

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sebelum peneliti menyajikan data tentang “Implementasi *Ourdoor fun game* Untuk Mengembangkan kemampuan Sosial Emosional pada anak kelompok A di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar, Peneliti akan Memberikan Gambaran umum tentang lokasi Penelitian. Berikut ini gambaran lokasi peneliti sajikan.

1. Sejarah Singkat Berdirinya PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

PAUD Islam Al-Mukhtar merupakan salah satu lembaga anak-anak usia dini (PAUD) yang dikelola oleh Yayasan Lukmanul Ihsan Al-Mukhtar. Lembaga ini berdiri pada 01 Juli 2020. Adapun alasan berdirinya PAUD ini adalah sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut dengan mengutamakan nilai-nilai keagamaan agar dapat menciptakan generasi penerus dengan karakter islami yang kuat .Lembaga PAUD ini terdiri dari kelompok Bermain (untuk anak berusia 2-4 Tahun). Taman Kanak-Kanak (untuk anak berusia 4-6 tahun). Lembaga PAUD Islam Al-Mukhtar beralamat di Jalan Pemajatan Km. 1.300 Pondok Rumbia Mas II Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.

2. Visi dan Misi PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

PAUD Islam Terpadu Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar memiliki visi dan misi dalam meningkatkan kualitas pendidikannya. Adapun visi dan misi yang dimiliki PAUD ini adalah Sebagai berikut.

a. Visi

Membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berakhlak mulia, sholeh/sholihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif.
- 2) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.
- 3) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

c. Tujuan

- 1) Mengembangkan kemampuan Kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif
- 2) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa
- 3) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak

3. Keadaan Peserta Didik PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

PAUD Islam Al-Mukhtar memiliki 34 orang peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.1. Keadaan Peserta didik PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

No	Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah anak	Jumlah Kelas
		Perempuan	Laki-Laki		
1.	Bermain	2	7	9	1
2.	A	6	3	9	1
3.	B	9	7	16	1

Sumber Data: Dokumen Tata Usaha PAUD Islam Al-Mukhtar

4. Keadaan Guru dan Staf PAUD Islam Terpadu Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

Pengawai PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar seluruhnya berjumlah 11 orang perempuan. Setiap pegawai mempunyai tugas masing-masing. Untuk lebih jelasnya rincian keadaan pegawai dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4.2. Keadaan Pegawai PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

Unit	Tugas	Jumlah	Total
Guru PAUD	Guru TK	4	7
	Guru KB	1	
	Guru penitipan	2	
Guru Tahfidz	Mengajar Tahfidz	2	2
Tenaga Tata Usaha	Tenaga Admistrasi	1	1
Juru Masak	Memasak dan Menyiapkan Makan	1	1
Total Pegawai PAUD			11

Sumber Data: Dokumen Tata Usaha PAUD Islam Al-Mukhtar

Latar belakang pendidikan pegawai yang ada di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar terdiri dari 3 orang berpendidikan sarjana

Strata 1 (S1), 8 orang berpendidikan SMA.

5. Sarana dan Prasarana PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan staf tata usaha yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh data tentang sarana dan prasarana yang dimiliki PAUD Islam Al-Mukhtar pada tahun 2021. Berikut ini penyajian data sarana dan prasarana PAUD Islam Terpadu Al-Mukhtar dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.3. Sarana PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Loker	3	Baik
2.	Almari	1	Baik
3.	Kipas Angin	3	Baik
4.	Tempat Cuci Tangan	3	Baik
5.	Gambar Lambang Negara	3	Baik
6.	Gambar Presiden dan Wakil Presiden	3	Baik
7.	Jam Dinding	4	Baik
8.	Tempat Sampah	5	Baik
9.	APE	10	Baik
10.	Bak Pasir	2	Baik
11.	Bak Air	1	Baik
12.	Jungkat Jungkit	1	Baik
13.	Perosotan	1	Baik
14.	Ayunan	1	Baik
15.	Alas Bermain	3	Baik
16.	Meja	34	Baik
17.	Buku Tema	2	Baik
18.	Alat Tulis Kantor	10	Baik
19.	Absensi	4	Baik
20.	Papan Tulis	3	Baik
21.	Loker anak	3	Baik
22.	Kipas Angin	3	Baik
23.	Ac	1	Baik

Sumber Data: Dokumen Tata Usaha PAUD Islam Al-Mukhtar

Tabel 4.4. Prasarana PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

No	Jenis	Jumlah Ruang	Jumlah ruang kondisi baik	Jumlah ruang kondisi rusak	Katagori kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak sedang	Rusak berat
1.	Ruang Kelas	3	3	-	-	-	-
2.	Kantor	1	1	-	-	-	-
3.	WC	1	1	-	-	-	-
4.	Kamar Mandi	1	1	-	-	-	-
5.	Dapur	1	1	-	-	-	-
6.	Gudang	0	0	-	-	-	-
7.	Ruang UKS	0	0	-	-	-	-

Sumber Data: Dokumen Tata Usaha PAUD Islam Al-Mukhtar

6. Kegiatan Belajar Mengajar di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar

Kegiatan belajar mengajar di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar berlangsung setiap hari senin sampai Kamis dan kegiatan tahfidz Jum'at dan Sabtu kecuali libur nasional. Kegiatan belajar dilakukan pada Pukul 08.00-10.00 wita. Menurut pendapat guru di PAUD Islam Al-Mukhtar yaitu: “ Di PAUD Islam Al-Mukhtar kami masuk setiap hari senin sampai Kamis dan kegiatan tahfidz Jum'at dan Sabtu kecuali kalo ada tanggal merah. Kegiatan belajar mengajar dari jam 08.00-10.00 wita”.

Demikian gambaran umum PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar yang peneliti sajikan. Data yang Peneliti peroleh bersumber dari dokumen tata usaha, observasi peneliti terhadap subjek penelitian, wawancara dengan kepala sekolah, wawancara dengan 2 orang guru kelompok A. Selanjutnya Peneliti akan menyajikan data yang diperoleh oleh penelitian dalam bentuk deskripsi.

B. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan sejumlah teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada kepala sekolah, guru, dan anak kelompok A di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar. Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan beberapa teknik pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data tentang implementasi *ourdoor fun game* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A yang disajikan dalam bentuk uraian kata-kata.

Hal ini dilakukan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai dalam menggambarkan secara mendalam tentang Implementasi *ourdoor fun game* untuk Mengembangkan kemampuan Sosial Emosional anak kelompok A di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar.

