

**PENGARUH FUN OUTBOUND
TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA ANAK**

Wahyu Handayani¹ & Ignatia Imelda Fitriani¹

¹Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Fun Outbound terhadap kerjasama anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperime dimana tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum diberi perlakuan. Subjek eksperimen penelitian ini adalah anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 29 orang anak. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh t_{hitung} sebesar 13,28 sedangkan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan sebesar 5% dengan db ($N - 1 = 29 - 1 = 28$) adalah sebesar 2,048. Dengan demikian dapat diketahui t_{hitung} (13,28) > t_{tabel} (2,048) jika t_{hitung} lebih besar dari t tabel maka H_a diterima, dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh Fun Outbound terhadap kerjasama anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya.

Kata Kunci : Kemampuan kerjasama, Fun Outbound

PENDAHULUAN

Kemampuan sosial sangat diperlukan karena sejatinya manusia adalah mahluk sosial. Manusia tidak dapat hidup sendiri, banyak kegiatan hidup yang terkait dengan orang lain, bahkan sejak baru dilahirkan seorang anak membutuhkan orang lain. Salah satu bentuk kemampuan sosial adalah kemampuan belerjasama. Anak terlahir dengan keakuan dan egositas yang tinggi, oleh karena itu dibutuhkan stimulasi dan pembiasaan agar anak dapat bekerjasama dengan yang teman-temannya

Menurut Saputra dan Rudyanto (2005: 39-40) kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama yang merupakan suatu sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan/ kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Sargent menyatakan (dalam Astuti, 1992: 29) kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Hurlock (1978: 268) kerjasama yaitu kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok. Sedangkan menurut Yusuf (2014: 125) Kerjasama (*Cooperation*) yaitu sikap mau berkerja sama dengan kelompok. Salah satu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama-sama dalam satu kelompok.

Syarat-syarat Kerjasama

Pencapaian kerjasama menuntut persyaratan tertentu yang harus dipenuhi oleh anggota yang terlibat. Adapun syarat-syarat kerjasama menurut Saputra dan Rudyanto (2015: 40-41) yaitu: Kepentingan yang sama; Keadilan; Saling pengertian; Tujuan yang sama; Saling melayani; Tanggung jawab; Penghargaan dan Kompromi

Ciri-Ciri Kemampuan Kerjasama

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta (2009: 35) adalah ketika anak tersebut:

1. Dapat bergabung dalam permainan kelompok.
2. Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
3. Bersedia berbagi dengan teman-temannya.
4. Mendorong anak lain untuk membantu orang lain.
5. Merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.
6. Bergabung bermain dengan teman saat istirahat.

7. Mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman.

Menurut David, dkk (dalam Astuti, 2014: 20) terdapat empat elemen dasar dalam bekerjasama yaitu:

1. Adanya saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama.
2. Adanya interaksi langsung diantarapara anak dalam satu kelompok.
3. Tiap-tiap anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan dan
4. Penggunaan yang tepat dari kemampuan intrapersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak.

Outbound

Menurut Muchlisin (2009: 11) *Outbound* adalah kegiatan pelatihan di luar ruangan atau di alam terbuka (*Outdoor*) yang menyenangkan dan penuh tantangan. Bentuk kegiatannya berupa stimulasi kehidupan melalui permainan. Permainan (*Game*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri (*Team Development*). Melalui pelatihan *Outbound*, diharapkan lahir “pribadi-pribadi baru” yang penuh motifasi, berani, percaya diri, berfikir kreatif, memiliki rasa kebersamaan, tanggung jawab, kooperatif, rasa saling percaya, dan lain-lain.

Outbound dimaknai sebagai pembebasan atas potensi dasar, pola pikir, dan budaya keterbatasan. Dengan demikian seorang dapat melepas semua hal itu dengan cara menggali potensi besar yang selama ini terpendam, mengubah pola pikirnya yang membuat dirinya kaku, serta melepas diri dari budaya sugesti yang mendukung potensi diri. Sedangkan menurut Iffatur (2012: 182) *Outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, stimulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian informasi. Artinya dalam program *Outbound* tersebut siswa secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan.

Klasifikasi *Outbound*

Menurut Muchlisin (2009: 19-20) praktisi *Outbound* mengklasifikasi atau membagi kegiatan *Outbound* kedalam dua kategori yaitu:

1. *Real Outbound*

Real Outbound adalah Menunjuk pada kegiatan *Outbound* yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik yang besar.

2. *Fun Outbound*

Fun Outbound adalah Menunjuk pada kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekankan unsur fisik. Banyak yang menyebut *Fun Outbound* sebagai aktivitas *semi-Outbound*.

