

## **OUTBOUND KID'S UNTUK MENGEMBANGKAN ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI TKIT AL USWAH TAMBAKBOYO**

Fardhotul Imama<sup>1\*</sup>, Risma Nugrahani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban  
<sup>\*</sup>[fardhotulimama@gmail.com](mailto:fardhotulimama@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tendik atau biasa disebut tenaga pendidik ini ialah fasilitator untuk anak dimana diminta inovatif dalam mempersiapkan sumber pembelajaran. Tendikpun diperlukan memahami elemen pertumbuhan anak untuk diberi stimulus biar tumbuh dengan terbaik. Berbagai implementasi pembelajaran mendapatkan diimplementasikan menggunakan permainan *outbound*. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud agar mendeskripsikan aspek perkembangan apa saja yang mampu dikembangkan melalui kegiatan *outbound*. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian diskriptif kualitatif, sedangkan pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Perkembangan siswa di TKIT Al Uswah terbilang cukup baik, hanya saja terkadang mudah bosan dengan materi pembelajaran yang ada, dengan adanya *outbound* ini perkembangan siswa berkembang sangat baik, menurut peneliti siswa mampu mengembangkan jati diri mereka sesuai kemampuan masing-masing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *outbound* mampu mengembangkan aspek perkembangan anak dengan pedoman tujuan pembelajaran *outbound*. Beberapa permainan mampu menghasilkan semua elemen perkembangan anak-anak terlebih perkembangan sosial emosional. Adapun permainannya yaitu jaring laba-laba membantu mengembangkan kognitif serta motorik kasar, memanah membantu mengembangkan seni, fokus dan motorik halus, *flying fox* membantu mengembangkan sosial emosional dan menggelinding seperti bola membantu mengembangkan kekompakan dan kerjasama. Semua permainan dalam *outbound* dapat mengajarkan anak pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan. Kegiatan ini juga mengajarkan guru betapa pentingnya bermain sambil belajar untuk anak usia dini. Permainan yang diperoleh saat *outbound* bisa digunakan sebagai metode belajar di sekolah.

**Kata Kunci:** *Outbound*, aspek perkembangan anak usia dini; pertumbuhan anak

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan itu terpenting pada kehidupan seseorang, pada pendidikan juga setiap orang dipandang terhormat serta bertindak sesuai standar. Sebab itu di Era globalisasi membutuhkan upaya tuk mengubah semua elemen pada hidup manusia, juga pada lingkungan pendidikan. Sebagaimana salah satu elemen yang istimewa pada pembentukan human, pendidikan direncanakan guna menyesuaikan diri cepatnya perubahan yang telah terjadi di zaman modern ini. Jajaran sekolahan yang memprioritaskan sebuah keaktifan yang dikira-kira bisa bertahan dan unggul pada bersaing di digitalisasi. Untuk itu pada institusi pendidikan diharuskan mengusahakan biar menumbuhkembangkan kreativitas tendik, yaitu pada hal meningkatkan nilai metode belajar yang berputar pada optimisasi *output* pendidikan (Novitasari et al., 2023).

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 yang memerlukan stimulus untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Menurut (Susanto, 2018) peraturan pendidikan menyebutkan bahwa aspek perkembangan anak yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Pendidikan begitu penting bagi kehidupan setiap orang, melalui pendidikan juga setiap individu dipandang terhormat juga berperilaku tepat pada norma. Oleh karena itu di Era globalisasi berupaya mengubah berbagai elemen hidup manusia, begitupun pada ranah pendidikan. Sebagaimana salah satu elemen istimewa dalam pembentukan human, pendidikan diimbau bisa disesuaikan biar diri dapat mengejar cepat perubahan yang terjadi pada zaman modern ini.

Undang undang nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I butir 14 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pendidikan yang mana sebuah pembiasaan yang dirujukan untuk anak yang baru lahir sampai memasuki usia 6 tahun dengan melalui berbagai macam stimulus. Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani maupun jasmani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Nuh, 2018).