Sebelum Peneliti menyajikan data tentang Implementasi *ourdoor fun game*, Peneliti akan menyajikan data tentang latar belakang penerapan *ourdoor fun game*) di PAUD Islam Al-Mukhtar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber OA selaku salah satu guru kelompok A di PAUD Islam Al-Mukhtar menyatakan “*Kami penerapan outdoor fun game pada awal 2020 sampai saat ini dan dilaksanakan di halaman sekolah.*”³⁵

Alasan diterapkannya *outdoor fun game* adalah

“*Kami menerapkannya pada awal kanakan masuk sekolah hari pertama atau kedua kan anak-anak hanyar masuk sekolah nah makanya kami menerapkan fun*

³⁵Cwgwka 1: catatan wawancara guru wali kelas A 1, Senin 21 Februari 2022

game nie karena kami melihat kanakan pas awal-awal to masih supan-supan bakawanan dengan kawan hanyar dan juga kami menerapkan outdoor fun game ini supaya anak kenal lawan sekolah baru dan teman baru”³⁶

Jadi awal mula di terapkan *fun game Outdoor* di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar ini ialah pada tahun 2020 dilaksanakan pada awal masuk sekolah pada saat minggu-minggu pertama bisa jadi hari pertama atau hari kedua. Yang melaksanakannya adalah seluruh murid anak kelompok A yang berpartisipasi adalah semua guru kelompok A karena tujuannya adalah untuk memperkenalkan lingkungan sekolah yang baru, memperkenalkan teman-teman, guru-guru baru kepada anak-anak kelompok A karena anak baru masuk sekolah pasti anak merasa tidak nyaman dan kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan serta orang-orang baru, maka dari itu *fun game* diterapkan agar anak-anak dapat dengan nyaman beradaptasi di lingkungan sekolah serta untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional.

Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh ibu AO “*Pembelajaran outdoor fun game dimasukkan kedalam RPPM , dan dimasukkan dalam RPPH yang lebih menekankan kepada meningkatkan kemampuan sosial emosional anak terutama dalam hal percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan bekerja sama”³⁷*

Pembelajaran *Outdoor Fun Game* ini termasuk pada indikator yang ingin dicapai dalam aspek sosial emosional (percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan kerja sama) yang dapat dinilai apakah *outdoor fun game* dapat mengembangkan kemampuan aspek sosial emosional anak.

³⁶ Cwgwka 2: catatan wawancara guru wali kelas A 2, Senin 21 Februari 2022

³⁷ Cwgwka 3: catatan wawancara guru wali kelas A 3, Senin 21 Februari 2022

Berikut peneliti menyajikan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Islam Al-Mukhtar Kecamatan Gambut Kabupaten Banjar dapat diuraikan bahwa implementasi *outdoor fun game* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak sebagai berikut:

1. Implementasi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok A Di PAUD Islam Al-Mukhtar

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan kepala sekolah dan 2 orang guru kelas A di PAUD Islam Al-Mukhtar menyatakan bahwa Pelaksanaan Kegiatan pengumpulan data tentang aktivitas guru dan murid dalam permainan *Outdoor fun game* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A.

Pelaksanaan permainan *Outdoor fun game* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A terdiri dari perencanaan, proses pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Perencanaan *Outdoor fun game*

Perencanaan dalam pelaksanaan *outdoor fun game* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A diperlukan perencanaan yang baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Perencanaan merupakan mengambil keputusan yang telah telah diperhitungkan secara matang tentang hal-hal yang akan dikerjakan dalam rangka pencapaian tujuan *outdoor fun game*. Secara garis besar perencanaan dalam pelaksanaan *outdoor fun game* sudah dilakukan oleh guru PAUD Islam Al-Mukhtar. Perencanaan Pelaksanaan *outdoor*

fun game di PAUD Islam Al-Mukhtar dalam penelitian ini dapat dilihat dari RPPH dan RPPM.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara terhadap guru kelas kelompok A yang menyatakan bahwa:

*“Kami guru-guru di PAUD Al-Mukhtar bersama-sama saling bantu dalam pembuatan program pembelajaran Outdoor fun game dan perencanaan yang kami lakukan biasanya menyusun program mingguan dan harian. Untuk memundahkan kami guru dalam pelaksanaan Outdoor fun game”.*³⁸

PAUD Islam Terpadu Al-Mukhtar memberikan pembelajaran *outdoor fun game* yang dapat meningkatkan sosial emosional anak kelompok A yang disesuaikan dengan tema/sub tema setiap minggu. Sosial emosional yang dikembangkan di PAUD Islam Al-Mukhtar menurut pendapat guru kelompok A yaitu : *“Percaya diri saat permainan, menaati aturan saat permainan, sabar menunggu giliran saat bermain, dan kerja sama”*³⁹

Uraian di atas dapat diketahui bahwa perencanaan yang dilakukan PAUD Islam Al-Mukhtar dalam pelaksanaan *outdoor fun game* yaitu menyusun program mingguan RPPM (Rencana Program Pembelajaran Mingguan) dan Harian RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian). PAUD Islam Al-Mukhtar memberikan pembelajaran *Outdoor fun game* dalam proses pembelajaran. Sosial Emosional yang dikembangkan yaitu Percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan kerja sama. Sosial Emosional tersebut sesuai dengan aspek yang ingin sekolah capai dalam tema dan sub tema yang sudah ditentukan.

Contoh dokumentasi RPPM dan RPPH di PAUD Islam Al-Mukhtar yang

³⁸Cwgwka 4: catatan wawancara guru wali kelas A 4, Selasa 22 Februari 2022

³⁹Cwgwka 5: catatan wawancara guru wali kelas A 5, Selasa 22 Februari 2022

didalamnya mempunyai aspek sosial emosional yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran *outdoor fun game* dapat dilihat lampiran hal.136-145

Guru dalam mempersiapkan pembelajaran juga menyediakan bahan/alat media yang mendukung pembelajaran *outdoor fun game*.

