d) Menempel kolase pada sketsa kura-kura dengan media kacang hijau

b. Kegiatan saat main

- 1) Guru melakukan observasi dan mendeskripsi perilaku anak saat bermain di dalam buku catatan;
- 2) Guru membimbing dan memberi dukungan anak jika ada yang mengalami kesulitan dalam melakukan permainan maupun pekerjaannya;
- 3) Guru bertanya kepada anak secara individu dengan tujuan untuk memperkuat dan mempertinggi kemampuan anak;
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan lain ketika ia telah menyelesaikan permainan sebelumnya;
- 5) Membiasakan anak untuk bersosialisasi dengan teman lainnya dalam menyelesaikan permainan;
- 6) Membimbing anak yang cenderung pasif dan bermain sendiri untuk membiasakan diri ikut terlibat dalam permainan yang dilakukan dalam proses pembelajaran;

c. Kegiatan setelah main

- 1) Merapikan alat main
- 2) Diskusi bagaimana perasaan anak selama melakukan kegiatan bermain
- 3) Memperkuat kembali pengetahuan anak tentang pembelajaran hari ini

3. Kegiatan Penutup (10.15-11.00)

a. Istirahat

- 1) Makan dan minum
- 2) Bermain

b. Kegiatan akhir

- 1) Mengulang pembelajaran hari ini
- 2) Bertanya perasaan anak tentang pembelajaran hari ini
- 3) Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan besok
- 4) Bernyanyi
- 5) Berdoa dan salam

E. RENCANA PENILAIAN

Program Pengembangan dan KD	Indikator	Kriteria Penilaian
NAM (1.1, 1.2, 2.14, 4.1 dan 4.2)	1.1.1 Mempercayai adanya Allah melalui ciptaan-Nya, yaitu binatang di air laut kura-kura	
	1.2.1 Mensyukuri nikmat Allah melalui kesempatan dan kesehatan pada hari ini	
	1.2.2 Bersyukur kepada Allah karena	

	mempunyai banyak teman 2.14.1 Memiliki perilaku santun kepada guru/orang tua 2.14.2 Memiliki perilaku santun terhadap teman 4.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan 4.1.2 Melakukan kegiatan melafalkan ayat-ayat dan doa-doa pilihan 4.2.1 Menunjukkan perilaku sopan terhadap guru dan teman	
FISIK MOTORIK (2.1, 4.3, dan 4.4)	2.1.1 Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan 4.3.1 Menggunakan/menggerakkan anggota tubuh dalam kegiatan senam untuk pengembangan motorik kasar 4.3.2 Mampu memegang pensil menggunakan tiga jari saat kegiatan menulis huruf dan angka 4.3.3 Mampu menggunakan kedua tangan saat menempel kolase menggunakan kacang hijau pada sketsa kura-kura 4.4.1 Mampu melakukan gerakan senam untuk kesehatan tubuh	
KOGNITIF	2.2.1 Rasa penasaran yang tinggi terhadap	

(2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 3.12, dan 3.15)	tema macam-macam binatang yaitu binatang yang hidup di air seperti kura-kura 3.2.1 Mengetahui perilaku jujur, tidak berbohong, tidak marah-marah sebagai contoh akhlak mulia 3.3.1 Mengetahui karakteristik kura-kura 3.5.1 Mengetahui cara memecahkan masalah dalam melakukan kegiatan bermain 3.12.1 Mengetahui konsep lambang dan bunyi huruf pada kata “KURA-KURA” 3.12.2 Mengetahui konsep angka dalam kegiatan menghitung dan menulis angka 1-10 3.15.1 Mengetahui kegiatan menempel kolase sebagai aktivitas seni	
BAHASA (3.10, 3.11 dan 4.10)	3.10.1 Mendengarkan materi macam-macam binatang yang hidup di air laut dan karakteristik kura-kura 3.10.2 Memahami apa yang disampaikan mengenai karakteristik kura-kura 3.11.1 Mengutarakan beberapa pertanyaan mengenai materi yang disampaikan 3.11.2 Menjawab pertanyaan guru mengenai karakteristik kura-kura	

	4.10.1 Menceritakan secara sederhana karakteristik kura-kura 4.10.2 Menceritakan kembali secara sederhana cerita lomba sikura-kura dan kelinci saat bermain peran micro menggunakan stik gambar	
SOSIAL-EMOSIONAL (2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, dan 4.2)	2.6.1 Taat dan patuh terhadap aturan yang berlaku saat melakukan kegiatan 2.7.1 Menunjukkan sikap sabar menunggu giliran untuk melakukan kegiatan permainan 2.7.2 Menunjukkan sikap membina hubungan yang baik seperti mendengarkan saat guru atau teman berbicara 2.9.1 Menunjukkan sikap saling membantu antar teman 2.10.1 Memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam kegiatan tanpa mengejek 2.10.2 Memuji teman yang berhasil menyelesaikan kegiatan permainan dengan baik 2.11.1 Menunjukkan sikap mau berpartisipasi dengan teman pada kegiatan permainan 2.11.2 Menunjukkan sikap mau berinteraksi dengan semua teman	

	2.11.3 Menunjukkan sikap penyesuaian diri yang baik dengan lingkungan 2.12.1 Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam melakukan permainan dan kegiatan lain 4.2.1 Menunjukkan sikap santun terhadap guru dan teman	
SENI (2.4 dan 4.15)	2.4.1 Bersih dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 2.4.2 Rapi dalam berpakaian dan melakukan kegiatan 4.15.1 Menunjukkan hasil karya melalui kegiatan menempel kolase menggunakan media kacang hijau	

Keterangan: **Kriteria Penilaian**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Mengetahui,

Guru Kelas,

Peneliti,

Faridah

Siti Maryam Lembong

KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetik
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan percaya diri
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
- 2.11 Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab
- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
- 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

- 3.2 Mengetahui perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.4 Mengetahui cara hidup sehat
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.6 Mengetahui benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, dan transportasi)
- 3.8 Mengetahui lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
- 3.9 Mengetahui teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain
- 3.13 Mengetahui emosi diri dan orang lain
- 3.14 Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni
- 4.1 Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.2 Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- 4.4 Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat

- 4.5 Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
- 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.8 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
- 4.9 Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
- 4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
- 4.11 Menunjukkan kemampnan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Lampiran 5
Lembar Rubrik Penilaian Kemampuan Anak

Rubrik Penilaian

Perkembangan Kemampuan Bekerja Sama Anak

(Lingkari skor yang sesuai karakteristi indikator dengan aktivitas anak)

