

Pengembangan Model Permainan Berbasis *Outbond* Dalam Menanamkan Karakter Tanggung Jawab untuk Anak

Asep Ardiyanto ^{1*}, Pamuji Sukoco ², Sugeng Purwanto ³, Rizka Nur Khanifah⁴, Riris Setyo Sundari⁵

¹²³Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta

⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

Email Corresponden Author: asepardiyanto.2022@student.uny.ac.id

Abstract

This research was motivated by the use of less effective learning support models, students lack enthusiasm in participating in learning activities, late submitting assignments and lack of maintaining class cleanliness, This is motivated by the limited facilities and infrastructure used so that students are less enthusiastic when learning. Study aims to develop an outbound-based game model to instill the character of children's responsibility. This type of research is research development or Research and Development (R&D) with a 5-stage development procedure. The stages of the development procedure are Potential and Problems, Information Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision. Data collection is carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The development resulted in 5 outbound-based game models to instill the character of children's responsibility, namely 1) swaying bridge game, 2) watery sponge game, 3) victory twig game, 4) golden ball game and 5) rocky river game. The results of the expert assessment show that the outbound-based game model to instill the character of responsibility that has been developed is worth testing

Keywords: game models; outbound; responsibility character; children

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan model penunjang pembelajaran yang kurang efektif, siswa kurangnya antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terlambat mengumpulkan tugas serta kurangnya menjaga kebersihan kelas, Selain itu karena terbatasnya sarana dan prasana yang digunakan sehingga anak kurang antusias saat pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah anak usia 6-9 tahun dengan jumlah 28 peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter tanggung jawab anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan 5 tahap. Tahapan prosedur pengembangan tersebut yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain. Pengumpulan data dilakukan melalui Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pengembangan menghasilkan 5 model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter tanggung jawab anak, yaitu 1) permainan jembatan bergoyang, 2) permainan spons berair, 3) permainan ranting kemenangan, 4) permainan bola emas dan 5) permainan sungai berbatu. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter tanggung jawab yang telah dikembangkan layak untuk di ujicobakan

Kata kunci: Model permainan; *outbound*; karakter tanggung jawab; Anak

History

Received 2023-4-6, Revised 2023-5-10, Accepted 2023-6-20

PENDAHULUAN

Eksistensi suatu bangsa ditentukan oleh karakter masyarakatnya. Karakter lahir dari nilai-nilai luhur yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat akan berpengaruh kuat pada masa depan bangsa yang ditanamkan kepada siswa. Pondasi yang tidak dibangun sejak dini pada generasi penerus bangsa dapat mengakibatkan dampak negatif pada perkembangan sikap dan tindakan siswa itu sendiri. Sikap dan perilaku menunjukkan karakter yang tumbuh dari dalam diri siswa, semakin baik karakter yang dimiliki maka akan semakin baik pula gambaran diri seorang siswa (Muchtari & Suryani, 2019: 53). Karakter yang baik dapat terbentuk melalui pendidikan yang solid (Mustoip, Jafar, & Zulele, 2018: 60). Menurut Perpres 87 Tahun 2017 mengenai Penguatan pendidikan Karakter menerangkan bahwa pendidikan karakter adalah penguatan nilai-nilai karakter melewati kegiatan penguatan modul kegiatan belajar mengajar, sistem kegiatan belajar mengajar sesuai dengan muatan kurikulum bersumber dalam ketentuan peraturan perundang-undangan (Zakaria, 2021). Pendidikan karakter menjadi suatu upaya yang dapat mendukung pengembangan sosial, pengembangan emosional dan pengembangan etika anak (Nurbaiti, et al: 2022).

