

PENGARUH PERMAINAN *OUTBOUND* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM AN-NIZHAM

Elvira¹, Indryani², Rizki Surya Amanda³

^{1,2,3}PGPAUD, FKIP, Universitas Jambi,

¹elfira44@icloud.com, ²indryani@unja.ac.id, ³rizkisurya@unja.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of outbound games on the problem-solving abilities of children aged 4–5 years at TK Islam An-Nizham. This research was motivated by the low problem-solving abilities of children, as many children still depended on teachers or peers when facing challenges during play and learning activities. The research method used was quantitative with a pre-experimental design employing a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 15 children aged 4–5 years from group B1 at TK Islam An-Nizham. Through outbound games, children were provided with direct, enjoyable, and challenging learning experiences that enabled them to recognize problems, try various solutions, cooperate with others, and make simple decisions independently. Thus, it can be concluded that outbound games have an effect on the problem-solving abilities of children aged 4–5 years at TK Islam An-Nizham. This study is expected to serve as an alternative innovative and enjoyable learning activity in developing early childhood cognitive abilities, particularly problem-solving skills.

Keywords: outbound games, problem-solving ability, children aged 4–5 years

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nizham. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah anak, seperti anak masih bergantung pada bantuan guru atau teman dalam menyelesaikan tantangan saat bermain maupun belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental* menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 15 anak usia 4–5 tahun kelompok B1 di TK Islam An-Nizham. Melalui permainan *outbound* memberikan pengalaman belajar langsung yang menyenangkan dan menantang sehingga anak mampu mengenal masalah, mencoba berbagai solusi, bekerja sama, serta mengambil keputusan sederhana secara mandiri. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *outbound* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4–5 tahun di TK Islam An-Nizham. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya kemampuan pemecahan masalah.

Kata Kunci: permainan *outbound*, kemampuan pemecahan masalah, anak usia 4-5 tahun

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting dalam meletakkan dasar bagi perkembangan seluruh aspek kemampuan anak. Pendidikan anak usia dini sangat perlu diterapkan karena pada Pada usia 0-6 tahun anak berada pada priode emas (*golden age*) dimana berbagai potensi diri pada anak berkembang pesat dan membutuhkan stimulasi yang tepat melalui berbagai kegiatan.

Menurut Sofyan (2018) pendidikan anak usia dini ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Perkembangan anak usia dini mencakup seluruh aspek yang saling berhubungan yaitu nilai agama dan moral, seni, bahasa, kognitif, motorik, dan sosial-emosional salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan ialah aspek perkembangan kognitif ini berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat, dan

memecahkan masalah. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berfikir.

Menurut Hidayah & Yuliani (2020), pemecahan masalah pada anak usia dini melibatkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Anak tidak hanya berpikir untuk menemukan solusi, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta mengelola emosi agar mampu menyelesaikan tugas dengan tenang dan percaya diri. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah bukan hanya berkaitan dengan kecerdasan intelektual, tetapi juga dengan kemampuan anak mengontrol diri dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Brewer dan Scully, et al. (dalam Syaodih 2018) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi keterampilan melakukan observasi, mengelompokkan, membandingkan, mengukur, mengkomunikasikan, melakukan eskperimen, menghubungkan, menyimpulkan,

dan menggunakan informasi. Indikator kemampuan pemecahan masalah anak usia dini diperkuat oleh pendapat Cruch (2020) bahwa menyortir, mengklasifikasikan atau mengelompokkan, membandingkan persamaan dan perbedaan adalah bagian dari kemampuan pemecahan masalah. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak secara aktif seperti melalui permainan *outbound* yang yang dirancang menyenangkan dan dekat dengan anak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di kelompok B1 di TK Islam An-nizham, ditemukan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak belum berkembang baik. Pada saat observasi peneliti menelukan 10 dari 15 anak pada kelompok B1 yang belum berkembang kemampuan pemecahan masalah pada kelompok tersebut.

Permainan *outbound* adalah kegiatan bermain yang dilakukan diluar ruangan yang mengandung unsur pengetahuan atau

pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kemampuan fisik, sosial emosional, serta kogniktif anak. Permainan *outbound* dilakuakn melalui aktivitas yang menyenangkan sehingga anak dapat belajar sambil bermain secara aktif.

Menurut Fadli (2017) bermain *outbound* merupakan kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung melalui aktivitas fisik, eksploratif, dan kolaboratif. Kegiatan ini mengandung unsur tantangan, strategi, dan kerja sama yang mendorong anak untuk berpikir, mengambil keputusan, serta menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi selama permainan berlangsung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimen*. *desain* penelitian penelitian yang diterapkan adalah *one-grup pretest dan posttest*, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak, menganalisis pengaruh, serta mengkaji hubungan antar varuabel yang teliti dari kegiatan permainan *outbound* terhadap

kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun.

