ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.1, No.9, Agustus 2022

Pengaruh Permainan *Outdoor* terhadap Kemampuan Ketahanmalangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Bany Zahro Desa Mekar Jaya Kecamatan Sosos Buay Rayap Kabupaten OKU

Lestiana Nita Pratiwi[1], Santa Idayana Sinaga[2]
[1,2]Universitas PGRI Palembang
E-mail: lestiananitapratiwi@gmail.com[1], paudsanta@gmail.com[2]

Article History:
Received: 14 Juli 2022
Revised: 31 Juli 2022
Accepted: 01 Agustus 2022

Keywords: *Ketahanmalangan, Permainan, Permainan Outdoor, Metode Eksperimen*

Abstract: *Ketahanmalangan (advesity quotient) adalah suatu kemampuan ketahanmalangan yang dimiliki seseorang untuk perfikir secara positif baik fisik atau psikis saat menyelesaikan suatu permasalahan dan tantangan yang akan dihadapi. Sehingga kemampuan ketahanmalangan perlu di kembangkan dengan berbagai macam cara oleh guru di lingkunganm sekolah salah satu cara yang bias dilaksankan ialah melalui permainan outdoor. Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh permainan Outdoor terhadap kemampuan ketahanmalalangan pada anak usia 5-6 tahun di RA Bany Zahro Desa Mekar Jaya Kec. Sosoh Buay Rayap Kab. OKU. Metode dipakai penelitian ini ialah Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design yang berisi kelompok esperimen. Perhitungan yang diperoleh dari pre-test ialah 0,0013 dan post-test ialah 0,67. Data untuk kedua kelas ini dikatakan berdistribusi normal. Selanjutnya hasil perhitungan uji normalitas data adalah Fhitung Ftabel atau 0.20 19.1 sehingga varian dinyatakan homogen lalu dilakukan verifikasi normalitas data dan homogenitas data dan dinyatakan data berdistribusi normal dan varians dalam penelitian homogen, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. ditolak dan Ha diterima, hipotesis penelitian ini adalah aktivitas yang signifikan permainan outdoor terhadap kemampuan ketahanmalangan anak berpengaruh secara optimal di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kec. Sosoh Buay Rayap Kab.OKU berdasarkan penerapan di kelas.*

PENDAHULUAN

Bermain ialah kebutuhan mutlak anak-anak sebab bermain adalah kehidupan anak usia dini. Bermaian tidak bisa di lepaskan dari dunia anak. Dalam kegiatan bermain anak dapat merasakan kesenangan, kegembiraan, kesehatan dan kecerdasan sekalipun bisa di dapatkan dengan cara

bermain. Bermaian ialah istilah yang dapat karena banyaknya komentar tentang permainan, itu digunakan secara bebas dan eksklusif sampai kemungkinan arti utamanya dihilangkan. Permainan adalah, paling banter, tindakan yang dilakukan selama permainan untuk menikmati hasil akhir tanpa memperhatikan jalannya tindakan. Permainan tersebut juga bersifat sukarela dan bukan karena paksaan, paksaan, tekanan dari luar atau kewajiban seseorang. Alasan anak melakukan aktivitas bermain adalah karena mereka memang melakukannya sangat menyukai dunia bermain.

Keterampilan yang berbeda yang diperoleh anak-anak melalui bermain di masa dewasa dan tahap perkembangan mempengaruhi keterampilan hidup mereka. Anak-anak yang mengikuti gaya hidup yang baik mendorong perkembangan dalam aspek perkembangan, termasuk kemampuan untuk mengatasi kesulitan. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengatasi kesulitan memainkan peran penting dalam keberhasilan hidup setiap orang.

Karena itu mewujudkan proses adaptasi selama perjalanan panjang kehidupan pribadi. setiap prosesnya memiliki sebuah tantangan yang harus mengharuskan seseorang atau individu akan mengalami sebuah Proses adaptasi dimana kemampuan mengatasi kesulitan harus diperoleh sejak usia dini. Seorang anak yang berpengalaman dalam keterampilan pemecahan masalah dapat mengatasi masalah dan cedera baik di keluarga maupun di masyarakat. Kami mengembangkan anak-anak menjadi individu yang dapat menahan semua perubahan dalam hidup, dari anak-anak hingga orang dewasa.

