



## **Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Kegiatan *Outbound* pada Anak Usia Dini di Yayasan H. Abdurrahim Harahap Kecamatan Medan Amplas**

**Evicenna Yuris<sup>1</sup>, Qaulan Raniyah<sup>2</sup>**

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

e-mail: [evicennayusri@umsu.ac.id](mailto:evicennayusri@umsu.ac.id)<sup>1</sup>, [gaulanraniyah@umsu.ac.id](mailto:gaulanraniyah@umsu.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan kegiatan *outbound* sebagai suatu program pembelajaran untuk anak-anak yang dilakukan di alam terbuka dengan mendasarkan pada prinsip "*experimental learning*" yang disajikan dalam bentuk permainan, stimulus, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak adalah melalui kegiatan *outbound*. *Outbound* dapat menstimulasi fisik dan psikis anak dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak di PAUD H. Abdurrahim Harahap terdiri dari 25 anak. Hasil dari penelitian menunjukkan pada Pra siklus dengan hasil 56%, peningkatan pada siklus I mencapai 80%, dan siklus II naik menjadi 92%. Hasil pelaksanaan PTK di mulai dari Pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan dan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar anak melalui kegiatan *outbound* pada anak usia dini di PAUD H. Abdurrahim Harahap.

**Kata Kunci:** *Motivasi Belajar, Outbound, PAUD.*

### **Abstract**

This research was conducted to determine the use of *outbound* activities as a learning program for children carried out in the open based on the principle of "*experimental learning*" which is presented in the form of games, stimuli, discussions and adventures as a medium for delivering material. One of the playing activities that can be used to increase children's learning motivation is through *outbound* activities. *Outbound* can stimulate children's physical and psychological with a variety of fun activities. The research method used in this research is Classroom Action Research. The subjects in this study were children at PAUD H. Abdurrahim Harahap consisting of 25 children. The results of the study showed that in the pre-cycle with a yield of 56%, the increase in cycle I reached 80%, and cycle II increased to 92%. The results of CAR implementation starting from the pre-cycle, cycle I, and cycle II show and it can be concluded that children's learning motivation through *outbound* activities in early childhood at PAUD H. Abdurrahim Harahap.

**Keywords:** *Learning Motivation, Outbound, PAUD.*

## PENDAHULUAN

Pada umumnya prinsip belajar dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah belajar sambil bermain. PAUD sebagai jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar untuk memperkenalkan dunia belajar sambil bermain pada anak. Seperti yang kita ketahui bersama siklus perkembangan anak usia 0-6 tahun yaitu mengenal berbagai objek selain dirinya sendiri. Agar siklus perkembangan ini dapat terlewati dengan baik maka harus didukung dengan suatu kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Dunia anak adalah dunia bermain dan bermain dapat terwujud melalui hal yang menarik dan menyenangkan. Hal itu juga mempermudah anak mengeksplor dan beraktifitas menemukan pengetahuan baru. Ini tentu saja berbeda dengan konsep belajar di jenjang sekolah lain nya yang tentunya lebih serius dalam hal akademik. Belajar pada anak usia dini tidak mengejar target kurikulum ini dimaksudkan mengembangkan potensi anak melalui rangsangan dan stimulasi yang bermakna bagi tumbuh kembangnya yang kesemuanya itu dapat terwujud dalam konsep belajar sambil bermain.

Pada kenyataan dilapangan hampir keseluruhan penyelenggara Pendidikan anak usia dini mengedepankan akademik. Dan bahkan lebih mirisnya lagi kemampuan akademik dijadikan bahan promosi Lembaga PAUD "Tamat dari PAUD kami anak sudah bisa membaca dan berhitung". Padahal dunia anak adalah dunia bermain dan bermain seraya belajar.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Sobah, Deni Setiawan, and Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes 2022). Salah satu kegiatan bermain yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar anak adalah melalui kegiatan *outbound*. *Outbound* dapat menstimulasi fisik dan psikis anak dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan.

