

Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Kegiatan *Outbound* pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Teruna Ria Karawang

Bunga Shafira Azzahra¹, Ine Nirmala², Feronica Eka Putri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang. Email: Bazzahra205@gmail.com¹, ine.nirmala@staff.unsika.ac.id², feronica.ekaputri@fai.unsika.ac.id³

Abstract: *This study aims to improve the social skills of 4-5 year-old children through outbound fun games activities at TK Teruna Ria Karawang. The background of this research is the low social skills of group A children, particularly in aspects of group cooperation, interaction and communication, sharing and helping each other, as well as empathy. This study uses the Classroom Action Research method with the Kemmis and McTaggart model, which consists of the stages of planning, action, observation, and reflection. The research subjects consisted of 21 children, comprising 12 girls and 9 boys. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while the research instrument used social skills observation sheets that had undergone validity and reliability tests. Data analysis was conducted quantitatively through the percentage of social skill achievements and qualitatively through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research results show an increase in children's social skills from 38% in the pre-cycle, rising to 50% in Cycle I, and reaching 79% in Cycle II. In Cycle II, the indicators for teamwork in groups reached 84%, interaction and communication 76%, sharing and helping each other 80%, and empathy 79%. These findings indicate that outbound fun games activities are effectively used as an enjoyable, collaborative, and meaningful learning strategy to improve the social skills of early childhood children.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan outbound fun games di TK Teruna Ria Karawang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan sosial anak kelompok A, terutama pada aspek kerja sama dalam kelompok, interaksi dan komunikasi, berbagi dan saling membantu, serta empati. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 anak, terdiri atas 12 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi keterampilan sosial yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui persentase capaian keterampilan sosial dan secara kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dari pra-siklus sebesar 38%, meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 79% pada siklus II. Pada siklus II, indikator kerja sama dalam kelompok mencapai 84%, interaksi dan komunikasi 76%, berbagi dan saling membantu 80%, serta empati 79%. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan outbound fun games efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

Article History

Received: 18-12-25

Reviewed: 12-07-26

Published: 15-09-26

Key Words

Social Skills, Outbound, Fun Games, Early Childhood, Classroom Action Research.

Sejarah Artikel

Diterima: 18-12-25

Direview: 12-07-26

Diterbitkan: 15-09-26

Kata Kunci

Keterampilan Sosial, Outbound, Fun Games, Anak Usia Dini, Penelitian Tindakan Kelas.

How to Cite: Azzahra, B. S., Nirmala, I., & Putri, F. E. (2026). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Kegiatan Outbound pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Teruna Ria Karawang. *Transformasi : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 12(2), 625–635. <https://doi.org/10.33394/jtni.v12i2.18911>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap fundamental dalam pembentukan dasar perkembangan anak, baik dalam aspek fisik, kognitif, bahasa, moral, agama, sosial, maupun emosional. Pada masa ini, anak berada dalam periode perkembangan yang sangat penting karena berbagai pengalaman belajar yang diperoleh akan memengaruhi kesiapan anak dalam menjalani kehidupan sosial selanjutnya. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian serius adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial memungkinkan anak untuk berinteraksi secara positif dengan teman sebaya, guru, keluarga, dan lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki keterampilan sosial baik akan lebih mampu bekerja sama, berkomunikasi, menyesuaikan diri, berbagi, membantu orang lain, dan menunjukkan empati.

Keterampilan sosial tidak muncul secara otomatis, tetapi perlu distimulasi melalui lingkungan belajar yang terencana dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Merrell dalam Asih (2019) menjelaskan bahwa keterampilan sosial mencakup kerja sama sosial, interaksi sosial, dan kemandirian sosial. Sementara itu, Patrick dan Samaci dalam Karimizzah et al. (2020) menekankan bahwa keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi sesuai norma sosial yang diterima lingkungan. Dengan demikian, keterampilan sosial pada anak usia dini tidak hanya berhubungan dengan kemampuan berbicara atau bermain bersama, tetapi juga mencakup kemampuan memahami aturan, menunggu giliran, mendengarkan orang lain, menunjukkan kepedulian, serta menyesuaikan perilaku dalam situasi sosial tertentu.

Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara dengan guru kelompok A di TK Teruna Ria Karawang pada tanggal 9, 10, dan 13 Januari 2025, ditemukan bahwa keterampilan sosial sebagian besar anak usia 4-5 tahun masih belum berkembang secara optimal. Dari 21 anak, terdapat 15 anak yang masih perlu distimulasi dalam aspek keterampilan sosial. Permasalahan yang tampak antara lain anak belum mampu bekerja sama dalam kelompok, masih enggan merespons ketika diajak berbicara, belum terbiasa berbagi alat permainan, kurang mampu menunggu giliran, dan belum menunjukkan empati secara konsisten. Pada indikator interaksi dan komunikasi, beberapa anak masih cenderung pasif ketika diajak berbicara oleh teman atau guru. Pada indikator kerja sama, sebagian anak cenderung ingin menyelesaikan tugas sendiri tanpa melibatkan teman. Pada indikator berbagi dan membantu, beberapa anak masih enggan meminjamkan alat bermain dan belum memiliki inisiatif membantu teman yang mengalami kesulitan. Pada indikator empati, anak masih memerlukan bimbingan untuk memahami dan merespons perasaan orang lain.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berbasis pengalaman langsung. Pembelajaran anak usia dini idealnya dilaksanakan melalui kegiatan bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, berinteraksi dengan teman, dan mengalami proses belajar secara konkret. Siswanto et al. (2019) menyatakan bahwa pembelajaran anak usia dini perlu mengandung unsur tantangan, bermain, penggunaan sarana alam, dan kesempatan bagi anak untuk aktif. Salah satu bentuk kegiatan yang sesuai dengan prinsip tersebut adalah outbound. Outbound merupakan kegiatan pembelajaran luar ruang yang dikemas melalui permainan edukatif, tantangan kelompok, dan pengalaman langsung. Menurut Djamaludin Ancok dalam Muslihan dan Akbar (2020), *outbound* bertujuan untuk pengembangan individu dan tim melalui experiential learning yang mencakup permainan, stimulasi, diskusi, dan petualangan sebagai media pembelajaran.

Kegiatan *outbound* dinilai relevan untuk meningkatkan keterampilan sosial karena mengandung unsur kerja sama, komunikasi, saling membantu, dan penyelesaian masalah bersama. Dalam kegiatan *outbound*, anak tidak hanya bergerak secara fisik, tetapi juga belajar mengikuti aturan, menyelesaikan tantangan kelompok, menunggu giliran, menyemangati teman, dan menghargai peran orang lain. Cahyani et al. (2020) menjelaskan bahwa *outbound* memberikan kesempatan kepada individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan makna melalui pengalaman langsung yang mendorong munculnya perilaku saling mendukung dan berkomitmen. Kegiatan ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa aktivitas bermain dan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Fakhriyani (2018) menemukan bahwa permainan tradisional Madura dapat mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. Rahayu dan Aprianti (2021) menunjukkan bahwa metode proyek mampu meningkatkan kemampuan sosial anak. Wahyuni dan Sari (2022) membuktikan bahwa metode bermain kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Selain itu, Mala dan Hatiningsih (2022) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan sosial karena memberi ruang bagi anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara lebih efektif dengan guru dan teman. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini menawarkan kegiatan *outbound fun games* sebagai strategi pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung, permainan kelompok, dan interaksi sosial aktif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *outbound fun games* yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Teruna Ria Karawang. Kegiatan yang digunakan meliputi permainan memasukkan paku ke dalam botol, estafet bola menggunakan kertas HVS, estafet gelas menggunakan sedotan, kabar angin, estafet karet, mengumpulkan bola menggunakan HVS, estafet bendera, estafet bola menggunakan stik, estafet sarung, membalikkan piring bergantian, berjalan di atas kardus, memindahkan gelas menggunakan karet, memindahkan bola menggunakan gelas, estafet hula-hoop, dan estafet kertas menggunakan jepitan. Melalui rangkaian permainan tersebut, anak diharapkan dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, membantu, dan menunjukkan empati secara alami dalam situasi bermain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kegiatan *outbound* dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Teruna Ria Karawang dan untuk mengetahui apakah kegiatan *outbound* efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Penelitian ini penting dilakukan karena hasilnya dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru PAUD dalam mengembangkan keterampilan sosial anak secara menyenangkan, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, metode yang

digunakan diarahkan untuk memperoleh data mengenai peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan outbound fun games. Penelitian tindakan kelas relevan digunakan karena tindakan dilaksanakan dalam konteks pembelajaran nyata dan hasilnya dapat digunakan secara langsung untuk memperbaiki praktik pembelajaran.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart. Model ini terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Kemmis dalam Arikunto (2021), penelitian tindakan merupakan penelitian reflektif yang dilakukan dalam konteks sosial, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan praktik yang dijalani. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilakukan setelah tahap pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal keterampilan sosial anak. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Proses tindakan dihentikan setelah indikator keberhasilan tercapai.