Ketahanmalangan (*advesity quotient*) adalah suatu kemampuan ketahanmalangan yang dimiliki seseorang untuk perfikir secara positif baik fisik atau psikis saat menyelesaikan suatu permasalahan dan tantangan yang akan dihadapi. Sehingga kemampuan ketahanmalangan perlu di kembangkan dengan berbagai macam cara oleh guru di lingkunganm sekolah salah satu cara yang bias dilaksankan ialah melalui permainan *outdoor*.

Kesabaran tidak datang begitu saja. Namun apa yang dapat diajarkan dan dibentuk memerlukan peran serta semua orang di sekitar anak, orang tua, guru dan lingkungan, serta pengetahuan yang diterima anak untuk mengajar dan membentuknya. Salah satu cara untuk meningkatkan ketahanan anak terhadap keterpurukan adalah melalui pendidikan sejak dini. Jenis pendidikan awal ini dikenal dengan istilah bermain sambil belajar. Salah satu kegiatan bermain yang membantu anak mengembangkan daya tahan adalah bermain di luar ruangan. Bermain di luar ruangan dapat memberikan kegiatan belajar langsung yang dapat dilakukan anak secara terbuka di alam, dengan menggunakan lingkungan alam sebagai sarana belajar.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Dahlan, 2019) yang berjudul "Identifikasi dan Optimalisasi Permainan *Outdoor* Dalam Pembelajaran Pada Taman Kanak-Kanak Di Desa Bakungan Kecataman Loa Janan". Adapun tujuan penelitian yaitu untuk menentukan iventaris, Frekuensi penggunaan dan penggunaan permainan luar ruang pada pembelajaran TK di Desa Baungan Kecamatan Loa Janan. Hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh seluruh TK di Bakung mengungkapkan informasi bahwa permainan outdoor belum dimanfaatkan dengan optimal ketika proses pembelajaran. Dibuktikan ketika anak-anak bermain outdoor games tanpa bantuan dan pengawasan dari guru. Anak-anak diperbolehkan bermain dengan bebas saat istirahat dan sebelum masuk kelas. Sehingga perkembangan anak tidak terekam dengan intensif oleh guru dengan permainan outdoor ini.

Berikutnya dalam penelitian (Winaya, 2021) yang berjudul "Penguatan Ketahanmalangan (*Adversity Quistion*) Pada Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Karakter Di Lingkungan Keluarga" Penalitian ini bertujuan untuk peran pendidikan karakter di lingkungan keluarga ketika penguatan ketahanmalangan (*adversity question*). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan

hasil penelitian ini yaitu sebaiknya efektivitas pendidikan keluarga pada anak dapat dicapai melalui kerjasama dengan orang tua, guru dan masyarakat sekitar, dan melalui pendidikan spiritual, pendidikan moral dan pendidikan akademik saling melengkapi, dan keyakinan akan setiap anak unik, mereka berhak untuk berkembang segala aspek kehidupan menjadi yang baik sesuai dengan bakatnya anak, semoga menjadi pribadi penuh dan seimbang, siap menghadapi berbagai tantangan hidup di masa depan.

Selanjutnya dalam penelitian (Priastana et al., 2018) yang berjudul "Hubungan Antara *Adversity Quotient* (Kecerdasan Menghadapi Rintangan dan Kesulitan) dengan Peningkatan Motivasi Intrinsik Orang Tua dalam Pendirian PAUD yang bercirikan Buddhis (Studi Kasus di Dukuh Guwo Desa Blingoh, Kec. Donorejo, Kab. Jepara). Tujian penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara adversity quotient (kecerdasan menghadapi rintangan dan kesulitan) dengan peningkatan motivasi intrinsik orang tua untuk mendirikan PAUD pengaruh Buddhis. Donorejo, Kab., Jepang. Hasil penelitian menyimpulkan ada hubungan antara adversity quotient (kecerdasan mengatasi hambatan dan kesulitan) dengan peningkatan motivasi intrinsik orang tua dalam pendirian PAUD yang bercirikan pemeluk agama Buddha. Korelasinya positif yaitu jika respon responden terhadap variabel X tinggi maka r juga meningkat, sebaliknya jika respon responden terhadap variabel Y tinggi maka hasil rnya juga meningkat. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dipastikan bahwa umat Buddha Dukuh Guwo cukup serius untuk mendirikan PAUD.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di RA Bany Zahro Desa Mekar Jaya Kec. Sosoh Buay Rayap Kab. Ogan Komering Ulu, bahwa tingkat permainan *outdoor* belum di lakukan secara maksimal, terutama dalam perkembagan kemampuan ketahanmalangan. Berdasarkan observasi, maka peneliti ingin melakuan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan *Outdoor* Terhadap Kemampuan Ketahanmalangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bany Zahro Desa Mekar Jaya Kec. Sosos Buay Rayap Kab. OKU".