Selain dari permasalahan tersebut pada observasi awal dan informasi dari pengajar di PAUD H. Abdurrahim, karena kegiatan anak PAUD dilaksanakan lewat online dan orang tua memfasilitasi dengan gadget. Penggunaan gadget sebagai media belajar anak PAUD membatasi gerak sehingga tidak tercipta hal yang menarik dan menyenangkan. Anak lebih memilih menonton youtube dan bermain games di gadget nya artinya ada aktivitas lain yang lebih anak senangi dari gadget selain dari aktivitas dari lembaga PAUD tersebut. Dalam hal ini pengajar juga menyampaikan kurangnya kontrol dari orangtua dalam penggunaan gadget membuat anak sulit untuk dilarang atau dibatasi menggunakan gadget sehingga sudah menjadi kebiasaan anak, kesehariannya ditemani dengan gadget. Saat ini pelaksanaan kegiatan di PAUD H. Abdurrahim sudah tatap muka/offline. Anak tidak betah selama pembelajaran berlangsung, dan tidak jarang meminta segera pulang karena keinginan bermain gadgetnya.

Bahkan sebagian anak memberi syarat keorangtuanya mau berangkat sekolah asal bawa *gadget*. Atas dasar hal tersebut penulis menciptakan hal menyenangkan melalui *fungames outbound*, belajar sambil bermain dalam rangka meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini.

Motivasi berasal dari kata latin, yaitu *movere* yang artinya dorongan atau daya penggerak. Menurut Fillmore H. Stand ford dalam buku Mangkunegara (2017:93) mengatakan bahwa *motivation as an energizing condition of the organism that services todirect that organism toward the goal of a certain class* (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Menurut Sardiman (2016:73), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik. Motivasi belajar menurut Sardiman adalah Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.(Ayurinanda 2018)

Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan tercapai.

Menurut Sardiman (2016:83), fungsi motivasi ada 3 yaitu :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. (Djamara, 2011)

Menurut Sudirman (2016:89), motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik merupakan jenis motivasi berdasarkan sumbernya, yaitu:

- a. Motivasi intrinsik, adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi ekstrinsik, adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:97), unsur yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa.
- b. Kemampuan siswa.
- c. Kondisi siswa.

- d. Kondisi lingkungan siswa.
- e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran.
- f. Upaya guru membelajarkan siswa.

Dalam kegiatan belajar, siswa memerlukan motivasi. Motivasi yang ada pada diri setiap siswa itu memiliki ciri-ciri yang berbeda. Menurut Sardiman (2016:83), ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa diantaranya :

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan
- c. Berani menghadapi masalah dan mencari jalan keluar dari masalah yang sedang di hadapi.
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Dapat mempertahankan pendapatnya
- f. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya (Optimis)

Apabila siswa memiliki ciri-ciri motivasi belajar seperti di atas, berarti siswa tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Ciri-ciri motivasi seperti itu sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Adapun indicator motivasi belajar adalah :

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

*Outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasar pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi dapat dilakukan melalui permainan *outbound training* yang dimana *outbound training* mampu mengembangkan potensi-potensi kreatif anak sejak usia dini serta, anak-anak dapat belajar melalui pengalaman secara langsung untuk menemukan hal-hal baru (Cahyani et al., 2020; Suwanto, 2013) (Sobah, Deni Setiawan, and Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes 2022).

Adapun model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model *Outbound*. Aris Shoimin menjelaskan model *Outbound* adalah sebuah petualangan yang berisi tantangan, bertemu dengan sesuatu yang tidak diketahui tetapi penting untuk dipelajari.

*Outbound* adalah suatu program pembelajaran di alam terbuka yang berdasarkan pada prinsip *experiential learning* (belajar melalui pengalaman langsung) yang disajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi. Artinya dalam program *outbound* tersebut siswa secara aktif dilibatkan dalam seluruh kegiatan yang dilakukan. Dengan langsung terlibat pada aktivitas (*learning by doing*) siswa akan segera mendapat umpan balik tentang dampak dari kegiatan yang dilakukan,

sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengembangan diri setiap siswa dimasa mendatang.(Rocmah 2012)

Kegiatan *outbound* diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu *real outbound* dan *fun outbound*. *Real outbound* menunjuk pada kegiatan *outbound* yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik. Sementara *fun outbound* merupakan kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekan unsur fisik. *Fun outbound* mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri, diantaranya untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter dan membangkitkan motivasi belajar. Berdasarkan dua kategori yang ada, penelitian ini akan membuat penjelasan tentang kategori *fun outbound*, karena kategori ini lebih banyak digunakan dalam meningkatkan motivasi sesuai dengan tema yang dibahas.