Sebagaimana 18 karakter yang telah dirumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, mandiri, demokratis, memiliki rasa ingin tahu, semangat kebangsaan atau nasionalisme, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, memiliki kepedulian terhadap lingkungan, kepedulian sosial, dan tanggung jawab (Suyadi, 2013: 8-9). Demikianlah kedelapan belas nilai karakter yang dicanangkan Kemendiknas dalam upaya membangun karakter bangsa melalui pendidikan di sekolah. Nilai-nilai karakter tersebut akan ditanamkan dalam diri peserta didik dan diinternalisasikan ke dalam sebuah mata pelajaran melalui model pembelajaran aktif dan menyenangkan (Suyadi, 2013: 10). Pengembangan potensi siswa tidak hanya secara intelektual, namun juga memperhatikan terbentuknya karakter diri siswa (Insani, Dewi, & Furnamasari, 2021: 8153). Salah satu pendidikan karakter yang penting untuk ditanamkan oleh siswa adalah karakter tanggung jawab.

Tanggung jawab merupakan kesanggupan untuk menetapkan sikap terhadap suatu tindakan berupa tugas yang diemban dan keanggupan untuk memikul resiko dari suatu perbuatan yang dilakukan (Musbikin, 2021: 25). Karakter ini ditandai dengan adanya sikap dan rasa memiliki, disiplin, dan empati, juga memiliki makna nilai yang bersifat universal dan wajib dimiliki oleh setiap siswa. Karakter tanggung jawab juga dapat diartikan sebagai wujud perilaku manusia dalam menjalankan tugas dan kewajibannya, dalam kehidupan sehari-hari yang sepatutnya dikerjakan untuk diri sendiri, masyarakat, negara, maupun lingkungan kehidupannya, dan Tuhan Yang Maha Esa (Ardila, Nurhasanah, & Salimi, 2017: 82). Perwujudan karakter tanggung jawab dapat dilakukan melalui berbagai jenis kegiatan dalam sebuah permainan. Sesuai dengan karakteristik anak yang berada pada fase senang mempelajari hal-hal yang konkret tidak abstrak, apalagi untuk membentuk karakter tidak cukup sampai pada pemahaman

secara kognitif mengenai pengertian karakter dan nilai-nilai karakter sehingga perlu adanya inovasi untuk mengembangkan pendidikan karakter. Permainan salah satu alternatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran penanaman karakter adalah permainan berbasis *outbound*.

Outbound adalah kegiatan belajar mandiri di lapangan terbuka yang bertujuan untuk mengatasi rasa takut, meningkatkan kepercayaan diri, dan rasa tanggung jawab (Prastiwi, 2021: 2). Kegiatan *outbound* dapat dijadikan sebagai wadah untuk pengenalan jati diri, menghargai orang lain, dan mau mendengarkan pendapat atau instruksi orang lain, dalam arti kegiatan ini dapat menekan sikap ego yang ada dalam diri siswa. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan *insight* konsep pembinaan perilaku dan jiwa kepemimpinan di alam terbuka secara sistematis, terstruktur, penuh perencanaan, dan sikap berhati-hati tanpa melupakan resiko yang dapat terjadi dalam suatu kegiatan berkelompok (Prastiwi, 2021: 6).

Permainan *outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu anak semangat dan kreativitas seseorang. Melalui permainan *outbound*, siswa dapat mengembangkan kepercayaan diri, kemampuan sosial, keberanian, serta juga dapat mengembangkan kemampuan mengambil resiko yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin melalui kegiatan kelompok (Thalia dkk, 2018: 3). Permainan *outbound* disusun dengan memadukan antara permainan sederhana, ketangkasan, olahraga, dan mengandung unsur-unsur petualangan di dalamnya. Hal ini yang akan menciptakan unsur ketangkasan, dan kebersamaan serta keberanian dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa karakteristik dasar anak dalam proses belajar, seperti menyukai pembelajaran yang tidak serius dan kaku, aktif dan senang permainan, respon atas arahan yang diberikan pun dilakukan secara spontan, siswa pun cenderung hanya melakukan hal yang disenangi, tidak jarang siswa masih menampakkan sisi egosentris dan selalu ingin jadi perhatian. Karakteristik demikian yang selanjutnya terwujud dalam perilaku, dimana sebagian siswa dalam pengerjaan tugas dilakukan tidak tepat waktu, keterlambatan mengikuti pelajaran di kelas, terdapat beberapa anak yang masih kurang peduli menjaga kebersihan lingkungan sekolah, dalam proses pembelajaran anak cenderung kurang antusias dan aktif mengikuti proses belajar di kelas.

