

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Permainan *Outdoor*.

##### 1. Pengertian Permainan *Outdoor*

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik itu berupa barang atau sesuatu yang dapat dipergunakan. Sedangkan *outdoor* dalam kamus bahasa Inggris artinya di luar. Menurut J. Cahyaningt (t.t:42) dua kata tersebut yaitu *out* dan *door* bila dikaitkan dalam pembelajaran (pendidikan) berarti kegiatan yang dilakukan diluar kelas. Kegiatan diluar kelas bisa didapat di lingkungan sekitar sekolah atau diluar sekolah yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran. Kegiatan *outdoor* yang berada diluar kelas bisa berupa permainan ayunan, tangga mejemuk, jungkitan, perosotan, jarring- jaring dan permainan lainnya yang mana dalam permainan tersebut dapat menunjang semua aspek perkembangan anak.

Menurut Frost dan Worthman (1996) menerangkan bahwa permainan kegiatan *outdoor* adalah permainan kegiatan yang dilakukan diluar ruangan yang memiliki nilai estetika yang dapat menstimulasi kepekaan anak sehingga semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan, baik itu aspek moral agama, kognitif, bahasa, social emosional dan seni kreatifitasnya. Hal ini sependapat dengan pernyataan Talbot dan Frost (1966) desain *outdoor* yang menarik dapat menstimulasi kepekaan indra, sehingga berpengaruh terhadap motivasi anak untuk beraktivitas dan berperan langsung dalam permainan bersama dengan teman sepermainannya atau seumurnya yang mana anak tidak hanya berdiam diri dan melihat saja akan tetapi anak akan ikut serta terlibat dalam permainan tersebut maka secara tidak langsung hal ini dapat meningkatkan kepekaan anak terhadap lingkungan sekitarnya baik dengan teman, guru dan orang yang terlibat langsung dalam membantu di lingkungan sekolah, sehingga anak mampu menerima dan diterima oleh orang- orang dilingkungannya dan nantinya anak akan mudah bersosialisasi dengan teman- teman dan orang- orang baik dilingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah.

Permainan *outdoor* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan diluar kelas atau sekolah dan dialam bebas lainnya seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, pertanian/nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan yang menyenangkan serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan yang dapat meningkatkan perkembangan anak, Komarudin dalam Husamah (2013:18). Hal ini juga sejalan dengan Anggani S (2000:7) yang menyatakan bahwa sumber belajar adalah bahan yang termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada siswa dan guru, yang mana bentuk pembelajarannya menggunakan alat permainan dilingkungan sekitar baik itu dilingkungan sekolah yang ada di halaman luar atau di playground dan diluar lingkungan sekolah misal karyawisata, bercocok tanam dan lain sebagainya yang mana dengan melakukan kegiatan permainan tersebut anak dapat merasakan, melihat langsung dan dapat melakukan sendiri, bahkan anak dapat mengasah aktifitas fisik dan social serta berkreasi, dimana anak akan lebih banyak melakukan kegiatan- kegiatan yang secara tidak langsung melibatkan kerjasama antar teman. Aktivitas inilah yang nanti akan memunculkan proses komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, saling memahami dan menghargai perbedaan. Sedang menurut Ismail (2019:92) permainan *outdoor* adalah permainan yang dilakukan diluar kelas atau sekolah dengan alat dan media yang banyak menguras tenaga anak untuk memainkan media tersebut sehingga kepekaan anak, daya pikir dan daya cipta anak akan terbentuk dengan sendirinya.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan *outdoor* adalah permainan atau kegiatan yang dilakukan diluar kelas atau lingkungan sekolah dengan alat atau benda- benda yang dapat digunakan untuk bermain dengan tujuan menstimulasi dan meningkatkan semua aspek perkembangan anak dalam situasi yang menyenangkan dan tidak monoton yang tanpa disadari anak akan mendapat pengetahuan, pengalaman dan anak dapat bersosialisasi dengan teman seumurnya yang nantinya akan berpengaruh dalam kehidupan sosial masyarakatnya.

