

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah proses mengubah kehidupan individu agar menjadi lebih baik, mandiri, dan bertanggung jawab. Kualitas kehidupan individu di masa yang akan datang ditentukan dan dipengaruhi oleh pendidikan awal yang menjadi fondasinya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat fundamental sebagai dasar pembangunan kehidupan (Dimiyati, 2013)

Menurut NAEYC (National Assosiation Education for Young Children) menyebutkan, “Anak-anak usia dini merupakan sekelompok individu dengan rentang umur dimulai dari 0-8 tahun (Hartati, 2005). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang sangat penting untuk mengembangkan karakter, keterampilan, dan kemampuan sosial anak. Pada masa ini anak-anak sangat peka terhadap berbagai stimulus. Kepemimpinan (leadership) adalah komponen penting yang harus dikembangkan sejak dini. Kepemimpinan pada anak dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memimpin diri sendiri dan orang lain melalui perilaku baik. Kemampuan ini sangat penting untuk mendidik anak menjadi orang yang mandiri, percaya diri, dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

Perkembangan teknologi membuat semua aspek dalam kehidupan sangat berubah, salah satunya adalah kecanduan *gadget* pada anak, Menurut Starsburger (2024) anak-anak sebaiknya hanya berada di depan layar selama kurang dari satu jam setiap hari. Pendapat ini sejalan dengan Arumugam (2021) bahwa balita yang terpapar media berbasis layar selama 60 menit memiliki skor perkembangan yang lebih rendah di kedua domain dibandingkan dengan teman sebayanya yang tidak terpapar.

Fenomena ini membuat anak kurang bersosialisasi dan mempengaruhi perkembangannya termasuk pada kemampuan *leadership* anak itu sendiri. Kelebihan bermain *gadget* pada anak membuat anak cenderung menghabiskan hari-hari nya bermain *handphone* secara sendiri, yang

membuat karakter anak lebih memilih menyendiri ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Rahmayani, 2021).

Seiringan dengan itu, kenyataan dilapangan sangat berbeda dengan seharusnya. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia KPAI (2020) menunjukkan bahwa banyak anak diperbolehkan bermain *handphone* selain untuk belajar, dengan persentase sebesar 79%, dan sebanyak 71,3% anak bahkan mempunyai *gadget* masing-masing. Survei tersebut juga mengungkap bahwa anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai aktivitas, seperti berikirim pesan dengan teman (52%), melihat youtube (52%), *searching* informasi terkini (50%), dan bermain sosial media (42%). Durasi penggunaan *gadget* di luar kepentingan belajar pun cukup tinggi, dengan 36,5% anak menggunakannya selama 1-2 jam per hari, 34,8% selama 2-5jam setiap harinya, dan 25,4% menggunakan *handphone* 5 jam lebih per hari. Data ini menunjukkan perlunya edukasi yang lebih mendalam mengenai penggunaan *gadget* bagi anak.

Melihat data dilapangan, hal ini menyebabkan tingkat sosialisasi dan keterampilan sosial anak, termasuk kemampuan untuk berkomunikasi, berbagi, dan bekerja sama, menurun. Anak yang seharusnya banyak mengeksplor, bermain sambil belajar jadi hanya terpaku pada *gadget*. Kurangnya interaksi anak dengan alam membuat anak cenderung kehilangan kesempatan untuk belajar dari pengalaman langsung, seperti mengenal lingkungan, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan kreativitas. Padahal, eksplorasi di alam sangat penting untuk membangun kemampuan kepemimpinan/*leadership* anak karena mengajarkan mereka untuk bekerja sama dengan teman, memanfaatkan sumber daya yang ada di sekitar mereka, dan menghadapi tantangan dalam dunia nyata.

Permainan bakiak merupakan permainan tradisional yang memanfaatkan alam sebagai sarana dalam memainkannya. Permainan berbasis alam mendorong anak untuk bekerjasama dengan teman sebayanya, termasuk permainan bakiak ini. Bekerjasama merupakan salah satu tolak ukur tercapainya jiwa kepemimpinan anak, dilihat dari indikator menurut Amanda

et al., (2020) Indikator-indikator *leadership* anak yaitu: (1) rasa percaya diri; (2) kejujuran; (3) bertanggung jawab; (4) kerjasama; (5) Kedisiplinan; (6) Kemandirian.