LANDASAN TEORI

Permainan Outdoor

Lingkungan bermain *outdoor* ialah hal-hal yang memerlukan perhatian yang sama melalui kegiatan kelas. Ruang luar adalah suatu kegiatan diperuntukan di luar kelas dan bisa dimanfaatkan di luar ruangan dengan luas yang luas. Bermain di luar sangat penting bagi anak muda karena kegiatan ini menyenangkan. Bermain dapat menambah berbagai aspek perkembangan fisik, mental dan emosional yang dapat mereka tunjukkan dengan macam aktivitas (Fitria & Komala, 2019).

Lingkungan luar ruangan itu sendiri adalah lingkungan yang berada di luar ruang, yang merupakan lingkungan dan bisa jadi bagian yang tidak terpisahkan dari keberhasilan belajar melalui bermain di lingkungan dalam ruangan. mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, permainan di luar ruangan juga menghilangkan kebosanan aktivitas belajar dan bermain anak di dalam kelas. Ada juga bakat di dalamnya untuk memungkinkan anak-anak bergerak bebas melalui permainan di luar ruangan. dirinya pun bisa di keluarkan (Dewi & Handayani, 2019).

Permainan *outdoor* Ada dua fitur utama untuk anak-anak. Pertama, anak diberi kesempatan dan dapat mengembangkan berbagai keterampilan. Kedua, anak dapat mengembangkan kecerdasan sosial dan emosionalnya, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Permainan TK umum dapat dibagi menjadi dua jenis:

Pertama adalah alat bermain alat permainan permanen dan seluler. Peralatan bermain

stasioner adalah peralatan bermain yang dipasang secara permanen dan tidak bisa dipindahkan. Alat replay permanen ini memastikan struktur halaman replay yang stabil dan konsisten. Misalnya, Swing, Slide, Tunnel, Swing, Titan Board, Compound Ladder, Monkey bar, Carousel/carousel, dan Cobweb. Perlengkapan mobile playground ialah alat bantu untuk mendukung kegiatan bermain di luar ruangan anak manfaatkan sesuai dengan kebutuhannya dan bisa dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Seperti permainan outdoor portabel adalah becak, kuda goyang, mobil mainan, skuter atau otoped, skateboard, dll. Bakiak atau peralatan untuk olahraga musim gugur, egrang, trampolin, ring. Lompat tali, balap karung dan alat permianan kesenian. Selain itu, dengan permainan *outdoor* ini Anak diberi kesempatan untuk mengubah perilakunya ke arah yang positif dan positif. Anak-anak pemberani harus membantu mereka mengatasi kesulitan (Dahlan, 2019).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa permaian *Outdoor* ialah suatu kegiatan yang dilakukan di luar ruangan dengan memanfaatkan lingkungan bermain yang memberikan suasana yang berbeda bagi anak dan lebih mendekatkan anak pada lingkungan alam sekitar untuk belajar.