*Outbound* merupakan serangkaian proses mencari pengalaman lewat alam bebas, yang melibatkan semua aspek yang ada pada diri manusia. *Outbound* memiliki konsep bergembira sambil belajar, yang mana banyak tantangan dan permainan yang menyenangkan serta dapat memperoleh pelajaran dari situasi yang dihadapi. *Outbound* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran baik dari tingkat anak usia dini hingga dewasa. Dunia anak adalah bermain, bermain adalah dunia anak yang mana dipenuhi dengan banyak imajinasi dan impian, seorang anak dapat berimajinasi menjadi apa saja serta bermimpi menjadi siapa saja. Siswa dalam usia produktif sangat sering berimajinasi, mereka cenderung menyalurkan imajinasi dan mimpinya melalui sebuah permainan sederhana. Bermain sendiri menjadi kebutuhan dan kewajiban bagi anak. Anak yang sehat adalah anak aktif dalam bermain (Musbikin, 2019).

Menurut Ari (HARSANTI, 2018) Kegiatan *Outbond* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasar pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Adapun tujuan *outbound* menurut Adrianus (Nikmah, n.d.) dalam (Alfu Nikmah) lain:

1. Memeriksa kekurangan dan keunggulan murid
2. Ekspresi sebanding melalui sarannya sendiri yang masuk akal di lingkungan
3. Mengidentifikasi emosi, asumsi orang lainnya dan memahami setiap perbedaan
4. Menghidupkan kembali semangat dan motivasi agar mempertahankan keterlibatan pada kegiatan-kegiatan
5. Jadi bebas dan senang bertindak sesuai keinginan
6. Peka dan perhatian pada perasaan orang lain
7. Mampu berinteraksi sesama dengan bagus
8. Bisa cara yang kreatif juga efektif untuk belajar
9. Memberikan kesadaran betapa pentingnya sifat yang baik
10. Membentuk karakter murid melalui menanamkan nilai-nilai positif, seperti contoh pada kehidupan nyata
11. Menjadikan kualitas hidup bagi murid yang berkarakter
12. Mempraktikkan dan memberikan contoh yang baik untuk lingkungan

Kegiatan *Outbond* ialah suatu rencana belajar di alam terbuka yang menganut pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, latihan, diskusi dan petualangan sebagai cara menyampaikan informasi (HARSANTI, 2018). *Outbound* adalah kegiatan yang sangat efektif dan bermanfaat bagi anak, karena termasuk pembelajaran yang dilaksanakan di alam terbuka dengan didasari prinsip “*experiential learning*” (belajar dengan pengalaman langsung) dan dikemas dalam bentuk diskusi, permainan, stimulus, dan petualangan sebagai media dalam penyampaian materi. Kegiatan *outbound* yang dilaksanakan di TKIT Al Uswah Tambakboyo adalah senam, memanah, *flying fox*, jaring laba laba dan menggelinding bersama.

Berdasarkan pengertian diatas permainan *Outbound* anak usia dini sangat cocok sekali untuk diterapkan, dengan ini pula akan dibahas tentang bagaimana penerapan permainan *Outbound* anak usia dini serta ragam permainan yang sesuai dengan tingkat tumbuh kembang siswa. Selain dapat

membangkitkan semangat siswa, *outbound* ini juga dapat mengembangkan beberapa aspek tumbuh kembang anak seperti : NAM, kognitif, perk.bahasa, sosem, fismor dan seni.

*Outbound* di TKIT Al Uswah Tambakboyo adalah salah satu kegiatan yang wajib diikuti oleh siswa. *Outbound* adalah kegiatan yang dilaksanakan diluar kelas dengan dilengkapi beberapa kegiatan yang akan dimainkan oleh siswa sesuai peraturan yang ada. Kegiatan ini sangat diminati oleh siswa. Hal ini terlihat siswa sangat bersemangat sekali saat mengikuti kegiatan mulai dari kegiatan senam yang mana dapat mengasah aspek perkembangan fisik motorik siswa, kemudian kegiatan menaiki jaring laba-laba yang mana siswa mampu menaiki jaring sampai ke atas dilengkapi peralatan yang ada. Ada juga permainan menggelinding bersama yang mana cara bermainnya secara berkelompok yang terdiri dari 2-3 siswa.