Sekolah alam adalah alternatif lembaga pendidikan yang dikenal dengan sekolah yang menggunakan bahan alam sebagai media dalam pembelajaran. Banyak sekali aktivitas yang bisa dilakukan termasuk permainan tradisional bakiak. Permainan bakiak merupakan permainan tradisional yang memanfaatkan media alam juga berupa kayu dan ban bekas yang berfungsi sebagai tali. Permainan ini dimainkan secara beregu atau berkelompok sehingga anak-anak diajari untuk bertanggung jawab menyelesaikan misi sampai tujuan dengan bersama-sama, berkolaborasi, dan berkomunikasi untuk menyelesaikan tantangan. Selain dari aktivitas ini menyenangkan, anak juga memiliki kesempatan untuk belajar keterampilan sosial dan keterampilan *leadership* sejak dini karna anak terlatih untuk memiliki kepercayaan diri dalam mengambil keputusan dan bekerja sama memecahkan masalah.

Tujuan penelitian mengenai permainan bakiak pada anak usia dini di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung selaras dengan visi sekolah yang menekankan pendidikan berbasis Al-Qur'an, Sunnah, serta konsep *back to nature* dan *sustainable development*. Permainan bakiak yang dilakukan di ruang terbuka mengajarkan anak untuk bekerja sama, saling membantu, dan menjalin kebersamaan, sehingga menumbuhkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, aktivitas fisik yang dilakukan melalui permainan tradisional ini juga mendukung pembelajaran berbasis alam, memperkuat keterampilan sosial, serta memperkenalkan anak pada pola hidup sehat yang berwawasan lingkungan.

Lebih lanjut, penelitian ini juga berkaitan erat dengan misi Sekolah Alam Bandung dalam mengembangkan lima aspek utama pendidikan. Melalui permainan bakiak, anak-anak dapat menumbuhkan akhlakul karimah seperti kesabaran, kedisiplinan, dan menghargai teman, sekaligus melatih logika berpikir dalam mengatur strategi dan menjaga keseimbangan langkah.

Permainan ini juga menjadi sarana latihan kepemimpinan, karena anak belajar mengambil peran sebagai pemimpin maupun anggota tim yang solid. Selain itu, nilai kewirausahaan tercermin dari kemampuan anak mengelola strategi kelompok untuk mencapai tujuan bersama, sedangkan kegiatan di luar ruangan menguatkan pembiasaan green lifestyle. Dengan demikian, tujuan penelitian ini tidak hanya relevan, tetapi juga mendukung pencapaian visi dan misi Sekolah Alam Bandung secara menyeluruh.

Perbedaan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang lain adalah, meskipun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji permainan bakiak, fokus penelitian sebelumnya umumnya berkaitan dengan perkembangan sosial (Fauni, 2020) atau peningkatan kemampuan kerjasama anak (Setyaningsih, 2022). Penelitian lain yang membahas leadership pada anak usia dini pun dilakukan melalui aktivitas outbound seperti spider web, bukan permainan bakiak (Setiawati, 2021). Belum terdapat penelitian yang secara spesifik menghubungkan kerjasama dalam permainan tradisional bakiak sebagai aktivitas berbasis alam dengan kemampuan *leadership* anak usia dini. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang menerapkan pendekatan kuantitatif korelasional untuk menganalisis hubungan kedua variabel tersebut dalam konteks pendidikan berbasis alam seperti di Sekolah Alam Bandung. Dengan demikian, terdapat celah penelitian atau *research gap* yang bisa peneliti teliti, yaitu meneliti sejauh mana Kerjasama dalam permainan bakiak berkontribusi terhadap kemampuan *leadership* anak usia dini, khususnya pada lembaga pendidikan yang mengintegrasikan konsep eksplorasi alam dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menjadi penting karna melihat dari fenomena terkini, di mana anak-anak semakin jarang berinteraksi dengan lingkungan alam karena dominasi penggunaan gadget. Dengan meneliti hubungan antara permainan tradisional bakiak dengan leadership anak usia dini, diharapkan penelitian ini bisa memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang mampu menjadi solusi atas tantangan tersebut. Selain dari pada yang disebutkan tadi, hasil dari penelitian yang peeliti teliti diharapkan bisa

memberi rekomendasi kepada pendidik dan orang tua untuk lebih memanfaatkan pendekatan berbasis alam dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial dan kepemimpinan anak.