Kemampuan Ketahanmalangan

Ketahanmalangan (*Adversity Quotient*) Kemampuan fisik dan psikologis seseorang untuk mengatasi kesulitan. *Adversity Quotient* dimiliki seseorang dapat digunakan untuk mengarahkan diri, mengubah cara berfikir dan mengambil tindakan ketika menghadapi suatu hambatan atau kesulitan, Puriani & Sari Dewi, (2020). Seperti yang telah di jelaskan Wijaya dalam (Puriani & Dewi, 2020), *Adversity Quotient* adalah kemampuan berpikir, mengarahkan, dan mengarahkan yang membentuk pola respons kognitif dan perilaku untuk memotivasi peristiwa kehidupan dalam bentuk tantangan atau kesulitan. Dalam penelitian (Said, 2017) menjelaskan Ketahanmalangan adalah sebuah proses dinamis dimana individu berperilaku positif ketika mereka menghadapi sebuah kesulitan yang signifikan.

Penelitian (Winaya, 2021) menjelaskan ketahanmalangan Adversity quotient ialah kemampuan seseorang untuk secara konstruktif mengatasi berbagai hambatan dan kesulitan dengan mengubah tantangan menjadi peluang dengan indikator: (1) ada masalah yang dapat diatasi, (2) tidak mudah menyerah (3) ulet (4) menyukai tantangan, (5) suka berubah (6) berani mengambil resiko.

Dari penjelasan di atas di simpulkan bahwa ketahanmalangan (*advesity quotient*) adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang baik fisik ataupun psikis untuk mengarahkan diri agar individu berperilaku positif dan memiliki kemampuan ketahanmalangan dalam menghadapi sebuah hambatan dan kesulitan secara konstruktif dengan mengubah tantangan menjadi peluang dengan indikator : (1) adanya masalah yang dapat diatasi, (2) tidak mudah menyerah (3) tahan banting (4) menyukai tantangan, (5) senang terhadap perubahan (6) memiliki keberanian mengambil resiko.

METODE PENELITIAN

Metodelogi penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019). Metode penelitian yang dipakai peneliti pada penelitian ini ialah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian dipakai secara eksperimen, metode kuantitatif yang digunakan untuk menentukan variabel bebas (perlakuan/perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) pada kondiri terendalikan (Sugiyono, 2019).

Metode dipakai penelitian ini ialah *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang berisi kelompok esperimen. Dalam penelitian ini memakai kelompok telah di pilih berdasarkan kondisi dari lingkungan sekolah yang akan di teliti, yang tujuannya agar mengetahui pengaruh Permainan *Outdoor* terhadap kemampuan ketahanmalangan anak usia 5-6 tahun di Desa Mekar Jaya Kec. Sosoh Buay Rayap Kab.OKU.

Sesuai melalui permasalahan serta tujuan penelitian menggunakan rumus *Nonequivalent Control Group Design.*

R	**O_1**	**X**	**O_2**
R	**O3**		**O_4**

Keterangan :
R = (Eksperimen dan Kontrol)
X =(Kegiatan Bermain *Outdoor*)
O_1 =Pretset Kelompok Eksperimen
O_2 =Postest Kelompok Eksperimen
O_3 =Pretset Kelompok Kontrol
O_4 =Postest Kelompok Kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman, size 12)

Penelitian ini dilaksanakan di RA BANY ZAHRO yang berada di Desa Mekar Jaya Kecamatan Sosoh Buay Rayap Kabupaten Ogan Komering Ulu. Penelitian ini dilakukan pada Tahun Ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap ialah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan ketahanmalangan anak kelompok B1 di RA BANY ZAHRO di gambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Pretest dan Posttest Kemampuan Ketahanmalangan Anak Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Anak	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest
1	ABM	48	71
2	ARP	54	77
3	BA	54	77
4	BUA	48	64
5	EAF	52	75
6	MBA	60	87
7	NAP	56	75
8	ASR	56	75
9	RZ	50	75
10	SRA	52	79
11	NAT	50	75
12	RYUA	48	73
13	KWA	63	87
14	RVA	58	83
15	DM	50	75

Setelah nilai-nilai diatas dinyatakan normal dan homogen menggunakan uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya melakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan persamaan regresi linier sederhana yakni hubungan secara linier antara satu variabel (x) dengan variabel (y). dari perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} = 0.20 jika di bandingkan dengan t_{tabel} 15 = 19.1 dengan begitu bisa di tarik kesimpulan bahwa permainan *outdoor* dilaksanakan anak usia 5-6 tahun terhadap kemampuan ketahanmalangan memiliki pengaruh secara optimal di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kec.Sosoh Buay Rayap Kab.OKU.