Seperti membuat media pembelajaran pada permainan mencari harta karun. Menurut pendapat guru kelompok A yaitu : *“Kami biasaya menyiapkan media yaitu kertas yang berbentuk bintang dan bintang tersebut pas saat kegiatan kami sebar di beberapa tempat misalnya pot bunga, teras, wc, depan kelas, didepan kantor, dan tempat-tempat lain pada permainan ini biasanya kami bagi 2 kelompok.”*⁴⁰

Pada saat permainan berlangsung guru menyiapkan kertas berbentuk bintang yang berwarna dan merancang konsep berkelompok kegiatan dilakukan diluar ruangan *outdoor fun game* supaya mengenalkan anak kepada lingkungan sekolah agar membuat anak senang melaksanakan permainan. Pendidikan karakter yang didapat diantaranya anak belajar untuk disiplin terhadap waktu, anak berkomunikasi dengan teman, anak bekerja sama saat permainan berlangsung, dan anak sabar dalam permainan.

Selain menyiapkan media pembelajaran pada permainan Harta Karun guru juga menyediakan media pembelajaran pada permainan keluarga binatang *“pada permainan keluarga binatang kami menyiapkan gambar telinga dan kertas gambar binatang kucing dan ayam pada saat permainan mata anak harus ditutup*

⁴⁰Cwgwka 6: catatan wawancara guru wali kelas A 6, Selasa 22 Februari 2022

kami biasanya menggunakan tisu gulung untuk menutup mata anak”⁴¹

Pada saat permainan guru menyiapkan gambar telinga dan gambar binatang seperti ayam dan kucing dan penutup mata dari tisu. Kertas yang didapat anak pada permainan ini disuruh mempragakan suara hewan ayam dan kucing yang ada di kertas tersebut sambil mata tertutup dan mencari pasangan suara hewan tersebut siapa kelompok yang berkumpul lebih dulu itulah pemenangnya.

Pada permainan ini anak mengenal suara-suara hewan yang ada disekitarnya dan anak yang awal nya malu-malu berteman dengan adanya permainan ini menjadi semangat dan lupa akan rasa malunya, lupa rasa takut terhadap teman baru, guru baru, lingkungan sekolah baru dan anak lebih bersemangan dan atusias dan besoknya lebih semangat bersekolah.

Selain menyiapkan media pembelajaran pada permainan Keluarga Binatang guru juga menyediakan media pembelajaran pada permainan papan titian *“kami biasanya sebelum bermain menyiapkan kayu panjang dan gambar kaki yang berwarna-warni supaya anak tertarik untuk bermain papan titian”⁴²*

Pada permainan papan titian guru kelompok A menyiapkan kayu yang ada gambar-gambar kaki supaya anak tertarik memainkan papan titian tersebut. Pada permainan papan titian anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional terutama dalam hal percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan kerja sama.

Selain menyiapkan media pembelajaran pada permainan Papan Titian guru juga menyediakan media pembelajaran pada permainan lompat tali. *“Dalam*

⁴¹Cwgwka 7: catatan wawancara guru wali kelas A 7, Rabu 23 Februari 2022

⁴²Cwgwka 8: catatan wawancara guru wali kelas A 6, Kamis 24 Februari 2022

lompat tali yang perlu kami siapkan biasanya tali untuk anak berlompat.yang ukurannya 3-4 meter dan gambar kaki.”⁴³

Pada permainan lompat tali guru kelompok A menyediakan media gelang karet yang berukuran panjang yang mana gelang karet tersebut disambung satu-persatu sampai berukuran 3-4 meter dan gambar kaki, alat main yang disiapkan guru kelompok A disesuaikan dengan aspek sosial emosional anak yang akan dicapai, kegiatan lompat tali dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak terutama dalam hal percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan kerja sama. Pada permainan ini ada 3 orang anak mereka harus berkerjasama, misalnya 2 orang memegang ujung tali lalu digoyang-goyang dan ada anak yang melompat pada saat anak melompat disana ada timbul rasa percaya dirinya, kegiatan lompat tali juga dapat meningkatkan sikap sabar menunggu giliran saat satu persatu-satu anak melompat pada permainan lompat tali. Anak juga menaati aturan saat permainan apabila kaki anak tersebut menyentuh tali maka dia akan kalah.

Selain menyiapkan media pembelajaran pada permainan Lompat Tali guru juga menyediakan media pembelajaran pada permainan Ular Tangga.

*“Pada permainan ular tangga biasanya kami menyediakan media gambar tangan yang mana tangan itu fungsinya untuk memegang jadi saat permainan ular tangga tangan anak satu dengan tangan anak yang satunya membentuk mulut ular. aspek yang dapat kami kembangkan yaitu aspek sosial emosional anak terutama percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan bekerja sama”*⁴⁴

Pada permainan ular tangga guru kelompok A menyediakan gambar

⁴³ Cwgwka 9: catatan wawancara guru wali kelas A 9, Senin 1 Maret 2022

⁴⁴ Cwgwka 10: catatan wawancara guru wali kelas A 10, Rabu 2 Maret 2022

tangan dan menyebutkan fungsi tangan. Pada saat permainan guru mengintruksikan anak kelompok A untuk berbaris memanjang membentuk sepeti ular dan ada 2 orang anak yang bertugas sebagai mulut ular tangga. Pada permainan ini anak dapat menumbuhkan percaya diri yaitu saat anak mau bermain ular tangga, dalam hal menaati aturan yaitu mematuhi intruksi yang diberikan guru, dalam hal sabar menunggu giliran yaitu pada saat menjadi mulut ular tangga, dalam hal kerja sama pada saat memegang pundak teman yang lain.

Selain menyiapkan media pembelajaran pada permainan Ular Tangga guru juga menyediakan media pembelajaran pada permainan Gajah dan Semut. *"bisanya kami pada saat permainan gajah dan semut kami memperlihatkan gambar tangan kepada anak dan kami menyuruh anak- anak untuk berdiri membentuk lingkaran dengan berpegangan tangan. apabila kami menyebutkan gajah maka lingkaran membesar, apabila kami menyebutkan semut lingkaran mengecil."*⁴⁵

Pada permainan Gajah dan semut guru kelompok A menyiapkan gambar tangan dan menjelaskan kepada anak gajah itu berbentuk besar diungkapkan dengan merentangkan kedua tangan dan menggerakkan membentuk lingkaran yang besar, apabila semut lingkaran berbentuk kecil. Apabila ada respon dari anak salah bisa disuruh guru kelompok A bernyayi. Pada permainan gajah dan semut banyak aspek-aspek yang dapat guru kelompok A kembangkan yaitu aspek sosial emosional yaitu percaya diri saat bermain, menaati aturan permainan, dan bekerja sama.

