



# PENERAPAN PERMAINAN *OUTBOND* BAGI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PERADABAN CILEGON- BANTEN

**Ika Merdekawati**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
ikamerdekawati38@gmail.com

**Fadlullah**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
fadlullah421edu@gmail.com

**Laily Rosidah**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
laily@untirta.ac.id

## ABSTRACT

Outbound is an activity carried out in an open space emphasizing group dynamics through games so that children learn from the experiences they have done. This study aims to determine the application of outbound games for children aged 4-5 years in TK Civilization in Cilegon-Banten. This research use descriptive qualitative approach. The subjects of this study were children aged 4-5 years totaling 16 children. Data is collected through observation, field notes, interviews and documentation Data analysis uses data reduction. presentation of data and conclusions. Data validation is done by extension of observation, perseverance/regularity of observation, triangulation, member checking, negative case analysis, checking or discussion of colleagues and referential adequacy. The results of this study found that the application of outbound games to children aged 4-5 years in TK Cilegon Civilization well developed. This can be seen in the outbound game process, the process of implementing the outbound game goes well. The game goes through several stages, namely planning things that must be prepared such as preparing tools and materials needed to play outbound. The implementation of outbound activities such as how to play and the rules of play and reflection is the final stage of the game as an evaluation of the child's playing experience.

**Keywords:** Outbound Games, Children aged 4-5 years.

## ABSTRAK

*Outbound* adalah kegiatan yang dilakukan di ruang terbuka menekankan dinamika kelompok melalui permainan sehingga anak belajar dari pengalaman yang telah dilakukannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan *outbound* anak usia 4-5 tahun di TK Peradaban Cilegon-Banten. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 anak. Data dikumpulkan melalui pengamatan, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Validasi data dilakukan dengan cara perpanjangan pengamatan, ketekunan/keajegan pengamatan, triangulasi, member check, analisis kasus negatif, pengecekan atau diskusi teman sejawat dan kecukupan referensial. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa penerapan permainan *outbound* pada anak usia 4-5 tahun di TK Peradaban Cilegon berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada proses permainan *outbound*, Proses penerapan permainan *outbound* berjalan dengan baik. Permainan tersebut melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan hal yang harus dipersiapkan seperti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain *outbound*. Pelaksanaan kegiatan *outbound* seperti cara bermain dan aturan bermainnya dan refleksi yaitu tahapan akhir permainan sebagai evaluasi pengalaman bermain anak.

**Kata Kunci:** Permainan *Outbound*, Anak usia 4-5 tahun.

### A. PENDAHULUAN

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.

Dunia bermain adalah dunia yang penuh warna dan menyenangkan. Para pelaku permainan akan merasa terhibur dan senang melakukannya. Bagi anak-anak, bermain mempunyai peranan yang sangat penting. Beberapa pakar psikologi berpendapat

bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik.

*Outbound* adalah kegiatan di luar ruangan yang bersifat pertualangan dan penuh tantangan sebagai proses pembelajaran untuk menemukan, mengenali potensi-potensi anak sehingga mereka dapat mengenali dirinya sendiri (Shoimin, 2016:114).

*Outbound* menggunakan pendekatan belajar melalui pengalaman (*experiential learning*), karena pengalaman langsung terhadap sebuah kejadian membuat anak dengan mudah menyerap pengetahuan yang di alami sendiri. Dengan pendekatan bermain seperti ini, maka dapat mengasah



semua aspek perkembangan anak, anak dapat merasakan senang, belajar bersosialisasi, bekerja sama, karena anak terlibat langsung secara aktif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 06 Desember 2018 maka peneliti sangat tertarik untuk lebih mengenal dan mengetahui lebih jauh lagi bagaimana penerapan permainan *outbound* pada anak usia 4-5 tahun di TK Peradaban Cilegon- Banten. Untuk itu penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul " Penerapan *Outbound* Bagi Anak Usia 4-5 Tahun di TK Peradaban Cilegon-Banten".

## **B. KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut Barnawi (2014:32) anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini ditinjau dari aspek-aspek perkembangannya merupakan perentang perkembangan manusia secara keseluruhan.

Jadi, anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga pada masa ini anak membutuhkan stimulasi yang baik agar aspek-aspek perkembangannya dapat berkembang dengan baik (Asmawati.2014:27)

Dapat disimpulkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki keunikan sendiri dan berbeda-beda. Setiap anak memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Anak pada rentang usia ini yang sangat berharga karena pada masa inilah stimulasi-stimulasi penting di berikan untuk membentuk karakter dan kepribadian.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Susanto (2011:3) karakteristik anak usia dini sebagai berikut (1) anak suka meniru, (2) dunia anak adalah bermain, (3) anak masih berkembang, (4) anak adalah kreatif. anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa.

