EDUSCOTECH, Vol.5 No.31 Januari 2024
ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

Kegiatan Pembelajaran *Out Door* Melalui Permainan Bendera Estafet Untuk Meningkatkan Kerja Sama Anak Di Kelompok Bermain Wijaya Kusuma Pilangkenceng Madiun

Diterima:
25 Desember 2023
Revisi:
1 Januari 2024
Terbit:
10 Januari 2024

Santi Yudhawati Darmo, Bayu Purwo Adhi, Harini Suci
Universitas Doktor Nugroho
Magetan, Indonesia
E-mail: santiyudhawati@udn.ac.id

Abstract_*This research aimed to determine whether or not outdoor learning through relay flag game can improve children cooperation play group Wijaya Kusuma, Pilangkenceng district Madiun Regency. Subject in this research were all of the children play group Wijaya Kusuma, Pilangkenceng district Madiun Regency. The number of student who studdied 18 children. There 6 girls and 12 boys. Technigue of collecting data used interview, observation and documentation. Technigue of analysis data that is used in this research was assessment sheet that was observation sheet which useful to record observation directly to the object of research. The results shown the pre cycle learning process, first cycle and second cycle can be concluded that in this research was successful because in the second cycle has exceeded the target score, that was improvement children cooperation through relay flag game with completeness score that reached more that 80 % of children from all of the children play group Wijaya Kusuma, Pilangkenceng district Madiun Regency.*

Keywords: *Out door, Flag relay, To improve children cooperation.*

I. PENDAHULUAN

Bagian dari bentuk lembaga pendidikan anak usia dini adalah Kelompok Bermain (KB). Kelompok Bermain (KB) Wijaya Kusuma merupakan salah satu Kelompok Bermain yang ada di Kecamatan Pilangkenceng. KB Wijaya Kusuma mengutamakan kualitas, mutu, dan yang paling penting menjadikan hidup anak lebih bermakna. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada anak usia dini (0 - 6) menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar - dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk. Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas). Kualitas pendidikan anak usia dinilah yang nantinya akan menentukan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Semakin berkualitas pendidikan anak usia dini, maka semakin berkualitas juga sumber daya yang akan dihasilkan generasi selanjutnya. Di Taman Kanak-kanak inilah diharapkan dapat ditanamkan dan dikembangkan berbagai potensi anak yang akan berguna bagi masa dewasa dalam kehidupannya. Pembelajaran di KB/TK sekarang ini banyak yang masih menggunakan pembelajaran konvensional / masih monoton hanya didalam kelas. Pendidikan di dalam kelas yang bersifat kaku dan formalitas dapat menimbulkan kebosanan pada anak, termasuk juga

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

kejenuhan terhadap rutinitas disekolah. Anak tidak dikenalkan belajar diluar kelas. Sehingga sudah pasti kalau pembelajaran diluar lebih menyenangkan untuk anak dan pada akhirnya pembelajaran ini akan lebih bermakna, dimana kegiatan ini akan terpatri di otak anak dan memori jangka panjang anak akan tercapai sehingga anak akan dapat mengaplikasikan di kehidupannya.

Pembelajaran di luar kelas dijadikan sebagai alternatif baru dalam meningkatkan pengetahuan dalam pencapaian kualitas manusia. Kegiatan belajar mengajar akan menarik dan disukai oleh anak didik apabila guru dapat mengemas materi pembelajaran dengan sebaik - baiknya. Salah satu cara untuk menjadikan pembelajaran itu menarik adalah dengan melakukan pembelajaran di luar kelas (*out door*). Kegiatan pembelajaran diluar kelas ini sebaiknya diprogram dengan baik agar lebih mengenai sasaran. Proses pembelajaran pada anak bisa terjadi dimana saja di dalam atau di luar kelas, bahkan di luar sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan di luar kelas atau di luar sekolah, memiliki arti penting untuk perkembangan anak, karena proses pembelajaran yang demikian dapat memberi pengalaman langsung atau nyata ke pada anak, dan pembelajaran tersebut berarti proses pembelajaran akan lebih bermakana. Pendidikan Anak Usia Dini pada dasarnya menyelenggarakan kegiatan belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar karena pada usia prasekolah anak sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain dan mengembangkan fungsi fisiologis dan psikologis yang berkenaan dengan permainannya. Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia.