Indikator	Karakteristik	Skor
Berinteraksi/mau Bergabung dengan Teman	Anak berinteraksi atau bergabung dengan semua teman dalam permainan secara berkelompok	4
	Anak berinteraksi atau bergabung dengan sebagian besar teman dalam permainan secara berkelompok	3
	Anak berinteraksi atau bergabung dengan sebagian kecil teman dalam permainan secara berkelompok	2
	Anak tidak mau berinteraksi atau bergabung dengan teman (bermain sendiri)	1
Membina Hubungan dengan Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Anak dapat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya, mengutarakan pendapat dan mampu menjadi pemimpin dalam permainan	4
	Anak dapat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya, mengutarakan pendapat namun belum mampu menjadi pemimpin dalam permainan	3
	Anak dapat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya, namun belum mampu mengutarakan pendapat kepada teman dalam melakukan permainan secara bebas	2
	Anak belum mampu berkomunikasi dengan baik	1
Bertanggung Jawab Menyelesaikan Kegiatan dalam Permainan secara Berkelompok	Anak mau berpartisipasi dan bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan permainan kelompok dengan tuntas	4
	Anak mau berpartisipasi dan bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan permainan kelompok namun tidak tuntas	3
	Anak mau berpartisipasi namun tidak mampu bertanggung jawab untuk menyelesaikan permainan dalam kelompok	2
	Anak tidak berpartisipasi dan tidak bertanggung jawab menyelesaikan permainan dalam kelompok	1

Terlibat Aktif dengan Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Anak mampu bermain dengan tepat dan cepat dalam permainan kelompok sesuai aturan permainan kelompok yang telah ditetapkan	4
	Anak mampu bermain dengan tepat namun kurang cepat dalam menyelesaikan permainan kelompok yang dilakukan	3
	Anak mampu bermain dengan cepat namun belum tepat melakukan permainan kelompok sesuai aturan yang ditetapkan	2
	Anak belum mampu bermain dengan tepat dan cepat dalam melakukan permainan kelompok	1
Membantu Teman yang Kesulitan Melakukan Permainan secara Berkelompok	Anak menunjukkan sikap saling membantu pada semua teman dalam permainan kelompok tanpa pilih-pilih dan arahan dari guru	4
	Anak menunjukkan sikap saling membantu pada semua teman dalam permainan kelompok tanpa pilih-pilih namun berdasarkan arahan dari guru	3
	Anak sudah menunjukkan sikap saling membantu teman dalam permainan kelompok namun pilih-pilih teman dan ada arahan dari guru	2
	Anak belum menunjukkan sikap saling membantu teman dalam permainan kelompok	1
Menghargai Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Anak tidak mengejek dan mau memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam melakukan permainan kelompok	4
	Anak tidak mengejek dan tidak memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam melakukan permainan kelompok	3
	Anak mengejek namun mau memberi saran kepada teman yang melakukan kesalahan dalam melakukan permainan kelompok	2
	Anak mengejek teman yang melakukan kesalahan dalam permainan	1

LEMBAR VALIDASI

RUBRIK KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA

Semester : Ganjil
 Kurikulum : K13
 Metode : *Outbound*
 Penulis : Siti Maryam Lembong
 Validator : *Dra. Asyiah Idris, M.Ag.*
 Pekerjaan Validator : *Dosen Tadris (PAI)*

A. Petunjuk

1. Kami mohon kira Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi rubrik penilaian kemampuan sosial dalam bekerja sama pada anak yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
I.	FORMAT			
	1. Kelengkapan komponen lembar rubrik			✓
	2. Pengaturan tata letak			✓

	3. Jenis dan ukuran huruf yang konsisten			✓
II.	ISI			
	1. Kebenaran isi			✓
	2. Kegiatan anak dirumuskan dengan jelas			✓
	3. Pemaparan aspek penilaian yang logis			✓
	4. Kesesuaian dengan indikator kemampuan sosial dalam bekerja sama			
	5. Kesesuaian dengan sistem peskoran			✓
6.	BAHASA			
	1. Kebenaran tata bahasa			✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat		✓	
	3. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan		✓	

Penilaian Validasi Umum			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
- B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C : Dapat digunakan dengan revisi besar
- D : Belum dapat digunakan

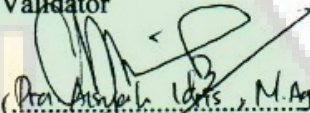
Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh,
Validator


(Pen. Angkasa Idris, M.A.)



LEMBAR VALIDASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Semester : Ganjil
 Kurikulum : K13
 Metode : *Outbound*
 Penulis : Siti Maryam Lembong
 Validator : *Dra. Asyiah Idris, M.Ag.*
 Pekerjaan Validator : *Dosen Tarbiyah (PAI)*

A. Petunjuk

1. Kami mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum, dan saran-saran untuk merevisi rencana pelaksanaan pembelajaran yang saya telah susun dan rencanakan.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda Ceklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya langsung pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran.

B. Skala Penilaian

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			✓
2.	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar			✓

3.	Kelayakan komponen RPP			✓
4.	Kesesuaian media dan sumber belajar			✓
5.	Kesesuaian alokasi waktu pada setiap kegiatan (awal, inti, penutup)			✓
6.	Kesesuaian metode dengan kegiatan pembelajaran			✓
7.	Tercantumnya beberapa aspek perkembangan			✓

Penilaian Validasi Umum			
A	B	C	D

Keterangan:

- A : Dapat digunakan tanpa revisi
 B : Dapat digunakan dengan revisi kecil
 C : Dapat digunakan dengan revisi besar
 D : Belum dapat digunakan

Saran:

.....

.....

.....

Banda Aceh,
 Validator


 (Aisyah, M. Ag.)

LEMBAR CHECKLIST OBSERVASI**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Sekolah : Tk Anzib Lammyong Desa Rukoh
Kelas/ Semester : B / I
Waktu : 28 Juli 2018
Hal : pre-test
Nama Observer : Cutriani

A. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

- 4 : Berkembang sangat baik
- 3 : Berkembang sesuai harapan
- 2 : Mulai berkembang
- 1 : Belum berkembang

Keterangan:

$$\text{Score} : \frac{\text{Jumlah Poin}}{\text{Score Maksimal}} \times 100 \%$$

Score Maksimal $6 \times 4 = 24$, (6 adalah jumlah indikator pencapaian, dan 4 untuk poin maksimal setiap indikator)