Penelitian dilaksanakan di TK Teruna Ria Karawang yang beralamat di Puri Teluk Jambe Blok C.9/1, Desa Sirnabaya, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian dilakukan pada semester I, yaitu pada bulan Agustus sampai September 2025. Subjek penelitian adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun yang berjumlah 21 anak, terdiri atas 12 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil pra-observasi yang menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak belum berkembang secara optimal dan masih memerlukan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Prosedur penelitian diawali dengan kegiatan pra-siklus. Pada tahap ini, peneliti melakukan perizinan kepada pihak sekolah, melakukan observasi awal terhadap kondisi anak, melakukan wawancara dengan guru, dan merumuskan permasalahan penelitian. Setelah itu, peneliti bersama guru menyusun rencana tindakan berupa kegiatan outbound fun games yang dilaksanakan dalam siklus I. Siklus I terdiri atas enam pertemuan dengan kegiatan permainan yang berbeda, seperti kabar angin, estafet karet, mengumpulkan bola menggunakan HVS, estafet bendera, estafet bola menggunakan stik, estafet sarung, dan membalikkan piring bergantian. Setelah siklus I selesai, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kekurangan pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi menunjukkan perlunya perbaikan pada kegiatan pembukaan, pembagian kelompok, variasi permainan, dan penguatan aturan bermain.

Siklus II dilaksanakan sebanyak lima pertemuan. Pada siklus ini, kegiatan pembelajaran diperbaiki dengan menambahkan ice breaking sebelum bermain, membentuk kelompok kecil beranggotakan 5-6 anak, memodifikasi permainan agar lebih menarik, dan memberikan penguatan yang lebih jelas mengenai aturan bermain. Beberapa permainan yang digunakan pada siklus II antara lain berjalan di atas kardus, estafet hula-hoop, estafet bendera, memindahkan bola menggunakan gelas, estafet karet dengan variasi melompat, serta membalikkan piring dengan jalan zigzag. Setiap kegiatan dilaksanakan melalui tahap kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, anak berbaris, berdoa, melakukan pemanasan atau ice breaking, dan mendengarkan penjelasan aturan permainan. Pada kegiatan inti, anak bermain secara berkelompok. Pada kegiatan penutup, guru dan anak melakukan refleksi, tanya jawab, dan doa bersama.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat keterampilan sosial anak selama kegiatan outbound berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai

kondisi anak dan pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data berupa foto kegiatan, data sekolah, daftar anak, dan catatan pembelajaran. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterampilan sosial dengan empat indikator, yaitu kerja sama dalam kelompok, interaksi dan komunikasi, berbagi dan saling membantu, serta empati. Instrumen awal terdiri atas 21 butir pernyataan, kemudian setelah uji validitas terdapat 15 butir yang dinyatakan valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,891 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung skor dan persentase keterampilan sosial anak pada setiap siklus. Persentase capaian digunakan untuk melihat peningkatan dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila keterampilan sosial anak mencapai minimal 75%. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Data kualitatif diperoleh dari catatan lapangan, hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak kelompok A TK Teruna Ria Karawang mengalami peningkatan setelah diterapkan kegiatan outbound fun games. Pada tahap pra-siklus, keterampilan sosial anak masih tergolong rendah. Kegiatan pra-siklus dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2025 melalui permainan memasukkan paku ke dalam botol secara berkelompok, estafet bola menggunakan kertas HVS, dan estafet gelas menggunakan sedotan. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak anak belum mampu mengikuti permainan sampai tuntas, belum mampu bekerja sama secara optimal, belum sabar menunggu giliran, dan masih memerlukan arahan guru untuk merespons teman maupun instruksi. Dari 21 anak, sebagian besar berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang.

