

Kegiatan *outbond* sebagai media pendidikan karakter Pancasila pada pendidikan anak usia dini

Lusila Andriani Purwastuti
Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta Indonesia
Email: lusila_ap@uny.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mengkaji media pembelajaran pendidikan karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip belajar pada anak usia dini. *Outbond* dapat dipakai sebagai media pembelajaran karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Outbond* sebagai media pembelajaran karakter pada hakikatnya merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan prinsip bermain sambil belajar, *experience learning*, yang disesuaikan dengan aspek perkembangan anak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan mengikuti model dari Thiagarajan yang terdiri atas *define, design, development, dan disseminate*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *outbond* di PAUD diadaptasi dari permainan *outbond* yang biasa dipakai di tempat-tempat rekreasi yang disisipkan pada tema dan sub tema pembelajaran. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran di TK yang terdiri atas pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan *outbond* untuk PAUD terdiri atas permainan Meraih Bintang, Rantai Cinta, Mempertahankan Benteng, Membangun Mercusuar, dan Maze Keadilan Sosial. Kelima bentuk permainan ini merupakan pembelajaran yang memuat nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, nasionalisme, demokrasi, dan kesejahteraan. Selain itu pembelajaran *outbond* ini juga memuat nilai-nilai kerja sama, empati, toleransi, kepemimpinan, dan tahan uji menghadapi tantangan. *Outbond* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk pendidikan karakter bangsa bagi anak usia dini.

Kata Kunci: *Outbond*, media, pendidikan karakter, Pancasila.

Outbond activities as a media for Pancasila character education in early childhood education

Abstract: This study aims to examine character education learning media that are in accordance with the principles of learning in early childhood. Outbound can be used as a character learning medium in Early Childhood Education. Outbound as a character learning medium is an essentially learning approach that uses the principle of playing while learning, *experience learning*, which is adapted to aspects of child development. This research is a research and development following the model of Thiagarajan which consists of *define, design, development, and disseminate*. The results of this study indicate that outbound in early childhood education is adapted from outbound games commonly used in recreational places which are embedded in learning themes and sub-themes. Learning activities are adapted to learning in kindergarten which consists of an introduction, core, and closing. Outbound activities for PAUD consist of games Reaching for the Stars, Chain of Love, Defending the Fort, Building a Lighthouse, and Maze of Social Justice. The five forms of this game are learning that contains the values of divinity, humanity, nationalism, democracy, and welfare. Apart from that, outbound learning also includes the values of cooperation, empathy, tolerance, leadership, and being able to stand the test of facing challenges. Outbound is an effective learning media for national character education for early childhood.

Keyword: *Outbond*, media, character education, Pancasila.

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar dan ideologi bangsa merupakan acuan nilai dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pancasila pada saat ini diduga mengalami

stagnasi epistemologis. Salah satu dampak serius yang terjadi yaitu hilangnya acuan moralitas hidup bersama yang ditandai dengan munculnya berbagai konflik yang mengatasnamakan "SARA". Pancasila

sudah tidak lagi digunakan sebagai acuan dalam sistem etika politik, sehingga berbagai sistem kehidupan: politik, ekonomi, sosial-budaya semakin menjauh atau tidak senafas dengan nilai-nilai Pancasila.

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengembalikan Pancasila ke dalam proses pendidikan sekolah tidak boleh dilakukan dengan cara indoktrinasi tetapi melalui inkulkasi nilai. Artinya, pembudayaan nilai-nilai Pancasila tanpa paksaan, tetapi mentransformasikan nilai-nilai Pancasila menjadi perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari (Habibi, 2011).

Pembudayaan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa pada saat ini menjadi urgen dan menemukan relevansinya dalam masa reformasi dan zaman disrupsi karena kemajuan teknologi dan informasi. Nilai-nilai Pancasila harus dikembalikan melalui sekolah atau pendidikan sejak dini di taman kanak-kanak (TK).

Pembudayaan nilai-nilai Pancasila dapat dikatakan sebagai pendidikan karakter bangsa (Perpres No. 87 Tahun 2017). Pendidikan karakter yang demikian tentunya memerlukan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penting ditemukan media pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini yang menggunakan prinsip belajar sambil bermain (Hurlock, 2005, p. 320), belajar melalui pengalaman, dan pembelajaran yang tematik (Kurikulum PAUD). Dalam pandangan Claxton (Ratnasari, 2005) media pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk hal tersebut yaitu *outbond*.

Penelitian ini bertujuan mengkaji model media pembelajaran pendidikan karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip belajar pada anak TK. Sebuah adaptasi *outbond* dapat dirancang sebagai media pendidikan karakter untuk Anak Usia Dini. Dengan penelitian ini diharapkan akan ditemukan media pembelajaran *outbond* yang layak dan tepat untuk menanamkan karakter pada anak usia dini berbasis nilai-nilai Pancasila.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan mengikuti model dari Thiagarajan yang terdiri atas *define, design, development, dan disseminate* (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974). Penelitian ini baru sampai pada tahap *development* yang menghasilkan *prototype* model integrasi nilai-nilai Pancasila sebagai basis pendidikan karakter model Indonesia pada kegiatan *outbond*. Data diperoleh melalui: FGD, wawancara, observasi, dokumentasi. Analisis data mengikuti model interaktif Miles & Huberman (2010) meliputi: pengumpulan data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Pada tahap *development* ini penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak yang berada di daerah pesisir pantai Glagah, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta dengan pertimbangan daerah tersebut agak jauh dari pusat pemerintahan dan perguruan tinggi sehingga kurang mempunyai akses untuk pengembangan pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