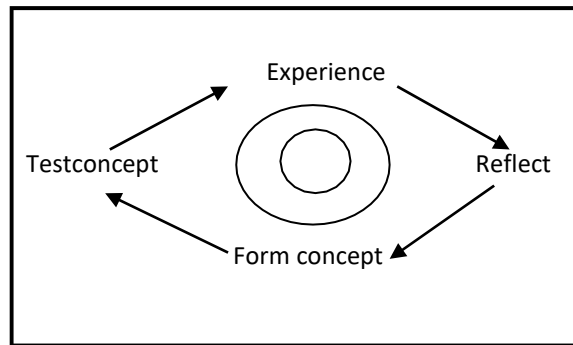
Kategori kegiatan *fun outbound* yang dapat dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* :

1. Permainan, adalah suatu latihan dimana peserta terlibat dengan peserta lainnya dan diadakan peraturan. meliputi psikomotorik, intelektual, dan adu keberuntungan. Beberapa tipe permainan yang umum, antara lain lempar panah, ular tangga, tebak kata
2. Simulasi, adalah contoh situasi actual (sebenarnya) atau imajiner (khayal). Simulasi biasanya dirancang serealistik mungkin supaya anak dapat belajardi tindakan mereka tanpa khawatir harus memperbaiki atau mengganti peralatan yang rusak.
3. Asah otak, bukanlah permainan atau simulasi murni, melainkan teka-teki yang dapat menyibukkan pikiran peserta atau menunjuk kantung kuncinya.
4. Bermain peran, sangat bermanfaat untuk memberikan kesempatan kepada peserta mempraktikkan cara berhubungan dengan orang lain sesuai skenario yang diberikan.
5. Studi kasus, sebuah kasus dipelajari oleh kelompok atau individu. Studi mendalam dari hal sesungguhnya atau skenario yang disimulasikan dimaksudkan untuk mengilustrasikan hasil-hasil tertentu.

Adapun langkah-langkah strategi model *Outbound* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menentukan bentuk kegiatan/materi yang akan dilaksanakan.
- 2) Guru menentukan waktu pelaksanaan
- 3) Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan.
- 4) Guru membagi anak dalam kelompok.
- 5) Guru menjelaskan tentang tugas dan aturan main.
- 6) Laporan dari masing-masing kelompok.
- 7) Refleksi seluruh kegiatan dari tiap siswa

Belajar yang efektif memerlukan tahapan-tahapan:



Gambar 1. Sikulus Belajar efektif

1. Pembentukan pengalaman (*experience*)  
 Pada tahap ini anak dilibatkan dalam setiap kegiatan atau permainan dalam *outbound* bersama dengan anak lainnya dalam tim atau kelompok. Kegiatan yang berupa permainan dalam *outbound* merupakan salah satu bentuk pemberian pengalaman secara langsung pada anak. Pada kegiatan *outbound* pengalaman yang ditimbulkan diusahakan sesuai dengan kebutuhan. Karenanya sebelum kegiatan dilakukan, terlebih dahulu diadakan analisis kebutuhan anak.
2. Perenungan pengalaman (*reflect*)  
 Tahap ini dilakukan untuk mengetahui pengalaman yang diperoleh dari kegiatan yang telah dilakukan.
3. Pembentukan konsep (*form concept*)  
 Pada tahap ini anak mencari makna dari pengalaman intelektual, emosional, dan fisik yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan.
4. Pengujian konsep (*test concept*)  
 Pada tahap ini anak diajak diskusi guna mengetahui sejauh mana suatu konsep dapat dikuasai anak. (Novita Indra, RR.Wijayanti 2015)

Berdasarkan uraian gejala-gejala diatas, maka penulis ingin mengetahui apakah Strategi *Outbound* dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak usia dini di PAUD H. Abdurrahim harahap Kecamatan Medan Amplas.

## METODE

Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, yaitu sebuah kegiatan ilmiah yang dilakukan secara rasionalitas, sistematis, dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik, kolaborasi yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena penelitian bermaksud untuk mengetahui strategi *outbound* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di PAUD H. Abdurrahim harahap Kecamatan Medan Amplas.