Menurut (Suryana, 2016) orang yang mempunyai agama yang bagus akan punya moral yang baik juga. Nilai agama dan moral sangatlah penting untuk dikembangkan, karena akan berhubungan langsung dalam kesehariannya sebagai pondasi bekal ketika dewasa. Saat bermain *outbound* perkembangan ini muncul ketika siswa mampu menunjukkan sikap budi pekerti sikap sopan santun, jujur, sopan, sportif dan menghormati saat kegiatan berlangsung.

Perkembangan kognitif menurut teori Piaget menjelaskan, bahwa seorang anak membangun model mental dunia serta menganggap perkembangan kognitif sebagai proses pematangan biologis dan interaksi anak dengan lingkungan hidup. Untuk menjadikan anak mampu memecahkan masalahnya sendiri anak harus dibiasakan untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Karena dalam diri siswa ada sebuah pembelajaran aktif dan peneliti kreatif seperti seorang ilmuwan (Novitasari, 2022). Ada beberapa tahapan diantaranya sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal. Pada kegiatan *outbound* ini perkembangan kognitif lebih cepat terstimulus. Permainan yang dilakukan untuk mengasah aspek perkembangan ini adalah saat permainan lompat arah yang mana kegiatan ini mewajibkan siswa untuk konsentrasi, fokus dan juga penasaran. Semua anak punya naluri dan rasa penasaran yang besar. Adanya kemauan pada segala sesuatu yang dikendalikan termasuk dirinya sendiri. Biasanya, rasa ingin tahu ditandai biasanya membuka mulut, menengadahkan dan mengerutkan dahi (Mira, 2019).

Menurut morrison perkembangan bahasa yang sangat sangat dibutuhkan guna dikembangkan diantaranya: bahasa reseptif, yakni kemampuan anak untuk mengikuti instruksi dan mendengarkan tendik, bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi jelas dan lancar, bahasa simbolis ialah kemampuan anak untuk memahami nama orang, lokasi, alat, konsep kata, kata sifat dan lain-lain (Fauziddin, 2021). Dalam aspek perkembangan ini siswa mampu menirukan perkataan guru dan mampu memahami peraturan dalam sebuah permainan.

Perkembangan sosial emosional pada anak berupa mengendalikan diri, memotivai, ketekunan, mengungkapkan perasaan, perilaku anak serta hubungan anak dengan orang terdekat. Oleh karena itu perkembangan sosial emosional sangatlah penting untuk dikembangkan. Menurut Sari (2024) aspek perkembangan sosial emosional ini dapat dilihat dari siswa yang mampu memberikan apresiasi dengan bentuk memberikan dukungan saat ada teman yang berlomba dengan mengatakan “ayo-ayo-ayo”. Tak hanya itu bahkan siswa mampu memahami arti bersabar menunggu giliran main.

Perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang berkaitan dengan pusat saraf, urat saraf dan otot yang terkoordinasi. Fisik motorik terdapat 2 macam yaitu motorik kasar dan motorik halus. Contoh motorik kasar yaitu: berlari, melompat dengan dua kaki, menangkap dan melempar bola, berjalan diatas balok, menendang bola, berdiri dengan satu kaki serta mengikuti kegiatan senam dengan penuh semangat. Sedangkan motorik halus adalah kegiatan yang mengkoordinasi antara mata dan tangan contohnya: melempar, menangkap bola, menggelindingkan bola (Hasanah, 2016).