Menurut Spodek dalam (Soemiarti Patmonodewo, 2008:102) bermain benar - benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilan dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri hingga pada akhirnya diharapkan dapat membantu proses belajar anak. Pada kehidupan sehari - hari kegiatan bermain begitu mudah diamati namun dalam beberapa situasi, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain. Menurut Schwartzman dalam (Soemiarti Patmonodewo, 2008:102) mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut :

Bermain bukan bekerja; bermain adalah pura - pura; bermain bukan sesuatu yang sungguh - sungguh; bermain bukan suatu kegiatan yang produktif; dan sebagainya, bekerja pun dapat diartikan bermain sementara kadang - kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja; demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga seringkali dianggap nyata, sungguh - sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

Dengan permainan bendera estafet untuk meningkatkan kerja sama anak di KB Wijaya Kusuma dapat dijadikan sebagai salah satu untuk membangun generasi mendatang yang lebih bermakna dan mampu menjadi profesional muda yang tangguh dan mandiri. Pada waktu observasi di ruang kelas di KB Wijaya Kusuma, anak - anak kurang kerja samanya masih ada anak yang apabila dikelompokkan dengan temannya anak tidak mau, dia lebih memilih teman pilihannya sendiri. Dari observasi tersebut maka peneliti membuat penelitian permainan bendera estafet untuk meningkatkan kerja sama anak. Tujuan permainan

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

bendera estafet adalah untuk mengatasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam hubungan sosial, mengembangkan kemampuan dan gagasan kreatif, tertantang untuk berperan secara aktif dengan memberanikan diri, meningkatkan ketahanan fisik, serta meningkatkan kemampuan dan perilaku anak dalam kerjasama, kesetiakawanan dan kepemimpinan.

Dalam melaksanakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terdapat prinsip - prinsip utama yang harus diperhatikan. Dalam (Suyadi, 2010:12-13) terdapat 7 prinsip - prinsip yang harus diperhatiakan dalam melaksanakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut :

1. Mengutamakan kebutuhan anak. Dalam Pendidikan PAUD kebutuhan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak sehingga bisa mencapai secara optimal semua aspek perkembangan anak.
2. Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar. Bermain merupakan sarana belajar anak usia dini. Melalui permainan, anak diajak untuk bereksplorasi karena pada anak usia dini sangat membutuhkan keleluasaan untuk bermain.
3. Lingkungan yang kondusif dan menantang. Lingkungan bermain anak harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.
4. Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain. Pembelajar pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema dalam pembelajaran harus menarik dan dapat membangkitkan minat belajar anak, sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak didik.
5. Mengembangkan berbagai kecakapan atau ketrampilan hidup. Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri, dan bertanggung jawab, serta disiplin diri.
6. Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar. Media dan sumber pembelajaran pada anak bisa berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan - bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik, guru dan orang tua.
7. Dilaksanakan secara bertahap dan berulang - ulang. Pembelajaran bagi anak usia dini hendaknya dilakukan secara bertahap, dimulai dari konsep yang sederhana dan dekat dengan anak biar memudahkan anak untuk menguasainya.

Dalam *creative curriculum* dalam (Luluk Asmawati, dkk, 2011:4.5-4.8) lingkungan bermain *out door* adalah hal yang memerlukan perhatian yang sama dengan kegiatan di dalam kelas.

Hal ini berarti bahwa berbagai perkembangan dipelajari (sosial - emosional, kognitif, dan fisik) yang dimasukkan dalam kegiatan in door juga masuk dalam kegiatan *out door* karena alasan sebagai berikut :

1. Tujuan perkembangan Sosial Emosional
   a. Mendemonstrasikan kemampuan sosial dengan membantu merawat taman, berpartisipasi dalam permainan bersama dengan teman sebaya.
   b. Berunding dan kompromi serta kooperatif dengan sesama teman dalam menggunakan peralatan yang ada di area bermain, berbagai alat - alat seni, bermain kelompok.

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

c. Mengekspresikan kreativitas, dengan membuat berbagai benda seni, mengembangkan permainan baru.
d. Mempertinggi rasa percaya diri (mampu belajar untuk menggunakan motorik halus dan motorik kasar).
e. Menambah kemandirian, seperti mendaki sendiri atau turun dengan menggunakan tali tanpa bantuan.
f. Menunjukkan prestasi yang dibanggakan, seperti memperlihatkan kekuatan fisik, membawa hewan peliharaan, membawa tumbuhan yang ditanam dari bibit.