Secara kuantitatif, hasil pra-siklus menunjukkan skor total sebesar 480 dengan rata-rata persentase keterampilan sosial 38%. Pada indikator kerja sama dalam kelompok, rata-rata persentase yang diperoleh adalah 38%. Pada indikator interaksi dan komunikasi, rata-rata persentase mencapai 39%. Pada indikator berbagi dan saling membantu, rata-rata persentase mencapai 37%. Pada indikator empati, rata-rata persentase mencapai 36%. Data ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%, sehingga diperlukan tindakan melalui kegiatan outbound fun games secara lebih terencana.

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam enam pertemuan. Pada siklus ini, anak mengikuti berbagai permainan outbound seperti kabar angin, estafet karet, mengumpulkan bola menggunakan HVS, estafet bendera, estafet bola menggunakan stik, estafet sarung, dan membalikkan piring bergantian. Hasil siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus. Anak mulai menunjukkan antusiasme dalam bermain, sebagian anak mulai mampu mengikuti aturan permainan, dan beberapa anak mulai menunjukkan perilaku membantu serta menyemangati teman. Meskipun demikian, hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa anak masih belum fokus saat guru menjelaskan, belum sabar menunggu giliran, masih kurang percaya diri, dan masih memerlukan bimbingan untuk bekerja sama dalam kelompok.

Hasil kuantitatif siklus I menunjukkan skor total sebesar 3.763 dengan rata-rata persentase 50%. Pada indikator kerja sama dalam kelompok, capaian rata-rata sebesar 48,81%. Pada indikator interaksi dan komunikasi, capaian rata-rata sebesar 48,95%. Pada indikator berbagi dan saling membantu, capaian rata-rata sebesar 51,39%. Pada indikator empati, capaian rata-rata sebesar 51,88%. Peningkatan dari pra-siklus ke siklus I menunjukkan bahwa kegiatan outbound mulai memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan sosial anak, tetapi belum memenuhi target keberhasilan. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke siklus II dengan beberapa perbaikan.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan dilakukan dengan menambahkan ice breaking pada awal kegiatan, membentuk kelompok kecil, memberikan instruksi yang lebih jelas, memodifikasi permainan, dan meningkatkan pendampingan guru selama anak bermain. Siklus II dilaksanakan dalam lima pertemuan, yaitu pada tanggal 12 sampai 20 Agustus 2025. Anak mengikuti permainan seperti berjalan di atas kardus, estafet hula-hoop, estafet bendera, estafet karet, estafet bola menggunakan HVS, memindahkan bola menggunakan gelas, dan membalikkan piring dengan pola zigzag. Perubahan strategi ini membuat anak lebih fokus, lebih antusias, dan lebih mudah memahami peran masing-masing dalam kelompok.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Anak mulai mampu menyelesaikan permainan sampai tuntas secara berkelompok, mendengarkan orang lain yang sedang berbicara, merespons instruksi guru, bergiliran bermain dengan teman, menggunakan alat permainan bersama-sama, mengembalikan alat setelah digunakan, berkata baik selama kegiatan, serta menunjukkan kepedulian terhadap teman. Anak yang sebelumnya pasif mulai lebih berani mencoba, sedangkan anak yang sebelumnya cenderung bermain sendiri mulai terlibat dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan outbound fun games memberi ruang bagi anak untuk melatih keterampilan sosial secara langsung melalui pengalaman bermain.

Tabel 1: hasil keterampilan sosial anak pada setiap tahap penelitian.

Tahap Penelitian	Skor Total	Rata-Rata Persentase	Kategori Perkembangan
Pra-siklus	480	38%	Kurang
Siklus I	3.763	50%	Cukup
Siklus II	4.954	79%	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, keterampilan sosial anak meningkat dari 38% pada pra-siklus menjadi 50% pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 79% pada siklus II. Peningkatan sebesar 41 poin persentase dari pra-siklus ke siklus II menunjukkan bahwa kegiatan outbound fun games efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada siklus II, rata-rata capaian telah melampaui kriteria keberhasilan 75%.