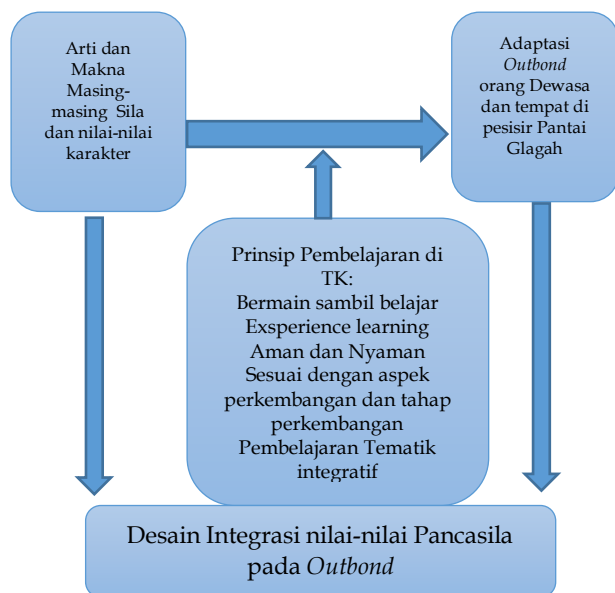
Prinsip-prinsip Pengembangan *Outbond* sebagai Media Pembelajaran

Nilai-nilai karakter kebangsaan yang akan diintegrasikan merupakan nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, nasionalisme, demokrasi, dan keadilan sosial, serta nilai watak yang lain yaitu tanggung jawab, kemandirian, kerja sama, empati, dan kepemimpinan. Selanjutnya diadaptasi jenis-jenis kegiatan *outbond* yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif, Bahasa, sosial-emosional, motorik anak TK. Selain itu dipertimbangkan adaptasi *outbond* ini dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu belajar sambil bermain, *experience learning*, aman dan nyaman, serta tematik integratif. Prinsip-prinsip ini menjadi panduan dan acuan penyusunan model pengembangan *outbond* sebagai media pembelajaran pendidikan karakter di TK.

Berdasarkan nilai-nilai karakter yang telah dipilih dan karakteristik pembelajaran

TK maka disusunlah draf model *outbond* sebagai media pembelajaran *outbond*. Hal ini penting dilakukan untuk menemukan model adaptasi *outbond* yang cocok sebagai media pendidikan karakter. Model pengembangan ini menjadi sebuah inovasi pembelajaran di luar kelas yang lebih variatif. Selain itu, model ini juga memberi layanan tentang kebutuhan gaya belajar anak yang audio, visual, dan kinestetik.

Adaptasi *outbond* ini berisi kegiatan yang anak-anak di dalamnya harus mendengar instruksi atau perintah guru, anak belajar melihat dari teman satu team atau team yang lain menyelesaikan masalah, dan yang paling menonjol dalam pembelajaran ini adalah anak melakukan aktivitas. Ketiga gaya belajar ini secara terpadu ada pada adaptasi *outbond* yang dikembangkan. Kegiatan adaptasi *outbond* ini juga merupakan sebuah pendidikan karakter yang tidak hanya teori saja, tetapi anak mempraktikkannya, walaupun dalam bentuk imitasi dari perilaku nyata. Selain itu, anak juga berimajinasi seolah-olah mereka berperan sebagaimana perilaku orang yang diperankannya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Adaptasi *Outbond* sebagai Media Pendidikan Karakter.

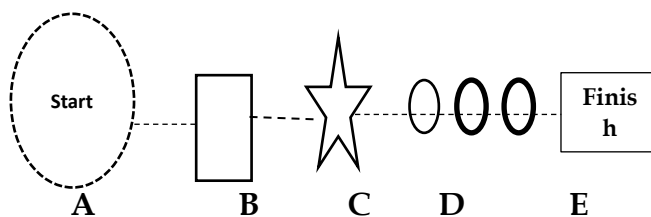
Permainan-permainan *outbond* sebagai media pembelajaran pendidikan karakter Pancasila

Beberapa permainan *outbond* yang digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter Pancasila di antaranya sebagai berikut

1. Permainan “Mencapai Bintang.”

Permainan ini mengandung nilai Ketuhanan Yang Maha Esa (Sila I Pancasila). Kompetensi dasar yang akan dicapai yaitu: 1) mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya; 2) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain; 3) mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya); 4) menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya); 5) memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 6) menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 7) mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus; 8) menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus; 9) mengenal berbagai karya dan aktivitas seni; dan 10) menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004).

Rancangan permainan/*outbound* Meraih Bintang adalah sebagai berikut. Pemain tiap regu terdiri atas 6 orang anak dan 1 orang pembimbing. Gambaran permainannya adalah sebagaimana tampak pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Rute Permainan Meraih Bintang