## 2. Tujuan Permainan *Outdoor*

Permainan *outdoor* pada anak usia dini diutamakan pada anak kelompok bermain, tempat penitipan anak dan juga Paud Sejenis. Hal ini dikarenakan anak usia dini memerlukan aktivitas yang banyak mendukung perkembangannya. Menurut Sugiman Singadila tujuan permainan *outdoor* adalah sebagai berikut:

1. Mendemonstrasikan kemampuan sosial dengan berpartisipasi dalam permainan bersama teman sebaya.
2. Berunding dan kooperatif dengan sesama teman dalam menggunakan peralatan yang ada di area bermain.
3. Mengekspresikan kreativitas dengan membuat berbagai benda seni, mengembangkan permainan baru.
4. Mempertinggi rasa percaya diri, dengan permainan *outdoor* yang dilakukan akan menumbuhkan rasa percaya diri dalam diri anak yang mana sebelumnya anak hanya melihat temannya saja dalam bermain kemudian anak akan mencoba untuk melakukan permainan tersebut dengan sendirinya.
5. Menambahkan kemandirian, dengan permainan *outdoor* kemandirian anak akan bertambah yang mulanya anak bermain dengan bimbingan guru, kemudian anak akan berusaha dan terus berusaha untuk melakukan permainan tersebut.

### 3. **Manfaat Permainan Outdoor**

Pada lembaga pendidikan anak usia dini khususnya TK – Kelompok bermain kegiatan bermain dan permainan baik itu permainan *outdoor* maupun permainan indoor merupakan bagian terpenting dalam proses kegiatan belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan, bahwa bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana mendidik anak. Musfiroh Tadkiroatun & Tatminingsih Sri, (2015:119) juga berpendapat bahwa bermain dan permainan dapat menunjang perkembangan anak diantaranya:

- a. Untuk perkembangan kesadaran diri

Dengan bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru dan mempraktikkan rutinitas sehari-hari, dan selanjutnya akan menumbuhkan perasaan kompetensi dan mendorong mereka untuk membuat keputusan sehari-hari.

b. Untuk perkembangan emosional

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi, misalnya untuk mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.

c. Untuk mengembangkan social

Dengan bermain anak dapat berinteraksi, bekerjasama, dan menumbuhkan kepedulian terhadap teman sebaya, orang dewasa serta belajar untuk memahami perbedaan.

d. Untuk mengembangkan komunikasi

Dengan bermain anak mendapat ruang dan waktu untuk berinteraksi dengan orang lain, berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, memecahkan masalah, dan mendorong anak untuk belajar bahasa kedua.

e. Untuk mengembangkan kognisi

Yaitu pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas, kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Melalui pemberian konsep dasar seperti konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan yang lain yang dikemas dalam suasana bermain.

f. Untuk mengembangkan ketrampilan motorik

Dengan bermain membantu anak untuk mengontrol gerak motorik serta membantu anak menguasai ketrampilan motorik halus.

## **B. Kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya**

### **1. Pengertian Kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya**

Menurut Tim penyusun kamus besar bahasa Indonesia (2005:553) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan, kita berusaha dengan diri sendiri. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005:855) bersosialisasi adalah proses belajar seorang anggota masyarakat untuk mengenal dan menghayati kebudayaan masyarakat dilingkungannya. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005:921) teman adalah

sahabat, orang yang bersama. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005:790) sebaya adalah sama umurnya (tuanya).

Syamsudin (1995:105), mengungkapkan bahwa sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk social. Loree (1970:86) berpendapat bahwa sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan- rangsangan social terutama tekanan- tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya.

Adapun Hurlock (1978:250) mengutarakan bahwa perkembangan social merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan social “sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma , nilai atau harapan social”

Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sebagaimana yang dikemukakan Hurlock (1978) yaitu sebagai berikut:

1. Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat.
2. Belajar memainkan peran social yang ada di masyarakat.
3. Mengembangkan sikap /tingkah laku social terhadap individu lain dan aktivitas social yang ada d masyarakat

Kemampuan bersosialisasi berhubungan erat dengan kecerdasan emosi artinya bahwa individu yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi akan menjadi anak yang lebih bahagia, lebih percaya diri, lebih populer, dan lebih sukses di sekolah dan di masyarakat. Individu tersebut lebih mampu menguasai gejolak emosinya, lebih dapat menjalin hubungan baiknya dengan orang lain (bersosialisasi) lebih dapat mengelolah stress dan memiliki kesehatan mental yang lebih baik, Goleman 2001 (Nugraha Ali & Rachmawati Yenny, 2014:521)

Kemampuan dalam bersosialisasi dapat dilatih sedini mungkin. Anak harus dilatih mempunyai kecerdasan social dan perasaan positif kepada orang lain. Anak senantiasa meniru apa yang dilakukan orangtuanya. Jika orangtua memberikan teladan yang baik,

maka anak akan menjadikan apa yang dilakukan orangtuanya sebagai model yang akan ditirunya.

