



Peningkatan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan *Outdoor Learning Activity* di Tk Mardi Rahayu Tegowanuh

Diah Ayu Sudiyani
Universitas Muhammadiyah Magelang
Email Korespondensi: diahayusudiyani2000@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di TK Mardi Rahayu Tegowanuh. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui dua siklus dengan tiga pertemuan di setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B TK Mardi Rahayu Tegowanuh yang berjumlah 22 anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan Teknik observasi, sedangkan analisis data yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini adalah bahwa dengan kegiatan permainan *outdoor learning activity* kemampuan kerjasama pada anak semakin meningkat, dari rata-rata nilai pra siklus 60,50 % mengalami kenaikan di siklus pertama dengan nilai rata-rata 71,87%, pada siklus kedua rata-rata semakin meningkat menjadi 83,80%. Dengan demikian, maka disarankan kepada guru agar dapat menggunakan kegiatan permainan *outdoor learning activity* untuk meningkatkan kemampuan kerjasama secara optimal.

Kata kunci: Kemampuan Kerjasama, Outdoor Learning Activity

Increasing Cooperation for Children Aged 5-6 Years Through Outdoor Learning Activity Games at Mardi Rahayu Tegowanuh Kindergarten

ABSTRACT

The aim of this research is to improve cooperation skills on children aged 5-6 years at Mardi Rahayu Tegowanuh Kindergarten. This research was carried out in two cycles with three meetings in each cycle. The subjects in this research were group B of Mardi Rahayu Tegowanuh Kindergarten, totaling 22 children consisting of 11 boys and 11 girls. The data collection technique is by using observation techniques, while the data analysis used is descriptive quantitative. The result of this research are that with outdoor learning activities, children's cooperative abilities increase, from an average pre-cycle value of 60.50 %, there is an increase in the first cycle with an average value of 71.87%, in the second cycle the average increase, increased to 83.80%. This, it is recommended that teachers use outdoor learning activities games to optimally improve their cooperative abilities.

Keywords: Collaboration Ability; Outdoor Learning Activities



PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang sangat dasar dalam memberikan kerangka ataupun pengetahuan-pengetahuan, sikap, serta keterampilan lainnya. Suyanto berpendapat bahwa PAUD memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi secara menyeluruh sebagai manusia yang utuh dan sebagai falsafah sesuai bangsa. Tahap awal kehidupan anak menjadi masa kritis dalam membentuk karakter dan jati diri mereka secara individu. Tidak hanya aspek perkembangan dan juga pertumbuhan saja yang diamati pada anak usia dini, melainkan konsep jati diri yang harus ditanamkan sejak dini (Aghnaita et al., 2022). Dunia bermain merupakan dunia anak, dimana pendidik memiliki peran yang penting dalam menciptakan kegiatan permainan yang menyenangkan bagi anak. Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini sebagaimana pada ayat (2) yang berbunyi setiap warga Indonesia yang memiliki anak usia dini bertanggung jawab memberikan pendidikan wajib belajar kepada anaknya. Fokus aspek pencapaian perkembangan anak yang mencakup : nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, Bahasa, sosial emosional (Kemendikbudristek, 2022).

Bermain tidak hanya semata-mata didalam atau diluar kelas, melainkan dapat dilakukan dalam keduanya dan disesuaikan dengan keadaan dan kondisi. Permainan luar kelas atau *outdoor* merupakan permainan yang dilakukan dialam terbuka dengan penekanan pendekatan melalui pengalaman. Menurut istilah, *out* berarti luar, *learning* berarti pembelajaran, jadi arti dari *outdoor learning* adalah pembelajaran yang dilakukan diluar atau alam bebas. Lingkungan dan sekitar merupakan media pembelajaran bagi anak baik itu menjadi sumber belajar ataupun sebagai alat belajar anak. Pembelajaran yang berharga bagi individu adalah pembelajaran yang dilakukan secara langsung. *Outdoor learning* ini menciptakan kegiatan atau pembelajaran yang bermakna.