Aturan Permainannya sebagai berikut. 1) Permainan dimainkan secara berkelompok, dan lebih seru ketika dua kelompok saling bertanding. Setiap kelompok terdiri dari 6 orang pemain dan seorang pembimbing. Permainan diawali dengan menentukan anggota kelompok; 2) Bila kelompok sudah terbentuk, maka permainan dimulai dengan memposisikan para pemain di tempat masing-masing. Setiap pemain akan mendapatkan tugas yang berbeda; 3) Pemain 1 berada di posisi titik A yakni titik *start*. Ketika wasit memberi aba-aba: "1,2,3 mulai!", maka pemain 1 harus berlari kecil mengikuti garis lingkaran untuk melakukan pemanasan. Setelah satu putaran penuh, maka ia harus mengambil ember kecil dan sebatang kayu. Kayu diselipkan di bawah jinjingan ember kecil dan kedua ujungnya dipegang seperti mencengkeram stang sepeda. Selanjutnya pemain 1 harus melakukan gerakan kaki *engklek* untuk mencapai titik B; 4) Sampai di titik B, pemain 1 menyerahkan ember kepada pemain 2. Pemain 2 bertugas menyortir benda berupa kerang, batu kerikil, manik-manik, miniset. Benda-benda yang merupakan benda ciptaan Tuhan harus dimasukkan ke dalam ember kecil. Setelah selesai, maka pemain 2 menyerahkan ember kecil kepada pemain 1 untuk melanjutkan perjalanan menuju titik C yakni titik Bintang; 5) Sampai di titik C, pemain 1 menyerahkan kayu kepada pemain 3. Pemain 3 bertugas menggambar bintang dan menempatkan satu kerang pada ujung-ujung sudut bintang. Setelah selesai, pemain 1 membawa tongkat ke titik D dan menyerahkan kepada pemain 4. Setelah menerima tongkat, pembimbing membisikkan kalimat "Ke-Tuhanan Yang Maha Esa" kepada pemain 4 dan pemain 4 membisikkan kalimat yang sama kepada pemain 5 sambil memberikan tongkat. Dilanjutkan pemain 5 membisikkan kalimat yang sama kepada pemain 6 sambil memberikan tongkat. Pemain 6 mengucapkan kalimat yang didengarnya keras-keras sambil mengangkat tongkat tinggi-tinggi; dan 6) Kelompok yang lebih dahulu menyelesaikan permainan

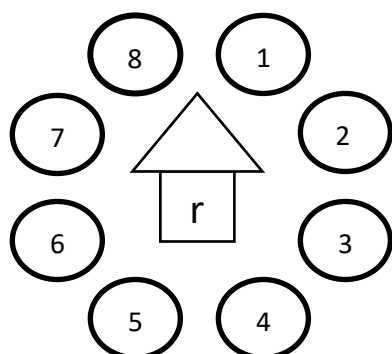
dinyatakan sebagai pemenang, dan akan mendapatkan hadiah bintang emas. Kelompok yang kalah mengucapkan selamat kepada pemenang dan kelompok yang menang mengucapkan terimakasih.

Nilai-nilai Sila I yang terkandung dalam permainan ini sebagai berikut. 1) Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa, meyakini bahwa Tuhan itu ada dan memiliki sifat yang sempurna; 2) Tuhan Yang Maha Esa adalah Pencipta alam semesta; 3) Tuhan memiliki sifat Maha Kuasa, Pencipta benda-benda di alam semesta yang tidak dapat dibuat oleh manusia; 4) Ciptaan Tuhan Sangat Indah, unik dan berbagai macam wujud; 5) Hormat menghormati dan bekerja sama antar pemeluk agama; 6) Bekerja sama diantara sesama Ciptaan Tuhan; 7) Menjalankan semua perintah-Nya dan Menjauhi semua larangan-Nya; dan 8) Beribadah menurut agama dan keyakinan-Nya.

2. Permainan "Rantai Cinta".

Permainan ini mengandung nilai kemanusiaan yang adil dan beradab. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah sebagai berikut. 1) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya; 2) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya; 3) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain; 4) Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya; 5) Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi); 6) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh; 7) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus; dan 8) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus; 9) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004).

Permainan “Rantai Cinta” adalah permainan beregu yang beranggotakan 8 orang anak. Gambar permainannya tampak pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Permainan “Rantai Cinta”

Aturan permainan “Rantai Cinta” sebagai berikut. 1) Permainan dimainkan secara berkelompok, dua kelompok bisa saling bertanding. Satu kelompok terdiri atas 8 pemain; 2) Permainan diawali dengan mendengarkan cerita dari guru. “Pak Hasan adalah seorang nelayan. Suatu hari bencana gempa menimpa lingkungan tempat tinggalnya. Seluruh anggota keluarganya selamat, namun rumah Pak Hasan hancur dan tak bisa ditinggali. Warga desa saling bergotong-royong untuk membangun kembali rumah Pak Hasan”; 3) Permainan dimulai, 8 pemain membentuk lingkaran, masing-masing pemain melipat kedua tangan di depan dada dan saling berkaitan dengan pemain lainnya sehingga membentuk rantai yang kuat; 4) Pemain pertama membawa keranjang berisi batu kerikil dan kulit kerang. Permainan dimulai, pemain pertama mengambil kulit kerang maupun batu kerikil satu persatu dan memberikannya kepada pemain di sebelahnya. Setiap pemain menerima kulit kerang maupun batu kerikil dengan tangan kanan, dan menyerahkan kepada pemain di sebelahnya dengan tangan kanan juga; 5) Rantai tangan tidak boleh terputus selama permainan berlangsung. Tangan kiri berfungsi sebagai penguat rantai; 6) Kerang atau batu kerikil tidak boleh jatuh, kalau jatuh tidak boleh diambil dan melanjutkan dengan kulit kerang atau batu kerikil berikutnya; 7) Setiap tangan hanya boleh menggenggam 1 kulit kerang atau satu batu