Pada penelitian ini peneliti melakukan dua pengukuran yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan untuk bisa mengetahui apakah terdapat pengaruh dari permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Dengan pendekatan ini hasil dapat dianalisis dengan lebih tepat, karena perbandingan dilakukan berdasarkan kondisi yang ada sebelum perlakuan.

Table 1 Skema Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : Sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O_2 : Setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X : Perlakuan (*treatment*)

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam An-nizham yang terletak di Jln. Inu Kertapati Komp. DPRD, Pematang Sulur, Kec. Telanai Pura, Kota Jambi. Waktu penelitian pada periode tahun ajaran 2025/2026. Untuk memastikan penelitian ini berjalan dan terarah peneliti perlu menetapkan populasi

dan sampel sebagai objek atau subjek yang akan diteliti.

Menurut Margono, (2017) populasi adalah keseluruhan data yang menjadi pusat penelitian, seorang peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Dengan demikian populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh anak di Tk Islam An-nizham. Menurut Sugiyono, (2017) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam suatu penelitiannya. Maka dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 15 orang anak yang berusia 4-5 tahun dari kelompok B1 di TK Islam An-nizham.

Penelitian ini menggunakan Teknik nonprobability sampling, yaitu dengan pendekatan purposive sampling yaitu dengan pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini pertimbangan pemilihan sampling yaitu usia anak dimana peneliti hanya menggunakan anak yang berusia 4-5 tahun di kelompok B1.

Prosedur dalam penelitian ini merupakan langkah-langkah dalam

melakukan penelitian dalam penelitian ini langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan test awal (Pre-test) Untuk mengukur kemampuan literasi awal anak usia 5-6 tahun di kelompok B1 Sebelum diberikan perlakuan berupa media kartu pintar alfabeth.
- 2) Setelah melakukan pre-test, penelitian memberikan perlakuan (treatment) kepada anak. perlakuan ini dilakukan dengan menggunakan media kartu pintar alfabeth yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan literasi awal anak.
- 3) Setelah melaksanakan pre-test dan treatment. Langkah selanjutnya ialah melakukan pos-test. Tes akhir ini menggunakan instrument dan media yang sama seperti pretest.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemaparan hasil dari penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah anak di TK Islam An-nizham menunjukkan adanya transformasi yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pada tahap

awal, Gambaran kemampuan pemecahan masalah anak dapat dilihat melalui perbandingan kategorisasi empiric dan hipotetik pada data pre-test, yang mana hasil pre test dapat dilihat dari table berikut:

Tabel. 2 skor pre-test kemampuan pemecahan masalah anak

No	Nama	Skor Pre-Test	Skor Ideal
1	AA	16	40
2	AV	12	40
3	AS	15	40
4	AF	15	40
5	EA	17	40
6	AG	15	40
7	FAP	14	40
8	KA	14	40
9	MK	13	40
10	MRS	14	40
11	A	13	40
12	ZKN	14	40
13	YF	15	40
14	AZ	17	40
15	ES	12	40
	Jumlah	216	600
	mean	14,4	40
	presentase	36%	100%

Berdasarkan papasan table diatas menunjukan bahwa hasil sebelum diberikan perlakuan (*Pre-Test*) kemampuan pemecahan masalah anak pada kelompok B1 usia 4-5 tahun menunjukan jumlah skor empiris sebesar 216 dengan presentase 36%.

Setelah *pre-test* tahap selanjutnya yaitu pemberian *treatment* terhadap anak dengan menggunakan kegiatan yang menyenangkan seperti permainan *outbound* dengan tujuan

untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada anak. *Treatment* dilakukan sebanyak 6 kali, yang mana peneliti merencanakan dan membuat susunan rancangan pembelajaran disetiap perlakuan atau *treatment* yang dilaksanakan mengikuti perencanaan peneliti. Sebelumnya peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat proses *treatment* berlangsung.

Setelah melakukan *treatment* terhadap anak peneliti melanjutkan dengan melaksanakan *post-test* untuk melihat dan mengetahui hasil dari *treatment* yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini *post-test* di rancang sama seperti *pre-test* sehingga data yang didapatkan dapat dibandingkan secara objektif. Hasil *post-test* tersebut digunakan sebagai dasar penilaian untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak setelah mendapatkan perlakuan, berikut adalah hasil penilaian tes setelah perlakuan *post-test*.