Bermain adalah hal yang sangat disenangi oleh anak, sehingga dari rasa senang tersebut anak akan mudah berkembang dan menerima pembelajaran. Selain menciptakan rasa senang pada anak, bermain juga mampu memberikan informasi yang akan tersimpan dalam memori anak sehingga dapat diaktualisasikan dalam kehidupan anak. Permainan *outdoor* adalah permainan yang dilakukan secara langsung di alam terbuka dengan memanfaatkan bahan alam yang ada disekitarnya (Anggraini, 2022). Semua anak memiliki kebebasan dan kesenangan tersendiri mengenai permainan luar atau *outdoor*, karena kegiatan bermain diluar juga termasuk kegiatan pembelajaran PAUD yang mana anak dapat mengeksplor dengan bebas apa saja yang mereka temui. Kegiatan yang dapat dilakukan diluar ruangan atau *outdoor* oleh anak adalah bermain alamiah, diantaranya anak dapat bermain berkebun, memelihara binatang, bermain air dan anak mampu menikmati sejuknya udara di alam bebas atau di luar ruangan (Herlinda, 2018). Secara singkatnya, anak merupakan manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan masing-masing berbeda dengan orang dewasa. Selain itu, Adapun manfaat utama bermain *outdoor* bagi anak. Pertama, anak mendapatkan kesempatan dan mengembangkan berbagai jenis kemampuan yang dimilikinya. Kedua, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Anak memiliki pola perkembangan yang masih bersifat umum yang sama dan terjadi pada setiap anak. Namun, perkembangan pada setiap anak itu berbeda sesuai dengan kemampuan dan stimulus yang didapat dan pada dasarnya anak bersifat individualis. Permainan *outdoor* dibagi menjadi dua yaitu permainan *outdoor* permanen dan permainan *outdoor* yang dapat dipindahkan. Permainan *outdoor* permanen akan menjadikan halaman bermain menjadi menetap dan konsisten. Sedangkan permainan yang dapat dipindahkan isa disesuaikan dengan keadaan dan kondisi lingkungan (Dahlan, 2019). Permainan diluar ruang menjadi salah satu cara pendidik karena memiliki banyak manfaat untuk aspek perkembangan anak. Kegiatan permainan *outdoor* juga memberikan manfaat dimana anak mampu menghadapi beberapa masalah dan menjadikan anak untuk selalu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah ataupun tantangan yang dihadapi, sehingga bukan hanya ketahanan

dan kekuatan yang mampu berkembang melainkan kemampuan kerjasama dengan teman sebaya (Hooson, 2020). Permainan outdoor selain membentuk kekuatan, juga memiliki manfaat yang mana anak mampu bertanggung jawab dalam masalah kehidupan dengan pembiasaan bermain outdoor anak akan lebih mampu mengendalikan dirinya (Manurung et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Mardi Rahayu Tegowanuh, menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya kepekaan anak, kurangnya interaksi dan komunikasi anak dengan teman, kurangnya tanggung jawab anak dalam penyelesaian tugas, serta kurangnya sikap menghargai orang lain. Peningkatan kerjasama anak melalui permainan *outdoor* ini dilakukan sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui peningkatan kerjasama anak melalui permainan *outdoor*. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, peningkatan aspek perkembangan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan menggunakan permainan diluar ruangan. Pentingnya kerjasama bagi anak usia dini adalah melatih kepekaan, melatih kemampuan anak untuk berkomunikasi, melatih anak menjalin hubungan dan melatih anak untuk dapat menghargai orang lain.

Bekerjasama adalah salah satu kemampuan dalam pola perilaku sosial. Kerjasama merupakan kegiatan yang dilakukan oleh beberapa individu dengan tujuan yang sama. Faktor tujuan dalam kerjasama sangat penting karena menjadi tolok ukur keberhasilan kerjasama yang dilakukan. Kegiatan kerjasama dalam lembaga dapat dilakukan oleh siswa dengan siswa, ataupun siswa dengan guru yang berupa kegiatan main, proyek, diskusi, serta kerja kelompok (Pratiwi & Kurniah, 2021). Kerjasama dalam bermain yang dibagi dalam kelompok merupakan pendekatan pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan ini. Upaya guru dalam mengenalkan kerjasama terhadap anak-anak sangatlah penting karena taman kanak-kanak adalah sasaran lingkungan yang tepat dimana anak menerima rangsangan stimulus dengan baik. Stimulus yang didapat anak tidak hanya dari guru saja melainkan teman sebaya baik dalam kegiatan pembelajaran ataupun bermain. Bermain bersama teman sejawat khususnya di sekolah, tidak hanya menumbuhkan rasa semangat bekerjasama melainkan membuat sesuatu lebih berkesan.