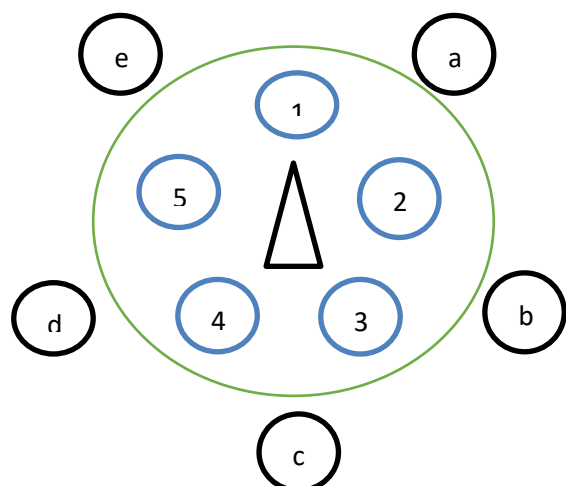
kerikil; 8) Pemain 8 membawa keranjang untuk menerima kulit kerang maupun batu kerikil, dan menyusun kulit kerang untuk mengisi pola gambar atap rumah hingga penuh. Ia juga harus menyusun batu kerikil menurut garis membentuk dinding rumah dan menyusun sisa batu kerikil menjadi bentuk huruf “r” di tengah tembok rumah; dan 9) Kelompok yang menyelesaikan permainan lebih cepat dan tepat dinyatakan sebagai pemenangnya.

Permainan “Rantai Cinta” mengandung nilai-nilai kemanusiaan yang adil dan beradab, yaitu: 1) manusia memiliki hak dan martabat yang sama dan sejajar; 2) manusia merupakan makhluk sosial, sudah sepatutnya peduli terhadap orang lain; 3) menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, berlaku adil terhadap sesama; 4) memiliki rasa solidaritas dan tenggang rasa yang tinggi terhadap sesama; dan 5) bersama sesama yang berbeda membangun kemanusiaan.

3. Permainan “Benteng Pertahanan.”

Permainan ini mengandung nilai-nilai Persatuan Indonesia. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah: 1) mengenal kegiatan beribadah sehari-hari; 2) melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa; 3) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab; 4) memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 5) menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal); 6) mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif; 7) menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif; 8) mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus; 9) menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus; dan 10) memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004).

Rancangan permainan didesain dengan pemain tiap regu adalah 5 orang anak. Gambaran permainannya tampak seperti pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Permainan Benteng Pertahanan

Aturan Permainan Benteng Pertahanan sebagai berikut. 1) Setiap kelompok terdiri dari 5 orang pemain; 2) Sebelum memulai bermain, semua pemain berdoa terlebih dahulu; 3) Permainan diawali dengan suit. Kelompok menang akan menjadi penyerang dan kelompok yang kalah akan menjadi penjaga yang bertugas melindungi mercusuar dari serangan musuh yang berusaha menghancurkan mercusuar; 4) Mercusuar terbuat dari pasir berada di tengah lingkaran. Para penjaga mercusuar berdiri di dalam lingkaran dengan posisi mengelilingi mercusuar, menjaga agar mercusuar tidak roboh terkena hantaman bola/bom; 5) Tim penyerang berada di luar lingkaran dan masing-masing pemain memegang bola dari daun kelapa. Setiap penyerang berusaha menghancurkan mercusuar dengan melemparkan bola/bom ke arah mercusuar. Bila bola yang dilempar keluar lingkaran, maka bola boleh digunakan untuk menyerang lagi, namun apabila bola berhenti di dalam lingkaran maka bola boleh diambil oleh tim penjaga untuk menembak penyerang. Penyerang yang tertembak tidak boleh menyerang lagi. Tim penyerang hanya boleh berlari mengelilingi lingkaran, termasuk ketika akan dibidik untuk ditembak; dan 6) Apabila mercusuar telah berhasil dirobokan oleh musuh, maka gantian tim penyerang yang membangun mercusuar dan melindunginya dari serangan lawan.

Nilai-nilai nasionalisme yang terkandung dalam permainan ini sebagai berikut. 1) Menempatkan kepentingan, keselamatan, persatuan dan kesatuan bangsa di atas kepentingan diri sendiri dan golongan; 2) Mempunyai rasa cinta tanah air, bangsa serta negara dengan cara rela berkorban demi kepentingan bangsanya sendiri; 3) Mengakui keanekaragaman budaya suku bangsa dan mendorong bangsa Indonesia menuju persatuan dan kesatuan; 4) Kerja sama untuk mempertahankan negara-bangsa dari serangan pihak luar; 5) Mencintai dan membela tanah airnya; dan 6) Membangun secara bersama tanah tumpah darahnya.

4. Permainan "Membangun Mercusuar."

Permainan ini mengandung nilai-nilai kerakyatan atau demokrasi. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah sebagai berikut. 1) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya; 2) Mengenal emosi diri dan orang lain; 3) Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar; 4) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 5) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 6) Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi); 7) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh; 8) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus; 9) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus; dan 10) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estesis (Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004).

Permainan *outbond* "Membangun Mercusuar" dilakukan dengan membentuk dua regu dan setiap regu terdiri atas 5 orang anak. Aturan permainannya dapat dijelaskan sebagai berikut. 1) Permainan diawali dengan membentuk dua regu; 2) Dengan aba-aba "1,2,3...mulai!" kedua regu yang masing-masing beranggotakan 5

orang tersebut langsung berlari mencari benda yang bisa dimanfaatkan untuk membuat mercusuar. Benda-benda tersebut disusun tinggi dan tak boleh roboh; 3) Merencanakan secara musyawarah strategi mendirikan mercusuar. Baik terkait bahan yang akan digunakan dan cara supaya tujuan pendirian mercusuar yang kokoh bias terwujud; 4) Tugas mereka adalah membangun mercusuar setinggi mungkin dari benda apapun yang ditemui di tepi pantai; 5) Kedua Regu harus menyelesaikannya dalam waktu 15 menit; dan 6) Regu yang membangun mercusuar lebih tinggi dan tidak roboh akan dinyatakan sebagai pemenang.