Informasi di atas juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru, menjelaskan bahwa anak-anak memiliki karakter yang beragam, sebagian siswa mudah diarahkan namun sebagian lain masih sulit untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan model belajar yang efektif dan inovatif, khususnya dalam pengembangan karakter siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum adanya penerapan konsep belajar yang berbasis permainan *outdoor*, terlebih dalam upaya pengembangan karakter tanggung jawab siswa.

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa perlu kiranya model permainan *outbound* sebagai wadah atau model pembelajaran dalam mendidik dan menanamkan karakter tanggung jawab. Model permainan *outbound* penting diterapkan dalam mendorong penanaman karakter tanggung jawab anak dan sebagai upaya untuk menghasilkan sistem belajar yang lebih variatif dan menarik bagi anak. Interaksi yang terbentuk melalui model permainan ini menjadi poin penting yang akan berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran (Abdillah, 2019: 144).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2017: 297) penelitian R&D digunakan untuk mewujudkan produk pendidikan tertentu, dan melakukan pengujian efektivitas produk tersebut. Model R&D yang dimiliki oleh Sugiyono adalah hasil modifikasi dari pendekatan yang dicanangkan oleh Borg & Gall, tujuannya untuk memperoleh hasil penelitian yang tidak sekadar menitikberatkan pada pengembangan produk pendidikan baru saja melainkan juga memperhatikan tingkat validasi suatu produk untuk diterapkan kepada anak usia 6-9 tahun yaitu akhir taman kanak-kanak dan awal sekolah dasar agar memperoleh suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Permatasari, Nurtamam, & Wulandari, 2018: 73).

Penelitian ini akan melaksanakan 4 dari 10 langkah penelitian dan pengembangan yang dirancang dan dikembangkan oleh Sugiyono (dalam Sohibun & Ade, 2017: 123). Model pengembangan tersebut memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan wawancara, observasi serta menggunakan angket. Angket yang digunakan terdiri dari angket validasi ahli model dan validasi ahli materi, angket tanggapan guru dan angket respon anak

Teknik analisis data

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator ahli materi dan validasi model yang dideskripsikan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa nilai yang diperoleh dari angket validasi materi, validasi model, respon guru, dan tanggapan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model permainan berbasis *outbound* dalam menanamkan karakter tanggung jawab anak. Berikut hasil pengembangan model permainan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggali sebuah informasi melalui observasi dan wawancara dengan guru. Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan pada tanggal mendapatkan data permasalahan yang ada yaitu belum diterapkannya model permainan yang efektif khususnya dalam meningkatkan karakter tanggung jawab yang dimiliki oleh anak. Hal tersebut dikarenakan anak kurang motivasi dan semangat dalam menyelesaikan amanah yang menjadi tanggung jawabnya seperti menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, kurang aktif dan antusias dalam pembelajaran sehingga penanaman karakter tanggung jawab kurang maksimal.

Berdasarkan potensi dan masalah tersebut dapat diketahui bahwa untuk menanamkan karakter tanggung jawab membutuhkan teknik perlakuan yang menarik, menyenangkan, dan bervariasi sehingga dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab anak. Setelah menganalisa masalah yang didapatkan dari observasi dan wawancara peneliti akan membuat model permainan yang akan dijadikan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Model permainan yang dilakukan berbasis permainan *outbound* yang diharapkan dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab pada diri anak. Pendidikan luar ruangan menunjukkan hasil yang efektif dalam mendukung beragam bentuk pembelajaran sosial emosional, termasuk kompetensi kemandirian dan pemahaman diri, keterampilan interpersonal, ketekunan, kepemimpinan, kepercayaan diri dan tanggung jawab serta pengambilan keputusan (Orson et al, 2020)

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sebagai bahan informasi untuk menyusun rancangan produk yang dapat digunakan sebagai solusi atas masalah dalam penelitian. Data yang digunakan oleh peneliti dalam proses penelitian ini, yaitu data diperoleh dari pendapat sampel penelitian melalui observasi, wawancara dan angket. Pada prinsipnya, seseorang meneliti untuk melakukan pengukuran atau suatu objek penelitian tertentu, maka untuk mencapai tujuan penelitian dibutuhkan alat ukur yang akurat. Alat ukur yang dimaksud adalah instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan.