Berdasarkan observasi di TK A Sekolah Alam Bandung, pada saat anak-anak melakukan kegiatan permainan bakiak, sebagian kecil terindikasi ada anak yang belum mengikuti kegiatan permainan bakiak ini dengan baik dilihat dari sebagian anak ada yang lambat dan jatuh ketika bermain dan tidak menyelesaikan permainan sampai ke tujuan. Sementara itu, pada aspek kemampuan *leadership*, anak belum bisa percaya diri dalam melaksanakan kegiatan, anak belum bisa bekerja sama dengan kelompoknya, dan bertanggung jawab menyelesaikan permainan sampai selesai. Oleh sebab itu, peneliti ingin mencari tahu hubungan kerjasama dalam permainan tradisional bakiak dengan kemampuan *leadership* anak usia dini.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dari itu peneliti akan merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana kerjasama dalam permainan bakiak di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung?
2. Bagaimana kemampuan *leadership* anak usia dini di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung?
3. Bagaimana hubungan kerjasama dalam permainan bakiak dengan kemampuan *leadership* anak usia dini di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan di atas, maka dari itu peneliti akan menyusun tujuan penelitian sebagai berikut untuk memahami:

1. Kerjasama dalam permainan bakiak anak usia dini di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung
2. Kemampuan *leadership* anak usia dini di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung

3. Hubungan kerjasama dalam permainan bakiak dengan *leadership* anak usia dini di kelompok A TK Sekolah Alam Bandung

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua, diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa penjelasan dan pemahaman yang lebih mendalam dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini. Temuan dari penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai keterkaitan antara kerjasama dalam permainan tradisional dengan perkembangan kemampuan *leadership* anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi pengembangan teori dan model pembelajaran berbasis aktivitas outdoor yang menekankan aspek kerja sama, kepemimpinan, serta pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan nilai praktis, tetapi juga turut memperluas landasan teoritis yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti lain dalam mengembangkan studi-studi sejenis di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berbasis alam, sehingga proses belajar menjadi lebih variatif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Melalui penelitian ini, guru juga memperoleh gambaran bagaimana aktivitas kerjasama dalam permainan tradisional, khususnya bakiak, mampu menjadi sarana efektif untuk menstimulasi kemampuan *leadership* anak melalui kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan sederhana.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi yang bermanfaat bagi sekolah dalam merancang serta mengembangkan program pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna. Hasil penelitian

dapat membantu sekolah melihat sejauh mana kegiatan permainan tradisional, khususnya permainan bakiak, mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam penguatan keterampilan sosial dan kepemimpinan anak.

c. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih luas kepada orang tua mengenai pentingnya aktivitas luar ruang bagi tumbuh kembang anak. Melalui permainan tradisional seperti bakiak, orang tua dapat melihat bahwa kegiatan outdoor bukan sekadar sarana rekreasi, melainkan juga media pembelajaran yang menstimulasi aspek sosial, emosional, dan kepemimpinan anak. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran orang tua akan peran penting pembelajaran berbasis alam dalam menumbuhkan keterampilan kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab pada anak. Selain itu, wawasan yang diperoleh dapat mendorong orang tua untuk lebih aktif menyediakan kesempatan bagi anak terlibat dalam aktivitas fisik dan permainan kelompok di lingkungan sekitar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk memperluas pengetahuan sekaligus menambah pengalaman praktis dalam mengkaji kaitan antara permainan bakiak dengan kemampuan leadership anak. Melalui penelitian ini, peneliti dapat memahami secara lebih mendalam bagaimana kegiatan permainan sederhana mampu melatih kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan anak. Temuan tersebut diharapkan dapat memperkaya perspektif peneliti dalam bidang pendidikan anak usia dini serta menjadi referensi berharga bagi penelitian berikutnya.