⁴⁵Cw gwka 11: catatan wawancara guru wali kelas A 11, Senin 7 Maret 2022

b. Proses Pelaksanaan *Outdoor fun game*

Pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar dilaksanakan dengan cara menerapkan aspek sosial emosional anak melalui permainan *outdoor fun game*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode permainan. Menurut para pakar psikologi, permainan adalah suatu metode yang sesuai untuk belajar keterampilan sosial karena permainan dapat menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Dalam suasana seperti itu, orang dapat belajar dengan lebih baik dan sungguh- sungguh. Selain itu, sudah terbukti bahwa tingkah laku seseorang dalam permainan sama dengan tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari.

1) Permainan Mencari Harta Karun

Pada tanggal 22 Februari 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* pada permainan mencari harta karun di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *outdoor fun game*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* anak kelompok A melakukan sholat dhuha.

Pelaksanaan pada Permainan Mencari harta karun dilakukan diluar kelas, dimulai dengan kegiatan permbukan. Dalam permainan ini guru kelompok A Menyebarkan kertas yang berbentuk bintang diluar ruangan misalnya disebar dibeberapa tempat seperti pot bunga, teras,wc,depan kelas, didepan kantor dan lain-lain. Sebelum bermain biasanya guru kelompok A mengajak anak untuk

berdoa. Setelah berdoa guru kelompok menjelaskan kegiatan dan media yang akan dimainkan, setelah itu anak dibagi beberapa kelompok.

“Saat sebelum permainan di mulai, jadi sebelum anak masuk kelas kami menyebar bintang-bintang tersebut di beberapa tempat misalnya pot bunga, teras, wc, depan kelas, didepan kantor dan lain-lain. Pada saat masuk kelas kami berdoa dulu dan menanyakan kabar anak bagaimana hari ini, setelah itu kami menyampaikan tema kegiatan yang akan dilaksanakan. Setelah itu kami meminta anak untuk keluar kelas.”

“Diluar kelas”

Ibu guru : “Anak-anak siapa tahu ini apa”

Anak : “Bintang bu”

Ibu guru: “Anak-anak bintang ini sudah ibu sebar di beberapa tempat silahkan kalian cari bintang-bintang tersebut. Kelompok siapa yang mendapatkan bintang paling banyak itu lah pemenangnya.”⁴⁶

Anak : “Baik bu”

Ibu Guru: “Sebelum bermain akan ibu bagi menjadi 2 kelompok.”

Kegiatan inti Guru kelompok A menyebutkan tempat-tempat yang ada disekolah supaya anak mengenal lingkungan sekolah seperti ruang kelas, teras, wc, kantor dan lain-lain. Selain itu guru kelompok A memperlihatkan gambar bintang yang mana gambar tersebut digunakan guru untuk melakukan permainan mencari harta karun setelah itu guru kelompok A membagi anak menjadi 2 kelompok yang mana mereka bersaing untuk sesegera mungkin mendapatkan bintang yang sudah disebar ditempat-tempat yang ada dilingkungan sekolah. dan menyampaikan aturan permainan.

Pada saat permainan dimulai guru kelompok A mengawasi anak-anak saat bermain mencari harta karun sambil melihat sosial emosional apa yang muncul pada saat permainan mencari harta karun. Sosial emosional anak yang muncul yaitu percaya diri ketika menyapa teman saat permainan mencari harta karun, menaati aturan saat permainan berlangsung, sabar dalam mencari bintang-bintang

⁴⁶ Cwgwka 12: catatan wawancara guru wali kelas A 12, Senin 22 Februari 2022

yang sudah disebar oleh guru, dan berkerja sama satu kelompok dalam mendapatkan bintang.

Pada saat permainan berlangsung guru kelompok A memberikan semangat kepada anak-anak agar anak sesegera mungkin mendapatkan bintang-bintang yang sudah disebar oleh guru, pada saat permainan berlangsung terlihat masih ada anak yang masih malu-malu untuk bergerak tetapi guru kelompok A dengan tanggap mengalihkan perhatian anak dari hal yang membuatnya malu untuk bergerak menjadi semangat bergerak. Pendekatan yang dilakukan guru yaitu dengan mengikutinya saat mencari bintang-bintang tersebut.

Setelah permainan atau kegiatan penutup guru kelompok A menyuruh anak untuk melakukan beres-beres, mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas, anak akan diajak guru duduk melingkar. Guru kelompok A menanyakan bagaimana perasaan anak dan menanyakan kegiatan apa yang telah dilakukan oleh anak.

“Anak-anak ayo kita beres-beres dulu,cuci tangannya supaya bersih lalu masuk satu-satu kedalam kelas”

“Sudah masuk semua”

“Ayo kita membuat lingkaran ibu mau tanya bagaimana tadi perasaanya setelah bermain”⁴⁷

2) Keluarga Binatang

Pada tanggal 23 Februari 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* pada permainan keluarga binatang di

⁴⁷Cwgwka 13: catatan wawancara guru wali kelas A13, Senin 22 Februari 2022

PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *outdoor fun game*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* anak kelompok A melakukan sholat dhuha.

Pelaksanaan pada permainan keluarga binatang yang dilakukan guru kelompok A yaitu melakukan pembukaan dengan mengajak anak untuk duduk melingkar, guru kelompok A memberikan salam kepada anak, menayakan kabar anak dan mengajak anak untuk berdoa dan Guru kelompok A menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak tema pada hari itu tentang tema diriku sub tema tubuhku sub-sub tema fungsi telinga. Pada permainan keluarga binatang guru menyiapkan kertas yang berisi gambar binatang kucing dan ayam.

“Ayo anak-anak ibu semua kita duduk melingkar untuk berdoa dulu sebelum memulai kegiatan bermain hari ini. Ibu mau tanya siapa tahu hari ini hari apa, apakah anak-anak tahu ini gambar-gambar apa yah, iya betul ini adalah gambar telinga. Siapa tahu fungsi telinga iya betul fungsi telinga untuk mendengar, mendengar suara apa yu misalnya suara binatang, siapa tahu ini binatang apa iya betul ini gambar binatang kucing dan ayam siapa tahu bagaimana suara ayam petok-petok-petok betul siapa tahu ini gambar binatang apa iya betul ini gambar binatang kucing bagaimana suaranya, meyong-meyong-meyong betul”⁴⁸

Pada kegiatan inti Guru kelompok A memperlihatkan gambar telinga dan menyebutkan fungsi dari telinga, setelah itu guru kelompok A memperlihatkan gambar kucing dan ayam dan menyuruh anak mempragakan suara kucing dan ayam tersebut dan juga guru memperlihatkan tisu gulung yang mana itu untuk menutup mata sie anak agar anak dapat menggunakan telinganya untuk

⁴⁸Cwgwka 14: catatan wawancara guru wali kelas A 14, Selasa 23 Februari 2022

mendengar suara hewan kucing dan ayam sebelum permainan guru mempraktekkan cara bermain keluarga binatang yaitu dengan mata tertutup lalu sie anak mengeluarkan suara binatang yang didapatkannya pada saat pembagian kertas gambar dan mendatangi sumber suara hewan tersebut yang sudah diperagakan oleh guru dan tidak lupa juga guru kelompok A menyampaikan aturan permainan yang mana di dalam bermain anak disuruh untuk berteman dengan teman yang lain, menaati peraturan yang sudah dibuat ibu guru, sabar dalam mencari sumber suara, bekerja sama dengan teman.