Peneliti,



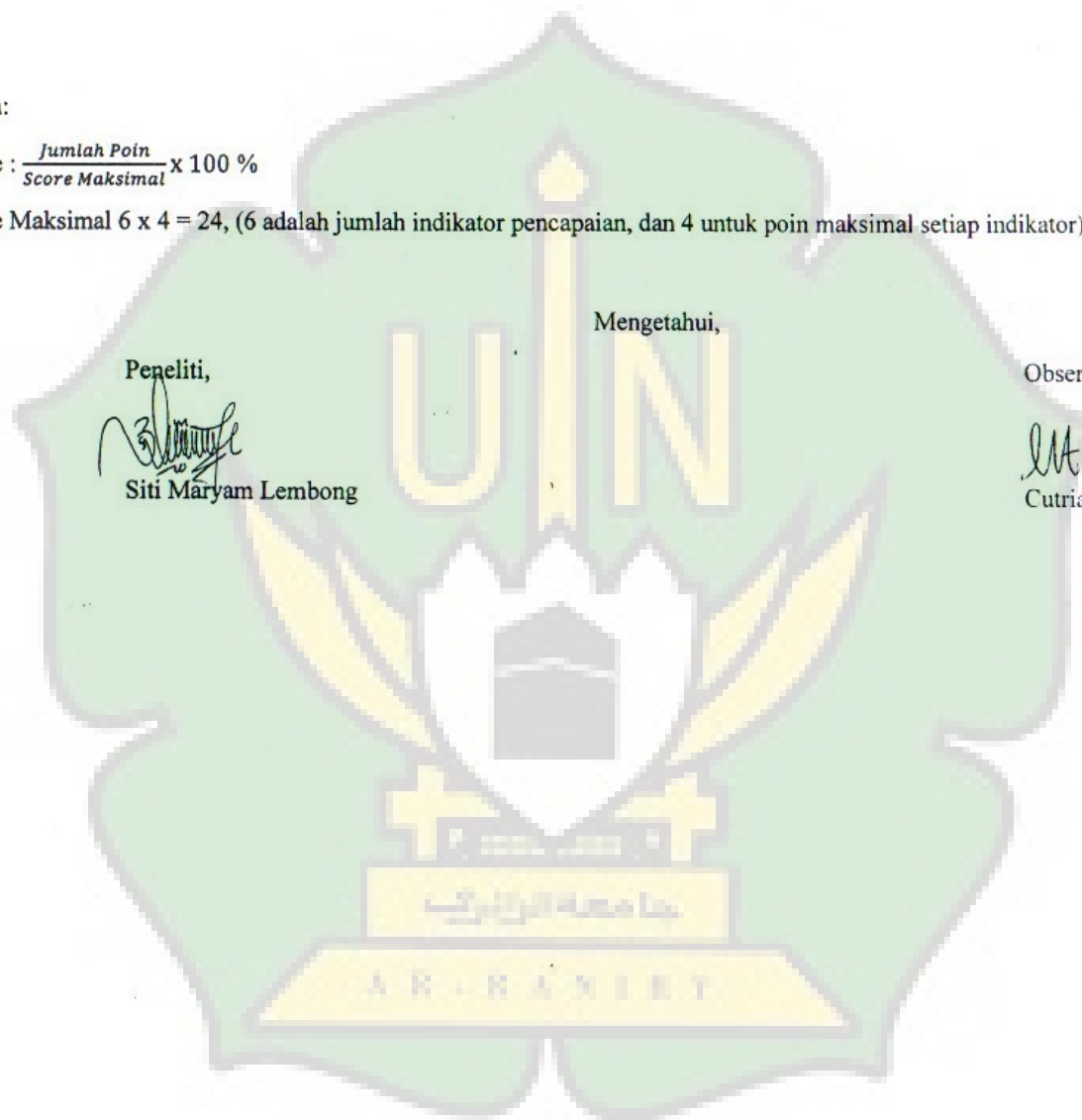
Siti Maryam Lembong

Mengetahui,

Observer,



Cutriani



LEMBAR CHECKLIST OBSERVASI**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL DALAM BEKERJA SAMA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Sekolah : Tk Arrib Lamnyang
Kelas/ Semester : B / I
Waktu : 15 Agustus 2018
Hal : Post-fest
Nama Observer : Cutriani

A. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada nomor yang berurutan sebagai berikut:

- 4 : Berkembang sangat baik
- 3 : Berkembang sesuai harapan
- 2 : Mulai berkembang
- 1 : Belum berkembang

B. Lembar Obsevasi Checklist

No.	Nama Anak	Indikator																				Total Poin	Skor				
		Berinteraksi/ bergabung Dengan Teman				Membina Hubungan Dengan Teman Dalam Permainan secara berkelompok				Bertanggung Jawab Menyelesaikan Kegiatan Dalam Permainan secara berkelompok				Terlibat Aktif Dengan Teman Dalam Permainan secara berkelompok				Membantu Teman Yang Kesulitan Melakukan Permainan secara Berkelompok						Menghargai Teman Dalam Permainan secara berkelompok			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			4	3	2	1
1.	A1	✓				✓				✓				✓				✓				✓					
2.	A2	✓					✓			✓					✓			✓						✓			
3.	A3	✓				✓				✓				✓				✓				✓					
4.	A4	✓					✓			✓				✓				✓				✓					
5.	A5	✓				✓				✓				✓				✓				✓					
6.	A6	✓					✓			✓					✓			✓					✓				
7.	A7	✓					✓			✓				✓				✓				✓					
8.	A8		✓			✓				✓				✓				✓				✓					
9.	A9	✓					✓			✓					✓			✓						✓			
10.	A10		✓				✓				✓				✓				✓					✓			
11.	A11	✓				✓				✓				✓				✓				✓					
12.	A12	✓					✓			✓					✓			✓				✓					

Keterangan:

$$\text{Score} : \frac{\text{Jumlah Poin}}{\text{Score Maksimal}} \times 100 \%$$

Score Maksimal $6 \times 4 = 24$, (6 adalah jumlah indikator pencapaian, dan 4 untuk poin maksimal setiap indikator)