Peningkatan juga terlihat pada setiap indikator keterampilan sosial. Indikator kerja sama dalam kelompok meningkat hingga 84% pada siklus II. Indikator ini terlihat dari kemampuan anak menyelesaikan permainan bersama, memberi semangat kepada teman, dan mengikuti permainan sesuai aturan. Indikator interaksi dan komunikasi meningkat hingga 76%, ditandai dengan meningkatnya keberanian anak dalam merespons teman atau guru, menyapa orang lain, mengucapkan terima kasih, meminta tolong, dan mengungkapkan keinginan dengan kata-kata yang jelas. Indikator berbagi dan saling membantu meningkat hingga 80%, tampak dari perilaku anak yang mulai bergiliran

bermain, menggunakan alat permainan bersama-sama, dan mengembalikan alat setelah digunakan. Indikator empati meningkat hingga 79%, ditunjukkan melalui perilaku berkata baik, merespons arahan guru, serta menunjukkan kepedulian kepada teman.

Indikator Keterampilan Sosial	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Kerja sama dalam kelompok	38%	48,81%	83,57%
Interaksi dan komunikasi	39%	48,95%	75,92%
Berbagi dan saling membantu	37%	51,39%	79,52%
Empati	36%	51,88%	79,40%

Data tersebut memperlihatkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dari pra-siklus hingga siklus II. Peningkatan paling tinggi tampak pada indikator kerja sama dalam kelompok, sedangkan indikator interaksi dan komunikasi tetap mencapai kriteria keberhasilan meskipun peningkatannya lebih rendah dibanding indikator lain. Dengan demikian, kegiatan outbound fun games dapat dikatakan berhasil meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Teruna Ria Karawang.

b. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *outbound fun games* dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Peningkatan ini terjadi karena outbound memberikan pengalaman belajar yang melibatkan anak secara aktif dalam situasi sosial nyata. Anak tidak hanya menerima instruksi secara verbal, tetapi juga mempraktikkan langsung perilaku sosial dalam kegiatan bermain. Melalui permainan kelompok, anak belajar bahwa keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kerja sama, komunikasi, kesabaran, dan kepedulian terhadap teman.

Temuan ini sejalan dengan konsep keterampilan sosial yang dikemukakan Merrell dalam Asih (2019), yaitu bahwa keterampilan sosial meliputi kerja sama sosial, interaksi sosial, dan kemandirian sosial. Dalam penelitian ini, kerja sama sosial tampak ketika anak menyelesaikan permainan secara berkelompok, saling membantu saat menghadapi kesulitan, dan memberi semangat kepada teman. Interaksi sosial tampak ketika anak mulai merespons pertanyaan guru, menyapa teman, mendengarkan penjelasan, dan mengungkapkan keinginan secara jelas. Kemandirian sosial tampak ketika anak lebih percaya diri mengikuti permainan tanpa selalu bergantung pada guru.

Kegiatan outbound juga mendukung pandangan Patrick dan Samaci dalam Karimizzah et al. (2020) bahwa keterampilan sosial berhubungan dengan kemampuan berinteraksi sesuai norma dan harapan lingkungan. Dalam kegiatan outbound, anak belajar memahami aturan permainan, menunggu giliran, tidak menyerobot teman, mengucapkan terima kasih, meminta tolong, dan menggunakan alat bersama. Perilaku-perilaku tersebut merupakan bentuk pembiasaan sosial yang penting bagi anak usia dini. Ketika pembiasaan dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan, anak lebih mudah menerima aturan dan menerapkannya dalam interaksi sehari-hari.

Peningkatan keterampilan sosial juga dipengaruhi oleh karakteristik outbound sebagai pembelajaran berbasis pengalaman. Menurut Djameludin Ancok dalam Muslihan dan Akbar (2020), outbound merupakan kegiatan yang dilakukan di luar ruangan melalui permainan kreatif dan edukatif yang bertujuan mengembangkan individu dan tim. Dalam

penelitian ini, permainan outbound dirancang untuk mendorong anak bekerja sama, berkomunikasi, berbagi, dan menunjukkan empati. Anak memperoleh pengalaman langsung ketika harus memindahkan bola bersama teman, memasukkan paku ke botol secara kelompok, atau menyelesaikan estafet sesuai aturan. Pengalaman langsung tersebut membuat anak belajar melalui tindakan, bukan hanya melalui penjelasan.