Pada saat permainan berlangsung anak dibagikan satu persatu gambar binatang lalu mata sie anak ditutup oleh guru lalu sie anak berpencar ke sana kemari mencari sumber suara hewan yang didapatnya pada saat pembagian di awal. Terlihat anak yang awal nya malu-malu berteman dengan adanya permainan ini guru kelompok A memberikan dukungan berupa semangat kepada anak yang masih malu-malu untuk mengeluarkan suara menjadi tidak malu lagi dengan mengikuti suara hewan yang diperagakan oleh anak yang merasa malu tersebut. Reaksi anak setelah itu menjadi percaya diri dalam mengeluarkan suaranya, menaati peraturan yang dibuat guru, sabar dalam menacari sumber suara, bekerja sama dengan teman mencari sumber suara

Setelah kegiatan bermain atau kegiatan penutup guru kelompok A mengajak anak untuk melakukan beres-beres, mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas, anak akan diajak guru duduk melingkar. Guru kelompok A mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalamnya saat bermain.

“Ayo anak-anak ibu bermainnya sudah selesai mari kita cuci tangan supaya kuman-kumanya hilang dan masuk kekelasnya satu persatu ya jangan berebut, Ayo duduknya melingkar ibu mau tanya bagaimana tadi mainnya apakah anak-anak senang dengan permainan keluarga binatang, apakah anak-anak ibu tadi kesulitan menirukan suara binatang, tidak bu, baik sekali anak ibu, berarti semua anak ibu sudah bisa semua”⁴⁹

3) Papan Titian

Pada tanggal 24 Februari 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* pada permainan mencari papan titian di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *outdoor fun game*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* anak kelompok A melakukan sholat dhuha.

Pelaksanaan pada permainan papan titian yang pertama dilakukan guru kelompok A yaitu membuka kegiatan bermain dengan mengajak anak untuk duduk melingkar, guru kelompok A memberikan salam kepada anak, menanyakan kabar anak dan mengajak anak untuk berdoa. Guru kelompok A menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan anak Guru kelompok A mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema pada hari itu tentang diriku sub tema tubuhku, sub-sub tema kaki

“Ayo siapa yang mau ikut ibu main, misalnya mau ikut ibu main duduknya harus melingkar dan rapi , sudah siap untuk bermain, misalnya sudah siap kita berdoa dulu ya, siapa tahu ini gambar apa, iya bagus ini adalah gambar kaki, ibu akan memberikan aturan saat bermain yaitu tidak boleh jatuh, sabar berjalan diatas papan titian, bekerja sama dengan teman, okey”⁵⁰

⁴⁹Cwgwka 15: catatan wawancara guru wali kelas A 15, Selasa 23 Februari 2022

⁵⁰Cwgwka 16: catatan wawancara guru wali kelas A 16, Rabu 24 Februari 2022

Pada kegiatan inti guru memperlihatkan gambar kaki dan menyebutkan ada berapa kaki yang dimiliki anak lalu anak menjawab ada 2 setelah itu guru menjelaskan fungsi kaki, sebelum permainan dimulai guru menyampaikan aturan bermain kepada anak yang mana isinya anak harus percaya diri pada saat menaiki papan titian, menaati peraturan pada saat naik papan titian yaitu tidak boleh jatuh, sabar berjalan diatas papan titian, bekerja sama dengan teman.

Pada saat permainan berlangsung guru kelompok A mengajak Anak berbaris didepan kelas dan guru kelompok A memperlihatkan media papan titian yang sudah disiapkan dan memperagakan permainan, setelah itu anak bergantian saat berjalan di atas papan titian. Saat anak berjalan di atas papan titian yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi agar anak percaya diri saat berjalan diatas papan titian dan sabar berjalan diatas papan titian tersebut. Ketika bermain, sering terlihat anak berebut dan tidak mau bergantian, reaksi guru yaitu memberikan arahan kepada anak agar bermain dengan bergantian, karena anak yang pemalu atau pun takut dengan temannya, akan menangis jika tidak sempat bermain. Sehingga guru mengajak semua anak untuk bergantian dalam bermain dan tidak berebut.

Pada kegiatan penutup guru kelompok A mengajak anak untuk melakukan beres-beres, mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas, anak akan diajak guru duduk melingkar. Guru kelompok A mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalamannya saat bermain.

“Ayo anak-anak ibu bermainnya sudah selesai mari kita cuci tangan supaya kuman-kumanya hilang dan masuk kekelasnya satu persatu ya jangan berebut, Ayo duduknya melingkar ibu mau tanya bagaimana tadi bermain papan titian apakah anak ibu kesulitan untuk berjalan di atas papan titian tadi,ohh

sedikit sulit ya, kenapa sedikit sulit, goyang-goyang bu, ohh berarti anak ibu harus lebih seimbang lagi ya bejalan diatas papan titiannya."⁵¹

4) Lompat Tali

Pada tanggal 1 Maret 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* pada permainan lompat tali di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *outdoor fun game*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran Outdoor fun game anak kelompok A melakukan sholat dhuha.

Pelaksanaan pada permainan lompat tali yang pertama dilakukan guru kelompok A, yaitu melakukan pembukan: guru mengajak anak untuk duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdoa. Lalu yang dilakukan guru kelompok A yaitu mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema diriku sub tema tubuhku sub-sub tema kaki. Saat pelaksanaan permainan guru akan menyampaikan aturan bermain kepada anak. Guru kelompok A dan Anak akan berbaris didepan kelas dan guru kelompok A menjelaskan kegiatan dan media yang akan dimainkan, setelah itu ada 2 orang anak yang bertugas memegang ujung tali lalu digoyang-goyang dan 1 orang anak melompat apabila anak yang melompat terkena tali maka anak tersebut menggantikan teman yang bertugas tadi satu orang apabila anak tersebut tidak terkena tali maka permainan dilanjutkan oleh teman selanjutnya.