Hurlock mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru. Kreativitas sangatlah penting bagi kehidupan anak maupun orang dewasa, dengan adanya kreativitas dapat membantu mengatasi berbagai perbedaan, mencari jalan keluar dari kesusahan dan masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, kreatifitas juga dapat meraih suatu impian yang sangat didamba didambakan. Tanpa adanya kreativitas seseorang akan sering kebingungan, tanpa arah maupun tujuan yang jelas sehingga hal ini dapat menghambat bahkan mengurangi semangat berprestasi (Mulyani, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini ialah penelitian kualitatif, nah objek penelitiannya di TKIT AL USWAH TAMBAKBOYO, subjek penelitian ini yakni siswa-siswi TKIT Al Uswah Tambakboyo, yang mana pelaksanaan pada hari Kamis, 20 Februari 2024. Adapun pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan pada aspek perkembangan siswa di TKIT Al Uswah Tambakboyo yang dapat dikembangkan melalui *outbound kid's*. Yang mana terdapat beberapa aspek perkembangan yaitu: nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik dan seni. Kegiatan *outbound* cukup sering dilakukan lembaga untuk menjadikan pembelajaran yang bervariasi membangkitkan semangat siswa mengenalkan siswa beberapa permainan baru. Dalam kegiatan ini pertama menyiapkan tempat, hari tanggal pelaksanaan, serta peralatan apa saja yang dibawa.

Untuk mengetahui bahwa kegiatan *outbound* dapat mengembangkan aspek perkembangan anak peneliti menggunakan beberapa tahapan yaitu: Tahap pertama peneliti mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa. Kedua mengetahui bagaimana siswa berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan melalui sebuah permainan. Ketiga peneliti melihat bahwa siswa mampu mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan memahami perbedaan saat permainan. Keempat peneliti dapat melihat bahwa siswa mampu membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan. Kelima peneliti dapat melihat bahwa siswa mampu lebih mandiri dan bertindak sesuai keinginan lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain serta mampu berkomunikasi dengan baik. Selanjutnya peneliti dapat melihat bahwa siswa mampu belajar secara efektif dan kreatif, mampu memberi pemahaman pada sesuatu mengenai penting berperilaku baik, mampu memberi nilai-nilai baik sehingga menjadi karakter murid melalui berbagai contoh nyata pada pengalaman hidup, membuat kualitas hidup murid berkarakter, serta mengaplikasikan dan memberi contoh karakter yang apik terhadap lingkungan.

Selanjutnya untuk melengkapi keabsahan data peneliti juga menggunakan dokumentasi yang berisi foto-foto kegiatan siswa. Analisis data dilakukan dengan memberikan makna terhadap data yang berhasil dikumpulkan, selanjutnya dapat ditarik kesimpulan. Kemudian untuk pemeriksaan/pengecekan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

*Outbond* merupakan salah satu kegiatan bermain dan belajar yang dilaksanakan di luar ruangan, yang bertujuan agar membuat suasana baru yang menyenangkan dan menyegarkan dari pembelajaran didalam ruangan kelas. Anak-anak di ajak untuk bebas bereksplorasi di alam, melepas diri dari formalitas yang selama ini menghambat keberaniannya, dengan kegiatan *outbond* anak juga akan membuka diri dengan alam sekitar yang berdampak positif dalam dirinya.

Mas Rendra, Mbak Lintang, Mbak Syifa dan Maz Zhafran aspek perkembangan kognitifnya sangat baik, hal ini dapat dilihat saat siswa mampu konsentrasi saat bermain, begitupun perkembangan motoriknya dapat dilihat pada saat anak memainkan anak panah.

Mas Najib, Mbak Syafira dan Mbak Tania juga sangat berani dan percaya diri, dapat dilihat pada saat anak bermain di jaring laba-laba, yang mana anak berani dipasangkan pengaman, anak mulai menaiki jaring laba-laba dengan tangguh dan berani. Itu juga dapat melatih motorik anak yakni pada saat memegang jaring laba-laba.

Mbak Laila, Mbak Ersya, Mbak Deva dan Mbak Fira sangat antusias dan gembira sekali, seraya bilang “Ayok teman-teman, saatnya kita bermain menggelinding seperti bola, semuanya harus kompak, semangat”, memiliki jiwa pemimpin dan tegas, menasehati teman, dapat dilihat pada saat anak bermain menggelinding seperti bola.