Jadi, karakteristik anak berbeda-beda anak-anak memiliki rasa ingin tahu sehingga anak-anak belajar dengan teman lingkungannya untuk menyesuaikan diri melalui mengembangkan perilaku mereka. Anak-anak suka sekali bermain untuk mengeksplorasi lingkungannya menghabiskan sebagian waktu untuk bermain dengan mainannya.

### **2. Hakikat Permainan *Outbound***

#### **a. Pengertian Permainan *Outbound***

Menurut susanto (2017:138), *outbound* merupakan suatu simulasi kehidupan yang kompleks, namun

dapat dibuat lebih sederhana. Pada dasarnya, manusia dapat memahami kehidupan ini dari alam semesta. Alam semesta adalah sumber kearifan dan tempat belajar bagi semua orang. Pada hakikatnya, manusia belajar untuk kembali ke alam. *Outbound* menekankan proses pembelajaran secara langsung dari alam dengan cara mengamati dan memahami langsung semua gejala alam yang terjadi. Hal ini akan menimbulkan rasa kebersamaan dan ketertarikan anak akan alam.

*Outbound* adalah suatu program manajemen di alam terbuka yang mendasarkan pada prinsip "*experiential learning*" (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Dengan langsung terlibat pada aktivitas (*learning by doing*), anak akan segera mendapat umpan balik tentang dari kegiatan yang dilakukan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan diri (Ancok.2003:41). *Outbound* adalah proses pembelajaran secara langsung dari alam melalui suatu simulasi yang akan menimbulkan rasa kebersamaan dan ketertaikan anak akan alam berdasarkan pengalaman.

Pendapat lain Menurut Sanoesi (2010:11) *outbound* merupakan sebuah media pendidikan di alam terbuka yang diawali dari sebuah kekurangan kemudian mengubah kekurangan itu menjadi sebuah kelebihan. *outbound* adalah kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar yang dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat menggali

dan mengembangkan potensinya.

Dapat disimpulkan *outbound* merupakan kegiatan di alam terbuka yang di sajikan dalam bentuk permainan, petualangan yang menekankan pengalaman langsung sehingga anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui eksplorasi, lingkungan sekitar sehingga menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan sekaligus memacu semangat belajar anak melalui permainan-permainan yang kreatif, dan edukatif.

#### **a. Tujuan Permainan *Outbound***

Tujuan *outbound* itu bermacam-macam sesuai dengan subjek dan objeknya. Menurut Sanoesi (2010: 22). Banyak tujuan diadakannya kegiatan *outbound*. Beberapa tujuan *otbound*, antara lain: 1) Kegiatan Rekreasi 2)Petualangan Kecil.

#### **b. Manfaat Permainan *Outbound***

Indriana (2011:179) mengungkapkan terdapat beberapa manfaat dari permainan *outbound* di antaranya sebagai berikut:1) Menjalin komunikasi yang efektif, 2) Bisa melakukan pengembangan tim (*team buiding*), 3) Belajar untuk melakukan pemecahan masalah (*problem solving*), 4) Memupuk rasa percaya diri (*self confidence*), 5) Belajar kepemimpinan (*leadership*), 6) Menjalin kerja sama dalam tim (*sinergi*), 7) Melakukan permainan yang menghibur (*fun games*), 8) Belajar untuk berkonsentrasi atau memfokuskan perhatian, 9) Melatih kejujuran dan sportivitas

#### **c. Jenis Permainan *Outbound***

*Outbound* sebenarnya adalah kegiatan pelatihan yang membutuh-



kan ketahanan fisik yang besar. Di dalamnya, peserta menjalani petualangan yang berat dan penuh risiko. Menurut Susanta (2010:11) jenis pembagian permainan *outbound* ada 2 yaitu: 1) *Real outbound*, 2) *Fun outbound/semi outbound*

#### d. Tahapan Permainan *Outbound*

Menurut Susanto (2017:139) menyebutkan tahapan dalam *experiential learning* yang terangkum dalam seluruh tahapan kegiatan *outbound*:

1. Tahap Perencanaan
2. Tahapan Pembentukan Pengalaman
3. Tahapan Refleks Pengalaman

#### e. Metode Permainan *Outbound*

Dalam permainan biasanya memiliki metode-metode. Menurut Indriana (2011:193) metode permainan *outbound* sebagai berikut:

##### 1. Permainan Kelompok

Dalam suatu kegiatan *outbound*, banyak sekali permainan yang dilakukan secara berkelompok, baik yang sifatnya *fun game* maupun *middle game*. Beberapa permainan *outbound* yang biasa dilakukan secara berkelompok antara lain: (a) *Human ladder*, (b) Ring berpindah, (c) *Hunter my name*, (d) Mutiara dalam kerang, (f) Hula-hoop/ *webbing* berantai, (g) *All stand up*, (h) *Frantic balloon*, (i) *Train balloon*, dan (j) *Ball tossing*.