⁵¹Cwgwka 17: catatan wawancara guru wali kelas A 17, Rabu 24 Februari 2022

*“Ayo anak-anak ibu duduknya melingkar ya sudah siap untuk bermain hari ini, baik lah sebelum kita bermain, kita berdoa dulu ya, sama-sama sikap berdoa tangan diangkat kepala ditundukkan doa sebelum belajar, siapa tahu ini apa, gelang karet permainan kita hari ini adalah bermain tali siapa yang sudah pernah main tali dirumah, baik misalnya ada yang belum pernah nanti ikut ibu bermain diluar ya”.*⁵²

Kegiatan inti guru kelompok A memperlihatkan gambar kaki dan menyebutkan fungsi dari kaki tersebut, dan tali yang sudah siapkan sebelum permainan dimulai guru menyampaikan aturan permainan kepada anak yang mana isinyaa anak harus percaya diri pada saat melompat tali, menaati peraturan pada saat bermain tali yaitu tidak boleh menyetuh tali pada saat permainan, sabar untuk menunggu antrian saat melompat.

Pada saat permainan guru memberikan dukungan berupa semangat kepada anak supaya percaya diri saat melompat tali dan memberikan bantuan apabila ada anak yang tidak bisa melakukan kegiatan lompat tali yaitu dengan mengikutinya melompat disamping anak tersebut. Guru kelompok A juga menyuruh anak agar sabar dalam menunggu antrian untuk melompat tali dan guru kelompok A mempersilahkan teman yang lain untuk membantu menyemangati teman-teman yang masih kesulitan.

Setelah permainan atau kegiatan penutup guru kelompok A mengajak anak untuk melakukan beres-beres, mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas, anak akan diajak guru duduk melingkar. Guru kelompok A mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalamnya saat bermain.

“Ayo anak-anak ibu bermainnya sudah selesai mari kita cuci tangan

⁵²Cwgwka 18: catatan wawancara guru wali kelas A 18, Selasa 1 Maret 2022

supaya kuman-kumanya hilang dan masuk kekelasnya satu persatu ya jangan berebut, Ayo duduknya melingkar ibu mau tanya bagaimana tadi bermain lompat talinya, apakah anak ibu ada yang kesulitan untuk meloncat, iya bu ulun kesulitan, kenapa anak ibu kesulitan,tadi temannya dorong-dorong bu makanya ulun susah untuk meloncat, ohhh nanti temannya jangan dorong-dorong ya supaya temannyya bisa meloncat.”⁵³

5) Ular Tangga

Pada tanggal 2 Maret 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* pada permainan ular tangga di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *outdoor fun game*, setiap anak saat masuk kedalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* anak kelompok A melakukan sholat dhuha.

Pelaksanaan pada permainan ular tangga yang dilakukan guru kelompok A, yaitu melakukan pembukan dengan mengajak anak untuk duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdoa. Lalu yang dilakukan Guru kelompok A yaitu mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema diriku sub tema panca indra sub-sub tema tangan. Sebelum bermain guru akan menyampaikan aturan bermain kepada anak. Guru kelompok A dan Anak akan berbaris didepan kelas dan guru kelompok A menjelaskan kegiatan dan media yang akan dimainkan, pada permainan ular tangga guru kelompok A mengintruksikan anak kelompok A untuk berbaris memanjang membentuk sepeti ular dan ada 2 orang anak yang bertugas sebagai mulut ular tangga. Pada

⁵³Cwgwka 19: catatan wawancara guru wali kelas A 19, Selasa 1 Maret 2022

permainan ini anak bergerak berputar-putar sambil bernyayi apabila ada yang tertangkap maka anak tersebut menggantikan posisi teman yang menjadi mulut ular.

“Ayo anak-anak ibu duduknya melingkar ya sudah siap untuk bermain hari ini, baik lah sebelum kita bermain, kita berdoa dulu ya, sama-sama sikap berdoa tangan diangkat kepala ditundukkan doa sebelum belajar, siapa tahu ini gambar apa iya betul ini gambar tangan siapa tahu fungsi tangan iya betul untuk memegang sesuatu untuk apa lagi untuk mengambil sesuatu , permainan kita kali ini adalah bermain ular tangga, siapa mau ikut ibu bermain? Saya bu.baik yang mau ikut ibu bermain mari kita semua keluar ruangan”⁵⁴

Kegiatan inti guru kelompok A memperlihatkan gambar tangan dan menjelaskan fungsi tangan, sebelum bermain guru akan menyampaikan aturan bermain kepada anak yang mana isinya anak harus percaya diri saat permainan ular tangga, menaati aturan yang sudah dibuat ibu guru sebelumnya yaitu memperhatikan pemberhentian lagu supaya tidak masuk dimulut ular, sabar dalam memainkan ular tangga, bekerja sama dengan teman saat memainkan ular tangga.

Pada saat permainan ular tangga guru kelompok A mempraktekkan cara bermain ular tangga supaya tidak masuk kedalam mulut ular tangga. Setelah itu guru kelompok A mengintruksikan anak kelompok A untuk berbaris memanjang membentuk sepeti ular dan ada 2 orang anak yang bertugas sebagai mulut ular tangga. Pada permainan ini anak bergerak berputar-putar sambil bernyayi apabila ada yang tertangkap masuk dalam mulut ular maka anak tersebut menggantikan posisi teman yang menjadi mulut ular. Pada saat permainan berlangsung guru kelompok A memberikan dukungan dan semangat kepada anak yang masih malu-malu untuk mengikuti permainan ular tangga yaitu dengan mendampingi

⁵⁴Cwgwka 20: catatan wawancara guru wali kelas A 20, Rabu 2 Maret 2022

disamping anak yang pemalu tadi supaya mau ikut bermain ular tangga.

Setelah permainan selesai guru kelompok A mengajak anak untuk melakukan beres-beres, mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas, anak akan diajak guru duduk melingkar. Guru kelompok A mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalamannya saat bermain.