Sebagaimana menurut Sudaryono (2016: 75), poin penting dalam suatu penelitian adalah subjek yang bertindak sebagai instrumen dalam proses pengumpulan data adalah peneliti sendiri. Peneliti disebut juga *human instrument* karena dalam proses penelitian, peneliti yang akan melakukan pengamatan atas proses belajar mengajar di kelas dan di luar kelas. Pada proses pengumpulan data, peneliti perlu mengetahui penyebab kejenuhan siswa dalam belajar dan kurangnya rasa tanggung jawab siswa sebelum adanya produk pengembangan. Perlu juga pendalaman mengenai cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan model permainan berbasis *outbound*. Terjadinya berbagai masalah lain dalam penerapan model permainan untuk pengembangan karakter tanggung jawab siswa, perlu kiranya untuk diidentifikasi dengan

menggunakan metode yang dapat diterapkan untuk mengembangkan model permainan *outbound* tersebut. Sehingga karakter tanggung jawab yang ada pada siswa dapat mengalami peningkatan.

3. Desain produk

Dalam mengembangkan model permainan berbasis *outbound* ini tentu saja harus melalui tahapan-tahapan yang perlu direncanakan terlebih dahulu. Tahapan-tahapan tersebut yaitu:

1) Menetapkan tujuan pengembangan

Tujuan pengembangan model permainan berbasis *outbound* ini yaitu untuk menanamkan karakter tanggung jawab siswa melalui cara yang lebih menarik dan menyenangkan serta tentunya dapat menumbuhkan karakter tanggung jawab siswa.

2) Menyesuaikan permainan dengan karakteristik siswa

Melakukan tinjauan terhadap model permainan dan materi yang sesuai dengan indikator karakter tanggung jawab serta permainan *outbound* juga sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh siswa kelas III Sekolah Dasar yang didukung dengan lingkungan belajar siswa.

3) Menyusun desain model permainan berbasis *outbound*.

Membuat rancangan model permainan berbasis *outbound* yang akan digunakan dalam menanamkan karakter tanggung jawab siswa. Rancangan tersebut dimulai dengan membuat sebuah storyboard yang dilengkapi dengan adanya gambar, langkah permainan dan peraturan permainan, agar siswa mudah untuk memahami dan menangkap konsep permainan yang akan dilaksanakan.

4) Mengumpulkan alat dan bahan yang akan digunakan pada model permainan berbasis *outbound*

Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam permainan *outbound* yang tidak berbahaya dan aman digunakan oleh siswa serta sesuai dengan karakter siswa.

5) Membuat dan merancang permainan berbasis *outbound*

Membuat lima permainan berbasis *outbound* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk menanamkan karakter tanggung jawab.

4. Validasi produk

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli model dan validasi ahli materi. Validasi digunakan untuk mendapatkan model permainan yang valid. 5 model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter tanggung jawab anak, yaitu 1) permainan jemabatan bergoyang, 2) permainan spons berair, 3) permainan ranting kemenangan, 4) permainan bola emas dan 5) permainan sungai berbatu. Hasil dari ahli model validasi dapat dilihat dari tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.

Hasil Penilaian Ahli Model Validasi I

No	Aspek	Jumlah skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Desain produk	22	25	92
2.	Penggunaan model	12	15	80
3.	Kelayakan produk	14	15	93,33
4.	Penyajian model	17	20	85
5.	Keunggulan produk	22	25	85
Jumlah		87	100	87

Dari hasil pengisian angket 1 mendapatkan skor total “87%” dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian mendapatkan komentar dan saran yaitu permainan dilengkapi dengan sebuah peraturan yang bertujuan untuk memperlancar jalannya permainan *outbound*.