Nilai-nilai sila keempat dari Pancasila yang terkandung di dalam permainan tersebut sebagai berikut. 1) Rakyat Indonesia merupakan warga negara yang memiliki hak, kewajiban dan kedudukan yang sama; 2) Asas kekeluargaan digunakan untuk melakukan musyawarah serta mufakat; 3) Mengutamakan segala kepentingan bersama dan kepentingan bangsa melebihi kepentingan diri sendiri dan golongan; 4) Melakukan musyawarah dalam mengambil keputusan yang menyangkut banyak orang; 5) Gotong royong dalam menyelesaikan semua persoalan bersama; dan 6) *Legowo* (rela hati) menerima keputusan bersama.

5. Permainan "Maze Sosial"

Permainan "Maze Sosial" ditanamkan dalam diri anak agar mempunyai pengalaman dalam menerapkan sila kelima Pancasila, yaitu Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Kompetensi yang akan dicapai dalam permainan ini adalah sebagai berikut. 1) Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia; 2) Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia; 3) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya; 4) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 5) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal); 6) Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif; 7)

Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif; 8) Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus; 9) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus; dan 10) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis (Direktorat Pendidikan TK dan SD, 2004).

Rancangan permainan "Maze Sosial" dilakukan beregu dan setiap regu terdiri atas 5 orang anak. Aturan permainan adalah sebagai berikut. 1) Permainan ini tidak ditandingkan antar regu; 2) Pembentukan regu bertujuan untuk membangun kerja sama antar anggota; 3) Permainan diawali dengan membentuk regu beranggotakan 5 anak; 4) Pemain pertama merupakan pemain yang berjalan dari garis *start*. Ia harus menyusuri jalan (maze di atas pasir) untuk mencapai bendera. Ia dibekali dengan sepotong roti. Di tengah perjalanan, ia akan bertemu dengan pemain 2 yang berperan sebagai orang yang sedang mendapatkan musibah gempa dan rumahnya roboh menghalangi jalan. Pemain 1 harus membantu membangun rumah agar bisa melanjutkan perjalanannya; 5) Setelah rumah selesai dibangun, pemain 1 melanjutkan perjalanan, bila bertemu jalan yang terputus, maka ia harus berputar dan mencari jalan lain; 6) Pemain 1 akan bertemu dengan pemain 3 dan 4 yang tergeletak di tengah jalan. Mereka adalah para pengungsi yang kelaparan. Jika pemain 1 memberikan rotinya dan dibagi 2 sama besar, maka pemain 3 dan 4 akan bangun dan jalan bisa dilalui. Jika pemain 1 membagi rotinya tidak sama besar, maka pemain yang mendapatkan potongan roti yang kecil masih kelaparan dan tidak bangun sehingga jalan tidak bisa dilalui; 7) Setelah bisa melalui pemain 3 dan 4, pemain 1 masih harus melanjutkan perjalanan. Selanjutnya ia akan bertemu dengan pemain 5 yakni nelayan yang baru saja memanen kerang, namun kerangnya berhamburan terserak di jalan. Pemain 1 harus membantu memungut kerang-kerang sambil menghitungnya dan dimasukkan ke dalam keranjang; dan 8) Setelah mampu

melewati pemain 5, pemain 1 boleh berlari untuk mencapai bendera merah putih, semua anggota regu datang dan menyanyikan lagu Indonesia Raya.

Di dalam permainan ini anak usia dini ditanamkan nilai-nilai keadilan social sebagai berikut. 1) Semua manusia memiliki derajat yang sama di mata hukum; 2) Mencintai segala jenis pembangunan demi kemajuan bangsa; 3) Tidak membedakan manusia berdasarkan derajat dan golongan; 4) Adil dan bijaksana dalam segala tindakan; 5) Berbuat baik, saling membantu dan gotong royong; 6) Menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban; 7) Menghormati hak-hak orang lain; dan 8) Suka memberi pertolongan kepada orang lain.

Itulah lima permainan yang dilakukan dalam *outbond*. Dari kelima jenis permainan *outbond* untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak telah mencerminkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi nilai utama di dalam pendidikan karakter bangsa.

Outbond merupakan media pendidikan karakter bagi anak-anak. Permainan dan perlombaan dalam *outbond* tersebut disisipi nilai-nilai karakter. Dengan *outbond* ini peserta didik yang sebelumnya tidak saling kenal kemudian saling mengenal dan akhirnya tumbuh kebersamaan dan persatuan. Metode *outbond* ini adalah salah satu media untuk menumbuhkan nilai-nilai Ketuhanan (religius), kemanusiaan, kebersamaan, kesatuan, gotong royong, di tengah kemajemukan dan perbedaan-perbedaan. Terlebih lagi mendidik anak usia dini bukanlah perkara mudah (Indrawati & Nugroho, 2006). Namun, pendidikan anak usia perlu dikembangkan terus (Anwar & Ahmad, 2007) seiring dengan bonus demografi Indonesia.