Kemampuan ketahanmalangan adalah suatu kemampuan dipunya seseorang baik fisik ataupun psikis untuk mengarahkan diri agar individu berperilaku positif dan memiliki kemampuan ketahanmalangan ketika menghadapi sebuah hambatan dan kesulitan secara konstruktif melalui mengubah tantangan jadi peluang melalui indikator : (1) adanya masalah bisa diatasi, (2) tidak pantang menyerah (3) tahan banting (4) suka tantangan, (5) senang pada perubahan (6) memiliki keberanian mengambil resiko.

Selanjutnya penelitian (Fitria & Komala, 2019) judul Peningkatan Sosial Emosional melalui Permainan *Outdoor* Pada Kelompok A. Penelitian ini menggunanakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini yaitu Dengan permainan atau pelajaran di luar ruangan, bisa menumbuhkan rasa tolong-menolong, menemukan teman bermain baru serta ramah, melatih kesabaran anak untuk giliran, mempromosikan kesenangan saat bermain. Keberhasilan penelitian ini mencapai 80% anak bisa menyebutkan dan menunjukkan bentuk permainan, dalam kegiatan outdoor dapat disimpulkan tercapai, mengacu pada indikator kinerja peneliti.

Selanjutnya menurut (Puriani & Dewi, 2020) Ketahanmalangan (*Adversity Quotient*) kemampuan seseorang agar mengatasi masalah fisik dan psikologis yang dihadapinya. *Adversity Quotient* dimiliki seseorang dapat digunakan agar mengarahkan diri, mengubah cara berfikir dan mengambil tindakan saat menghadapi suatu hambatan atau kesulitan.

Hal ini senada pendapat di atas mengacu pada penelitian dikemukakan oleh (Manurung et al., 2021) tantang Permainan *outdoor* dalam membentuk kemampuan ketahanmalangan anak usia dini. Penelitian ini memakai metode penelitian survei literatur melalui mengkaji literatur dari berbagai sumber artikel dan buku yang berhubungan dengan outdoor play dan adversity agar melihat apakah outdoor play bisa memperkuat adversity anak usia dini. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa aktivitas bermain di luar ruangan bisa membantu membentuk dan melatih ketahanan anak. Memang dalam kegiatan bermain di luar ruangan terdapat unsur-unsur kegiatan yang membentuk dimensi kemampuan menahan kesulitan pada anak, missal anak dalam kegiatan. Harian.

Ada persamaan dari penelitian ini ialah terletak variabel bebas yaitu permainan *outdoor* dan variabel terkait ialah kemampuan ketahanmalangan anak. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini terletak tempat penelitiannya dan waktu penelitian yang dilakukan.

Melihat dari kajian diatas hasil dari penelitian oleh Manurung Dkk, kemampuan ketahanmalangan anak usia dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan *outdoor*. Artinya dapat dikatakan dan dibuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan *outdoor* terhadap kemampuan ketahanmalangan anak usia 5-6 tahun di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kec. Sosoh Buay Rayap Kab.OKU.

Penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa lembar kerja anak untuk menghitung bahwa nilai rata-rata kemampuan anak bertahan pada post-test lebih besar atau lebih besar dari pada pre-test dimana nilai rata-rata dari pre-test adalah 54 dan nilai rata-rata post-test adalah 76.

Hal ini dikarenakan kegiatan outdoor lebih menyenangkan.Penelitian ini mengumpulkan data yang diperoleh dalam bentuk LKS dan dOKUmentasi. Setelah memperoleh hasil tersebut, peneliti mengolah data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji regresi linier sederhana. Uji normalitas digunakan mengetahui apakah suatu distribusi data normal atau tidak, kemudian uji homogenitas digunakan mencari dan menunjukkan varians dari kelompok-kelompok yang menjadi sampel.