Manfaat *Outbound*

Apapun jenisnya, *Outbound* dengan berbagai jenis petualangan (*Adventure*) dan permainan (*Games*) yang biasanya dijalankan sebenarnya memiliki manfaat yang beragam, diantaranya:

1. Komunikasi efektif (*Effective Communication*)
2. Pengembangan tim (*Team Building*)
3. Pemecahkan masalah (*Problem Solving*)
4. Kepercayaan diri (*Self Confidence*)
5. Kepemimpinan (*Leadership*)
6. Kerjasama (*Sinergi*)
7. Permainan yang menyenangkan/ menghibur (*Fun Games*)
8. Konsentrasi/ fokus (*Concentration*)
9. Kejujuran/ sportivitas

Ragam manfaat tersebut bermuara para tercapainya pengembangan diri (*Personal Development*) dan tim (*Team Development*) yang dapat dirasakan oleh para peserta. Karena sukses seseorang dalam kehidupannya, sangat ditentukan oleh kepercayaan diri (*Self Efficacy*), kemampuan mengontrol emosi, dan kemampuan mengenal mengontrol emosi, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain.

Metode *Outbound*

Prof. Djamaludin Ancok, Ph.D dalam bukunya *Outbound Management Training*, menyebutkan tiga alasan mengapa metode *Outbound training* populer dan banyak dipakai (Muchlisin, 2009: 27). Alasan tersebut yaitu:

1. Metode ini adalah sebuah simulasi kehidupan yang kompleks yang dibuat menjadi sederhana. Dengan dibuat sederhana, para peserta akan mudah sekali memahami kompleksitas kehidupan.
2. Metode ini menggunakan pendekatan metode belajar melalui pengalaman.
3. Metode ini penuh kegembiraan karena dilakukan dengan permainan (*Games*).

Fun Outbound

Menurut Muchlisin (2009: 20) *Fun Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekankan unsur fisik. Banyak yang menyebut *Fun Outbound* sebagai aktivitas *semi-Outbound*. *Fun Outbound* para peserta “hanya” terlibat dalam permainan-permainan (*Games*) ringan, tetapi sangat menyenangkan, beresiko kecil atau beresiko sedang.

Manfaat *Fun Outbound*

Menurut Muchlisin (2009: 21) *Fun Outbound* mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri diantaranya adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan dan kemampuan kerjasama grup atau kelompok.

Tempat Pelaksanaan *Fun Outbound*

Menurut Muchlisin (2009: 21) *Fun Outbound* dapat dilaksanakan di halaman sekolah, halaman rumah, lapangan, padang rumput, pinggir pantai, maupun di alam terbuka lainnya seperti di tempat wisata. Tempat pelaksanaan dan alat/ fasilitas yang dibutuhkan dalam pelaksanaan *Fun Outbound* sangat minim alias tidak rumit.

Persiapan *Fun Outbound*

Menurut Muchlisin (2009: 35-36) adapun beberapa hal yang perlu disiapkan untuk menuju kegiatan *Outbound* baik itu *Real Outbound* atau *Fun Outbound* adalah:

1. Menetapkan tujuan/target

Untuk apa kegiatan ini dilaksanakan? Setiap kegiatan pasti memiliki tujuan/ target yang diinginkan di capai. Untuk mengasah kebersamaan? Memompa semangat berprestasi? Kepemimpinan? Atau tujuan yang lainnya.

2. Penetapan tujuan dan target ini penting untuk mendesain setting kegiatan yang akan dilaksanakan, meliputi pemilihan lokasi/ tempat pelaksanaan, merumuskan materi, dan jenis-jenis permainan (*Games*) yang akan dilaksanakan dalam kegiatan *Outbound* tersebut.

3. Menentukan lokasi kegiatan

Setelah tujuan/target kegiatan telah ditentukan, maka setelah itu adalah menentukan tempat. Adakalanya, kegiatan *Outbound* dilakukan hanya sebagai pelengkap atau variasi dari kegiatan dalam ruangan (*Indoor*). Bila itu yang terjadi, maka pilihlah gedung atau aula yang memiliki halaman luas, atau dekat dengan tanah lapang yang bisa dijadikan area *Outbound* atau permainan (*Games*).

4. Menyiapkan alat yang diperlukan

Agar kegiatan *Outbound* baik itu *Real Outbound* atau *Fun Outbound* berjalan dengan baik, segala keperluan menyangkut masalah peralatan yang dibutuhkan harus dipersiapkan. Untuk kegiatan *Fun Outbound*, umumnya tidak banyak membutuhkan peralatan yang rumit. Bahkan, bisa saja para peserta diminta membawa peralatan sendiri, tentu yang memungkinkan untuk bisa dibawa.