##### 2. Kerja Kelompok

Dalam suatu kegiatan *outbound*, kerja kelompok bisa dikerjakan untuk menyimulasikan kehidupan yang nyata dalam permainan-permainan sederhana melalui kegiatan

*outbound*. Beberapa kegiatan *outbound* yang menyimulasikan kegiatan ini antara lain: (a) *Human ladder*, (b) *Time boom*, (c) *Pipa bocor*, (d) Pulau terkecil, (e) *Escape from the island*, (f) *Pulau terkecil*, dan (g) *Crocodile river*.

##### 3. Petualangan Individu

Petualangan individu perlu dilakukan dalam kegiatan *outbound* untuk memberikan pengalaman baru kepada peserta *outbound*, menambah keberanian, cepat mengambil keputusan, dan menambah rasa kemanusiaan. Game petualangan individu biasanya ada dalam game *high rope* maupun permainan *outbound* lainnya. Berikut adalah beberapa game yang menekankan pada petualangan individu: (a) *Flying fox*, (b) *Two line brige*, (c) Jembatan *elvis*, (d) *Solocamp* (e) *Repelling*, (f) *Paralayang*, (g) *Air soft gun*, (h) *Paint ball*, dan lain sebagainya.

##### 4. Ceramah

Metode ceramah dapat dilakukan saat acara *outbound*. Hal ini dilakukan untuk memperdalam materi sehingga semakin memantapkan tujuan diadakannya *outbound*. Akhirnya, dapat menambah bekal dan pengetahuan yang lebih dalam serta membeikan kesan yang mendalam bagi para peserta.

##### 5. Diskusi

Acara diskusi dilakukan sebagai tindak lanjut dari berbagai simulasi yang telah dilakukan. Tujuannya, untuk memecahkan masalah dengan cara membahasnya secara bersama-sama untuk kemudian dicarikan solusi yang paling tepat dan

rasional. Pada akhirnya, segala tujuan dari diadakannya

## B. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan alasan penelitian kualitatif mampu menangkap gejala-gejala yang menyertai sesuatu permasalahan dengan terperinci dan adanya dapat dikupas mendalam, menyeluruh dan sistematis serta menggunakan instrument manusia (*human instrument*), yaitu peneliti sendiri. Metode deskriptif kualitatif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka (Moleong, 2017:11).

Tempat penelitian ini dilakukan di TK Peradaban Cilegon-Banten. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019. Waktu penelitian diperkirakan berjalan kurang lebih satu bulan dari Maret-April. Subjek penelitian ini adalah orang, tempat, maupun peristiwa yang menjadi subjek penelitian. Subjek penelitian ini dibutuhkan sebagai pusat pemberi informasi dan keterangan data-data yang menjadi sasaran penelitian yang bisa diakui kebenarannya. Subjek sasaran penelitian ini adalah Anak kelas A di TK Peradaban Cilegon-Banten.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi. Teknik Analisis data dari Miles dan Huberman, langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data yaitu sebagai berikut: pertama, reduksi data merupakan

kegiatan memilah data-data yang penting; kedua penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat naratif, bagan, matrik, gambar, hubungan antar aspek-aspek dan sejenisnya; ketiga, penarikan kesimpulan hasil penelitian diungkapkan dengan kalimat yang singkat, padat dan mudah yang mengacu pada masalah yang diteliti.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa TK Peradaban Cilegon adalah sebuah lembaga pendidikan yang menggunakan permainan *outbound* sebagai media pembelajaran.

Permainan *outbound* kegiatan yang bersifat petualangan dan penuh tantangan sebagai proses pembelajaran untuk menemukan, mengenali potensi-potensi anak sehingga mereka dapat mengenali dirinya sendiri. Metode *outbound* sebuah pendekatan metode belajar melalui pengalaman. pada umumnya pelaksanaan permainan harus direncanakan terlebih dahulu oleh guru sebelumnya supaya hasilnya tercapai secara optimal. Proses penerapan permainan *outbound* dilakukan di alam terbuka permainan *outbound* yang dilakukan yaitu: 1) Permainan Penampung Air, 2) Permainan Estafet Karet, 3) Permainan Piramida Gelas, 4) Permainan Tarik Tambang, 5) Permainan Perang air.