Khususnya, penelitian ini difokuskan pada peningkatan kerjasama anak melalui permainan *outdoor learning activity* pada usia 5-6 tahun di TK Mardi Rahayu Tegowanuh Temanggung. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh : 1) Anak sering bermain sendiri, 2) Anak sering merebut mainan teman, 3) Anak kurang berbagi mainan terhadap teman sebaya, 4) Anak lebih memilih duduk daripada bermain sendiri. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti mengharapkan adanya kemajuan dalam perkembangan sosial emosional anak. Seperti halnya, anak mampu mengajak teman sebaya bermain, anak mampu berbagi mainan dengan teman, anak mampu bersabar menunggu giliran main dan tidak berebut, serta anak lebih kooperatif dalam kegiatan bersama. Pada dasarnya, salah satu faktor yang mempengaruhi kelemahan kemampuan kerjasama anak adalah kurangnya diberikan kegiatan bermain secara kelompok, menurut Prabandari dan Fidesrinur, 2021 dalam (Pratiwi & Kurniah, 2021).

Berdasarkan masalah tersebut sehingga munculah ide peneliti untuk membahas tema tentang “Peningkatan Kerjasama Anak melalui Kegiatan *Outdoor learning activity* di TK Mardi Rahayu Temanggung”. Besar harapan peneliti dengan adanya peningkatan Kerjasama tersebut dapat membantu guru di TK Mardi Rahayu untuk ikut aktif dan inovasi kegiatan dalam meningkatkan kerjasama anak, sehingga anak menyadari pentingnya kerjasama dalam kelompok.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan sesuai dengan kondisi lapangan pada saat itu (Mulyatiningsih, 2012). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah dan untuk seberapa besar peningkatan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun dengan melakukan permainan *outdoor learning activity* di TK Mardi Rahayu Tegowanuh, Kabupaten Temanggung. Penelitian ini mengambil tempat di Taman Kanak-Kanak dengan jumlah siswa 22 anak terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik observasi. Observasi dilakukan secara langsung dengan mengamati sikap kerjasama pada anak dengan menggunakan instrumen lembar pedoman observasi. Pada lembar observasi ini berisi butir-butir indikator yang berkaitan dengan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun. Lembar observasi ini dibuat dengan cara pengisiannya adalah menuliskan kemampuan yang sudah dicapai anak (Francisco, 2018).

Kegiatan yang pertama dilakukan dalam penelitian ini adalah penentuan indikator kerjasama dan penyusunan instrumen yang meliputi penyusunan kisi-kisi penilaian sampai dengan tahap persetujuan oleh validator. Validasi instrumen dilakukan dengan tujuan mengetahui layak atau tidaknya instrumen untuk penelitian. Setelah tahap validasi instrumen, peneliti melakukan perencanaan kegiatan yang akan dilakukan untuk penelitian. Tahap setelah tahap validasi yaitu, 1) Perencanaan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk penyusunan tindakan yang sesuai dengan pengamatan dan pengalaman sebelumnya, 2) Tindakan, merupakan suatu yang dikendalikan dengan sengaja dilaksanakan secara sadar yang merujuk pada perencanaan sebagai dasar pemikiran, 3) Pengamatan, pengamatan mempunyai fungsi untuk mendokumentasikan dampak dari tindakan, Refleksi, refleksi merupakan mengingat kembali Tindakan yang telah direkam melalui pengamatan dan menjadi dasar untuk meninjau kembali rencana tindakan. Selain itu, refleksi mempunyai aspek evaluasi bagi peneliti untuk menilai kembali apakah dampak tindakan yang timbul sesuai dengan yang diinginkan atau belum (Mulyatiningsih, 2012).

$$\text{Prosentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Purwanto, 2019)

Prosentase keberhasilan anak dapat dihitung dan disimpulkan dari kriteria yang sudah ditetapkan, data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Prosentase Indikator Penilaian

NO	Prosentase Indikator Penilaian	
	Prosentase	Indikator Penilaian
1.	80% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2.	66% - 79%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
3.	56% - 65%	Mulai Berkembang (MB)
4.	≤ 55%	Belum Berkembang (BB)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penelitian di TK Mardi Rahayu, peneliti melakukan observasi awal yang bertujuan untuk mengetahui mengenai kemampuan kerjasama anak. Selain itu, observasi awal ini juga memiliki tujuan untuk mencari permasalahan yang terkait dengan kemampuan kerjasama anak sehingga peneliti mampu menerapkan metode dan media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama tersebut. Observasi awal dilakukan peneliti diluar dan didalam kelas tanpa mengganggu proses belajar mengajar dan peniliti tentunya melakukan pengamatan pada perilaku yang muncul pada siswa terkait kerjasama. Nampak dari hasil observasi awal apabila kemampuan kerjasama pada anak masih kurang, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait peningkatan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun ini.