5. Menyiapkan tim instruktur

Tim instruktur ini menjadi kunci keberhasilan suatu kegiatan *Outbound*, entah itu *real Outbound* atau *fun Outbound*. Tim instruktur harus terdiri

dari orang-orang yang sudah berpengalaman dibidangnya, terutama *Outbound* yang memiliki resiko tinggi, sehingga kegiatan *Outbound* bisa berlangsung aman, nyaman, dan menyenangkan.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan (Sugiyono, 2015: 14). Tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dimulai instruksi atau perlakuan. Treatment diberikan dalam bentuk permainan outbond yang telah direncanakan. Pada akhir treatment, data posttest akan diambil untuk dianalisis perbandingannya dengan data pretest.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 13,28$ sedangkan harga t_{tabel} dengan taraf signifikan sebesar 5% dengan db ($N - 1 = 29 - 1 = 28$) maka harga $t_{tabel} = 2,048$. Dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} (13,28) > t_{tabel} (2,048)$. Jika t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_a diterima, dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada *Fun Outbound* terhadap kerjasama pada anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *Fun Outbound* memberikan pengaruh terhadap kerjasama anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya. Hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan observasi dimana terdapat perbedaan sebelum melakukan *Fun Outbound* dengan sesudah melakukan *Fun Outbound*.

Fun Outbound dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak dikarenakan permainan *Fun Outbound* yang dipilih peneliti adalah permainan yang harus dimainkan secara berkelompok dan harus mampu saling membantu

satu sama lain agar tujuan dari permainan tersebut bisa tercapai. Adapun permainannya antara lain permainan pipa bocor, permainan gelang berjalan, permainan lari bawa balon, dan permainan bola estafet. Dari empat permainan yang dipilih peneliti terdapat tujuan yang dapat dicapai dalam permainan ini yaitu kerjasama. Kegiatan *Fun Outbound* dipilih sebagai salah satu stimulus untuk mengembangkan kerjasama pada anak selaras dengan teori "*Fun Outbound* mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri diantaranya adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan, kemampuan kerjasama grup atau kelompok" (Muchlisin, 2009: 20).

Permainan-permainan tersebut dapat melatih anak untuk terbiasa bergabung dalam permainan kelompok dimana anak yang belum terbiasa bermain kelompok akan secara perlahan membiasakan diri untuk bermain secara kelompok. Permainan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan permainan yang belum pernah dimainkan oleh anak sebelumnya atau bisa dikatakan permainan yang baru, sehingga hal tersebut membuat anak sangat antusias dan menarik perhatian anak untuk terlibat aktif dalam permainan. Selain itu, permainan tersebut juga dapat melatih anak untuk terbiasa berbagi dengan teman-temannya, hal ini dapat dilihat dari setiap permainan anak mampu saling berbagi satu sama lain misalnya, berbagi tempat untuk menutup lubang saat bermain pipa bocor, berbagi bola dalam permainan bola estafet. Dengan dilakukan permainan kelompok secara terus menerus dalam kurun waktu delapan kali pertemuan, secara perlahan anak akan terbiasa untuk dapat merespon baik apabila mendapat bantuan dari teman-temannya dan mereka dapat bersama-sama menyelesaikan permainan hingga akhir. Kegiatan ini selaras dengan teori *Outbound* yang memiliki makna "suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, stimulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media penyampaian informasi. Artinya dalam program *Outbound* tersebut siswa secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan" (Iffatur, 2012: 182).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh *Fun Outbound* terhadap kerjasama anak kelompok B3 TK Tunas Rimba II Palangka Raya.

REFERENSI

- Astuti, Yuni Tri. *Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok Di Rhaudhatul Athfal Mashithoh Kantongan Kelompok A. Skripsi.* (dipublikasikan). Yogyakarta. Diunduh pada tanggal 18 mei 2018, dari http://eprints.uny.ac.id/14245/I/Tri%20Yuni%20Astuti%20_10111247038.
- Pdf.Suyadi, M.Pd.I. 2010. *Psikologi Belajar PAUD Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Pedagogia.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1.* Jakarta: Erlangga.
- Iffatur, Luluk Rocman. 2012. *Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini.* Diunduh pada tanggal 17 Oktober 2018, dari https://www.researchgate.net/publication/309468860_Model_Pembelajaran_Outbound_Untuk_Anak_Usia_Dini.
- Muchlisin, Badiatul Asti. 2009. *Fun Outbound Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif.* Jogjakarta: DIVA Press.
- Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. 2009. *Program Pembelajaran Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak.* Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Saputra, M. Yudha, M.Ed. & Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Jakarta: CV. Alfabet.
- _____, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D.* Jakarta: CV. Alfabet.
- Yusuf, Syamsu LN., M.Pd. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.