

PERAN EXPERIENTIAL LEARNING DALAM PENINGKATAN PENDIDIKAN BERKARAKTER BAGI PJOK

Aulia Rahmawati

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
auliarahmawati1@mhs.unesa.ac.id

Dita Yuliastrid

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
ditayuliastrid@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan karakter saat ini merupakan hal terpenting dalam pendidikan di Indonesia. Pendidikan karakter dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan diantaranya kegiatan *experiential learning* dalam bentuk *outbound*. Oleh karenanya, penulis tertarik meneliti *Outbound* sebagai salah satu bentuk *Experiential Learning*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan berkarakter bagi PJOK. Subjek penelitian ini adalah PJOK, yang dimaksud adalah pendidikan berpetualang yang merupakan pengembangan dari kurikulum PJOK. Penulis menjadikan peserta *Outbound Sherpa Camp* sebagai objek penelitian, sumber data yang dianggap memenuhi karakteristik penelitian yaitu kepala sekolah, guru, dan penyelenggara *experiential learning (outbound)*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun olah dan analisa data dimulai dari reduksi data, *display* data dan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian ini adalah (1) *Experiential learning* dengan *outbound* memiliki peran meningkatkan pendidikan berkarakter bagi PJOK. (2) Kegiatan *experiential learning* dengan *Outbound* sebagai sarana mengembangkan karakter anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya dampak positif yang ditimbulkan berupa karakter bertanggung jawab yang paling dominan setelah kegiatan *experiential learning* dengan *outbound*. (3) Sumber daya yang mendukung dan menghambat *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan berkarakter bagi PJOK sangat beragam. Namun semua itu mampu diatasi karena team penyelenggara *experiential learning* telah membuat perencanaan yang sangat matang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *experiential learning* berperan meningkatkan pendidikan berkarakter bagi PJOK.

Kata kunci : *experiential learning, outbound, pendidikan karakter, PJOK*

ABSTRACT

Character education is currently the most important thing in education in Indonesia. Character education can be done in various activities including outbound as experiential learning activities. Therefore, the authors are interested in researching Outbound as a form of Experimental Learning. This study aims to determine the role of experiential learning in improving character education for PJOK. The subject of this research is PJOK, which means adventurous education which is the development of the PJOK curriculum. The author makes Participants of Sherpa Camp Outbound as the object of research, data sources that are considered to meet the characteristics of the study, they are principals, teachers, and organizers of the learning (outbound). This research is a Qualitative Descriptive study with data collection methods in the form of observation, interviews and documentation. The process and data analysis starts with data reduction, data display and conclusion or verification. The results of this study are (1) Experiential learning with outbound has a role to improve character education for PJOK. (2) Outbound experiential learning activities as a means of developing children's character. This is evidenced by the positive impact caused by the most dominant responsible character after experiential learning with outbound activities (3) Resources that support and inhibit experiential learning in improving character education for PJOK are very diverse. But all of that was able to be overcome because the team managing the experiential learning had made a very mature plan. Thus it can be concluded that experiential learning has a role in improving character education for PJOK.

Keywords: experiential learning, outbound, character education, PJOK

PENDAHULUAN

Karakter merupakan hal terpenting untuk ciri suatu bangsa. Karakter atau *character* berasal dari bahasa Yunani *charassein*, yang berarti *to engrave* (melukis, menggambar), seperti orang yang melukis kertas, memahat batu. Ajad Sudrajat pada Jurnal Pendidikan Karakter, tahun I, nomor I, Oktober 2011 mengartikan *character* sebagai tanda atau ciri yang khusus, karena melahirkan satu pandangan bahwa karakter adalah sebuah pola perilaku yang bersifat individual, keadaan moral seseorang (Sudrajat, 2011: 48).

Pemerintah gencar mempromosikan penguatan pendidikan karakter yang didasarkan pada peraturan Presiden Republik Indonesia no 87 tahun 2017. Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan dibawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, olah raga, dengan melibatkan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) (PERPRES, 2017: 2)

Menurut PERPRES penyelenggaraan PPK dapat dilakukan secara terintegrasi dalam kegiatan: Intrakurikuler, Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler yang dimaksud dapat diselenggarakan dengan kerjasama antar pendidikan formal dengan formal, pendidikan formal dengan non formal, maupun pendidikan formal dengan keagamaan. Salah satunya bisa dengan proses pendidikan *experiential learning*. Baharudin dan Wahyuni (2012: 165), menyatakan bahwa *experiential learning* yaitu belajar sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Dalam *experiential learning*, pelajaran yang paling berharga adalah pelajaran dari pengalaman kita sendiri.