Tabel.3 Skor *Post-Test* Kemampuan Pemecahan Masalah Anak

No	Nama	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor Ideal
1	AA	40	40
2	AV	37	40
3	AS	37	40
4	AF	35	40
5	EA	39	40
6	AG	38	40
7	FAP	34	40
8	KA	37	40
9	MK	35	40
10	MRS	38	40
11	A	37	40
12	ZKN	37	40
13	YF	38	40
14	AZ	39	40
15	ES	36	40
Jumlah		557	600
Rata-Rata		37,13	40
presentase		92,82%	100%

Berdasarkan paparan table diatas, diketahui bahwa total skor *post-test* dari 15 siswa pada aspek kemampuan pemecahan masalah setelah diberikan *treatment* mencapai 557. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 37,13 dengan presentase sebesar 92,82% dari skor ideal yaitu 600. Hasil tersebut menunjukkan adanya capaian nilai tinggi pada kemampuan pemecahan masalah anak.

Uji normalitas dilakukan untuk untuk mengetahui apakah distribusi data pada suatu kelompok atau variabel sesuai dengan distribusi normal. Pada penelitian ini, pengujian normalitas data menggunakan *Lilliefors*. Proses perhitungan dilakukan secara manual untuk menjaga ketelitian serta memastikan

keakuratan hasil analisis. Adapun hasil uji normalitas yang telah diperoleh dan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
c			c		
Pretest	,149	15	,200*	,940	15
Posttest	,201	15	,105*	,957	15

*.This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas, pre-test dan post-test nilai signifikan lebih dari 0,05. Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ artinya data yang diperoleh dari sampel penelitian terdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis menggunakan uji-t seperti table berikut:

Table 5. Uji Hipotesis

Paired samples test									
Paired differences									
		Mean	Std. deviation	Std. Error mean	95% confidence interval of the difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					lower	upper			
Pair 1	pretest posttest	22,733	1,438	,371	21,937	23,529	61,245	14	,000

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dan nilai thitung. Nilai signifikansi diperoleh nilai 0,000 yaitu kurang dari 0,05. Dan nilai thitung diperoleh

nilai 61,245 yaitu lebih besar dari nilai $t_{\text{tabel}} = 2,145$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia dini.

Untuk melihat besar pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak dapat dilihat dari nilai *effect size*. Pada tabel berikut menggunakan *cohen's d*:

Paired Samples Effect Sizes						
			95% Confidence Interval			
			Standardizer ^a	Point Estimate	Lower	Upper
Pair 1	Post-Test - PreTest	Cohen's d	1,438	15,813	10,003	21,620
		Hedges' correction	1,478	15,385	9,732	21,034

a. The denominator used in estimating the effect sizes. Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui nilai *effect size* yang dapat dilihat pada bagian *Point Estimate Cohen's d*. Dapat diketahui nilainya sebesar 15,813 yaitu lebih besar dari 1,000. Artinya pengaruh permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak sangat kuat.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, pada bagian pembahasan akan mengulas secara mendalam mengenai pengaruh signifikan permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun di TK Islam An-Nizham. Temuan statistik yang diperoleh menunjukkan bahwa intervensi melalui kegiatan luar ruangan bukan sekadar aktivitas bermain biasa, melainkan sebuah metode stimulasi kognitif yang sangat efektif bagi perkembangan anak usia dini. Peningkatan skor yang sangat tajam antara sebelum dan sesudah perlakuan mengindikasikan adanya transformasi pola pikir anak dalam menghadapi hambatan, di mana mereka menjadi lebih tenang, analitis, dan kreatif dalam mencari solusi atas tantangan yang diberikan selama permainan berlangsung.

Pemaparan data hasil penelitian mengenai kemampuan pemecahan masalah anak di TK Islam An-Nizham menunjukkan adanya transformasi yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pada tahap

awal, gambaran kemampuan anak dapat dilihat melalui perbandingan kategorisasi empirik dan hipotetik pada data *pre-test*. Secara empirik, sebaran kemampuan anak cukup bervariasi dengan mayoritas berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 8 orang (53%), diikuti kategori rendah sebanyak 4 orang (27%), dan hanya 3 orang (20%) yang mencapai kategori tinggi. Namun, apabila data tersebut dikonversikan ke dalam kategori hipotetik yang merujuk pada standar skor ideal, terlihat bahwa seluruh subjek penelitian atau sebanyak 15 anak (100%) berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun secara kelompok terdapat variasi kemampuan, namun secara standar teoretis, kemampuan pemecahan masalah anak pada awalnya masih jauh di bawah capaian yang diharapkan.