Dunia kanak kanak adalah bermain dan belajar dengan melalui sebuah permainan. *Outbound* merupakan salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kepercayaan diri, menumbuhkan keberanian serta kreativitas siswa. *Outbound* biasanya dilakukan pada anak usia dini sampai orang dewasa. *Outbound* ini sebagai salah satu program guru yang mana akan diikuti oleh seluruh siswa di TKIT AL USWAH TAMBAKBOYO.

Seperti yang telah dijelaskan diatas *outbound* sangatlah penting bagi siswa. *Outbound* menjadi sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Perkembangan intelektual, perkembangan emosional dan perkembangan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan *outbond*. Pengalaman apakah yang dirasakan dalam suatu permainan *outbond*, dan apa arti permainan *outbond* tersebut bagi peserta didik (Merdekawati et al., 2019). Jadi, sebelum memulai kegiatan *outbound* ini, guru terlebih dahulu melakukan observasi lokasi kemudian menyusun konsep dan tema sesuai dengan tata letak, kondisi lokasi.

Untuk mengembangkan aspek perkembangan anak melalui permainan *outbound*, peneliti menggunakan beberapa tujuan penting *outbound* yaitu:

Adapun tujuan *outbound* menurut Adrianus (Nikmah, n.d.2018) dalam (Alfu Nikmah) antara lain:

1. Mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa: agar dapat mengetahui kelemahan ataupun kekuatan siswa, peneliti mengamati siswa saat siswa sedang mengikuti salah satu kegiatan *outbound* seperti: berlari, senam, jalan berjongkok dan menaiki jaring laba laba. Menaiki jaring laba laba adalah permainan yang cukup diminati siswa. Peneliti melihat ada 2 siswa yang belum tertarik untuk bermain dipertandingan ini.
2. Berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan: dalam hal ini perkembangan sosial berkembang ketika siswa mampu bersikap sportif ataupun saling mendukung saat temannya sedang berlomba. Siswa sangat ekspresif sekali saat mengikuti kegiatan hal ini dapat dilihat ekspresi wajah bahagia ataupun gembira saat mencoba beberapa permainan jaring laba laba.
3. Mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan memahami perbedaan sangat ada permainan adu kecepatan, ada siswa yang menang dan yang kalah. Disini dapat terlihat ada siswa yang mampu menunjukkan rasa empati atau kepedulian dengan berakata “gak papa kok aku juga kalah”, dan keduanya kembali tertawa. Hal ini bisa dikatakan siswa mampu mengendalikan emosionalnya dengan baik. Saat permainan menggelinding seperti bola atau bisa disebut berjalan diatas layar bulat siswa bekerja sama dengan teman temannya agar sampai finis dengan cepat. Dengan hal ini siswa membutuhkan komunikasi bersama seperti melangkah dengan langkah kaki yang sama.
4. Membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan kegiatan saat ada permainan 2 tim berjalan menggelinding, peneliti mengamati siswa saat siswa menunjukkan apresiasinya terhadap teman seperti menyebut nama pemain, mengucapkan “ayo-ayo-ayo”.

5. Lebih mandiri dan bertindak sesuai keinginan. Dalam akhir permainan peneliti memberi pilihan bebas bermain sesuai keinginan akan tetapi harus antri dan tidak berebut. Tak hanya itu.
6. Lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain dan memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik. Meski ada beberapa siswa dalam keadaan ini seperti berubah mood karena jatuh ataupun tidak mau mengantri, disini peneliti mengamati guru yang sedang mengingatkan siswa tentang kebiasaan yang diterapkan disekolah seperti bercerita tentang akhlaqul madzmumah dan akhlaqul karimah. Dengan ini peneliti mengamati bahwa siswa mampu merespon apa yang dikatakan guru.
7. Bisa berkomunikasi dengan baik dan mengetahui cara belajar efektif dan kreatif. Saat bermain pasti ada tanya jawab antara siswa karena permainan baru akan membuat siswa lebih sering bertanya seperti: “itu alat apa?”, “bagaimana cara bermainnya?”, “bu bolehkan aku main?”. Berkomunikasi saat bermain ketika bermain secara berkelompok cohtohnya tadi saat bermain menggelinding seperti bola, salah satu siswa mengarahkan agar melangkah secara bersamaan. Ada juga saat memanah, ada siswa yang bertanya “ini gimana cara mainnya?”. Semakin sering siswa bertanya semakin bagus juga aspek perkembangan bahasa, kognitif dan sosialnya.