Hasil penelitian ini juga mendukung pendapat Cahyani et al. (2020) bahwa outbound dapat menciptakan perilaku saling mendukung, komitmen, dan pengalaman bermakna yang tidak selalu dapat diperoleh melalui pembelajaran biasa. Dalam pembelajaran di kelas, interaksi anak sering kali terbatas pada kegiatan duduk, mendengar, atau mengerjakan tugas. Sebaliknya, dalam outbound, anak berada dalam situasi yang lebih dinamis. Anak harus bergerak, berbicara, menyusun strategi sederhana, menunggu giliran, dan menyelesaikan tantangan bersama. Kondisi ini mendorong munculnya perilaku sosial secara alami.

Peningkatan dari pra-siklus ke siklus I menunjukkan bahwa kegiatan outbound mulai memberi dampak positif, meskipun belum optimal. Pada siklus I, anak masih memerlukan adaptasi dengan bentuk kegiatan yang baru. Beberapa anak tampak belum memahami aturan permainan, belum percaya diri, atau masih bermain secara individual. Hal ini wajar karena keterampilan sosial membutuhkan pembiasaan dan penguatan berulang. Setelah dilakukan refleksi, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan ice breaking, memperjelas aturan, membagi kelompok menjadi lebih kecil, dan memodifikasi permainan agar lebih menarik. Perbaikan ini membuat anak lebih fokus dan lebih mudah terlibat dalam kelompok.

Peningkatan yang lebih signifikan pada siklus II menunjukkan pentingnya refleksi dalam penelitian tindakan kelas. Model Kemmis dan McTaggart menekankan bahwa tindakan pembelajaran perlu terus diperbaiki melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini, refleksi siklus I menghasilkan perbaikan strategi yang berdampak langsung pada peningkatan keterampilan sosial anak. Pembagian kelompok kecil membuat anak memiliki kesempatan lebih besar untuk berperan. Ice breaking membantu anak lebih siap secara emosional dan lebih fokus mengikuti arahan. Modifikasi permainan membuat anak lebih antusias dan tidak mudah bosan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fakhriyani (2018), Rahayu dan Aprianti (2021), Wahyuni dan Sari (2022), serta Mala dan Hatiningsih (2022) yang menunjukkan bahwa permainan, metode proyek, bermain kooperatif, dan pembelajaran berbasis aktivitas dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini. Kesamaan dari penelitian-penelitian tersebut adalah adanya aktivitas yang memberi ruang bagi anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas bersama. Penelitian ini memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa outbound fun games juga efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Selain meningkatkan keterampilan sosial, kegiatan outbound juga memberikan pengaruh pendukung terhadap aspek emosional anak. Selama kegiatan berlangsung, anak belajar mengendalikan rasa kecewa saat gagal, mengelola kegembiraan saat berhasil, dan membangun keberanian untuk mencoba kembali. Hal ini sesuai dengan pandangan Vygotsky dalam Habsy et al. (2023) bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan. Kegiatan outbound menyediakan lingkungan sosial yang

nyata dan bermakna, sehingga anak dapat belajar melalui kolaborasi dengan teman sebaya dan pendampingan orang dewasa. Dengan demikian, kegiatan outbound tidak hanya berperan sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai media pengembangan sosial dan emosional anak.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil positif, terdapat beberapa keterbatasan. Waktu pelaksanaan kegiatan outbound terbatas karena harus menyesuaikan jadwal belajar sekolah. Karakteristik anak yang beragam juga memengaruhi tingkat partisipasi selama kegiatan. Selain itu, penelitian hanya dilakukan pada satu lembaga sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas ke lembaga lain dengan latar belakang sosial, budaya, dan lingkungan yang berbeda. Namun demikian, hasil penelitian ini tetap memberikan bukti praktis bahwa kegiatan outbound fun games dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan outbound fun games efektif meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Teruna Ria Karawang. Peningkatan terlihat dari hasil pra-siklus sebesar 38%, meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 79% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan outbound yang dirancang secara sistematis, menyenangkan, dan kolaboratif mampu menstimulasi keterampilan sosial anak pada aspek kerja sama dalam kelompok, interaksi dan komunikasi, berbagi dan saling membantu, serta empati. Anak menjadi lebih mampu menyelesaikan permainan bersama, mengikuti aturan, memberi semangat kepada teman, bergiliran bermain, menggunakan alat permainan bersama, mengucapkan terima kasih, meminta tolong, dan merespons arahan guru. Keberhasilan penelitian ini dicapai setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penambahan ice breaking, pembagian kelompok kecil, penguatan aturan, dan variasi permainan. Dengan demikian, outbound fun games dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran luar ruang yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan bermakna.