Tabel 2. Hasil Prosentase Pra Siklus

NO.	Nama	Skor Kegiatan (%) Pra Siklus	Keterangan
1.	NA	56,25%	MB
2.	AZ	56,25%	MB
3.	FRD	59,37%	MB
4.	GBN	56,25%	MB
5.	DPR	62,50%	MB
6.	WD	68,75%	BSH
7.	HDR	65,62%	MB
8.	SYQ	62,50%	MB
9.	AQL	59,37%	MB
10.	KFN	59,37%	MB
11.	ARZ	56,25%	MB
12.	DAZ	62,50%	MB
13.	DAF	62,50%	MB
14.	APR	65,62%	MB
15.	NBL	59,37%	MB
16.	BLQ	62,50%	MB
17.	NDA	62,50%	MB
18.	NDN	59,37%	MB
19.	SHN	56,25%	MB
20.	AYR	56,25%	MB
21.	IZN	59,37%	MB
22.	RKA	62,50%	MB
JUMLAH		1331,21%	MB
RATA-RATA		60,50%	MB

Dari tabel 1 dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan kerjasama masih rendah. Terlihat dari prosentase nilai yaitu 60,50% yang masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Beberapa indikator yang telah didapatkan peneliti, terdapat nilai anak yang masih Mulai Berkembang (MB) dan belum ada yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB), hal ini nampak ketika anak masih membutuhkan instruksi pada saat kegiatan, seperti anak belum terbiasa tolong menolong, anak belum terbiasa bekerjasama, serta anak masih sering bermain sendiri dan jarang berbagi. Setelah mengetahui hasil prosentase dari pra siklus yang masih dibawah rata-rata yang ditentukan, langkah selanjutnya adalah peneliti menyusun perencanaan yang akan dilakukan dengan tindakan. Peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Harian (RPPH) untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak dengan dilakukannya permainan *outdoor* dalam tiga kali pertemuan setiap siklus.

Permainan *cooperation paper ball* diterapkan sebagai ajang dalam latihan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun. Permainan ini dilakukan dengan cara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Adapun alat bahan serta cara bermain pada permainan tersebut. Alat dan bahan : 1) koran, 2) bola kecil, 3) kranjang atau ember plastic, sedangkan cara bermain *cooperation paper ball* yaitu : 1) Satu kelompok terdiri dari 8 anak. 4 anak pertama bersiap memulai permainan dengan memegang ujung koran yang sudah terdapat 1 lubang yang sudah disesuaikan dengan ukuran bola, 2) Setelah 4 anak memegang masing-masing ujung koran, lalu guru meletakkan bola diatas koran, 3) Pemain pertama bertugas memberikan koran yang sudah ada bolanya ke pemain kedua tanpa menyentuh bola dan bola tidak boleh terjatuh, 4) Pemain kedua yang terdiri dari 4 anak melanjutkan sampai pada garis finish yaitu memasukkan bola kedalam baskom melewati lubang pada koran. Aturan yang ditetapkan pada permainan ini adalah : 1) Anak harus bekerjasama dalam tim untuk mencapai garis finish, 2) Anak hanya diperbolehkan memegang ujung koran, 3) Anak tidak boleh menyentuh bola pada saat permainan berlangsung, 4) Apabila bola terjatuh ditengah permainan, maka harus mengulang. Kerjasama Peneliti memberikan inovasi baru dalam kegiatan dengan tujuan anak tertarik dan dapat mengikuti dengan baik dan diharapkan kemampuan kerjasama dapat meningkat.





Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Data Kerjasama Anak

Di bawah ini merupakan hasil penelitian selama menerapkan tindakan kegiatan *cooperation paper ball* dengan berbagai inovasi pada siklus 1:

Tabel 3. Hasil Prosentase Siklus I

NO.	Nama	Skor Kegiatan (%) Siklus I	Keterangan
1.	NA	75,00%	BSH
2.	AZ	71,87%	BSH
3.	FRD	68,75%	BSH
4.	GBN	65,62%	MB
5.	DPR	71,87%	BSH
6.	WD	71,87%	BSH
7.	HDR	68,75%	BSH
8.	SYQ	71,87%	BSH
9.	AQL	68,75%	BSH
10.	KFN	75,00%	BSH
11.	ARZ	68,75%	BSH
12.	DAZ	75,00%	BSH
13.	DAF	78,12%	BSH
14.	APR	71,87%	BSH
15.	NBL	75,00%	BSH
16.	BLQ	68,75%	BSH
17.	NDA	75,00%	BSH
18.	NDN	71,87%	BSH
19.	SHN	71,87%	BSH
20.	AYR	68,75%	BSH
21.	IZN	75,00%	BSH
22.	RKA	71,87%	BSH
JUMLAH		1581,20%	BSH
RATA-RATA		71,87%	BSH

Setelah dilakukan observasi siklus 1, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerjasama pada anak mengalami peningkatan dari hasil pra siklus 60,50% menjadi 71, 87%. Namun, dapat dilihat dari nilai masih mendekati nilai minimal pada setiap kategori penilaian dan masih perlu ditingkatkan kembali sehingga hasil prosentase memenuhi batas minimal yang sudah ditentukan. Beberapa indikator masih perlu diberikan penekanan dalam kegiatan pembiasaan seperti bertanggung jawab dengan tugas, berbagi dengan teman, berinteraksi dengan teman, dan tolong menolong sesama. Dengan ini, peneliti berinovasi memberikan kegiatan tambahan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan yang masih kurang dan belum sesuai dengan indikator yang ditetapkan oleh peneliti antara lain; 1) Mengoptimalkan kegiatan berbasis kelompok game tebak-tebakan; 2) Membuat suasana dalam kegiatan permainan lebih menyenangkan dengan gerak lagu; 3) Diakhir kegiatan, diadakan kegiatan bermain “mencari pasangan benda” dengan metode balapan. Bagi siswa yang mampu menyelesaikan permainan tersebut mendapat kesempatan untuk pulang terlebih dahulu. Inovasi dibuat dengan tujuan meningkatkan rasa tanggung jawab, saling berbagi dan tolong menolong terhadap teman tanpa diminta maupun diingatkan.

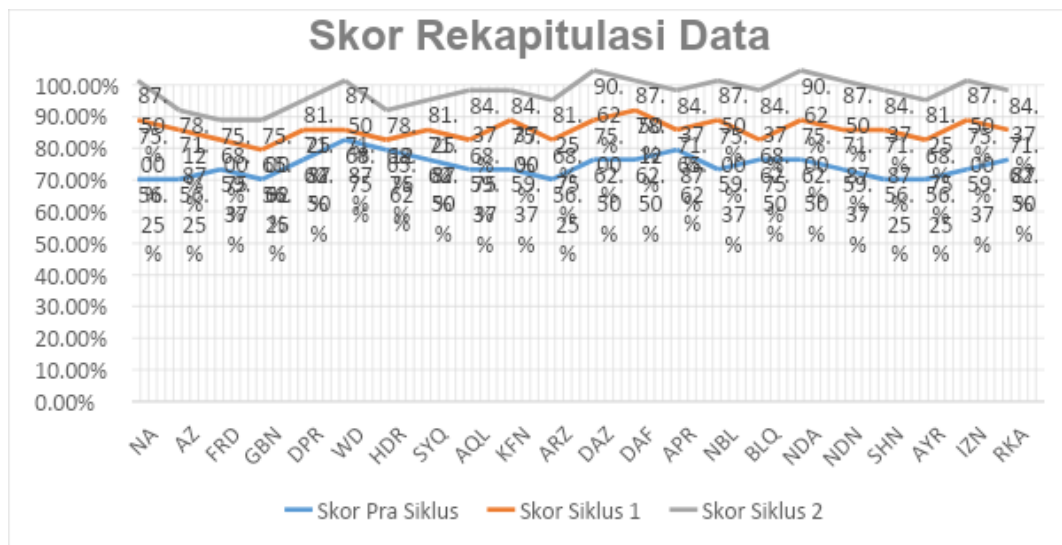
Mengacu pada perbaikan dari hasil observasi siklus 1, peneliti melakukan refleksi dan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kegiatan siklus 2. Pada siklus 2 ini, peneliti masih menjadi observer sehingga didapatkan hasil observasi pada siklus 2 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Prosentase Siklus II