Peneliti,



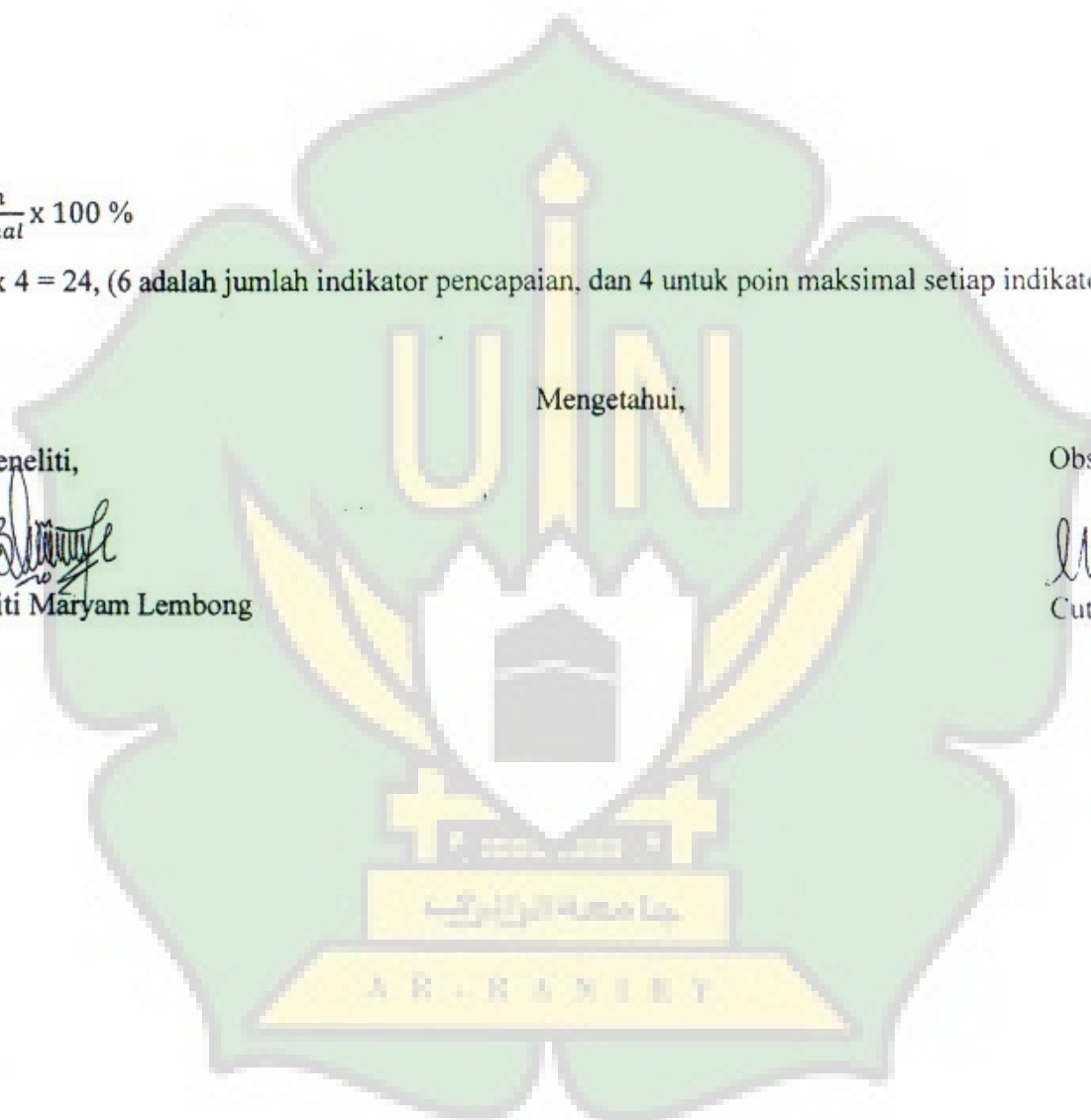
Siti Maryam Lembong

Mengetahui,

Observer,



Cutriani



**LEMBAR OBSERVASI DESKRIPSI PERKEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL
DALAM BEKERJA SAMA PADA ANAK**

Deskripsi Pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama saat Pre-test

No.	Responden	Indikator	Deskripsi Pengembangan kemampuan anak
1.	Amrul Aidi	1. Berinteraksi/ bergabung dengan teman	Anak sudah menunjukkan sikap mau bermain dengan teman namun tidak mau bermain dengan beberapa teman teman
		2. Membina hubungan dengan teman dalam permainan secara berkelompok	Amrul Aidi mampu berkomunikasi, namun dalam kegiatan permainan dan saat ditanya oleh guru, Amrul masih terlihat belum mampu menunjukkan sesuatu secara lantang.
		3. Bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan dalam permainan secara berkelompok	Amrul mau berpartisipasi untuk setiap kegiatan namun belum mampu bertanggung jawab secara tuntas dalam melakukan sesuatu.
		4. Terlibat aktif dengan teman dalam permainan secara berkelompok	Amrul termasuk anak yang aktif namun menunjukkan sikap yang tidak taat aturan, Amrul sering dalam melakukan kegiatan namun kurang tepat.
		5. Membantu teman yang kesulitan melakukan permainan secara berkelompok	Amrul sudah menunjukkan sikap saling membantu antara teman namun Amrul hanya menolong beberapa teman ² tertentu.
		6. Menghargai teman dalam permainan secara berkelompok	Amrul termasuk anak yang cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Jadi saat teman melakukan kesalahan, amrul menunjukkan sikap mengejek teman dengan kata-kata cemoah seperti bodoh, banggai dan lainnya

Deskripsi Pengembangan kemampuan sosial dalam bekerja sama saat *Post-test*

No.	Responden	Indikator	Deskripsi Pengembangan kemampuan anak
1.	Amrul Aidi	1. Berinteraksi/ bergabung dengan teman	setelah beberapa kali treatment, Amrul aidi menunjukkan sikap yang mau bermain tanpa pilih-pilih, baik didalam/luar proses belajar.
		2. Membina hubungan dengan teman dalam permainan secara berkelompok	Amrul Aidi menunjukkan sikap kepemimpinan yang sangat baik. Amrul terlihat mengayahi teman-temannya dalam menyelesaikan permainan
		3. Bertanggung jawab menyelesaikan kegiatan dalam permainan secara berkelompok	Amrul sudah menunjukkan perubahan pada sikap bertanggung jawab, Amrul sudah mampu menyelesaikan suatu permainan secara tuntas.
		4. Terlibat aktif dengan teman dalam permainan secara berkelompok	Amrul sudah mampu melakukan sesuatu secara tepat dan cepat sesuai dengan aturan kedis
		5. Membantu teman yang kesulitan melakukan permainan secara berkelompok	Setelah dilakukan beberapa treatment, Amrul menunjukkan perubahan sikap yang sangat baik. Amrul tidak lagi pilih-pilih dalam membantu teman yang mengalami masalah
		6. Menghargai teman dalam permainan secara berkelompok	Sikap menghargai pada Amrul tampak jauh berubah, Amrul menunjukkan sikap sebagai pemimpin yang memberi bimbingan mengingatkan teman yang melakukan kesalahan dengan cara yang baik tanpa menggunakan kata-kata kasar.

Lampiran 8
Lembar Data Hasil Observasi Kemampuan Bekerja Sama Anak

SKOR PRE-TEST

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	Total	Skor
		Berinteraksi/ Bergabung dengan Teman Permainan secara Berkelompok	Membina Hubungan dengan Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Bertanggung Jawab Menyelesaikan Kegiatan dalam Permainan secara Berkelompok	Terlibat Aktif dengan Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Membantu Teman yang Kesulitan Melakukan Permainan secara Berkelompok	Menghargai Teman dalam Permainan secara Berkelompok		
1.	A1	3	2	2	2	1	1	11	45
2.	A2	1	1	1	1	1	2	7	29
3.	A3	3	2	2	2	1	3	13	54
4.	A4	2	2	2	2	1	2	11	45
5.	A5	2	2	2	3	1	2	12	50
6.	A6	1	1	1	1	1	2	7	45
7.	A7	2	1	1	1	1	2	8	33
8.	A8	1	1	1	1	1	2	7	45
9.	A9	1	1	1	1	1	2	7	45
10.	A10	1	1	1	1	1	2	7	45
11.	A11	2	1	2	2	1	1	9	38
12.	A12	1	1	1	1	1	2	7	45

Total	20	16	17	18	12	23	106	519
Rata-rata	1,67	1,34	1,41	1,5	1	1,91	8,83	43,25

Note:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Total poin}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum 4 x 6

4 = Poin tertinggi untuk setiap indikator

6 = Jumlah indikator yang menjadi aspek penilaian.

SKOR POST-TEST

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	Total	Skor
		Berinteraksi/ Bergabung dengan Teman Permainan secara Berkelompok	Membina Hubungan dengan Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Bertanggung Jawab Menyelesaikan Kegiatan dalam Permainan secara Berkelompok	Terlibat Aktif dengan Teman dalam Permainan secara Berkelompok	Membantu Teman yang Kesulitan Melakukan Permainan secara Berkelompok	Menghargai Teman dalam Permainan secara Berkelompok		
1.	A1	4	4	4	4	4	4	24	100
2.	A2	4	3	4	3	3	2	19	79
3.	A3	4	4	4	4	3	3	22	91
4.	A4	4	3	4	4	4	4	23	96
5.	A5	4	4	4	4	4	4	24	100
6.	A6	4	3	4	3	4	3	21	87
7.	A7	4	3	4	4	4	4	23	96
8.	A8	3	4	4	4	4	4	23	96
9.	A9	4	3	4	3	3	2	19	79
10.	A10	3	3	3	3	2	2	16	67
11.	A11	4	4	4	4	4	4	24	100
12.	A12	4	3	4	3	4	4	22	91

Total	46	41	47	43	43	40	260	1,082
Rata-rata	3,83	3,41	3,92	3,58	3,58	3,33	21,7	90,17

Note:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Total poin}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum 4 x 6

4 = Poin tertinggi untuk setiap indikator

6 = Jumlah indikator yang menjadi aspek penilaian.