Analisis data menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti nilai tersebut jauh lebih kecil dari ambang batas standar 0,05. Secara statistik, hasil ini memberikan landasan yang sangat kuat untuk menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), sehingga dapat dinyatakan secara

meyakinkan bahwa terdapat pengaruh yang nyata dari permainan *outbound* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Nilai signifikansi yang mencapai titik nol absolut ini mengindikasikan bahwa probabilitas kesalahan dalam menyimpulkan adanya pengaruh tersebut sangatlah rendah, sehingga keberhasilan program *outbound* di TK Islam An-Nizham ini memiliki tingkat kepercayaan yang sangat tinggi dalam konteks penelitian pendidikan.

Ditinjau dari nilai *t* hitung yang mencapai angka 61,245, hasil ini menunjukkan besarnya selisih antara kelompok data yang dibandingkan dengan nilai *t* tabel sebesar 2,145. Hal ini membuktikan bahwa perbedaan kemampuan anak sebelum diberikan *outbound* dan sesudah diberikan *outbound* sangat signifikan secara statistik. Besarnya nilai *t* ini mencerminkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki konsistensi yang tinggi dalam mengubah perilaku dan kemampuan kognitif anak, sehingga efektivitasnya tidak perlu diragukan lagi dalam meningkatkan aspek perkembangan yang diteliti

Aspek yang paling menonjol dalam temuan ini adalah nilai *effect size* melalui perhitungan Cohen's *d* yang menyentuh angka 15,813. Dalam literatur statistika, nilai yang melebihi 1,000 sudah dikategorikan sebagai pengaruh yang sangat kuat atau sangat besar. Dengan angka 15,813, pengaruh permainan *outbound* di TK Islam An-Nizham masuk dalam kategori yang luar biasa efektif, yang berarti hampir seluruh anak dalam sampel mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang merata dan signifikan. Nilai ini menegaskan bahwa variabel permainan *outbound* mampu menjelaskan hampir seluruh variasi perubahan pada kemampuan pemecahan masalah anak, meminimalkan pengaruh variabel luar yang tidak diteliti dalam eksperimen ini.

Kuatnya pengaruh ini dapat dijelaskan melalui karakteristik permainan *outbound* yang bersifat *experiential learning* atau belajar melalui pengalaman langsung. Anak usia 4-5 tahun berada pada fase perkembangan di mana mereka belajar paling baik melalui aktivitas fisik yang melibatkan seluruh panca

indra. Saat melakukan *outbound*, anak tidak hanya duduk mendengarkan instruksi, tetapi terlibat langsung dalam simulasi masalah nyata yang harus diselesaikan di lapangan. Pengalaman kinestetik ini membantu otak anak membentuk koneksi sinapsis baru yang berkaitan dengan logika dan pengambilan keputusan, sehingga kemampuan mereka dalam memecahkan masalah berkembang lebih cepat dibandingkan melalui metode konvensional di dalam kelas.

D. Kesimpulan

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa permainan *outbound* merupakan instrumen yang sangat *powerful* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan angka-angka statistik yang telah diuji, baik melalui uji t maupun *effect size*, terbukti bahwa perlakuan ini memberikan dampak positif yang menetap dan signifikan. Hasil ini menutup perdebatan mengenai pentingnya aktivitas luar ruangan bagi anak, dan menegaskan bahwa bermain dengan cara yang terstruktur seperti *outbound* adalah cara paling

efektif untuk mencetak anak-anak yang memiliki daya pikir kritis, solutif, dan tangguh di TK Islam An-Nizham

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, permainan *outbound* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 4–5 tahun. Guru diharapkan mampu menerapkan kegiatan *outbound* secara rutin dan menyesuaikannya dengan tema pembelajaran serta tingkat perkembangan anak agar anak lebih aktif, mandiri, dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Sekolah juga diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan lingkungan yang mendukung pelaksanaan permainan *outbound* sehingga kegiatan dapat berjalan dengan aman dan optimal. Selain itu, orang tua diharapkan dapat memberikan stimulasi yang serupa di rumah melalui kegiatan bermain yang melibatkan eksplorasi dan pengambilan keputusan sederhana. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih luas, variasi permainan *outbound* yang lebih beragam, serta

meneliti pengaruhnya terhadap aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, M. (2017). Permainan outbound sebagai strategi pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 45–53.
- Hidayah, N., & Yuliani, N. (2020). Kemampuan pemecahan masalah anak usia dini dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 120–128.
- Margono. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan*. Rineka Cipta.
- Sofyan, H. (2018). *Perkembangan dan pendidikan anak usia dini*. PT Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syaodih, E., Setiasih, O., Romadona, N. F., & Handayani, H. (2018). Profil keterampilan pemecahan masalah anak usia dini dalam pembelajaran proyek di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 29–36.