Perhitungan yang diperoleh dari pre-test ialah 0,0013 dan post-test ialah 0,67. Data untuk kedua kelas ini dikatakan berdistribusi normal. Selanjutnya hasil perhitungan uji normalitas data adalah Fhitung Ftabel atau 0.20 19.1 sehingga varian dinyatakan homogen, lalu dilakukan verifikasi normalitas data dan homogenitas data dan dinyatakan data berdistribusi normal dan varians dalam penelitian homogen, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. ditolak dan Ha diterima, hipotesis penelitian ini adalah aktivitas yang signifikan permainan outdoor terhadap kemampuan ketahanmalangan anak berpengaruh secara optimal di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kec. Sosoh Buay Rayap Kab.OKU berdasarkan penerapan di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian sudah dilaksanakan peneliti di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kec.Sosoh Buay Rayap Kab.OKU disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan di outdoor sangat menyenangkan dan tidak mudah membosankan serta anak lebih dapat mengeksplorasi lingkungan sekitar. Selanjutnya hasil penelitian dengan analisis data dan pembelajaran bahwa ada pengaruh permainan *outdoor* terhadap kemampuan ketahanmalangan anak usia 5-6 tahun di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kec.Sosoh Buay Rayap Kab.OKU. Nilai didapat rata-rata untuk *post-test* eksperimen 0.67 sedangkan nilai rata-rata nilai *pre-test* 0.0013. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa hasil nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

Berdasarkan peerhitungan regresi nilai *post-test* $\hat{Y} = \alpha + bX$ yaitu a = 17.34 dan b = 1.11. Nilai X menunjukkan rata-rata nilai *post-test* adalah 76 sedangkan nilai rata-rata pre-test adalah 54 ini bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih besar dibandingkan nilai rata-rata *pre-test*. Selanjutnya dilaksanakan pengujian hipotesis perhitungan uji"t" didapat nilai t_{hitung} 0.20 jika dibandingkan t_{tabel} 15 adalah 19.1, berarti ditolak Ho dan di terima Ha. Jadi dari penjelasan di atas dapat disimpulkan apabila permainan *outdoor* diterapkan anak usia 5-6 tahun, kemampuan ketehanmalangan anak berpengaruh secara optimal di RA BANY ZAHRO Desa Mekar Jaya Kab.OKU.

DAFTAR REFERENSI

Dahlan, D. N. A. (2019). Identifikasi dan Optimalisasi Permainan Outdoor dalam Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak di Desa Bakungan Kecamatan Loa Janan. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, *1*(2), 99–110. https://doi.org/10.21093/sajie.v1i2.1488

Dewi, T. U., & Handayani, S. L. (2019). Penanaman Nilai Karakter Melalui Permainan Outdoor Bagi Anak-Anak Usia Dini di Wilayah RW 01 Kelurahan Pekayon Kecamatan Pasar Rebo Jakarta Timur. *Publikasi Pendidikan*, *9*(1), 1. https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.6418

Fitria, C. N., & Komala. (2019). PENINGKATAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI PERMAINAN OUTDOOR PADA KELOMPOK A. *Ceria*.

Manurung, A. K. R., Wulan, S., & Purwanto, A. (2021). Permainan Outdoor dalam Membentuk Kemampuan Ketahanmalangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1807–1814. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1030

Priastana, J., Harianto, J., & others. (2018). Hubungan Antara Adversity Quotient (Kecerdasan

Menghadapi Rintangan atau Kesulitan) dengan Peningkatan Motivasi Intrinsik Orang Tua dalam Pendirian Paud yang Bercirikan Buddhis (Studi Kasus di Dukuh Guwo Desa Blingoh, Kec. Donorojo, Kab. Jepara). *Dhammavicaya*, *2*(1), 17–23.

Puriani, & Dewi, S. (2020). *Konsep Adversity & Problem Solving Skill*. Bening Media Publishing.

Said, R. (2017). KETAHANMALANGAN (ADVERSITY QUOTIENT) TOKOH DALAM NOVEL THE OLD MAN AND THE SEA KARYA ERNEST HEMINGWAY. *Edukasih Cendikia*, *1*(1), 112–126.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Winaya, I. M. dkk. (2021). Penguatan Ketahan Malangan (Adversity Question) Pada Anak Usia Dini Melalui Pendidikan Karakter Di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*, 139–148.