Pertemuan-1 (*pre-test*)

Permainan Menyusun Kartu Huruf secara Berkelompok

Kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama digunakan untuk *pre-test* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan menyusun kartu huruf secara berkelompok dan disesuaikan dengan tema.
- b. Permainan menyusun kartu huruf yang dilakukan secara berkelompok berlangsung di dalam kelas selama 30 menit pada kegiatan inti saat proses belajar mengajar berlangsung.
- c. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan menyusun kartu huruf yaitu:
 - 1) Sebelum melakukan permainan, guru menyiapkan anak secara berkelompok yang terdiri dari 6 orang anak untuk setiap kelompok
 - 2) Setelah anak dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan dan mengarahkan anak untuk melakukan permainan menyusun kartu huruf secara berkelompok.
 - 3) Permainan dilakukan secara bergantian antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain agar data yang diperoleh lebih valid dan akurat.
 - 4) Ketika kelompok yang satu melakukan permainan menyusun kartu huruf, guru juga menyediakan permainan lain untuk kelompok yang lainnya.
 - 5) Namun, peneliti fokus pada kegiatan menyusun kartu huruf yang dilakukan secara berkelompok oleh anak untuk memperoleh data *pre-test* tentang tingkat kemampuan bekerja sama yang akan diukur berdasarkan indikator tingkat pencapaian yang telah ditetapkan.

Pertemuan-2 (*Treatment pertama*)

Permainan Lempar Tangkap Bola Menggunakan Jilbab
dengan Kelompok Kecil

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan kedua digunakan untuk *treatment pertama* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan “lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok kecil”.
- b. Permainan dilakukan secara berkelompok yang berlangsung di ruang terbuka yaitu lapangan bola di kompleks mesjid Rukoh selama 30 menit pada kegiatan inti saat proses belajar mengajar berlangsung.
- c. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan yaitu:
 - 1) Satu buah bola sedang (seperti bola kasti atau bola plastik)
 - 2) Satu buah keranjang
 - 3) Dua helai jilbab paris, dan
 - 4) Pluit.
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab yaitu:
 - 1) Permainan dilakukan di lapangan bola volly di ruang terbuka dengan kelompok kecil yang terdiri dari 6 anak untuk setiap kelompoknya.
 - 2) Sebelum bermain lempar tangkap bola menggunakan jilbab secara berkelompok, permainan dimulai dengan mengarahkan anak untuk melakukan pemanasan dengan cara melakukan permainan lempar tangkap bola tanpa jilbab.
 - 3) Permainan lempar tangkap bola tanpa jilbab dilakukan dalam lingkaran besar.
 - 4) Guru memulai permainan dengan cara melempar bola kepada satu anak dan setiap anak yang berhasil menangkap bola bertugas untuk melempar bola kembali keteman lainnya di dalam lingkaran.

- 5) Anak yang belum berhasil menangkap bola dengan baik, maka anak harus mengulang permainan sampai bola berhasil dilempar dan ditangkap dengan baik oleh setiap anak.
- 6) Permainan lempar tangkap bola tanpa jilbab dilakukan sebanyak 2 kali putaran.
- 7) Setelah selesai bermain lempar tangkap bola tanpa jilbab, kemudian guru membagi anak menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 6 anak untuk setiap kelompoknya.
- 8) Sebelum melakukan permainan, guru menjelaskan aturan dalam permainan dan memperagakan cara bermain lempar tangkap bola menggunakan jilbab dihadapan anak-anak.
- 9) Adapun aturan dalam permainan ini yaitu:
 - a) Setiap anak berdiri di titik yang telah ditetapkan
 - 1) Satu anak berdiri pada titik pertama bertugas untuk memegang dan melempar bola kepada teman yang memegang jilbab
 - 2) Empat orang anak berdiri pada titik kedua sampai kelima secara berhadap-hadapan sambil memegang jilbab dan bertugas menangkap bola menggunakan jilbab, dan
 - 3) Satu orang anak berdiri pada titik keenam yang bertugas memegang keranjang dan menangkap bola yang dilempar menggunakan jilbab oleh teman lainnya.
 - b) Permainan dilakukan secara bergantian antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya.
 - c) Permainan dimulai dengan adanya aba-aba dari guru yang ditandai dengan bunyi pluit
 - d) Setiap kelompok bertugas untuk melempar tangkap bola menggunakan jilbab sebanyak dua kali putaran
 - e) Permainan ini akan berjalan dengan baik jika ada kerja sama dari setiap anggota dalam satu kelompok, sebab permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat agar permainan dapat berjalan dengan baik.

Pertemuan-3 (*Treatment kedua*)

Permainan Lempar Tangkap Bola Menggunakan Jilbab
dengan Kelompok Besar

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan ketiga digunakan untuk *treatment kedua* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan “lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok besar”.
- b. Permainan dilakukan secara berkelompok yang berlangsung di ruang terbuka yaitu lapangan bola di kompleks mesjid Rukoh selama 30 menit pada akhir kegiatan pembukaan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- c. Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan yaitu:
 - 1) Empat buah bola sedang (seperti bola kasti atau bola plastik)
 - 2) Satu buah keranjang
 - 3) Lima helai jilbab paris, dan
 - 4) Pluit.
- d. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab yaitu:
 - 1) Permainan dilakukan di lapangan bola volly di ruang terbuka dengan kelompok besar yang terdiri dari 12 anak.
 - 2) Sebelum bermain lempar tangkap bola menggunakan jilbab secara berkelompok, permainan dimulai dengan mengarahkan anak untuk melakukan pemanasan dengan cara melakukan permainan lempar tangkap bola tanpa jilbab.
 - 3) Permainan lempar tangkap bola tanpa jilbab dilakukan dalam lingkaran besar.
 - 4) Guru memulai permainan dengan cara melempar bola kepada satu anak dan setiap anak yang berhasil menangkap bola bertugas untuk melempar bola kembali keteman lainnya didalam lingkaran.