Dalam lingkungan keluarga, tanamkan rasa empati antar anggota keluarga, bagaimana mereka bergotong royong dengan kawannya. Jangan pernah menanamkan perasaan negative anak terhadap orang lain. Ajari anak menyanyangi dan mencintai orang lain. Jangan pernah mengajarkan kebencian kepadanya. Hal ini harus dimulai dari lingkungan keluarga yang selalu memberikan kasih sayang dan cinta kasih kepada anak. Suasana keluarga yang penuh cinta dan kasih sayang akan membiasakan anak menebarkan kasih sayang kepada orang diluar rumah atau kepada masyarakat yang lain.

Untuk melatih kecerdasan social tersebut adalah biarkan anak bermain bersama kawannya. Jangan membiasakannya bermain secara individu, tetapi perbanyaklah permainan kolektif. Ajaklah anak kerumah tetangga yang miskin, sakit ataupun tertimpa musibah. Mereka akan belajar bagaimana mempunyai jiwa social yang tinggi. Yang paling tinggi adalah ajarkan bagaimana anak dapat memberikan manfaat bagi orang lain. Ingat anak akan selalu meniru perilaku orang tua (Abdussalam Subhi Muhammad, 2009:163)

Pola perilaku social yang berkembang pada masa kanak-kanak berawal dari landasan yang diletakkan pada masa bayi/ balita, sebagian lagi merupakan bentuk perilaku social baru dan mempunyai landasan baru. Landasan baru didapat dari hubungan social dengan teman sebaya di luar rumah dan hal-hal yang ditonton.

Orang tua, juga dapat mengajarkan anak untuk berbagi dengan orang lain, entah itu berbagi makanan, meminjamkan mainandsb, agar timbul rasa kepedulian anak terhadap orang disekelilingnya, memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentris.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam bersosialisasi adalah kekuatan berusaha dengan diri sendiri dalam proses belajar mengelolah kecerdasan emosi seseorang untuk mengenal dan menghayati kebudayaan social masyarakat dilingkungannya baik yang seusia maupun dengan orang yang lebih tua dengannya.

Pola perilaku social dalam situasi social banyak yang tidak social atau bahkan anti social, tetapi semua itu penting bagi proses sosialisasi. Landasan pada masa kanak-kanak awal akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan orang dan situasi social, jika lingkungan mereka tidak mempunyai perlindungan dan bimbingan pada masa bayi

Pola perilaku dalam situasi social pada masa kanak-kanak awal, menurut Hurlock Elizabeth B, (1978:262) adalah

- a.** Kerjasama. Sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerja secara bersama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melakukan sesuatu bersama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan cara bekerjasama.
- b.** Persaingan. Jika persaingan merupakan dorongan bagi anak untuk berusaha baik, hal itu menambah sosialisasi mereka jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan akan menimbulkan sosialisasi yang buruk.
- c.** Kemurahan hati. Kemurahan hati sebagaimana terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan social.
- d.** Hasrat akan penerimaan social. Jika hasrat jika diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan social. Hasrat diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal bila dibandingkan dengan hasrat diterima oleh teman sebaya.
- e.** Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpatik sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Mereka meekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
- f.** Empati. Empati kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang jika anak memahami ekspresi wajar atau maksud pembicaraan orang lain.