E. KERANGKA BERPIKIR

Model pembelajaran berbasis alam adalah pendekatan pendidikan yang menggunakan alam sebagai sumber utama pembelajaran dan media

pembelajaran, di mana anak-anak diantar untuk berinteraksi langsung dengan alam melalui eksplorasi dan aktivitas fisik. Menurut Maynard & Waters (2007) pembelajaran di lingkungan luar ruangan memberikan peluang besar untuk mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial-emosional anak. Metode yang bisa digunakan dalam model pembelajaran berbasis alam salah satunya adalah permainan tradisional bakiak, yaitu kegiatan yang melibatkan anak-anak dalam menyelesaikan tantangan berbasis kerja sama kelompok. Dalam aktivitas ini, anak-anak diajak untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dalam menyelesaikan tugas bersama-sama.

Menurut Rekyiska menyebutkan bahwa dalam proses bekerja sama anak bisa membangun kemampuan social emosional nya sendiri seperti belajar bertanggung jawab, saling berbagi dan membantu, berinteraksi dalam menyelesaikan masalah di dalam kelompok (Nur, 2013)

Menurut Soekanto kerjasama bisa ada apabila seseorang memiliki kepentingan yang sama dan disaat yang bersamaan memiliki cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan itu. Pola dan bentuk Kerjasama bisa ditemui di semua kelompok manusia. Sikap demikian tadi bisa dimulai dari usia manusia masih dini atau kanak-kanak di dalam kehidupan keluarga dan kelompok-kelompok kekerabatan. Atas dasar dari itu, anak akan menggambarkan macam-macam pola Kerjasama setelah mereka dewasa (Devi & Pusari, 2016).

Penelitian Kurniati menunjukan permainan tradisional anak bisa menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, penyesuaian diri anak, berinteraksi secara positif, bisa mengkoordinasikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati, taat pada aturan, dan menghargai orang lain. Maka bisa ditarik Kesimpulan bahwa permainan tradisional bisa memberikan dampak yang baik terhadap pengembangan keterampilan social dan emosi anak (Devi & Pusari, 2016).

Vygotsky menyebutkan bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain bisa memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekan keterampilan yang baru diperoleh dan berfungsi pada puncak kemampuan

mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran social baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memerankan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial anak (Priyanto, 2014).

Menurut Eci permainan tradisional bakiak merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan bakiak berukuran panjang dengan beberapa selop dari karet di atasnya. Setelah itu, permainan dimulai dengan menyorongkan kaki pemain pada masing-masing selop sambil memegang pundak di depan satu sama lain. Kekompakan tim sangat penting dalam permainan ini. Tujuan permainan ini adalah berjalan menuju titik akhir yang ditentukan dengan kecepatan yang sama. Sejarah bakiak terompa galauk bermula di Sumatera barat dan sering dimainkan pada saat acara 17 agustus (Fauni, 2020).

Permainan bakiak merupakan permainan tradisional yang melatih kekompakan anak contohnya kemampuan berjalan dengan cepat namun seirama dengan yang lain, mengkoordinasikan gerak tubuh, melatih keseimbangan dan kelincahan anak. Kerjasama merupakan unsur yang paling penting dalam permainan bakiak, karna diperlukannya pengendalian gerak dan keseimbangan tubuh yang baik antar pemain.

Permainan bakiak memberikan pengalaman yang sangat relevan dalam mengasah kemampuan *leadership* anak usia dini. Menurut Kootz & O'donnel (1984), mendefinisikan kepemimpinan/*leadership* sebagai sebuah proses yang memengaruhi sekelompok orang agar mau berusaha keras mencapai tujuan kelompok tersebut (Syarifur Rohman, 2021). *Leadership* pada anak usia 4-5 tahun meliputi kemampuan untuk bekerja sama, mengambil inisiatif, memimpin kelompok, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan perkembangan kemampuan sosial, seperti berkomunikasi secara efektif, memahami peran dalam kelompok, dan memotivasi teman sebaya untuk mencapai tujuan bersama.