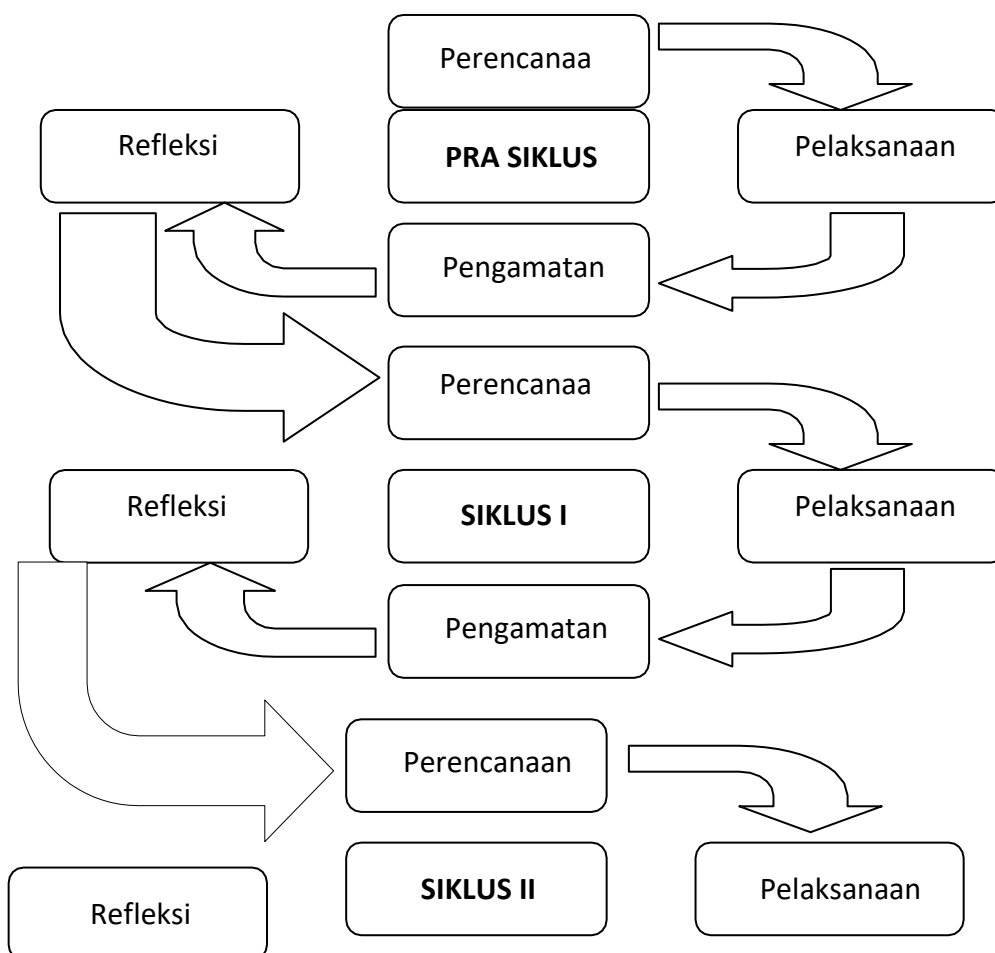
Tempat penelitian ini akan dilakukan di PAUD H. Abdurrahim Jl. Garu VI Kelurahan Harjosari I Kecamatan Medan Amplas. Waktu penelitian akan

dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Waktu yang dibutuhkan selama 3 bulan sejak April-Juni 2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif.

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah PAUD H. Abdurrahim Jl. Garu VI Kelurahan Harjosari I Kecamatan Medan Amplas dengan jumlah anak sebanyak 25 orang.