Menurut (Sari, 2024) aspek perkembangan siswa keseluruhannya berbeda. Ada siswa yang sangat menyukai kegiatan motorik kasar saja seperti: menaiki jaring laba-laba, senam dan berbagai lomba lainnya, ada juga yang sangat menyukai kegiatan motorik halus seperti menulis, menggambar, mewarnai atau juga memanah saat *outbound* tadi. Dalam aspek perkembangan lainnya seperti aspek perkembangan nilai agama dan moral serta sosial emosional ini telah diterapkan di sekolah seperti: saling menghormati, menyayangi, mendukung, bekerjasama, saling memaafkan dll. Kognitif dan bahasa ini saling berkaitan yang mana ada siswa yang suka sekali bercerita, bertanya tentang berbagai hal, ini menunjukkan bahwa siswa itu mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi. Dalam mengembangkan perkembangan siswa melalui *outbound* di TKIT Al Uswah Tambakboyo ini melaksanakan 1 tahun sekali yang diadakan diluar sekolah dengan bekerjasama bersama pemandu *outbound*. Adapun 1 kali dalam seminggu itu dilakukan diluar kelas dengan menggunakan media permainan yang ada.

Mengenal semua perkembangan siswa dapat dilihat saat siswa mengikuti kegiatan *outbound*. Dari 12 siswa hanya 2 siswa yang belum tertarik untuk mencoba permainan. Ada 4 permainan yang telah disiapkan oleh pemandu *outbound* yaitu: menaiki jaring laba-laba, menggelinding seperti bola, *flying fox* dan yang terakhir memanah. Semua permainan ini terbuat dari alat khusus untuk menjamin keselamatan siswa.

Menaiki jaring laba-laba yaitu permainan menaiki tali yang disusun seperti jaring laba-laba. siswa memasukan kaki kedalam lubang tali kemudian naik sampai keujung tali. Cara bermainnya yaitu: siswa dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok ada 5 atau 4 orang. Siswa berbaris berbanjar, masing-masing kelompok yang berada di kanan atau kiri, siswa yang depan menaiki tali jaring terlebih dahulu. Lalu siswa ketika siswa pertama sudah sampai ujung, urutan ke2 menyusul. Kemudian dilakukan secara estafet atau bergilir, bergantian dan seterusnya. Kegiatan ini untuk melatih perkembangan konsentrasi anak ketika melakukan permainan tersebut. Melatih kesabaran anak dengan bergantian atau menunggu giliran, melatih kerja sama dan kekompakan tim, melatih kesadaran diri akan tugas atau tanggung jawab dalam menentukan posisi kapan harus berpindah, melatih fisik motorik anak, yang mana anak akan memainkan dan menggunakan jari jemari sehingga bisa berpegangan erat, bergerak, berlari dengan gesit.



**Gambar 1. Permainan Jaring Laba-Laba**

Bermain menggelinding seperti bola, permainan ini ialah jenis permainan yang mendorong murid bekerja sama dalam tim, yakni berjalan menggelinding diatas layar. Sebagai alat tuk mengukur kekompakan, permainan ini punya banyak gerakan yang berbeda, tergantung bagaimana tendik ingin mengubahnya untuk menarik murid saat mengajar olahraga. Permainan ini ialah permainan dimana kelas dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan berapa banyak murid. Setiap kelompok murid membuat barisan kebelakang dan tiap murid tegak berdiri satu baris. Ketika mereka bermain, dapat meningkatkan daya konsentrasi dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berbaris, melangkah bersama, dan menumbuhkan sikap sportif. Manfaat permainan bagi anak usia dini : melatih semangat kerja keras pada anak-anak, melatih kekompakan antar tim, menjadi alat bagi anak untuk berinteraksi dan membuat keputusan, mengajarkan kecermatan, membangun berani murid, bertambah semangat atletik anak dan yang terakhir tentunya membuat anak senang.