Proses pembelajaran *outbound* merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan suatu bakat dan potensi yang dimiliki anak yang dilakukan dengan keadaan menyenangkan dimana anak mempelajari dan





mengenal keadaan sekitar di kehidupan dengan segala permasalahan, pembelajaran yang berdasarkan pada pengalaman dan berupa permainan yang menantang. Ini sesuai dengan yang dipaparkan Shoimin (2014:114). Permainan *outbound* kegiatan yang bersifat petualangan dan penuh tantangan sebagai proses pembelajaran untuk menemukan, mengenali potensi-potensi anak sehingga mereka dapat mengenali dirinya sendiri. Metode *outbound* sebuah pendekatan metode belajar melalui pengalaman. pada umumnya pelaksanaan permainan harus direncanakan terlebih dahulu oleh guru sebelumnya supaya hasilnya tercapai secara optimal.

Dari pengamatan yang sudah dilakukan dalam permainan *outbound* sebelum dilaksanakannya permainan terdapat tahap yaitu:

### 1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan adalah waktu menyiapkan segala kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan bermain *outbound*, hal yang harus dipersiapkan adalah:

- a. Menyiapkan bahan dan alat-alat yang diperlukan untuk bermain *outbound*
- b. Menyiapkan media yang digunakan

### 2. Tahapan Pembentukan Pengalaman/ Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan proses kegiatan *outbound*. kegiatan dilakukan seminggu satu kali setiap hari senin di lapangan sekolah. pada tahap ini, anak akan melakukan

permainan sesuai apa yang dijelaskan oleh guru. anak melakukan permainan dalam bentuk beregu/ kelompok maupun sendiri. anak-anak bermain *outbound* dengan semangat, karena permainannya yang aktif, kreatif, inovatif dan edukatif sehingga anak tertarik dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

### 3. Tahapan Refleksi Pengalaman

Tahap akhir pelaksanaan *outbound* adalah refleksi pengalaman bermain. Kegiatan *outbound* merupakan permainan berkelompok. *Outbound* merupakan inovasi belajar *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) untuk menemukan, mengenali, potensi-potensi anak sehingga mereka dapat mengenali dirinya sendiri yang dilakukan di ruang kelas ataupun ruang terbuka.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan di TK Peradaban Cilegon, permainan *outbound* kegiatan yang dapat mengembangkan suatu bakat dan potensi yang dimiliki anak yang dilakukan dengan keadaan menyenangkan dimana anak mempelajari miniature kehidupan dengan segala permasalahan, pembelajaran yang berdasarkan pada pengalaman berupa permainan yang menantang.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Proses penerapan permainan *outbound* berjalan dengan baik. Permainan tersebut melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan hal yang harus

dipersiapkan seperti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain *outbound* dan tujuan bermain *outbound* tersebut. Pelaksanaan kegiatan *outbound* seperti cara bermain dan aturan bermainnya dan refleksi yaitu tahapan akhir permainan sebagai evaluasi pengalaman bermain. Dalam mengevaluasi proses kegiatan permainan biasanya melakukan Tanya jawab sebelum pulang dengan anak tentang kegiatan apa yang sudah dilakukan. Proses evaluasi melihat seberapa jauh perkembangan anak.

## 2. Saran

Saran yang dapat diberikan peneliti dalam mengembangkan penerapan permainan *outbound* di TK Peradaban Cilegon yaitu:

- a. Lembaga pendidikan memberikan arahan kepada guru agar lebih ter-susun lagi ketika melaksanakan permainan *outbound*. Hendaknya permainan yang dipilih tidak terlalu rumit, mudah dipahami anak usia 4-5 tahun, aman dan menyenangkan.
- b. Guru harus lebih aktif, kreatif, dan selalu berinovasi terhadap hal-hal yang baru dalam hal perkembangan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Barnawi, Wiyani, Andy Novan. 2014. *Format PAUD*. Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Moleong, J. Lexy. 2017. *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Sanoesi, Esnoe. A. 2010. *Low Impact Games Panduan Outbound 1-10 Jenis Permainan Jerat untuk Teamwork*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanta, Agustinus. 2010. *Outbound Professional: pengertian, prinsip, perencanaan dan panduan pelaksanaan*. Yogyakarta: Andi Offset