Tahapan PTK dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Rangkaian empat langkah utama yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan PTK disebut dengan satu siklus. Siklus penelitian inilah yang merupakan ciri khas dari PTK. Siklus berikutnya merupakan refleksi siklus sebelumnya. Jumlah siklus akan disesuaikan dengan ketercapaian indikator keberhasilan (Ansori 2015)

Adapun alur siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Arikunto adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

### a. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan observasi yang dimana dalam observasi ini, peneliti tidak akan terlibat langsung dengan aktivitas orang yang sedang diamati akan tetapi secara terpisah berkedudukan selaku pengamat. Adapun tujuan peneliti adalah untuk memperoleh data secara lengkap dan menyeluruh tentang objek yang sedang diteliti. Dalam hal ini, yang akan menjadi bahan observasi adalah :

- 1) Manfaat Outbound
- 2) Proses pembelajaran dialam terbuka

### b. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil foto nya untuk menunjukkan bukti autentik.

### c. Demonstrasi

Demonstrasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen berbentuk tulisan, gambardan karya-karya menumental dari seseorang. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu anak dikategorikan berhasil apabila motivasi belajar anak mencapai 80%. Adapun indikator kinerjanya:

Tabel 1. Indikator Kerja

Indikator Kinerja Anak	Indikator Kinerja Guru
Indikator keberhasilan peneliti ini pada meningkatnya motivasi belajar anak melalui kegiatan <i>outbound</i> mencapai 80% dari seluruh anak. Dengan standar ketuntasan nilai minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran.	Indikator kineja guru, apabila guru mampu melaksanakan semua rencana pembelajaran dengan baik, yang ditandai dengan keberhasilan anak dalam penelitian mencapai minimal 80% dengan predikat minimal Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

### d. Teknik analisis data

Data kuantitatif pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun rumus teknik presentase ini adalah seperti yang dikemukakan oleh Anas Sudijono sebagai berikut:

$$P = f/n \times 100\%$$



Keterangan:

P = Persentase Keberhasilan

f = Jumlah Anak yang mendapat nilai

n = Jumlah Anak

Tabel 2. Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Anak

No.	Presentase	Kriteria
1.	0-25%	Belum berkembang
2.	26-50%	Mulai berkembang
3.	51-80%	Berkembang sesuai harapan
4.	81-100%	Berkembang sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sub bab ini akan dipaparkan tentang hasil yang diperoleh saat penelitian tindakan kelas di Yayasan Paud H. Abdurrahman Harahap. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dimulai dengan pra siklus sampai dengan dua siklus dimana pada masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan yang dilakukan yaitu, tahapan perencanaan (*planning*), tahapan pelaksanaan tindakan (*action*), tahapan observasi (*observation*) dan tahapan refleksi (*reflection*). Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Dari penelitian yang dilakukan pada tahap pra siklus didapatkan hasil kemampuan anak dalam motivasi belajar pada pra siklus indikator 1 sampai 25 anak yang mampu atau sama dengan 56%. Pada indikator 2 terdapat 11 anak yang mampu atau sama dengan 80%. Pada indikator 3 terdapat 14 anak yang masih belum mampu terkait motivasi belajar atau sama dengan 60%. Rata-rata motivasi belajar anak pada pra siklus peningkatan hanya 68,16. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motivasi belajar mengalami peningkatan, tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 56%.

Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus terlihat anak sudah tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan *outbound*. Namun dalam pelaksanaan tindakan kelas pada pra siklus kegiatan masih kurang teratur dan kondusif, peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran, untuk itu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I, peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus I dengan cara sebagai berikut: penjelasan terhadap kegiatan pembelajaran sebaiknya menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak, perorganisasian kelas yang tepat agar lebih mudah untuk dikondisikan sehingga dapat melakukan kegiatan lebih baik dan media pembelajaran yang digunakan dibuat lebih bagus agar dapat menarik perhatian dan memotivasi anak (Fatimah, 2020).