- 5) Anak yang belum berhasil menangkap bola dengan baik, maka anak harus mengulang permainan sampai bola berhasil dilempar dan ditangkap dengan baik oleh setiap anak.
- 6) Permainan lempar tangkap bola tanpa jilbab dilakukan sebanyak 2 kali putaran.
- 7) Setelah selesai bermain lempar tangkap bola tanpa jilbab, kemudian guru membujuk anak menjadi satu kelompok besar yang terdiri dari 12 orang anak.
- 8) Sebelum melakukan permainan, guru menjelaskan aturan dalam permainan dan memperagakan cara bermain lempar tangkap bola menggunakan jilbab dihadapan anak-anak.
- 10) Adapun aturan dalam permainan ini yaitu:
 - a) Setiap anak berdiri di titik yang telah ditetapkan
 - b) Satu orang anak berdiri pada titik pertama yang bertugas untuk memegang dan melempar bola kepada teman yang bertugas memegang jilbab
 - c) 10 orang anak berdiri pada titik kedua sampai kesebelas secara berhadap-hadapan sambil memegang jilbab dan bertugas menangkap bola menggunakan jilbab, dan
 - d) Satu orang anak berdiri pada titik keduabelas yang bertugas memegang keranjang dan menangkap bola yang dilempar menggunakan jilbab oleh teman lainnya.
- 11) Permainan dimulai dengan adanya aba-aba dari guru yang ditandai dengan bunyi pluit
- 12) Kelompok bertugas untuk melempar tangkap bola menggunakan jilbab sebanyak dua kali putaran menggunakan empat buah bola
- 13) Permainan ini akan berjalan dengan baik jika ada kerja sama dari setiap anggota dalam satu kelompok, sebab permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat agar permainan dapat berjalan dengan baik. Permainan yang dilakukan pada *treatment kedua* ini lebih membutuhkan kerja sama yang lebih sebab setiap anggota kelompok

dalam permainan bertanggung jawab untuk melempar tangkap empat buah bola secara berurutan tanpa terjatuh dan menyelesaikan permainan dengan maksimal.



Pertemuan-4 (*Treatment ketiga*)

Permainan Kereta Balon dan Memasukkannya ke dalam Keranjang
secara Berkelompok

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan keempat digunakan untuk *treatment ketiga* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan “kereta balon dan memasukkannya ke dalam keranjang”.
- b. Sebelum melakukan permainan, anak melakukan kegiatan senam di lapangan dan kegiatan berkumpul dalam lingkaran di balai.
- c. Setelah kegiatan senam dan berkumpul dalam lingkaran yang dilakukan di balai, kemudian guru mengarahkan dan mengajak anak untuk melakukan permainan kereta balon secara berkelompok yang berlangsung di lapangan bola di kompleks mesjid Rukoh selama 30 menit pada kegiatan pembukaan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- d. Sebelum melakukan permainan kereta balon, guru menjelaskan dan memperagakan permainan yang akan dilakukan. Selain itu, sebelum permainan kereta balon dilakukan secara berkelompok, anak melakukan permainan menahan balon dengan kepala secara berpasang-pasangan dan membawa balon dari garis *start* sampai garis *finish* dan memasukkan balon ke dalam keranjang yang telah disiapkan. Permainan ini mengajarkan anak untuk bekerja sama antara dua orang sebelum melakukan permainan yang menuntut kerja sama dalam suatu kelompok yang lebih dari dua orang.
- e. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini, yaitu:
 - 1) Balon (5 buah)
 - 2) Satu buah keranjang
 - 3) Pluit.
- f. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan kereta balon dan memasukkannya ke dalam keranjang, yaitu:

- 1) Permainan dilakukan di lapangan dekat dengan balai yang dipakai untuk menerapkan metode *outbound* dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan dan memperagakan cara melakukan permainan kereta balon.
- 3) Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 6 orang anak
- 4) Anak berbaris sambil menjepit balon antara perut anak yang satu bertemu dengan punggung anak lainnya. Hal ini dilakukan dari anak yang paling belakang sampai anak paling depan.
- 5) Setelah semua balon berada diantara perut dan punggung setiap anak, maka permainan dimulai dari garis start sampai garis finish
- 6) Adapun aturan dalam permainan ini yaitu:
 - a) Permainan dilakukan secara bergantian antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya.
 - b) Permainan dimulai dengan adanya aba-aba dari guru yang ditandai dengan bunyi pluit dan diakhiri dengan bunyi pluit pula.
 - c) Setiap kelompok bertugas untuk membawa dan memasukkan balon ke dalam keranjang dari garis start sampai garis finish secara berantai tanpa putus dengan jarak 7 meter.
 - d) Setiap kelompok harus membawa balon dengan baik tanpa terjatuh sampai garis finish.
 - e) Jika balon terjatuh, maka setiap kelompok harus mengambil balon tersebut dan memulai kembali permainan sampai finish.
 - f) Tingkat kemampuan kerja sama pada anak dalam permainan ini diukur dan dilihat dari tingkat kecepatan setiap kelompok dalam menyelesaikan permainan.
 - g) Permainan ini akan berjalan dengan baik jika ada kerja sama dari setiap anggota dalam satu kelompok, sebab permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat agar permainan dapat berjalan dengan baik.

Pertemuan-5 (*Treatment keempat*)

Permainan Tusuk Balon secara Berkelompok

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan kelima digunakan untuk *treatment keempat* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan “tusuk balon secara berkelompok”.
- b. Sebelum melakukan permainan, anak melakukan kegiatan senam dilapangan dan kegiatan berkumpul dalam lingkaran di balai.
- c. Setelah kegiatan senam dan berkumpul dalam lingkaran yang dilakukan di balai, kemudian guru mengarahkan dan mengajak anak untuk melakukan permainan tusuk balon secara berkelompok yang berlangsung di lapangan dekat balai di kompleks mesjid Rukoh selama 30 menit pada kegiatan pembukaan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- d. Sebelum melakukan permainan tusuk balon secara berkelompok, anak telah melakukan banyak kegiatan pembukaan di balai. Setelah rangkaian kegiatan pembukaan selesai, guru mengarahkan, menjelaskan dan memperagakan permainan yang akan dilakukan.
- e. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini, yaitu:
 - 1) Balon
 - 2) Tiang penyangga sebagai tempat balon digantung
 - 3) Jilbab sebanyak 6 helai,
 - 4) Pipa berukuran 2 meter yang bagian paling ujung dipasang jarum pentul sebagai alat untuk menusuk balon dan dibagian sisi kanan dan sisi kiri dipasang jilbab sebagai pegangan untuk anak saat mengayunkan pipa untuk menusuk balon sampai pecah.
- f. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan tusuk balon secara berkelompok yaitu:
 - 1) Permainan dilakukan di lapangan dekat dengan balai yang dipakai untuk menerapkan metode *outbound* dalam proses pembelajaran.

- 2) Guru menjelaskan dan memperagakan cara melakukan permainan tusuk balon.
 - 3) Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 6 orang anak
 - 4) Anak berdiri pada titik yang telah ditetapkan. Jarak antara anak dengan tiang tempat balon bergantung untuk di tusuk sekitar 70 cm.
- g. Adapun aturan dalam permainan ini yaitu:
- 1) Permainan dilakukan secara bergantian antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya.
 - 2) Permainan dimulai dengan adanya aba-aba dari guru yang ditandai dengan bunyi pluit dan diakhiri dengan bunyi pluit pula.
 - 3) Permainan ini dilakukan dengan cara mengayunkan pipa sambil memegang jilbab yang telah diikatkan pada sisi kanan dan sisi kiri pipa.
 - 4) Setiap kelompok bertugas untuk memecahkan balon sebanyak tiga buah untuk setiap kelompok.
 - 5) Tingkat kemampuan kerja sama pada anak dalam permainan ini diukur dan dilihat dari tingkat kecepatan dan gerakan yang dilakukan dalam mengayunkan pipa untuk memecahkan balon yang telah disediakan.
 - 6) Permainan ini akan berjalan dengan baik jika ada kerja sama dari setiap anggota dalam satu kelompok, sebab permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat agar permainan dapat berjalan dengan baik.