2. Tujuan Perkembangan Kognitif
   a. Membuat keputusan (memilih sebuah aktivitas *out door*).
   b. Merencanakan dan memiliki banyak ide (bermain games, membangun balok, melakaukan permainan tukang kayu, membuat karya seni, menanam pohon).
   c. Memecahkan masalah (membuat terowongan di bukit pasir dapat bermain dari satu alat permainan ke alat permainan lainnya.
   d. Menggali pengalaman melalui berbagai peran, seperti menjadi sopir ambulans, mengecat pagar dengan air, mencuci boneka atau menghidangkan makanan.
   e. Dapat bekerja sama (bermain pasir bersama dengan menambahkan sedikit air, berkejar - kejaran sehingga menjadi basah).
   f. Belajar *science* (berjalan dialam terbuka, mengamati pertumbuhan tanaman, memperhatikan hewan - hewan yang ada di alam bebas).
   g. Mengembangkan pemahaman konsep awal matematika (menghitung lompatan atau loncatan, menghitung jarak, mengukur tinggi pohon).
   h. Memperkaya kosakata (bercakap - cakap di bak pasir atau pada saat menjadi tukang kayu, memberikan nama baru pada tanaman, bintang dan benda - benda yang ditemukan di alam terbuka).
3. Tujuan Perkembangan Fisik
   a. Mengembangkan motorik kasar (mendaki, bergelayutan, melompat, loncat tali dan berlari - lari).
   b. Mengembangkan motorik halus (bermain dengan air dan pasir, menggambar, melukis, mengumpulkan benda - benda kecil).
   c. Menambah koordinasi gerakan dengan mata dan tangan (menangkap, melempar, pekerjaan tukang kayu, menghias sisi jalan dengan kapur).
   d. Mengatur keseimbangan (mendaki, berayun, meluncur, menggunakan balok untuk berlatih keseimbangan, menggunakan alat pelontar, melompat - lompat, berjalan di atas permukaan yang berbeda).
   e. Menambah kesadaran akan ruang dan tempat (berayun, mendaki, menurun, masuk, keluar, di atas dan dibawah).
   f. Menunjukkan ketekunan dan ketahanan, bermain pada area mendaki, menancapkan ujung kuku pada pohon.

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

Menurut Sahertian dalam (Hamdani, 2011:133) prinsip kerja sama mengandung suatu pengertian bahwa apa yang dilakukan dalam kegiatan supervisi untuk mengembangkan usaha bersama dan mendorong, menstimulasi guru sehingga mereka merasa tumbuh bersama.

Pendidikan karakter yang ditanamkan untuk PAUD adalah pengembangan ketrampilan sosial ditekankan pada penyelesaian konflik, yang dilakukan melalui permainan, dan melibatkan kerja sama. Pengembangan karakter bagi anak usia dini didasarkan pada penggunaan media permainan, pengembangan panca indra, penciptaan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta pemberian kesempatan pada anak untuk memahami, menghayati, dan mengalami nilai - nilai.

Ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak - anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain doktor - doktoran, bekerja sama membuat bagunan dari balok - balok, dan lain - lain. Kegiatan ini sudah tampak pada anak usia sekitar lima tahun.

Anak didik yang dibiasakan hidup bersama dan bekerja sama dalam kelompok akan menyadari bahwa dirinya memiliki kekurangan dan kelebihan, sehingga bisa saling melengkapi satu sama lain. Persaingan positif pun terjadi di kelas untuk mencapai prestasi belajar yang optimal. Dengan begitu, anak didik diharapkan bisa menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri.

II. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian di KB Wijaya Kusuma Kecamatan Pilangkenceng Kabupaten Madiun dengan alasan peneliti sudah mengenal kepala sekolah, guru dan anak KB Wijaya Kusuma Kecamatan Pilangkenceng Kabupaten Madiun. Waktu penelitian diadakan selama 4 bulan mulai bulan September sampai Desember 2023.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu penggabungan batasan pengertian tiga kata inti, 1) Penelitian, 2) Tindakan, 3) Kelas, sehingga dapat disimpulkan bahwa PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut para ahli di atas dalam (Amiruddin Hatibe, 2012:13-14) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Subyek dalam penelitian ini anak KB Wijaya Kusuma Kecamatan Pilangkenceng Kabupaten Madiun dengan jumlah siswa 18 anak, yang terdiri 12 anak laki - laki dan 6 anak perempuan

Penelitian ini menggunakan Model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri atas empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Aksi atau tindakan (a*cting*)
3. Observasi (*observing*), dan
4. Refleksi (*reflecting*), Lewin,1990 (dalam Amirudin hatibe, 2013:17-18).

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

Penelitian ini tergolong dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini direncanakan dengan menggunakan model siklus dan akan dilakukan dalam beberapa siklus, apabila di dalam penelitian ini berlangsung telah terpenuhi tujuan dari penelitian, maka penelitian akan dihentikan. Berlaku pula sebaliknya apabila dalam penelitian ini belum tercapai tujuan dan maksud penelitian maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Secara garis besar terdapat 4 tahapan yang harus dilaksanakan yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi , Refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi kegiatan persiapan atau perencanaan, tindakan atau pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada saat siklus II dengan langkah-langkah yaitu rencana yang direvisi berdasarkan refleksi siklus I, pelaksanaan, observasi, refleksi.

Sumber data penelitian tindakan ini meliputi siswa, guru dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Observasi

   Secara umum, observasi dapat diartikan sebagai penghimpunan bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Instrumen yang digunakan untuk observasi adalah *check list.*

2. Wawancara

   Wawancara adalah komunikasi langsung antara yang mewawancarai dengan yang diwawancarai. Tujuan wawancara sebagai berikut : (a) untuk memperoleh informasi guna menjelaskan suatu situasi dan kondisi tertentu; (b) untuk melengkapi suatu penyelidikan ilmiah; dan (c) untuk memperoleh data agar dapat mempengaruhi situasi orang tertentu. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan Kepala Sekolah dan Guru Kelas.

3. Dokumentasi

   Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang peneliti ambil selama peneliti melakukan pembelajaran, dengan adanya foto-foto tersebut akan lebih memudahkan peneliti melihat hasil dari penelitian tersebut.

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Teknik analisis data yaitu untuk menganalisis data yang telah diperoleh untuk di tarik kesimpulan.

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara mengolah data yang diperoleh, analisis data dalam penelitian ini sesuai dengan metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Data dari hasil observasi

   Data yang diperoleh pada lembar observasi kemudian dihitung pada tiap siklus. Hasil analisis data observasi tiap siklus akan memberikan gambaran mengenai perkembangan aktivitas anak setelah dilakukan pembelajaran permainan bendera estafet.

2. Data dari wawancara

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru tentang kegiatan pembelajaran untuk memperoleh informasi guna menjelaskan suatu situasi dan kondisi tertentu dan untuk melengkapi suatu penyelidikan ilmiah serta untuk memperkuat data di dalam penelitian.

3. Data dari dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang peneliti ambil selama peneliti melakukan pembelajaran. Dokumentasi diperoleh untuk mengumpulkan bukti - bukti dan penjelasan yang lebih luas mengenai fokus penelitian. Dari hasil data yang dikumpulkan peneliti dapat menyimpulkan bahwa latihan lari bendera estafet membawa dampak positif bagi perkembangan fisik motorik anak dan membawa pengaruh besar dalam pembentukan kepribadian anak.

Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan batas kriteria kesuksesan bagi anak, dimana anak lebih dari atau sama dengan 80% dari jumlah anak yang rata - rata mendapat bintang 3 (***).

Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan lembar penilaian yaitu lembar observasi yang berguna untuk mencatat pengamatan secara langsung kepada obyek yang diteliti. Adapun format lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Format penilaian Observasi Siswa

No	Nama	Kerja sama			Keterangan	
		1*	2*	3*	Tuntas	Tidak Tuntas
		Kurang	Cukup	Baik		
1						
2						
3						
4						
5						
	Jumlah					

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dapat disajikan dalam dua siklus. Pada setiap siklus dikemukakan hasil penelitian berupa kerja sama siswa. Dengan melihat data hasil observasi berupa *chek list* pada siklus I dan II dapat diketahui pencapaian kerja sama pada anak KB Wijaya Kusuma Kecamatan Pilangkenceng Kabupaten Madiun pada pembelajaran *out door* melalui permainan bendera estafet.

Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklus II pada pembelajaran out door melalui permainan bendera estafet dapat diketahui hasilnya sebagai berikut :

1. PRA SIKLUS

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi siswa pra siklus dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Anak yang mendapat bintang * (Kurang) sebanyak 9 anak.
b. Anak yang mendapar bintang ** (Cukup) sebanyak 5 anak.
c. Anak yang mendapat bintang *** (Baik) sebanyak 4 anak

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

d. Anak yang telah dinyatakan memiliki ketuntasan belajar dengan mendapat bintang *** (Baik) sebanyak 4 anak dari jumlah 18 anak sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 14 anak yaitu anak yang mendapat bintang * (Kurang) sebanyak 9 anak dan anak yang mendapat bintang ** (Cukup) sebanyak 5 anak dari jumlah 18 anak.

Dari 18 siswa yang mengikuti pembelajaran *out door* melalui permainan bendera estafet dapat diketahui bahwa kerja sama anak belum maksimal sehingga baru 4 siswa yang mampu bekerja sama. Pada awal latihan lari bendera estafet, anak mengalami banyak kesulitan dalam waktu memberikan bendera ke anak yang berada dibarisan kesatu, anak ada yang kembali ketempatnya semula padahal seharusnya setelah mengasih bendera anak menempati tempat anak yang dikasih bendera dan anak yang dikasih bendera lari ke anak yang baris di depannya dan seterusnya serta anak yang berada diurutan ke lima lari menaruh bendera ke dalam botol yang berada di finis dan lari kembali ke star untuk mengambil bendera dan mengasihkan lagi ke anak yang berada di barisan pertama lagi, dan seterusnya anak masih bingung dan kesulitan.

2. SIKLUS I

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi siswa siklus I dari kegiatan pembelajaran permainan bandera estafet menunjukan bahwa sudah ada peningkatan. Dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Anak yang mendapat bintang * (Kurang) sebanyak 3 anak.
b. Anak yang mendapar bintang ** (Cukup) sebanyak 5 anak.
c. Anak yang mendapat bintang *** (Baik) sebanyak 10 anak
d. Anak yang telah dinyatakan memiliki ketuntasan belajar dengan mendapat bintang *** (Baik) sebanyak 10 anak dari jumlah 18 anak sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 8 anak yaitu anak yang mendapat bintang * (Kurang) sebanyak 3 anak dan anak yang mendapat bintang ** (Cukup) sebanyak 5 anak dari jumlah 18 anak.

SIKLUS II

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi siswa siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Anak yang mendapat bintang * (Kurang) sebanyak 1 anak.
b. Anak yang mendapar bintang ** (Cukup) sebanyak 2 anak.
c. Anak yang mendapat bintang *** (Baik) sebanyak 15 anak
d. Anak yang telah dinyatakan memiliki ketuntasan belajar dengan mendapat bintang *** (Baik) sebanyak 15 anak dari jumlah 18 anak sedangkan anak yang belum tuntas sebanyak 3 anak yaitu anak yang mendapat bintang * (Kurang) sebanyak 1 anak dan anak yang mendapat bintang ** (Cukup) sebanyak 2 anak dari jumlah 18 anak.

Berdasarkan hasil observasi dari kegiatan pembelajaran permainan bandera estafet menunjukan bahwa sudah ada peningkatan dan perbaikan - perbaikan dari siklus I yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memberi motivasi dan semangat dengan cara memberi reward kepada kelompok anak yang mengumpulkan bendera paling banyak dalam permainan bendera estafet. Anak merasa senang dan ingin mengulangi lagi permainan bendera estafet.