Pembelajaran *outbond* di tingkat TK selama ini mendapat kesulitan dengan tidak tersedianya prasarana yang memadai dan kemungkinan pembiayaan yang sangat besar untuk operasional pembelajaran. Kini keadaan yang sangat dilematis dihadapi oleh komunitas guru. Di satu sisi, materi kurikulum fisik dan motorik siswa

menggariskan bahwa olahraga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang layak dilaksanakan. Asumsi dasar bahwa pembelajaran *outbond* mendukung pertumbuhan dan perkembangan siswa melalui aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Namun, pada sisi lain seperti strata sekolah, penyediaan dana, waktu pembelajaran, ketersediaan tenaga ahli, dan berbagai macam alasan menjadi faktor penghambat terlaksananya pembelajaran *outbond* bagi siswa di sekolah khususnya PAUD/TK.

Dengan terlaksananya pembelajaran *outbond* sebagai media pembelajaran karakter, semakin banyak bentuk-bentuk aktivitas jasmani atau olahraga yang semakin populer di kalangan masyarakat luas, di antaranya adalah kegiatan olahraga di alam terbuka atau sering disebut dengan *outbound* yang saat ini sedang berkembang pesat di masyarakat Indonesia. Melalui kegiatan *outbound* para pengusaha, pekerja kantor, pegawai negeri atau swasta bertujuan untuk memperoleh kesenangan mental atau jiwa. Selain itu, juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Banyak jenis dan macam pelatihan yang ditawarkan pada anak sekolah, salah satu contohnya yang sedang mengalami ketenaran pada saat ini yakni bentuk pelatihan yang dirancang hanya menggunakan aktivitas di alam terbuka di luar ruangan, bermain, dan berpikir atau mengamati hal-hal yang ada dalam aktivitas permainan yang kemudian dipakai dalam aktivitas kehidupan. *Outbound* hanya akan efektif bila dilaksanakan dengan baik, yakni mampu memberikan nilai-nilai disiplin, cinta tanah air/lingkungan.

Kompetensi seseorang bisa ditingkatkan melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menumbuhkan karakter baik dari anak usia dini. Namun, *outbound* menurut Claxton (Ratnasari, 2005) tidak boleh memaksa peserta yang tidak berani melakukan kegiatan tertentu dalam. Tempat *outbound* yang tepat akan mendukung kesuksesan sebuah kegiatan *outbound*. *Outbond* kali ini

memilih pesisir sebagai tempatnya sehingga bisa memberikan nilai positif berupa pengembangan manusia yang kontekstual dengan Indonesia sebagai negara maritim.

Claxton (Ratnasari, 2005) menambahkan, setelah mengikuti kegiatan ini, peserta diharapkan dapat: 1) saling memahami dan saling pengertian/peduli dengan orang lain, 2) belajar membangun kepercayaan diri dan mempercayai kepada yang lain, 3) belajar memimpin dan dapat dipimpin oleh orang lain, 4) belajar membuat keputusan dengan cepat, tepat, cermat dan bijaksana, 5) belajar membangun tim kerja yang cakap dan handal, 6) memahami arti penting kerja sama kelompok dalam lingkungan kerja, 7) memahami pola pikir sistimatis dalam menyelesaikan masalah kelompok, 8) memahami berbagai tehnik pengembangan kerja sama kelompok, 9) membangun individu dalam kelompok secara lebih energik, 10) mendorong individu dalam menghadapi tantangan kelompok yang ada, 11) mampu memecahkan masalah secara kreatif, dan 12) melatih mental dan keberanian mengambil resiko untuk suatu tujuan.

Setelah melaksanakan *outbond* anak-anak akhirnya semakin senang sehingga pembelajaran itu bisa dirasakan tidak begitu membebani bagi anak-anak. Seperti telah disebutkan di atas, *outbond* mengajarkan kebersamaan dan tanggung jawab, karena satu pemain melakukan kesalahan atau pelanggaran, seluruh anggota tim harus ikut menanggung konsekuensinya. Pembelajaran *outbond* selalu mengandung unsur kebersamaan dan kerja sama dalam kelompok. Beberapa anak tidak lagi bermain sendiri atau hanya bersandar selalu pada orang tuanya, namun mulai menjalin interaksi dengan temannya. Anak juga mengenal sportivitas dalam bermain secara bersama-sama. Jiwa sosial anak semakin berkembang, melatih kesabaran, keberanian, kerja sama, tanggung jawab, jujur dan sportif. Selain itu, mereka juga lebih peduli terhadap temannya. Misalnya ada temannya yang jatuh saat pembelajaran *outbond*

berlangsung, mereka akan menolong. Punya rasa empati terhadap temannya.

Model evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran *outbond* berupa observasi atau pengamatan, unjuk kerja dan ada catatan-catatan tersendiri yang dicantumkan di RPS-nya. Di akhir kegiatan, guru mengevaluasi, menanyakan kepada anak, apa yang dipelajari hari ini dari *outbond* tersebut dan bagaimana kesan anak-anak terhadap *outbond* tersebut.