- g. Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal ini bantuan, perhatian dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara social. Anak yang berjiwa bebas kekurangan motivasi ini.
- h. Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk atau bersama atau orang lain dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
- i. Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan membagi apa yang mereka miliki dan tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain dan bukannya hanya memusatkan perhatian dan kepentingan pada milik mereka sendiri.
- j. Meniru. Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok social, anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
- k. Perilaku kelekatan.(*attachment behavior*). Dari landasan yang diletakkan pada masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak/ orang lain daya belajar membina persahabatan dengan mereka.  
Pola perilaku tidak social pada masa kanak-kanak awal, menurut Elizabeth. B, (1978:263)
- a. Negativisme. Negativisme adalah perlawanan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Biasanya hal ini dimulai pada usia 2 tahun dan mencapai puncaknya antara 3-6 tahun. Ekspresi fisiknya mirip dengan ledakan kemarahan tetapi secara setahap demi setahap diganti dengan penolakan lisan untuk menuruti perintah.
- b. Agresi. Agresi adalah tindakan permusuhan yang nyata atau ancaman permusuhan, biasanya tidak di timbulkan orang lain. Anak mungkin mengekspresikan sikap agresif mereka berupa penyerangan secara fisik atau lisan terhadap pihak yang lebih kecil



- c. **Pertengkaran.** Pertengkaran merupakan perselisihan pendapat yang mengandung kemarahan yang umumnya dimulai apabila seseorang melakukan penyerangan yang mengejek dan menggertak tidak beralasan. Pertengkaran berbeda dari agresi pertama karena pertengkaran didalam melibatkan dua orang atau lebih, sedangkan agresi merupakan tindakan individu dan kedua karena salah seorang yang terlibat didalam pertengkaran memainkan peran bertahan sedangkan dalam agresi peran selalu agresif.
- d. **Mengejek dan menggertak.** Mengejek merupakan serangan secara lisan terhadap orang lain tetapi menggertak merupakan serangan yang bersifat fisik dalam kedua hal tersebut si penyerang memperoleh keputusan dengan menyaksikan ketidak enakan korban dan usaha untuk membalas dendam.
- e. **Perilaku yang sok kuasa.** Perilaku yang sok kuasa adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain atau menjadi "majikan" jika diarahkan secara tepat hal ini menjadikan sifat kepemimpinan, tetapi umumnya tidak demikian dan biasanya hal ini mengakibatkan timbulnya penolakan dari kelompok social.
- f. **Egosentris.** Egosentris adalah hampir semua anak kecil bersifat demikian, dalam arti mereka cenderung berfikir egosentris dan berbicara tentang diri mereka sendiri. Apakah kecenderungan ini akan hilang, menetap atau akan berkembang semakin kuat, sebagaimana bergantung kepada kesadaran anak bahwa hal itu membuat anak tidak populer dan sebagian lagi bergantung pada kuat lemahnya keinginan mereka menjadi populer.
- g. **Prasangka.** Landasan prasangka terbentuk pada masa kanak-kanak awal yaitu tatkala anak menyadari bahwa sebgayaan orang berbeda dari mereka dalam hal penampilan dan perilaku, dan perbedaan ini oleh kelompok social dianggap sebagai tanda kerendahan. Bagi anak kecil tidak umum, penting diperhatikan mengekspresikan prasangka dengan bersikap membedakan orang yang mereka kenal.

Berdasarkan paparan diatas pola perilaku social sudah jelas adalah sangat baik bagi perkembangan social anak, tetapi perlu diperhatikan juga bahwa perilaku tidak social merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak kecil

### **C. Keterkaitan antara bermain *outdoor* terhadap kemampuan bersosialisasi**

Berdasarkan latar belakang dan daftar pustaka, peneliti mengemukakan bahwa ada keterkaitan antara permainan *outdoor* terhadap kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya. Karena pada tahun-tahun pertama tersebut anak belum terbiasa dengan lingkungan baru. Dalam realitas yang sebenarnya masih banyak ditemukan anak pada masa sekolah mengalami hambatan dalam bergaul dengan teman-temannya. Mereka saling terlihat murung, tidak bersemangat, lebih senang berada di dalam kelas ketika waktu istirahat. Sementara bagi anak-anak yang lain, waktu tersebut merupakan waktu yang sangat menyenangkan, yang mereka pergunakan untuk bermain bersama teman-temannya.