“Ayo anak-anak ibu bermainnya sudah selesai mari kita cuci tangan supaya kuman-kumanya hilang dan masuk ke kelasnya satu persatu ya jangan berebut, Ayo duduknya melingkar ibu mau tanya bagaimana tadi bermain ular tangga, apakah anak ibu senang, iya bu ulun senang, alhamdulillah anak-anak ibu senang dalam bermain ular tangga”⁵⁵

6) Gajah dan Semut

Pada tanggal 7 Maret 2022 peneliti mengamati atau melihat pelaksanaan pembelajaran *Outdoor fun game* pada permainan gajah dan semut di PAUD Islam Al-Mukhtar, Khususnya kelas A. setiap hari sebelum mulai pembelajaran *outdoor fun game*, setiap anak saat masuk ke dalam kelas di sambut oleh guru kelompok A yang ada. Selanjutnya pada pukul 08.00 WITA anak memasuki kelas untuk memulai pembelajaran. Sebelum pelaksanaan pembelajaran *outdoor fun game* anak kelompok A melakukan sholat dhuha.

Pelaksanaan pada permainan gajah dan semut guru kelompok A melakukan pembukaan yaitu: mengajak anak untuk duduk melingkar dan mengajak anak untuk berdoa. Lalu yang dilakukan Guru kelompok A yaitu mengajak anak bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab tentang materi tema diriku sub tema panca indra sub-sub tema tangan.

⁵⁵Cwgwka 21: catatan wawancara guru wali kelas A 21, Rabu 2 Maret 2022

“Ayo anak-anak ibu duduknya melingkar ya sudah siap untuk bermain hari ini, baik lah sebelum kita bermain, kita berdoa dulu ya, sama-sama sikap berdoa tangan diangkat kepala ditundukkan doa sebelum belajar”

“Siapa tahu ini gambar apa betul ini gambar tangan siapa tahu fungsi tangan, betul untuk memegang untuk apa lagi untuk mengambil sesuatu baik semuanya benar.

“Pada permainan ini kita membuat lingkaran, apabila ibu menyebutkan gajah lingkarannya besar ingat pegang tangan temannya disebelah, apabila ibu menyebutkan semut lingkarannya mengecil ingat pegang tangan temannya disebelah, mengerti, mengerti bu siapa mau ikut ibu bermain? Saya bu. Baik yang mau ikut ibu bermain mari kita semua keluar ruangan”⁵⁶

Pada kegiatan inti guru kelompok A memperlihatkan gambar tangan dan menjelaskan fungsi dari tangan yaitu untuk memegang sesuatu, meremas-remas benda, mengambil minuman dan lain-lain. Sebelum permainan dimulai guru menyampaikan aturan bermain kepada anak yang mana isinya anak harus percaya diri saat mengikuti permainan gajah dan semut, menaati peraturan yang sudah guru berikan yaitu tidak boleh lepas tangan satu dengan tangan temannya, sabar dalam mengikuti permainan gajah dan semut, bekerja sama dengan teman agar tangan teman tidak terlepas.

Pada saat permainan guru kelompok A mempraktekkan cara bermain agar anak paham dalam permainan dan menjelaskan kepada anak gajah itu berbentuk besar diungkapkan dengan merentangkan kedua tangan yang besar dan bergerak membentuk lingkaran yang besar, apabila semut merentangkan kedua tangan yang kecil membentuk lingkaran yang kecil. Apabila ada respon dari anak salah bisa disuruh guru kelompok A bernyayi. Saat permainan berlangsung guru kelompok A mengajak anak yang masih malu-malu untuk merentangkan tangannya dengan memegang tangan sie anak tersebut supaya mau bergerak mengikuti instruksi guru

⁵⁶Cwgwka 22: catatan wawancara guru wali kelas A 22, Senin 7 Maret 2022

tersebut.

Setelah permainan selesai atau kegiatan penutup guru kelompok A mengajak anak untuk melakukan beres-beres, mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas, anak akan diajak guru duduk melingkar. Guru kelompok A mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalamannya saat bermain.

*“Ayo anak-anak ibu bermainnya sudah selesai mari kita cuci tangan supaya kuman-kumanya hilang dan masuk kekelasnya satu persatu ya jangan berebut, Ayo duduknya melingkar ibu mau tanya bagaimana tadi bermain gajah dan semutnya, apakah anak ibu senang, iya bu ulun senang, alhamdulillah anak-anak ibu senang”*⁵⁷

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar dilaksanakan di halaman sekolah dan guru lah yang mengambil peran penting dalam mendampingi anak selama proses permainan berlangsung dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Evaluasi *Outdoor fun game*

Untuk mengetahui semua hal yang menyangkut pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar, maka dilakukan evaluasi. Tujuan utama evaluasi dalam penelitian ini agar dapat diketahui tingkat pencapaian dalam sosial emosional anak. Evaluasi dalam penelitian ini yaitu penilaian yang dilakukan guru dalam pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar hasil wawancara dengan guru wali kelas A mengenai penilaian anak. *“Kami menilai*

⁵⁷Cwgwka 23: catatan wawancara guru wali kelas A 23, Senin 7 Maret 2022

*anak biasanya berupa ceklis*⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru wali kelas A beliau menyatakan bahwa penilaian kepada anak dilakukan melalui ceklis. Lembar penilain guru terhadap perkembangan anak saat kegiatan terlampir.

		PENILAIAN PERKEMBANGAN HARIAN															
		KELOMPOK A															
		HARI TANGGAL: Selasa/22 februari 2022															
No	Nama Anak	IDIKATOR/KRITERIA PENILAIAN															
		2.5				Anak mampu menunjukkan sikap Percaya diri saat bermain mencari harta karun				Anak mampu mengemukakan pendapat saat bermain mencari harta karun				Anak Berani tampil di depan guru, dan teman saat permainan mencari harta karun			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.	Nor Aulia Yumna				✓												
2.	Nur Humairoh Rodhiyah		✓						✓					✓			✓
3.	Rangga Maulana			✓					✓					✓			✓
4.	Muhammad Fathan Syafi'i		✓						✓					✓			✓
5.	Mauza Bayanaka				✓				✓					✓			✓
6.	Fathimah Basyiro				✓				✓					✓			✓
7.	Nova Rina Azzahra				✓				✓					✓			✓
8.	Nor Asifa			✓					✓					✓			✓
9.	Nor Aulia		✓						✓					✓			✓

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Gambut, 22 Februari 2022
Peneliti

Norsifa

Gambar 4.3 Penilai Perkembangan Harian Kelompok A

Berdasarkan lembar penilaian yang diberikan oleh guru menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok A berkembang dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara terhadap guru wali kelas A yang menunjukkan bahwa perkembangan sosial emosional anak kelompok A secara umum sudah berkembang dengan baik.