Kelebihan bermain *gadget* pada anak membuat anak lebih sering memilih untuk sendiri dan menghabiskan waktu dengan bermain gadget, sehingga kepribadian anak menjadi cenderung lebih menyukai kesendirian ketimbang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Rahmayani, 2021). Maka dari itu, hal ini memunculkan fenomena yang menunjukkan bahwa banyak anak usia dini mengalami ketergantungan pada gadget, yang mengakibatkan berkurangnya waktu bermain di alam dan minimnya interaksi sosial dengan teman sebaya. Hal ini berdampak pada keterbatasan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan.

Hubungan permainan bakiak dengan kemampuan *leadership* anak usia dini dapat dijelaskan melalui proses interaksi sosial dan emosional yang terjadi selama aktivitas. Menurut Nahdlatul & Sumatera (2019) Permainan tradisional bakiak dapat menurunkan konflik antara pemain, karena permainan ini mampu meningkatkan solidaritas. Karena permainan tradisional bakiak dimainkan secara tim, anak akan sering berinteraksi satu sama lain. Anak-anak belajar untuk bekerja sama dengan teman sebaya, mengambil peran aktif dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan pengambilan keputusan. Semua pengalaman ini secara langsung mendukung pengembangan kemampuan *leadership* pada anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan tersebut secara lebih mendalam guna mengetahui keefektifitasan permainan bakiak dan memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan anak di usia dini.

Kerjasama dalam permainan bakiak memiliki beberapa indikator yang diadaptasi dari Setyaningsih (2022) diantaranya sebagai berikut:

1. Anak dapat bekerjasama dalam mengangkat sandal bakiak
2. Anak dapat bekerjasama memindahkan sandal bakiak pada setiap Langkah
3. Anak dapat bekerjasama menempuh jarak yang ditentukan
4. Anak dapat bekerjasama dalam kelompok

5. Anak dapat mengikuti jalur pada permainan bakiak
6. Anak dapat mengikuti waktu bermain yang ditentukan
7. Anak dapat menaati aturan dalam bermain
8. Anak dapat bermain bergantian dengan teman
9. Anak dapat berinteraksi secara positif dalam memberi aba-aba kepada team
10. Anak dapat menunjukkan kejujuran dalam bermain
11. Anak dapat berinteraksi secara positif dalam kekompakan bermain.
12. Anak dapat menerima pendapat teman dalam bermain

Berdasarkan beberapa indikator yang dikemukakan di atas dapat dijadikan indikator untuk menggali data variabel X (permainan bakiak). Namun, hanya beberapa indikator yang peneliti gunakan disesuaikan dengan kondisi kelas dan anak yang peneliti teliti, indikator-indikator tersebut yaitu: (1) Anak bekerja sama dalam mengangkat sandal bakiak; (2) Anak bekerja sama memindahkan sandal bakiak pada setiap langkah; (3) Anak bekerjasama menempuh jarak yang ditentukan; (4) Anak bermain bergantian dengan teman; (5) Anak berinteraksi secara positif dalam memberi aba-aba kepada teman

Menurut Amanda et al., (2020) Jiwa kepemimpinan/*leadership* memiliki ciri-ciri atau indikator yaitu sebagai berikut:

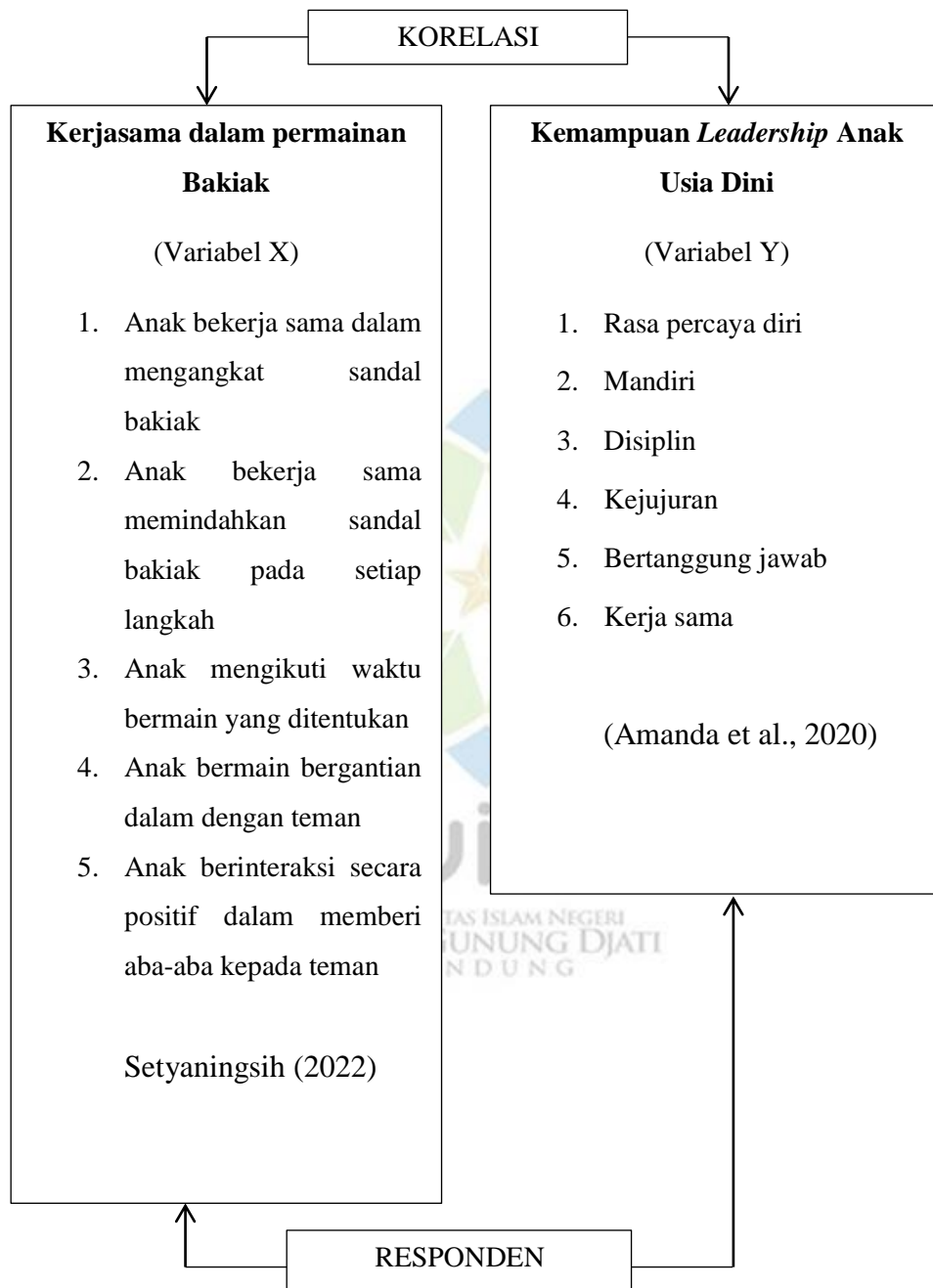
1. rasa percaya diri, yaitu sikap yang menunjukkan kemampuan memahami diri sendiri sehingga memiliki rasa percaya diri saat melaksanakan dan menyelesaikan suatu tugas yang dihadapi
2. kemandirian, terlihat ketika seseorang melakukan suatu keinginan dengan tidak bergantung pada pihak lain
3. kedisiplinan, yaitu ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya
4. kejujuran, merupakan landasan moral yang menjadi modal utama dalam berwirausaha

5. bertanggung jawab, yaitu adanya keterlibatan diri untuk menyelesaikan suatu tugas yang dikerjakan
6. kerjasama, dilakukan oleh sekelompok orang untuk bersosialisasi dan melakukan serta memecahkan segala sesuatu secara bersama-sama dalam mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan beberapa indikator yang dikemukakan di atas dapat dijadikan indikator untuk menggali data variabel Y (Kemampuan Leadership). Indikator-indikator tersebut yaitu: (1) rasa percaya diri; (2) kejujuran; (3) bertanggung jawab; (4) kerjasama; (5) Kedisiplinan; (6) Kemandirian.