Bermain tidak hanya menguatkan otot dan koordinasi otot membaik, tetapi juga membuat lebih enak tidur dan emosinya tidak meledak-ledak setelah bermain. Bermain dapat mendorong imajinasi anak, menambah daya ingat, dan kesempatan menalar. Oleh karena itu, bermain kelompok dapat menjadikan anak mempunyai penyesuaian diri yang baik dalam kehidupannya, karena seorang anak dapat belajar mengatasi masalah sehari-hari dari hasil bermain tersebut.

### **D. Kajian Penelitian yang Relevan/ Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan sosialisasi anak autisme mayoritas baik sebanyak 27 responden (65,9%). Hasil penelitian tersebut didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih (2015) pada penelitian Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Perkembangan Sosial Anak Autisme di SLB Harmoni Surakarta bahwa perkembangan anak autisme baik sebanyak 23 anak dari 25 anak (92%).

Hasil uji chi-square yang dilakukan untuk mengetahui hubungan antara pola asuh orang tua terhadap kemampuan sosialisasi pada anak prasekolah di TK Pertiwi Purwokerto Utara didapatkan bahwa, anak yang di asuh dengan pola asuh otoriter mempunyai kemampuan sosialisasi baik sebanyak 1 (5,3 %), cukup sebanyak 7 (36,8 %), sedangkan anak yang mempunyai kemampuan sosialisasi kurang sebanyak 11 (57,9 %). Anak dengan pola asuh permisif mempunyai kemampuan sosialisasi baik sebanyak 4 (17,4 %), cukup sebanyak 10 (43,5 %), dan kurang sebanyak 9 (39,1 %). Sedangkan anak yang diasuh dengan pola asuh

demokratis lebih dari setengahnya mempunyai kemampuan sosialisai yang baik yaitu 27 (79,4 %), sedangkan anak yang mempunyai kemampuan sosialisasi cukup dan kurang sebanyak 3 (8,8 %) dan 4 (11,8 %). Hasil analisis diketahui bahwa nilai  $p= 0,000$ , yaitu  $p < \alpha (0,05)$  sehingga dapat dikatakan bahwa, ada hubungan antara pola asuh orang tua terhadap kemampuan sosialisasi pada anak prasekolah di TK Pertiwi Purwokerto Utara. Pola asuh demokratis merupakan pola asuh yang terbanyak yang diterapkan oleh orang tua kepada anaknya karena pola asuh demokratis mempunyai prinsip kebebasan yang dijalankan dalam segala aspek kegiatan pada keluarga, sehingga dengan pola asuh demokratis membuat orang tua benar-benar memperhatikan anak sebagai individu yang utuh lahir batin, dan tidak sedikitpun mengarahkannya secara otoriter (Rinestaelisa, 2008).

#### E. Kerangka Berpikir

Permainan *outdoor* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan diluar kelas atau sekolah dan dialam bebas lainnya seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan, pertanian/ nelayan, berkemah dan kegiatan yang bersifat kepetualangan yang menyenangkan serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan dan dapat meningkatkan perkembangan anak, Komarudin (dalam Husamah,2013:18). Melalui permainan *outdoor* itulah anak dapat mengekspresikan semua keinginan dan dapat mendukung kemampuan bersosialisasi terhadap teman yang lain. Umumnya pembelajaran yang hanya ada didalam kelas akan cenderung monoton dan membuat anak bosan, akibatnya perkembangan anak terutama perkembangan sosial akan menjadi rendah.

Sosial adalah bagaimana anak bergaul dengan orang lain, membentuk hubungan dan menjalin komunikasi. Dalam sosial anak usia dini yaitu bagaimana anak dapat bergaul dengan teman sebaya, menjalin komunikasi, dan membentuk kelompok sosial lainnya. Sangat penting bagi anak usia dini melatih kemampuan sosial, dan yang berperan penting dalam perkembangan sosial anak yaitu keluarga dan juga guru sebagai pendidik di sekolah.

Oleh karena itu permainan-permainan *outdoor* sangat diperlukan seperti ayunan, perosotan, tangga majemuk dan jaring laba- laba untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi anak dengan temannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar di bawah ini :

Permainan *Outdoor*  
(X)

Kemampuan  
bersosialisasi  
(Y)



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **F. Hipotesis**

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat hubungan yang signifikan antara permainan *outdoor* yang dilakukan di sekolah dengan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya”.