Dalam penelitian ini peneliti memilih metode *outbound* merupakan bagian dari *experiential learning* (Sintiawati, 2013: 1). *Outbound* adalah sebuah proses di mana seseorang mendapatkan pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai langsung dari pengalaman yang memunculkan, sikap-sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas dan memikirkan masa yang akan datang yang sekarang tidak diperoleh melalui metode belajar yang lain. *Outbound* dalam pengertian lainnya adalah cara menggali diri sendiri dalam suasana menyenangkan dan tempat penuh tantangan yang dapat menggali dan mengembangkan potensi meninggalkan masa lalu berada di masa sekarang dan siap menghadapi masa depan menyelesaikan tantangan tugas-tugas yang tidak umum menantang batas pengamatan seseorang membuat pemahaman terhadap diri sendiri tentang kemampuan

yang dimiliki melebihi dari yang dikira (*Outwardbound*, dalam Maryatun, 2008: 3).

Experiential learning memberikan dukungan yang konkret terhadap hubungan teori dan praktek di dunia nyata metode ini memberikan hasil yang terbaik karena melibatkan peserta dalam proses pembelajaran (Danuminarto dan Santosa, 2007: 11)

Dalam kegiatan *experiential learning* atau *outbound* semua peserta terlibat dalam permainan setiap peserta mempunyai peran dan kontribusi yang sama terhadap permainan yang dijalankan. (Danuminarto dan Santosa, 2007: 11) permainan-permainan dalam *outbound* adalah bentuk stimulasi untuk menstimulasi perkembangan karakter anak. Di dalam kegiatan *outbound* terdapat konsep pembelajaran berbasis pengalaman atau yang biasa dikenal sebagai *experiential learning*, dengan harapan stimulasi yang diberikan dari permainan *outbound* anak mendapat pendidikan berkarakter dengan cara lebih menyenangkan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Perkembangan kurikulum Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga didasarkan dalam pedagogi olahraga yang di dalamnya terdapat model kurikulum Pendidikan berpetualang/*adventure education*, yang saat ini lebih mengarah pada kegiatan *outbound* yang dilaksanakan oleh sekolah.

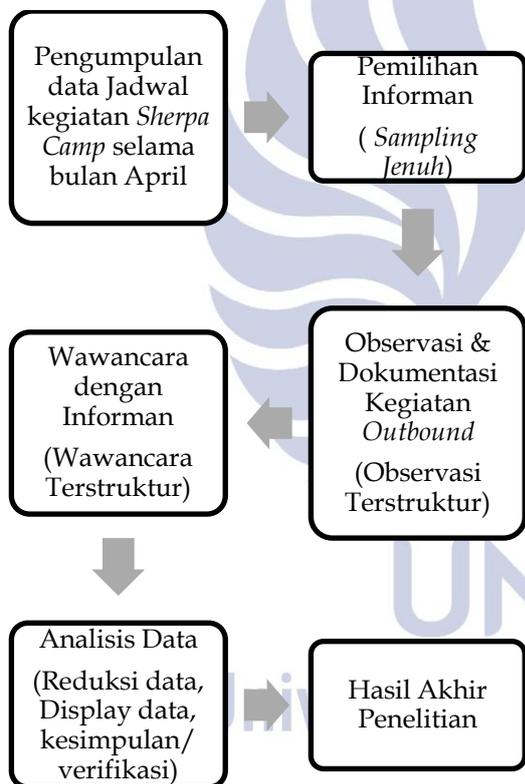
Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat Bagaimana peran *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan karakter *Trustworthy* (Dapat dipercaya), Menghormati orang lain, Bertanggung jawab, Adil Cinta dan perhatian dan Menjadi warga masyarakat bagi PJOK. Hal ini diharapkan memberikan hasil yang meluas dan lebih kompleks. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui peran *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan karakter *Trustworthy* (Dapat dipercaya), Menghormati orang lain, Bertanggung jawab, Adil Cinta dan perhatian dan Menjadi warga masyarakat bagi PJOK