Berdasarkan kerangka berpikir di atas maka dapat disusun skema sebagai berikut



F. HIPOTESIS

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang dibuat berdasarkan teori atau pengamatan awal untuk menjelaskan hubungan antara dua atau lebih variabel dalam penelitian, dimana kebenarannya harus diuji melalui proses penelitian. Menurut Sugiyono (2010 : 64) Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Jawaban ini sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan bukan daripada fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian daripada jawaban empiris.

Hipotesis sangat berhubungan dengan perumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diterapkan adalah hipotesis asosiatif yang berfungsi sebagai jawaban sementara untuk rumusan masalah asosiatif, yaitu meneliti hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2010 : 69). Berdasarkan paparan dari kerangka berpikir yang sudah dipaparkan, Peneliti akan merumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Ha: Ada hubungan positif yang signifikan antara Kerjasama dalam permainan bakiak dengan kemampuan *leadership* anak usia dini di Sekolah Alam Bandung
- Ho: Tidak ada hubungan positif yang signifikan antara Kerjasama dalam permainan bakiak dengan kemampuan *leadership* anak usia dini di Sekolah Alam Bandung

G. PENELITIAN TERDAHULU

Adapun penelitian terdahulu yang berkenaan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Penelitian Fauni (2020) yang berjudul, **Pengaruh Permainan Bakiak terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) di TK Nusa Indah Palembang**. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan populasi 16 orang anak. Hasil penilaian pada penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari permainan bakiak terhadap perkembangan sosial anak usia dini di kelompok B TK Nusa Indah Palembang.

Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan bakiak sebagai variabel X. Sedangkan perbedaan yang paling terlihat antara penelitian ini terletak di variabel terikat yang peneliti digunakan yaitu kemampuan *leadership* anak usia dini. Selain itu, penelitian ini menggunakan analisis korelasi sebagai metode yang diterapkan oleh peneliti, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan analisis uji-t. Adapun yang menjadi perbedaan mendasar adalah tempat penelitian yang berbeda.

2. Penelitian Setiawati (2021) yang berjudul, **Penerapan Metode Outbond Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembentukan *Leadership***. Hasil dan pembahasan menyebutkan bahwa Metode ini secara sadar mendayagunakan potensi latar alamiah untuk memberikan sumbangan terhadap perkembangan fisik dan mental yang menyerukan kesadaran terhadap hubungan timbal balik dengan lingkungan sehingga mampu mengubah sikap dan budi pekerti, cinta terhadap lingkungan yang diperoleh melalui pengalaman langsung di luar kelas dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan peserta didik sangat antusias. Kegiatan outbound mampu berkontribusi dalam pembentukan karakter yang tangguh, mampu bekerja kelompok yang baik serta cinta lingkungan jika metode kegiatannya dilakukan dengan prosedur pelaksanaan yang disusun secara sistematis.

Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variabel bebas berupa kegiatan outbound dan variabel terikatnya adalah *leadership*. Sedangkan perbedaan utama antara penelitian ini terletak pada bentuk aktivitas outbound nya, peneliti

menggunakan aktivitas spider web sedangkan penelitian ini tidak. Selain itu, analisis yang digunakan peneliti menggunakan analisis korelasi sedangkan penelitian ini menggunakan analisis kualitatif

3. Penelitian Setyaningsih (2022) yang berjudul, **Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Bakiak**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan bekerja sama dari setiap siklus. Kesamaan penelitian peneliti dengan penelitian ini terletak pada pembahasana tentang permainan bakiak. Sedangkan perbedaan utamanya ada di variabel terikat yang digunakan oleh peneliti ialah berupa kemampuan *leadership* Sedangkan di penelitian ini kemampuan bekerjasama. Selain daripada itu, peneliti menggunakan analisis korelasi dalam penelitian ini. sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas.