Pertemuan-6 (*Treatment kelima*)

**Permainan Memindahkan Air dari Ember
ke dalam Botol Menggunakan Spon**

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan keenam digunakan untuk *treatment kelima* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan “memindahkan air dari ember ke dalam botol menggunakan spon”.
- b. Sebelum melakukan permainan, anak melakukan kegiatan senam di lapangan dan kegiatan berkumpul dalam lingkaran di balai sebagai kegiatan pembukaan dalam proses pembelajaran.
- c. Setelah kegiatan senam dan berkumpul dalam lingkaran yang dilakukan di balai, kemudian guru mengarahkan dan mengajak anak untuk melakukan permainan “memindahkan air dari ember ke dalam botol menggunakan spon” secara berkelompok yang berlangsung di lapangan yang berdekatan dengan balai. Permainan ini dilakukan selama 30 menit pada kegiatan pembukaan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- d. Sebelum melakukan permainan, guru menjelaskan dan memperagakan permainan yang akan dilakukan di atas. Namun, sebelum permainan dimulai, anak diarahkan untuk berbaris secara memanjang sambil memegang bahu teman yang dilakukan dari atas balai sampai ke lapangan tempat permainan akan dilakukan, anak harus menjaga barisan tidak terputus dari awal sampai akhir perjalanan dari balai ke lapangan sambil bernyanyi. Hal ini merupakan salah satu bentuk kerja sama yang terbentuk sebelum dilakukan permainan.
- e. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini, yaitu:
 - 1) Air
 - 2) Dua buah ember kecil
 - 3) Dua spon
 - 4) Dua botol, dan pluit.

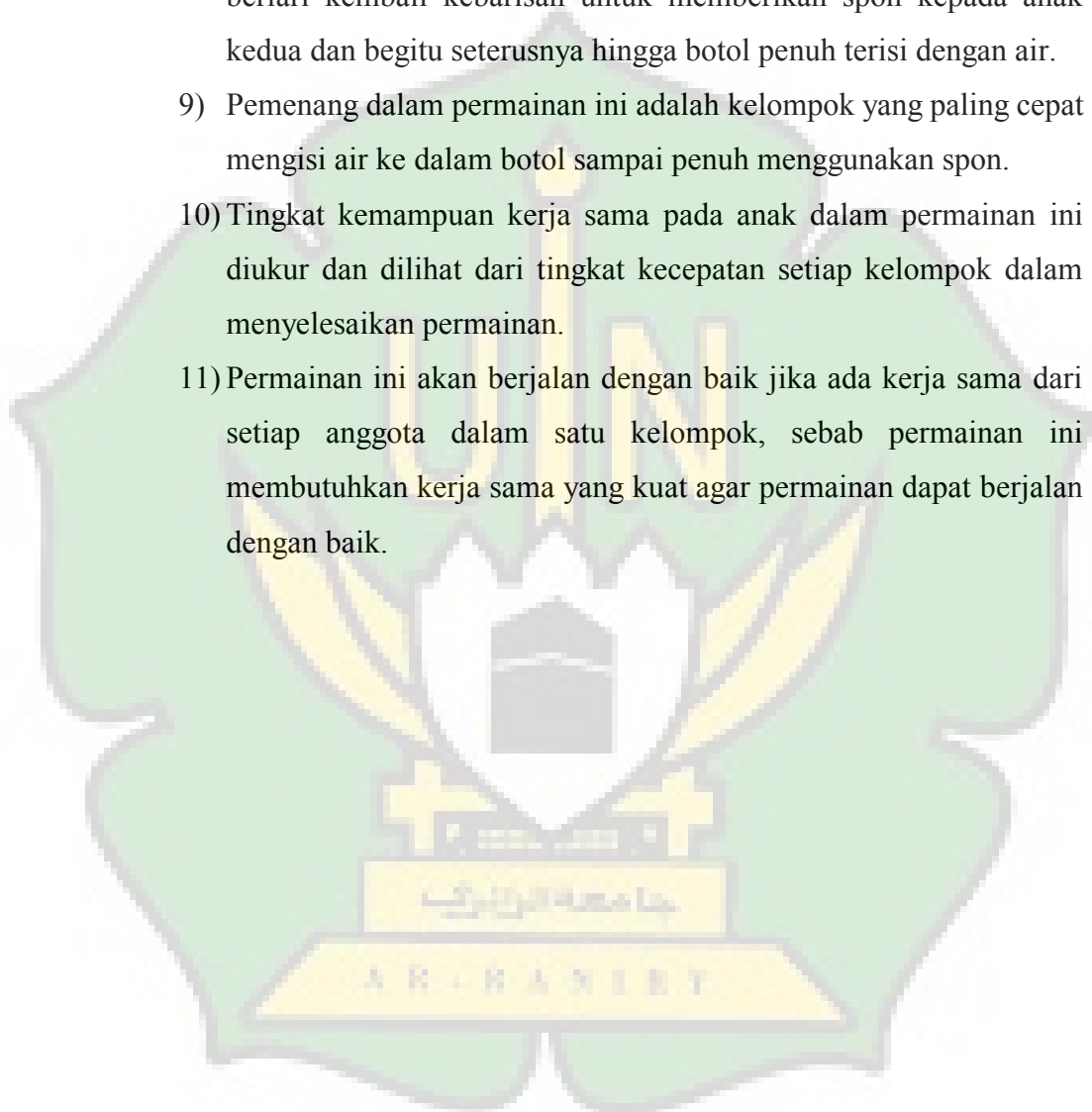
f. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan mengisi air ke dalam botol menggunakan spon, yaitu:

- 1) Permainan dilakukan di lapangan dekat dengan balai yang dipakai untuk menerapkan metode *outbound* dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan dan memperagakan cara melakukan permainan mengisi air ke dalam botol menggunakan spon.
- 3) Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 6 orang anak untuk setiap kelompok.
- 4) Setiap kelompok berbaris sesuai titik yang telah ditentukan oleh guru. Anak bermain secara estafet untuk memindahkan air dari ember ke dalam botol menggunakan spon.

g. Adapun aturan dalam permainan ini yaitu:

- 1) Pertama, permainan dilakukan secara bergantian antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya.
- 2) Kedua, permainan dilakukan secara bergantian, guru meminta semua anak untuk bermain mengisi air dengan dua kelompok yang berbeda.
- 3) Untuk permainan yang kedua dilakukan dengan cara membuat lomba mengisi air ke dalam botol menggunakan spon antara kelompok yang satu dan lainnya.
- 4) Permainan dimulai dengan adanya aba-aba dari guru yang ditandai dengan bunyi pluit dan diakhiri dengan bunyi pluit pula.
- 5) Setiap kelompok bertugas untuk mengisi air ke dalam botol menggunakan spon sampai botol penuh terisi dengan air.
- 6) Permainan dilakukan dengan cara mengambil spon yang telah disediakan, kemudian secara maksimal anak berusaha untuk membawa air yang ada di dalam ember menggunakan spon sebanyak dan secepat mungkin dari garis *start* untuk diisi ke dalam botol yang ada di garis *finish*.