**Gambar 1. Permainan Menggelinding Seperti Bola**

Meskipun di luar sana, permainan ini bisa dibuat gaya lain dalam berbagai macam bentuk. Namun ada hal yang harus diperhatikan, jika permainan itu bisa membuat orang suka asik ketinggian, keberanian dan keseimbangan tubuhnya. Di paket program *outbound*, permainan ini masuk kelas permainan *adventure*. Dan termasuk salah satu permainan beresiko tinggi, karena elemen keamanan dan alat yang dipergunakan kudu diperhatikan. Setelah peserta atau anak siap, lalu diinstruksikan untuk meluncur ke sisi arah berlawanan. Permainan ini adalah permainan individu, jadi setiap anak harus berantri terlebih dahulu. Pada saat bermain *flying fox*, banyak sekali manfaatnya seperti melatih keberanian, percaya diri, menyelesaikan sebuah tantangan, melatih

konsentrasi, menjaga keseimbangan tubuh, dan memberikan pengalaman hidup dalam bentuk petualangan dan melakukan permainan *adventure*.



**Gambar 2. Permainan *Flying Fox***

Memanah merupakan permainan yang sedang trending baru-baru ini, adu ketepatan dalam memenuhi target, dimainkan oleh 1 siswa. Memanah dapat melatih kordinasi mata dan tangan, meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar mengendalikan emosi dan kesabaran serta meningkatkan keterampilan motorik dan lain-lain.



**Gambar 3. Memanah**

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan *outbound* ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan serta dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan pada guru dan kepala sekolah tentang pemberian *outbound* atau *game* seru dari pemandu untuk dapat diajarkan ke lembaga masing-masing.

Kegiatan *outbound* mengandung tujuan yang mana didalamnya terdapat beberapa aspek tumbuh kembang siswa. Adapun permainannya yaitu jaring laba-laba yang mana dapat membantu mengembangkan kognitif serta motorik kasar, ada juga kegiatan memanah yang mana dapat membantu mengembangkan aspek seni, fokus dan motorik halus, *flying fox* membantu mengembangkan sosial emosional dan menggelinding seperti bola membantu mengembangkan kekompakan dan kerjasama.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Fauziddin, M. (2021). *permainan tepuk untuk anak usia dini* (N. Nur (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.



- Harsanti, A. G. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menggunakan Outbond Untuk Peningkatan Perilaku Sosial Siswa Kelas Iv SDN 01 Tawangrejo. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 14(25), 21–29. <https://doi.org/10.36456/bp.vol14.no25.a1461>
- Hasanah. (2016). pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional anak usia dini. *Pendidikan Anak*, 1(5), 717–733.
- Merdekawati, I., Fadlullah, F., & Rosidah, L. (2019). Penerapan Permainan Outbond Bagi Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Peradaban Cilegon-Banten. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 139–146.
- Mira, L. Y. (2019). *Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain*. 2(1).
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (N. N. M (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, I. (2019). *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Cipta Pustaka.
- Nikmah, A. (2016). *Inovasi Pembelajaran Integratif Pai Berbasis Outbound Sains Di Madrasah Ibtidaiyah 4(1)*. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/download/1974/pdf>
- Novitasari, N. (2022). abad ke 21 . Keterampilan Disiplin Ilmu STEAM yang Dikenal dengan Bagaimana Penyesuaian. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69–82. <http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie>
- Novitasari, N., Rosyida, E. A., Maslakah, S., Azkiyya, C., & Shofiyana, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 245-258.
- Nuh, M. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/17980/1/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Guepedia. <https://doi.org/6232292448>
- Suryana, D. (2016). *pendidikan anak usia dini stimulasi dan aspek perkembangan anak*. Kencana.
- Susanto. (2018). filsafat pendidikan anak usia dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Bumi Aksara
- Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan sosial emosional anak usia pra sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221-228.