NO.	Nama	Skor Kegiatan (%) Siklus II	Keterangan
1.	NA	87,50%	BSB
2.	AZ	78,12%	BSH
3.	FRD	75,00%	BSH
4.	GBN	75,00%	BSH
5.	DPR	81,25%	BSB
6.	WD	87,50%	BSB
7.	HDR	78,12%	BSH
8.	SYQ	81,25%	BSB
9.	AQL	84,37%	BSB
10.	KFN	84,37%	BSB
11.	ARZ	81,25%	BSB
12.	DAZ	90,62%	BSB
13.	DAF	87,50%	BSB
14.	APR	84,37%	BSB
15.	NBL	87,50%	BSB
16.	BLQ	84,37%	BSB
17.	NDA	90,62%	BSB
18.	NDN	87,50%	BSB
19.	SHN	84,37%	BSB
20.	AYR	81,25%	BSB
21.	IZN	87,50%	BSB
22.	RKA	84,37%	BSB
JUMLAH		1843,70%	BSB
RATA-RATA		83,80%	BSB

Berdasarkan observasi pada siklus 2, menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak usia 5-6 tahun TK Mardi Rahayu Tegowanuh mengalami peningkatan sebesar 11,93%. Terlihat dari hasil siswa yang sudah mendapatkan nilai mayoritas dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) yang terlihat pada hasil prosentase sudah memenuhi nilai yang ditetapkan oleh peneliti. Rata-rata prosentase yang didapat pada siklus 2 sebesar 83,80%, kegiatan tambahan yang dilakukan dalam siklus 2 ini mampu menjadikan peningkatan pada indikator. Dengan tercapainya ketuntasan prosentase ini, maka tindakan dihentikan di siklus 2 dan tidak melanjutkan ke tahap berikutnya. Dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *outdoor learning activity* telah berhasil meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun di TK Mardi Rahayu Tegowanuh.

Secara keseluruhan, tiap tahap mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat pada gambar grafik rekapitulasi data berikut:



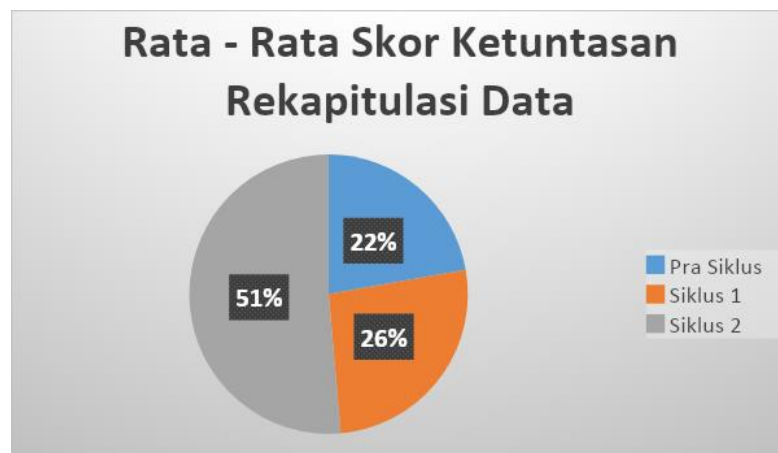
Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Data Kerjasama Anak

Berdasarkan data rekapitulasi hasil kemampuan kerjasama anak terlihat adanya peningkatan mengenai kemampuan anak dalam melakukan kegiatan dengan kerjasama. Seluruh anak mengalami peningkatan dalam kemampuan Kerjasama, dan terdapat beberapa anak yang sudah mampu melakukan kegiatan kerjasama dengan baik, walaupun masih perlu diingatkan. Kriteria penilaian yang peneliti buat adalah meliputi anak belum mampu, anak mulai mampu tetapi dengan arahan guru, anak mampu berkelompok dengan teman tanpa diingatkan guru, anak mampu berkelompok dengan teman tanpa diingatkan guru serta mampu mengajak atau berinisiatif dalam menciptakan hal baru. Terlihat dalam data tersebut, rata-rata anak sudah mampu melakukan kegiatan bekerjasama dengan teman sebaya maupun guru, akan tetapi anak masih perlu diarahkan oleh guru serta belum terbiasa berinisiatif untuk mengajak teman lain bergabung.