Tabel 1.2

Hasil Penilaian Ahli Model Validasi II

No	Aspek	Jumlah skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Desain produk	24	25	96
2.	Penggunaan model	15	15	100
3.	Kelayakan produk	15	15	100
4.	Penyajian model	20	20	100
5.	Keunggulan produk	14	25	96
Jumlah		88	100	88

Dari hasil pengisian angket 2 mendapatkan skor total “88%” dengan kriteria “sangat layak” tanpa adanya revisi. Validasi materi memberikan penilaian dengan mengisi angket serta memberikan saran untuk perbaikan materi. Hasil validasi dilihat pada tabel 1.3 berikut:

Tabel 1.3

Penilaian Validasi Ahli Materi I

No	Aspek	Jumlah skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Kesesuaian	15	20	75
2.	Kelayakan	9	10	90
3.	Penyajian	19	20	95
Jumlah		43	50	86

Dari pengisian angket validasi materi 1 memperoleh skor “86%” dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan pengisian validasi angket materi 1 memberikan saran dan komentar yaitu untuk membuat lembar observasi menyesuaikan dengan indikator tanggung jawab serta memberikan sebuah penjelasan tentang permainan outbound yang akan dilaksanakan.

Tabel 1.4
Penilaian Validasi Ahli Materi II

No	Aspek	Jumlah skor	Skor Ideal	Persentase
1.	Kesesuaian	18	20	96
2.	Kelayakan	10	10	100
3.	Penyajian	20	20	100
Jumlah		48	50	96

Dari pengisian angket 2 validasi materi diperoleh hasil sebesar “96%”. Hal itu berarti bahwa materi yang akan digunakan “sangat layak” tanpa adanya revisi. Ini berarti mendukung bahwa permainan *outbond* bertujuan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh anak melalui berbagai tantangan permainan yang dilakukan di alam dan anak juga akan mendapatkan pengalaman untuk memiliki keterampilan dalam belajar mandiri, mengatasi rasa takut, meningkatkan jiwa sosial, belajar kepemimpinan (Safitri et al, 2020).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini berupa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter tanggung jawab anak. Model permainan yang dihasilkan yaitu 1) permainan jemabatan bergoyang, 2) permainan spons berair, 3) permainan ranting kemenangan, 4) permainan bola emas dan 5) permainan sungai berbatu. Data hasil dari validasi model mendapatkan kriteria sangat layak dan dari ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model permainan berbasis *outbound* untuk menanamkan karakter tanggung jawab yang telah dikembangkan layak untuk di ujicobakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 8(2), 138-147. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i2.1446>
- Ardila, R. M., Nurhasanah, N., & Salimi, M. (2017). Pendidikan Karakter Tanggung Jawab Dan Pembelajarannya di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 0(0), 79–85. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/view/11151>
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153–8160. Retrieved from <https://www.jptam.org/in>
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.142>
- Musbikin, I. (2021). *Penguatan Karakter Kemandirian, Tanggung Jawab, dan Cinta Tanah Air* (Digital ed.). Jakarta: Nusa Media.
- Mustoip, S., Jafar, M., & Zulele. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Nurbaiti, A., Supriyono, S., & Kurniawan, H. (2022). Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Diva the Series. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 373–386. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.9318>
- Orson, C. N., Mc Govern, G., & Larson, R. W. (2020). *How challenges and peers contribute to social-emotional learning in outdoor adventure education programs*. *Journal of Adolescence*, 81(July 2019), 7–18. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2020.02.014>.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandari, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 73-79. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v6i1.4563>
- Prastiwi, V. R. (2021). *Outbound (Pembinaan Kepribadian, Pengembangan Mental, dan Budi Pekerti)* (Digital ed.). Jakarta Timur: PT Perca.
- Safitri, W., Sumardi, S., & Muslihin, H. Y. (2020). pengembangan bahan ajar permainan *fun outbound* mencari harta karun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 96-106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27201>.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121-129. <http://dx.doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1904>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Sukmadinata.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thalia, S., Sit, M., & Sapri. (2018). Pengaruh Permainan *Outbound* Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B di Bandar Klippa. *Jurnal Raudhah*, 06(02). <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v6i2.285>
- Yunaida, H., & Rosita, T. (2018). Outbound berbasis karakter sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(1), 30-37.
- Zakaria. (2021). Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Dasar Di Era Industri 4.0. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan ...*, 4(1), 1–13. <https://stai-binamadani.ejournal.id/jurdir/article/view>