Pembelajaran *outbond* di Taman Kanak-kanak pada awalnya mungkin saja tidak menarik minat sebagian anak untuk ikut serta dalam *outbond* yang sedang berlangsung, sementara anak-anak lain tampak sangat antusias. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, baik faktor internal maupun eksternal. Dari faktor internal misalnya saja anak tersebut merasa sedang tidak enak badan sehingga enggan bergabung dalam pembelajaran *outbond* terutama yang melibatkan aktivitas fisik motorik kasar. Selain kondisi fisik yang sedang tidak fit, keengganan untuk bergabung dalam beberapa aktivitas ini juga bisa disebabkan karena anak merasa asing dengan *outbond* tersebut dan mereka belum bisa merasakan asyiknya permainan tersebut. Ketidaktertarikan ini bisa disebabkan karena anak terbiasa bermain dengan mainan modern keluaran pabrik atau dikarenakan orang tuanya tidak pernah memperkenalkan pembelajaran *outbond* yang sarat dengan nilai-nilai positif tersebut kepada anak-anaknya. Perubahan jaman dan teknologi memang sedikit banyak ikut berpengaruh. Tayangan televisi, aplikasi *game* pada computer atau *smartphone*, dan berbagai mainan modern keluaran pabrik memang tampak lebih menarik. Faktor eksternal inilah salah satu penyebab anak kini tak lagi tertarik untuk berkumpul bersama teman sebaya untuk sekedar melakukan permainan. Faktor eksternal lainnya yang membuat anak tidak terbiasa melakukan permainan adalah tidak tersedianya lahan atau tanah lapang. Pembelajaran *outbond* merupakan salah satu cara bersosialisasi yang memang diperlukan dalam proses perkembangan

anak. Dalam pembelajaran *outbond* sarat dengan nilai kejujuran, kebersamaan, kekompakan, kerja sama, keuletan dan olah fisik. Permainan modern bisa membuat anak-anak mengalami kekurangan komunikasi dengan teman sebayanya atau lebih ke sifat individualistik sehingga anak bisa menjadi canggung ketika harus benar-benar membaur dalam pergaulan nyata dengan teman sebaya.

Membangun karakter bangsa adalah satu-satunya solusi yang tepat dalam menghadapi krisis moral saat ini. Membangun karakter pada anak dapat diinternalisasikan melalui berbagai permainan (Rukiyati & Andriani, 2016). Salah satunya adalah permainan dalam *outbond*. Permainan dalam *outbond* merupakan daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (*intellect*), dan tubuh anak". Pendidikan merupakan wahana utama untuk menumbuh kembangkan karakter yang baik.

Pendidikan, bertujuan menjadikan generasi muda yang unggul, memiliki moral yang baik, tangguh dan mempunyai daya saing serta memberikan ruang-ruang baru dan penyegaran yang komprehensif bagi remaja, terutama di lingkungan sekolah (Perpres No. 87 Tahun 2017). Secara tepat dan cepat untuk mengontrol siswa menjadi lebih peka dan humanis. Pendidikan tak hanya diartikan sebagai penanaman nilai melalui pendidikan formal. Seperti dalam menanamkannya dapat menggunakan cara-cara mengasyikan yang dapat mengasah kreativitas dan imajinasi, salah satunya melalui pembelajaran *outbond*. Dengan diimplementasikannya *outbond* pada anak, dapat merangsang kreativitas dan olah rasa anak-anak. Pembelajaran *outbond* yang kontekstual dengan dunia anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Di samping itu, pembelajaran *outbond* lahir dari hasil kreativitas yang bersumber pada nilai-nilai kearifan lokal, karena media

yang digunakan kontekstual dengan pengetahuan dan barang-barang lokal yang ditemui anak di tempat itu. Hal itu merupakan sebuah manifestasi kebudayaan setiap orang dan kelompok yang mengarah pada segala perbuatan manusia, seperti cara menghayati kehidupan. Pembelajaran *outbond* memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Pertama, pembelajaran *outbond* itu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Pemain harus bisa menafsirkan, mengkhayalkan, dan memanfaatkan beberapa benda yang akan digunakan dalam bermain sesuai dengan yang diinginkan. Tanpa daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi, kerang dan batu-batuan di sekitar pantai, misalnya, tidak mungkin bisa dipakai sebagai bahan untuk membuat asesoris bangunan rumah yang artistik oleh seorang anak. Karakteristik kedua, *outbond* dominan melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Tidak mengherankan, jika hampir setiap *outbond* begitu banyak anggotanya. Sebab, selain mendahulukan faktor kegembiraan bersama, *outbond* ini juga mempunyai maksud lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antarpemain (potensi interpersonal). Ketiga, *outbond* memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu yang dapat membangun jiwa positif dalam diri anak tersebut (Ratnasari, 2005).

Outbond dapat dijadikan salah satu *basis* atau dasar dalam pembentukan karakter bangsa, yang tidak mengabaikan nilai-nilai sosial seperti toleransi, kejujuran, kebersamaan, kegotongroyongan, saling membantu dan menghormati, cinta tanah air dan sebagainya. Pendidikan akan melahirkan pribadi unggul yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja namun memiliki karakter luhur (UU Sisdiknas). Nilai luhur seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan dan kemampuan teknis dan kognisinya (*hard skill*) saja, tetapi lebih oleh

kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*) (Perpres No. 87 Tahun 2017). Jadi, jelaslah bahwa pembelajaran *outbond* merupakan wahana untuk menumbuhkembangkan karakter yang baik dan manusiawi.