“Alhamdulillah, sebagian besar anak dalam aspek sosial emosionalnya anak sudah mampu untuk menunjukkan rasa percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran dan kerja sama. Ketika diajak bermain anak tidak malu-malu lagi untuk bermain meskipun ada beberapa anak yang masih nampak malu-malu tetapi responnya sudah baik terhadap ajakan untuk bermain dengan teman atau ibu gurunya, jadi kesimpulannya anak mengalami perkembangan yang sangat

⁵⁸Cwgwka 24: catatan wawancara guru wali kelas A 24, Selasa 8 Maret 2022

baik setelah dilakukannya outdoor fun game ini''⁵⁹

Berdasarkan uraian sebelumnya evaluasi pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar dilakukan melalui observasi menggunakan ceklis, dengan ceklis tersebut dapat diketahui tingkat pencapaian dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A sudah berkembang dengan baik. Hal ini tersebut terlihat pada anak kelompok A yang mampu menunjukkan rasa percaya diri ketika ditanya atau disapa oleh temannya, mau menaati peraturan pada saat permainan, mau bergantian pada saat bermain, dan mau bekerja sama saat bermain.

C. Analisis Data

Setelah data yang diperoleh di lapangan diolah dan telah dipaparkan dalam penyanyian data, tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Penganalisisan data ini dilakukan agar memperoleh hasil yang sesuai dari setiap data yang disajikan. Agar lebih terarahnya proses analisis ini, penulis melakukan analisis berdasarkan penyajian data sebelumnya secara sistematis dan berurutan tentang pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar. Adapun analisis data yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Implementasi *Outdoor Fun Game* Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak kelompok A di PAUD Islam Al-Mukhtar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi *outdoor fun game* untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di PAUD Islam Al-Mukhtar terdiri dari perencanaan/persiapan, proses pelaksanaan, dan

⁵⁹Cwkwka 25: catatan wawancara guru wali kelas A 25, Selasa, 8 Maret 2022

evaluasi.

Pada perencanaan yang dilakukan PAUD Islam Al-Mukhtar dalam pelaksanaan *outdoor fun game* yaitu menyusun program mingguan (RPPM) dan program harian (RPPH). PAUD Islam Al-Mukhtar mengembangkan kemampuan sosial emosional dalam proses pembelajaran. Sosial Emosional yang dikembangkan antara lain percaya diri, menaati aturan, sabar menunggu giliran, dan kerja sama. Sosial Emosional yang dikembangkan tersebut dibuat sesuai dengan tema dan sub tema dalam RPPH dan RPPM.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 berpendapat bahwa Pembelajaran langsung adalah proses pembelajaran melalui interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar yang dirancang dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pelaksanaan *outdoor fun game* di PAUD Islam Al-Mukhtar yaitu dengan menggunakan permainan mencari harta karun, permainan keluarga binatang, permainan papan titian, permainan lompat tali, permainan Ular tangga, permainan gajah dan semut.

Pelaksanaan permainan umumnya dilakukan di halaman sekolah. Pelaksanaan ke6 permainan tersebut sangat memperhatikan sosial emosional anak dengan menanamkan percaya diri , sabar menunggu giliran, kerja sama, menaati aturan Selain itu, sosial emosional yang dilaksanakan untuk meningkatkan seluruh potensi yang ada pada anak dalam merangsang tumbuh kembang anak melalui pembiasaan seperti bermain secara langsung sehingga pelaksanaan *outdoor fun*

game dengan ke6 permainan sangat membantu guru untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

Hal ini sesuai dengan kegiatan yang dilakukan melalui perencanaan dan mengacu pada aturan tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan tersebut.⁶⁰

Selanjutnya pelaksanaan yang dilakukan dalam permainan *outdoor fun game* banyak dilakukan di halaman sekolah dan langsung kepada anak sehingga anak mudah untuk mengaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat John M.Echol yang menyatakan bahwa pembelajaran diluar kelas sedang mengemuka di dunia pendidikan karena, diyakini mampu memberikan paradikma baru dalam pembelajaran.⁶¹

Pada setiap permainan terdapat perubahan secara mengagetkan dalam perkembangan anak, dimana setiap anak pada awalnya malu-malu berteman jadi saling berkomunikasi selalu menaati setiap aturan permainan, sabar dalam melaksanakan permainan dan bekerjasama dengan teman. Hal tersebut dikarenakan permainan *outdoor (fungame)* dapat meningkatkan sosial emosional anak.

Berdasarkan penyajian data menunjukan permainan *outdoor (fungame)* dapat meningkatkan sosial emosional yaitu percaya diri , sabar menunggu giliran, kerja sama. Metode yang guru gunakan yaitu tanya jawab, bercakap-cakap dan bermain sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya dengan baik sesuai dengan aspek-aspek yang ingin dikembangkan.

⁶⁰Abdul Wahab, Solichin. 2004. Analisis Kebijakan: Dari Formulasi Ke Implementasi Kebijakan Negara. Jakarta: Bumi Aksara

⁶¹Muhammad Duror An Nashich “Penerapan Pembelajaran Outdoor activity dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ipa”, Tesis, Malang 2019,

Pelaksanaan permainan *outdoor (fungame)* Di PAUD Islam Al- Mukhtar dilakukan di halaman sekolah sehingga anak dapat leluasa bermain bersama teman-temannya. Pembukaan dimulai dengan salam dan membaca doa. Kegiatan Inti guru menyampaikan aturan permainan dan mengawasi anak saat bermain *outdoor fun game*. Kegiatan Penutup guru mengajak anak mencuci tangan dan menanyakan bagaimana perasaannya setelah dilakukan Permainan *outdoor fun game*

Pada evaluasi permainan *outdoor (fungame)* Di PAUD Islam Al- Mukhtar dilakukan melalui observasi menggunakan ceklis yang hal ini dapat dilakukann dengan cara mengamati berbagai perilaku atau perubahan yang terjadi yang ditunjukkan anak selama kurun waktu tertentu. Agar observasi terarah, guru dapat menggunakan instrumen observasi, dengan tetap mengacu pada indikator pencapaian anak.⁶² Dengan teknik penilaian tersebut dapat diketahui tingkat pencapaian dalam aspek sosial emosional anak di PAUD Islam Al-Mukhtar.

⁶²Ifat Fatimah Zahro, "penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", Jurnal PG PAUD STKIP Silwangi, Vol.1, No.1, Oktober 2015.