Rendahnya kemampuan kerjasama bukan karena tidak mendapat stimulasi dari keluarga maupun sekolah, namun lebih kekurangannya pembiasaan yang harus diterapkan pada setiap kegiatan anak. Kemampuan kerjasama merupakan salah satu kemampuan interaksi sosial yang memerlukan adanya pembiasaan dalam melatih dan meningkatkannya. Semakin banyak kesempatan anak bertemu dan bermain bersama maka semakin tinggi kesempatan anak dalam mencapai kerjasama dengan baik (ZAHWA, 2017). Kemampuan kerjasama merupakan suatu komponen yang penting yang harus dikembangkan pada diri anak. Karena demikian, dengan meningkatnya kerjasama pada diri anak, akan menciptakan hubungan pertemanan yang positif yang perlu dibiasakan sejak dini. Kemampuan tersebut sangatlah berpengaruh

terhadap perkembangan psikologis anak sampai dewasa (Maulidar et al., 2020). Kemampuan kerjasama juga harus diarahkan dengan tujuan dapat digunakan dengan baik sehingga anak lebih mudah untuk menyesuaikan diri dalam hal akademik maupun hal yang lain yang bersinggungan dengan kehidupan sosial.

Secara keseluruhan, peningkatan kemampuan kerjasama anak semakin meningkat mulai dari tindakan pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Adapun rata-rata prosentase ketuntasan data pra siklus, siklus 1, dan siklus 2 dapat dilihat pada gambar grafik berikut :



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Ketuntasan Rekapitulasi Data

Dari gambar grafik diatas, dapat diketahui bahwa kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak usia 5-6 tahun dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain. Bermain merupakan salah satu cara yang dapat menstimulasi perkembangan anak tanpa adanya paksaan. Kegiatan outdoor menjadi wadah untuk anak lebih dapat mengeksplor alam dan kemampuan kerjasama yang dimiliki anak. Kegiatan bermain kelompok di luar ruangan dapat memberikan manfaat pada anak usia dini antara lain, anak mampu berinteraksi dengan baik, anak mampu saling tolong menolong dengan teman, dan anak mampu bertanggung jawab dengan tugas kelompoknya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Mardi Rahayu Tegowanuh dapat disimpulkan bahwa proses permainan *outdoor learning activity* dapat meningkatkan kerjasama anak. Kemampuan ini dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sekelompok, dapat bertanggung jawab mengenai tugas dalam kelompok, dan dapat saling tolong menolong serta berbagi pada teman. Pada dasarnya, kemampuan kerjasama anak memang membutuhkan stimulus dan pembiasaan. Hal ini terlihat pada hasil prosentase penelitian 60,50% pada pra siklus, 71,87% pada siklus 1, dan 83,80% pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A., Norhikmah, N., Aida, N., & Rabi'ah, R. (2022). Rekonstruksi Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Melalui Konsep "Jati Diri." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3253–3266. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2071>
- Anggraini, D. D. (2022). *Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Dahlan, D. N. A. (2019). Identifikasi dan Optimalisasi Permainan Outdoor dalam Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak di Desa Bakungan Kecamatan Loa Janan. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 1(2), 99–110. <https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1488>

- Francisco, A. R. L. (2018). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(September).
- Herlinda, S. (2018). Pembelajaran Paud Dengan Strategi Out Door. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 67. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i1.5526>
- Hooson, E. (2020). An investigation to determine how the introduction of outdoor education supports learning in Key Stage One An evaluation of a primary school's individual approach to outdoor education. *Fields: Journal of Huddersfield Student Research*, 6(1). <https://doi.org/10.5920/fields.677>
- Kemendikbudristek. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 14.
- Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan Outdoor dalam Membentuk Kemampuan Ketahananmalangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1807–1814. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1030>
- Maulidar, Hayati, F., & Fitriani. (2020). Analisis Penanaman Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok B TK Negeri Siti Maryam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–11.
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul Metode Penelitian Tidakan Kelas. *Bandung Rosdakarya*, 1–22. staff.uny.ac.id
- Pratiwi, N., & Kurniah, N. (2021). *Jurnal PENA PAUD Volume 2 Nomor 1 (2021) Pages 26-32 Kendala-Kendala Guru PAUD dalam Mengembangkan Keterampilan*. 2(November), 26–32.
- Purwanto, M. N. (2019). Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran. In *Cross-Cultural Studies* (Vol. 56, Issue null). <https://doi.org/10.21049/ccs.2019.56..199>
- ZAHWA, N. A. (2017). *Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Ditinjau Dari Urutan Kelahitan Di Kelompok B Ra Al-Karomah Batang*. 1–14.