Pemberian pembelajaran karakter yang baik dimulai sejak anak tersebut lahir, dilaksanakan dalam keluarga dan diteruskan oleh sekolah. yang dimulai melalui PAUD/TK (Perpres No. 87 Tahun 2017). Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah yang berada dalam ruang lingkup PAUD, yang tujuannya adalah mempersiapkan anak-anak sebelum mengikuti pendidikan dasar (UU No. 20 Tahun 2003). Pembelajaran di dunia Taman Kanak-kanak (TK) jelas berbeda dengan proses pembelajaran pendidikan dasar karena pembelajaran Taman Kanak-kanak (TK) adalah pembelajaran yang dilakukan melalui permainan sehingga membuat anak-anak merasa nyaman dan menyenangkan. Jenis permainan/*outbond* yang disisipkan pada proses pembelajaran dapat melalui permainan fisik, bermain peran, lagu anak-anak, dan bermain dengan benda-benda dan berpartner, tidak sendirian dengan memainkan benda elektronik. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan karakter mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka. Media pembelajaran (Sungkono, 1988) pun dapat disesuaikan dengan jati diri dan budaya bangsa, yakni melalui pembelajaran *outbond*. *Outbond* mampu menstimulasi berbagai aspek-aspek perkembangan anak yaitu: motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, spiritual, ekologis, dan nilai-nilai/moral.

Outbond sebagai media pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan di sekolah yang mengarah pada pencapaian pembentukan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai standar kompetensi kelulusan. Melalui *outbond* diharapkan

peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari, memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakhlak mulia, kompetensi akademik yang utuh dan terpadu, sekaligus memiliki pribadi Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rukiyati et al. (2018, p. 20) bahwa nilai-nilai Pancasila menjadi nilai utama di dalam pendidikan karakter. Oleh karena itu, upaya menggali, melestarikan dan mengembangkan pembelajaran *outbond* adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Pembelajaran *outbond* sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui *outbond*. Namun, lebih penting dari itu adalah mendidik karakter agar anak menjadi orang baik atau orang yang bermoral. Hasil penelitian Sonnentag, McManus, & Wadian (2019, p. 412) menyimpulkan ketika moralitas dipandang penting dan sentral bagi identitas individu, pilihan moral (baik) cenderung muncul meskipun ada peluang untuk berperilaku tidak bermoral. Sejalan dengan pernyataan Goodman (2018, p. 8) bahwa nilai-nilai kebajikan tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan kualitas hidup, tetapi lebih dari itu agar manusia mempunyai martabat dan terhormat.

SIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Komponen-komponen pembelajaran yang dibutuhkan dalam integrasi nilai-nilai dalam *outbond* sebagaimana digunakan dalam *experience learning* dan *learning by doing*. Pendekatan pembelajaran menggunakan tematik integratif. Lingkungan pantai merupakan media dan sumber belajar siswa. *Outbond* merupakan media pembelajaran karakter Pancasila yang

didesain dengan aman, nyaman, dan menantang. Selain itu integrasi nilai-nilai Pancasila melalui *outbond* juga merupakan pembelajaran sosial-emosional siswa (menguatkan jiwa kepemimpinan, kerja sama, toleransi, kreativitas, musyawarah, pemecahan masalah).

2. Desain integrasi nilai-nilai karakter pada *outbond* merupakan adaptasi dari *outbond* yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini dengan menggunakan area laguna di tepi pantai. Integrasi setiap sila Pancasila didesain dalam permainan: Meraih Bintang (sila pertama), Rantai Cinta (sila kedua), Mempertahankan Benteng (sila ketiga), Membuat Mercusuar (sila keempat), Maze Sosial (sila kelima). Setelah dilakukan ujicoba dan mendapatkan balikan, maka dilakukan beberapa revisi. Melalui *outbond* diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari, memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berakhlak mulia, kompetensi akademik yang utuh dan terpadu, sekaligus memiliki karakter Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya penelitian dan tulisan ini di samping usaha keras penulis, juga atas bantuan berbagai pihak. Ucapan terima kasih terkhusus ditujukan kepada para kepala sekolah dan guru di daerah pesisir pantai Glagah, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta, dan juga kepada ketua dewan redaksi Jurnal Pendidikan Karakter yang telah menerima dan akhirnya menerbitkan tulisan ini pada terbitan kali ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar & Ahmad, A. (2007). *Pendidikan anak dini usia*. Bandung: Rajawali.
- Departemen Pendidikan Nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Direktorat Pendidikan TK dan SD Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan menengah Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum TK dan RA. Standar Kompetensi*. Jakarta.
- Goodman, J. (2018). Searching for character and the role of schools. *Ethics and Education Journal*, 14(1). 1-21. DOI.10.1080/17449642.2018.1537989.
- Indrawati, M. & Nugroho, W. (2006). *Mendidik dan membesarkan anak usia pra sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Habibi. (2011). *Mengembalikan Pancasila di pendidikan*. <http://politik.kompasiana.com/2011/06/02/>.
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan anak (jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2010). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD.
- Peraturan Presiden RI Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Ratnasari, N. (2005). Kajian tentang proses pembelajaran dengan metode *outbound* dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain sekolah alam Bandung. *Tesis Magister* pada Program Studi PLS Pascasarjana UPI. Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Rukiyati & Andriani, P. (2016). Model pendidikan karakter berbasis kearifan lokal pada sekolah dasar di Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*

Karakter, 7(1), 130-142.
DOI: <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10743>.

Rukiyati, et al. (2018). *Pancasila*. Yogyakarta: UNY Press.

[Sonnentag, T. L. et al. \(2019\). Prioritizing morality in the self and consistent moral responses despite encouragement to behave immorally. *Journal of Moral Education*, 48\(4\), 412-422.](#)

Sungkono, dkk. (1998). Pemahaman guru TK tentang fungsi alat-alat dan bentuk permainan sebagai media belajar anak prasekolah. *Laporan Penelitian*. FIPIKIP Yogyakarta.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.