SARAN

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran luar ruang seperti *outbound fun games* secara lebih terencana dan berkelanjutan. Sekolah dapat menyediakan lingkungan bermain yang aman, alat permainan yang memadai, serta jadwal kegiatan yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman sosial secara lebih luas. Kegiatan outbound juga dapat diintegrasikan ke dalam program pembelajaran rutin agar pengembangan aspek sosial, emosional, dan fisik anak dapat berlangsung secara seimbang.

Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan outbound yang sesuai dengan usia, kebutuhan, dan karakteristik perkembangan anak. Guru perlu memilih permainan yang mengandung unsur kerja sama, komunikasi, berbagi, membantu, dan empati. Selain itu, guru perlu memberikan instruksi yang jelas, membagi kelompok secara proporsional, serta memberikan penguatan positif kepada anak yang menunjukkan perilaku sosial baik. Dalam kegiatan outbound, guru berperan penting sebagai fasilitator, pengarah, sekaligus teladan perilaku sosial bagi anak.

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan subjek yang lebih luas dan lokasi yang berbeda agar hasil penelitian dapat dibandingkan

dengan konteks lembaga lain. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan variasi permainan outbound yang lebih inovatif, menguji pengaruhnya terhadap aspek perkembangan lain, atau mengombinasikan outbound dengan metode pembelajaran lain seperti proyek, permainan tradisional, atau pembelajaran berbasis alam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh anak kelompok A TK Teruna Ria Karawang yang telah memberikan kesempatan, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, keluarga, serta semua pihak yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bantuan dalam proses penyusunan penelitian ini. Dukungan dari berbagai pihak sangat membantu terlaksananya penelitian sehingga artikel ini dapat disusun dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Nugraheni, B. M., Sholikhah, N. M., & Ruhaena, L. (2022). Pengaruh permainan outbound terhadap kemampuan sosialisasi siswa selama pembelajaran luring di TK Al-Azhar Syifa Budi Solo. *Abdi Psikonomi*, 3. <https://doi.org/10.23917/psikonomi.vi.723>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Asih, C. K. (2019). *Hubungan attachment dan status sosial ekonomi orang tua dengan keterampilan sosial anak*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Cahyani, G. R., Tegeh, I. M., & Magta, M. (2020). Pengaruh metode outbound terhadap kemampuan berpikir kreatif kelompok B Gugus I Kecamatan Sawan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 35-44.
- Fakhriyani, D. V. (2018). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui permainan tradisional Madura. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i1.3685>
- Habsy, B. A., Malora, P. I., Widyastutik, D. R., & Anggraeny, T. A. (2023). Teori Jean Piaget vs Lev Vygotsky dalam perkembangan anak di kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan*, 4, 576-586.
- Karimizzah, D. A., Suhartono, S., & Hidayah, R. (2020). Keterampilan sosial: Analisis perilaku siswa terhadap orang lain pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Kebumen. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.20961/jkc.v8i3.43978>
- Kusuma, Y. A. (2019). Outbond training sebagai salah satu metode pendidikan penguatan SDM. *Sustainability*, 11(1), 1-14.
- Mala, & Hatiningsih, N. (2022). Meningkatkan keterampilan sosial anak melalui pembelajaran berbasis proyek. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(3), 604-610.
- Muslihan, M., & Akbar, L. A. (2020). Pengembangan permainan outbound untuk mendorong peningkatan keterampilan gerak dasar siswa PAUD Sayang Anak Kecamatan Sukamulia Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Athfal)*, 12(2), 54-82. <https://doi.org/10.37216/aura.v1i2.440>
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian tindakan kelas (Classroom action research)*. CV Budi Utama.
- Rahayu, S., & Aprianti, E. (2021). Meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui metode proyek. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(4), 2714-4107.

- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode pembelajaran anak usia dini dalam generasi unggul dan sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies*, 5(3).
- Taib, B., & Septianingsih, P. (2021). Pengembangan metode eksperimen untuk meningkatkan kemampuan sains pada anak kelompok B di TK Pembina 3 Kelurahan Tabam Kota Ternate. *Edukasi*, 19(2), 220-228. <https://doi.org/10.33387/Edu>
- Wahyuni, A., & Sari, N. F. (2022). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif tipe make a match pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6961-6969. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2300>