Dari penelitian yang dilakukan pada tahap siklus I kemampuan anak dalam motivasi belajar pada siklus I indikator 1 sampai 25 anak yang mampu atau sama dengan 80%. Pada indikator 2 terdapat 20 anak yang mampu atau sama dengan 65%. Pada indikator 3 terdapat 5 anak yang masih belum mampu terkait motivasi belajar atau sama dengan 20%. Rata-rata motivasi belajar anak pada siklus I peningkatan hanya 80%. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa motivasi belajar mengalami peningkatan, tetapi masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 80%. Pada siklus I ini peningkatan motivasi belajar anak telah mencapai indikator namun masih belum sesuai harapan sehingga dilakukan penelitian pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I terlihat anak sudah semakin tertarik dan banyak perubahan pada proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan *outbound*. Namun dalam pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I kegiatan masih kurang kondusif, peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran, untuk itu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II, peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Dari penelitian pada siklus II didapatkan hasil kemampuan anak dalam memotivasi belajar pada siklus II indikator 1 sampai 25 anak yang mampu atau sama dengan 90%. Pada indikator 2 terdapat 23 anak yang mampu atau sama dengan 92%. Pada indikator 3 terdapat 2 anak yang masih belum mampu terkait motivasi belajar atau sama dengan 8%. Rata-rata kemampuan kognitif dalam motivasi belajar anak pada siklus II peningkatan mencapai 83,04. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan motivasi belajar anak terkait motivasi belajar mengalami peningkatan, dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 92%. Pada siklus II ini motivasi belajar telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti. Untuk itu peneliti menghentikan tindakan sampai pada siklus II.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *outbound* pada Yayasan Paud H. Abdurrahman Harahap dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Adapun terjadinya peningkatan kemampuan anak tiap siklusnya karena pada proses pembelajaran diterapkan metode *outbound fun games* yang diberikan pada waktu proses pembelajaran sesuai dengan semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan anak, karena metode *outbound* merupakan alat bantu atau metode yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Sehubungan dengan hal tersebut maka untuk meningkatkan motivasi belajar anak menggunakan metode *outbound fun games* yang sudah disiapkan guru melalui strategi pembelajaran dengan cara bermain. Sehingga sangat berkesan dan menarik bagi anak usia dini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat ahli yang disampaikan oleh (Cahyani et al., 2020; Suwanto, 2013). (Sobah, Deni Setiawan, and Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes 2022) yang menyatakan bahwa mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi dapat dilakukan melalui permainan *outbound training* yang dimana *outbound training* mampu mengembangkan potensi-potensi kreatif anak

sejak usia dini serta, anak-anak dapat belajar melalui pengalaman secara langsung untuk menemukan hal-hal baru (Cahyani et al., 2020; Suwanto, 2013). (Sobah, Deni Setiawan, and Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes 2022).

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak di PAUD H. Abdurrahim Jalan Garu VI Kelurahan Harjosari I Kecamatan Medan Amplas dapat dilakukan dengan menggunakan metode outbound. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator yang sudah ditetapkan. Kenaikan presentase yang dicapai pada peningkatan motivasi belajar anak dari sebelum tindakan atau pra siklus sampai dengan siklus II, pada saat pra siklus peningkatan motivasi belajar anak sebesar 56% memenuhi criteria penelitian (Berkembang sesuai harapan) siklus I sebesar 80% memenuhi kriteria penelitian (Berkembang sangat baik), dan siklus II sebesar 92% memenuhi kriteria penelitian (Berkembang sangat baik).

Setelah melakukan tindakan dengan metode outbound untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak di PAUD H. Abdurrahim Jalan Garu VI Kelurahan Harjosari I Kecamatan Medan Amplas maka implikasinya yaitu meningkatnya motivasi belajar anak melalui metode outbound, guru lebih kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dengan media yang sederhana namun dapat menarik minat anak dan dapat member motivasi pada anak, meningkatnya konsentrasi anak dibandingkan sebelum menggunakan metode outbound, serta melatih daya konsentrasi pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman, (2016). *Interaksidan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Ansori. 2015. “濟無 No Title No Title No Title.” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 3(April): 49–58.
- Arikunto, Sdkk, .(2012). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Dimiyati & Mudjiono, (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ayurinanda, A L Riza. 2018. “Outbound Sebagai Upaya ....” 15(1): 1–19.
- Djamarah. 2011. “Sarana Komunikasi.”
- Fatimah, S. (2020). Peran Guru dan Orang Tua dalam meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 9(1), 165–188.
- Novita Indra, RR.Wijayanti, Eka. 2015. “Outbound Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Psikologis Pada Atlet.” *Medikora* (1): 0–10.
- Permendikbud. 2018. “Permendikbud RI Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.” *JDIH Kemendikbud 2025*: 1–527.

- Rocmah, Luluk Iffatur. 2012. "Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1(2): 173–88.
- Sobah, Aini, dan Deni Setiawan, and TK Roudlotul Ilimi Jatibarang Brebes. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di Tk Roudlotul Ilimi Jatibarang Brebes." *Maret* 31(1): 37–44.