- 7) Anak yang di depan barisan bertugas menjadi orang pertama untuk mengisi air ke dalam botol menggunakan spon dari garis *start* sampai garis *finish* dengan cara berlari.
- 8) Jika anak pertama sudah melakukan tugasnya, kemudian anak berlari kembali kebarisan untuk memberikan spon kepada anak kedua dan begitu seterusnya hingga botol penuh terisi dengan air.
- 9) Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang paling cepat mengisi air ke dalam botol sampai penuh menggunakan spon.
- 10) Tingkat kemampuan kerja sama pada anak dalam permainan ini diukur dan dilihat dari tingkat kecepatan setiap kelompok dalam menyelesaikan permainan.
- 11) Permainan ini akan berjalan dengan baik jika ada kerja sama dari setiap anggota dalam satu kelompok, sebab permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat agar permainan dapat berjalan dengan baik.



Pertemuan-7 (*Post-test*)

Permainan Menempel Kolase Menggunakan Media Kacang Hijau
secara Berkelompok

Kegiatan yang dilakukan dalam pertemuan ketujuh digunakan untuk *post-test* dengan permainan dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Permainan yang dilakukan adalah permainan “menempel kolase menggunakan media kacang hijau secara berkelompok”.
- b. Sebelum melakukan permainan, anak melakukan kegiatan senam di lapangan dan kegiatan berkumpul dalam lingkaran di balai.
- c. Setelah kegiatan senam dan berkumpul dalam lingkaran yang dilakukan di balai, kemudian guru mengarahkan dan mengajak anak untuk melakukan permainan menempel kolase menggunakan media kacang hijau secara berkelompok yang berlangsung di balai selama 30 menit pada kegiatan pembukaan saat proses belajar mengajar berlangsung.
- d. Sebelum melakukan permainan, guru menjelaskan dan memperagakan permainan yang akan dilakukan. Selain itu, sebelum permainan menempel kolase dengan media kacang hijau dilakukan secara berkelompok, anak diajak untuk bercerita terlebih dahulu sesuai dengan tema yang dipakai saat proses pembelajaran.
- e. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini, yaitu:
 - 1) Sketsa gambar untuk kolase
 - 2) Kacang hijau, dan
 - 3) Lem
- f. Adapun kegiatan yang dilakukan saat permainan menempel kolase dengan media kacang hijau, yaitu:
 - 1) Permainan dilakukan di balai yang dipakai untuk menerapkan metode *outbound* dalam proses pembelajaran.
 - 2) Sebelum menempel kolase, guru mengajak anak untuk bercerita sedikit mengenai sketsa gambar yang akan dijadikan sebagai sketsa kolase.

- 3) Permainan ini dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 3 orang anak untuk setiap kelompoknya.
- 4) Permainan selesai ketika setiap kelompok telah berhasil menempel kolase menggunakan media kacang hijau sesuai dengan yang di contohkan.
- 5) Adapun aturan dalam permainan ini yaitu:
 - a) Permainan dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 orang anak untuk setiap kelompoknya.
 - b) Permainan dimulai dengan adanya aba-aba dari guru
 - c) Setiap kelompok bertugas untuk menempel kolase menggunakan media kacang hijau secara bersama
 - d) Tingkat kemampuan kerja sama pada anak dalam permainan ini diukur dan dilihat dari tingkat kecepatan setiap kelompok dalam menyelesaikan permainan.
 - e) Permainan ini akan berjalan dengan baik jika ada kerja sama dari setiap anggota dalam satu kelompok, sebab permainan ini membutuhkan kerja sama yang kuat agar permainan dapat berjalan dengan baik.

Lampiran 10
Dokumentasi Kegiatan Anak



Penerapan metode *outbound* saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan di Balai Desa dan Lapangan



Penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran melalui permainan ringan “*treatment* pertama melalui permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok kecil”



Kegiatan berkumpul dilapangan sebelum melakukan permainan yang tujuannya untuk membantu anak agar mampu berintraksi dengan semua teman baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar



Kegiatan melompat seperti katak secara berpasang-pasangan untuk mengambil jilbab yang akan digunakan dalam permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok besar



Penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran melalui permainan ringan “*treatment* kedua melalui permainan lempar tangkap bola menggunakan jilbab dengan kelompok besar”



Kegiatan baris-berbaris diatas balai sambil memegang bahu teman yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi anak dengan semua teman sebelum permainan dilakukan



Penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran melalui permainan ringan
 “*treatment* ketiga melalui permainan kereta balon dan memasukkannya kedalam keranjang secara berkelompok”



Antusias dan tanggung jawab anak dalam melakukan permainan mengalami peningkatan



Anak sudah mampu menyelesaikan permainan dengan maksimal dalam setiap kelompok permainan



Penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran melalui permainan ringan

“*treatment* keempat melalui permainan tusuk balon secara berkelompok”



Anak bekerja sama dalam menyelesaikan permainan untuk memecahkan balon dengan menggunakan sayap kupu-kupu yang terbuat dari pipa dan jilbab yang di ikat pada pipa



Anak membangun dan membina hubungan dengan teman kelompok agar semua berusaha untuk mengayunkan pipa dalam kelompok secara bersama-sama untuk memecahkan balon terakhir



Penerapan metode *outbound* dalam proses pembelajaran melalui permainan ringan
 “*treatment* kelima melalui permainan memindahkan air dari ember ke dalam botol
 menggunakan spon secara berkelompok ”



Penerapan metode *outbound* yang telah dilakukan melalui permainan ringan
 memberikan pengaruh terhadap kemampuan berkerja sama pada anak. salah satu
 contohnya yaitu anak mampu bekerja sama dalam membuat kolase gambar kura-kura
 dengan media kacang hijau secara berkelompok.

Lampiran 11
Reliabilitas Instrumen Kemampuan Bekerja Sama Anak

RELIABILITAS

**HUBUNGAN PERCOBAAN INSTRUMEN PERTAMA (X) DAN
INSTRUMEN KEDUA (Y)**

No.	Subjek	X	Y	d	d ²
1.	A1	11	9	2	4
2.	A2	7	7	0	0
3.	A3	13	11	2	4
4.	A4	8	11	-3	9
5.	A5	12	10	2	4
6.	A6	8	7	1	1
7.	A7	8	8	0	0
8.	A8	7	7	0	0
9.	A9	7	7	0	0
10.	A10	7	8	-1	1
11.	A11	7	9	-2	4
12.	A12	7	8	-1	1
	n= 12				Σ28

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{6(28)}{12(12^2 - 1)}$$

$$\rho_{xy} = 1 - \frac{168}{1.716}$$

$$\rho_{xy} = 1 - 0,097$$

$$\rho_{xy} = 0,0903$$

TABLE t

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

TABEL NILAI-NILAI RHO

N	Taraf	Signif	N	Taraf	Signif
	5%	1%		5%	1%
5	1.000	1.000	16	0.506	0.665
6	0.886		18	0.475	0.626
7	0.786		20	0.450	0.591
8	0.738		22	0.428	0.562
9	0.683		24	0.409	0.537
10	0.648	0.794	26	0.392	0.515
12	0.591	0.777	28	0.377	0.496
14	0.544	0.715	30	0.364	0.478