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

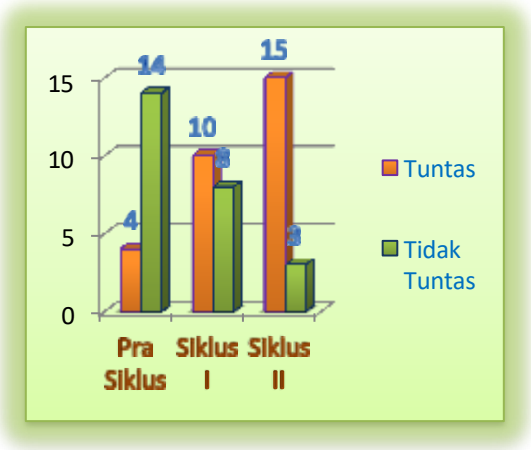
Pembahasan yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil penelitian yang telah dikemukakan adalah kerja sama anak. Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklua II sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, siklus I dan siklua II akan dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kerja Sama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas	4	10	15
2	Tidak Tuntas	14	8	3

Berdasarkan tabel 2 dapat dibuat grafik sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Belajar Siswa

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian pada bab ini, maka peneliti dapat memberi simpulan sebagai berikut:

1. Dapat mendiskripsikan penerapan pembelajaran *out door* dengan permainan bendera estafet di Kelompok Bermain Wijaya Kusuma Kecamatan Pilangkenceng Kabupaten Madiun. Yang terdiri dari kegiatan sebagai berikut : anak berbaris sesuai dengan kelompoknya masing - masing yang terdiri dari 6 anak, barisan paling belakang (barisan ke 6) mengambil satu bendera dari botol kemudian berlari dan memberi kepada barisan didepannya (barisan ke lima), kemudian setelah anak barisan ke lima menerima benderanya langsung belari dan memberikan benderanya ke anak barisan ke empat, dan begitu seterusnya. Setelah bendera sampai pada anak barisan pertama, anak tersebut berlari ke depan dan memasukkan benderanya ke dalam botol yang di garis finish. Setelah anak pertama memasukkan benderanya ke dalam botol, anak barisan paling belakang mengambil lagi satu bendera di botol yang ada di belakang, dan berlari memberikan pada anak barisan ke empat dan begitu seterusnya sampai waktu permainan habis.

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

2. Melalui permainan bendera estafet bisa meningkatkan kerja sama pada anak Kelompok Bermain Wijaya Kusuma Kecamatan Pilangkenceng Kabupaten Madiun. Dibuktikan dengan meningkatnya kerja sama siswa yang tuntas dari pra siklus sebanyak 4 siswa dan pada siklus I dengan meningkatnya kerja sama siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa, sedangkan pada siklus II dengan meningkatnya kerja sama siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa.

Saran mendasar pada penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam menumbuhkan kerja sama pada anak usia dini. Adapun saran tersebut adalah

1. Bagi Guru

   Diharapkan guru bisa menciptakan kreatifitas baru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran yang bisa meningkatkan kerja sama anak sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan akan bermakna.
2. Bagi Siswa

   Diharapkan penerapan kegiatan pembelajaran *out door* melalui permainan bendera estafet untuk meningkatkan kerja sama anak akan lebih menyenangkan dan akan lebih bermakna, dimana kegiatan ini akan terpatri di otak anak dan memori anak.
3. Bagi Sekolah

   Dalam upaya meningkatkan kerja sama anak hendaknya kepada sekolah mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran *out door* melalui permainan bendera estafet.
4. Bagi Peneliti Lain

   Bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian sejenis hendaknya menggunakan media yang lebih menarik dan disukai anak serta lebih kreatif agar diperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan yang dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

Amiruddin Hatibe. 2012. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas.*Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan kalijaga.

Christina Hari Soetjiningsih. 2012. *Perkembangan Anak.* Indonesia: Predana Media Group.

Darma Kesuma, Cepi Triatna, Johar Permana. 2011. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Husamah. 2013. *Pembelajaran Luar Kelas Out Door Learning.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Jasa Ungguh Muliawan. 2017. *Psikologi Dalam Wahana Bermain Anak.* Yogyakarta: Gava Media.

Luluk Asmawati, dkk. 2011. *Pengelolaan Kegiatan Pembelajara Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Makmun Khairani. 2013. *Psikologi Belajar.* Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Mulyasa. 2022. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

ISSN: 2716-0653 (Print)| 2716-0645 (Online)
DOI: https://doi.org/10.XXXX/eduscotech.xxxx.xxx

Oemar Hamalik. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sayudi dan Maulidya Ulfah. 2013.*Konsep Dasar PAUD.*Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Soemiarti Patmonodewo. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah.* Jakarta: Rineka Cipta.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD.* Yogyakarta: Pedagogia.

Syamsu Yusuf L.N dan Nani M. Sugandhi. 2013.*Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.