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah agar nantinya pembahasan tidak melebar yaitu : *Experiential learning* yang dibahas pada penelitian ini adalah *outbound* dan sampel penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru yang mendampingi anak - anak dalam kegiatan *outbound Sherpa Camp*

Diasumsikan dalam penelitian ini *Experiential learning* dengan *outbound* memiliki peran meningkatkan pendidikan berkarakter bagi PJOK, Kegiatan *experiential learning* dengan *Outbound* sebagai sarana mengembangkan karakter anak dan adanya hubungan yang signifikan antara pendidikan berkarakter dengan PJOK

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru yang mendampingi anak saat melakukan kegiatan *experiential learning* dengan *outbound* dengan kriteria : Mengetahui kebutuhan program penguatan pendidikan karakter, Terlibat langsung sebagai koordinator/ penanggung jawab kegiatan *experiential learning* dan Mengetahui langsung kegiatan pendidikan karakter melalui *experiential learning*. Teknik pengumpulan data dilakukan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan selama bulan April 2019 dan bersumber dari kegiatan *outbound* yang dilaksanakan *Sherpa Camp* selama bulan April 2019 dan tempat menyesuaikan jadwal dan kegiatan *outbound sherpa camp*. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.



Bagan 3. 1. Desain Penelitian

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah mendata jadwal *outbound sherpa camp* selama bulan April 2019, fungsi data nantinya digunakan untuk pengelompokan data. penelitian dilaksanakan selama kegiatan *outbound* berjalan, peneliti melakukan observasi dan pendokumentasian selama kegiatan *outbound* berlangsung dan wawancara secara *face to face* kepada kepala sekolah dan guru yang mendampingi siswa selama kegiatan *outbound* menggunakan pertanyaan yang telah disusun

sesuai dengan instrument penelitian. Pengembang pertanyaan dapat bertambah dan meluas menyesuaikan tanggapan yang diberikan oleh informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penjelasan informan dapat ditemukan bahwa mereka menyatakan telah melaksanakan pendidikan karakter di lingkungan sekolahnya, dengan beberapa kegiatan yang berbasis *experiential learning* seperti *outbound, outing class, cooking class,* dan lain sebagainya. Berdasarkan sudut pandang mereka pendidikan karakter merupakan hal yang sangat mendasar dan perlu dilakukan sejak usia dini dan bisa dilakukan dengan pembiasaan, *outbound* dan kegiatan kegiatan lainnya.

Berdasarkan penjelasan informan juga dapat ditemukan bahwa mereka juga menyatakan keefektifan *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan karakter, seperti banyak karakter-karakter yang muncul setelah anak mengikuti kegiatan *outbound* seperti anak lebih berani dan percaya diri yang di tampilkan dalam bentuk bertambahnya kosa-kata anak, saat anak bercerita tentang pengalamannya dan juga setiap *game* memberikan pengembangan karakter anak sesuai karakteristik *game* itu sendiri tabel dibawah ini merupakan tampilan karakter yang dapat dikembangkan dalam sebuah *game*. Dari hasil keseluruhan wawancara dapat di tampilkan Indikator Karakter Di Setiap Game *Outbound Program Edukasi sherpa camp* perbandingan dari hasil wawancara dan dari berbagai sumber literatur.

Tabel 4. 5. Indikator Karakter Di Setiap Game Outbound Program Edukasi sherpa camp

Jembatan birma	
Nilai Karakter	Keyakinan diri, Keinginan kuat untuk sukses, Berupaya secara maksimal, Mengelola ketakutan
Konferensi Aspen	<i>Trustworthy,</i> Bertanggung jawab, Danuminarto & Santosa, 2007 : 78
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, cinta dan perhatian,
Jembatan "V"	
Nilai Karakter	Melatih keseimbangan, Mengelola stres dan ketakutan, Keinginan kuat untuk sukses, Berupaya secara maksimal
Konferensi Aspen	<i>Trustworthy,</i> Bertanggung jawab, Danuminarto & Santosa, 2007 : 80
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, cinta dan perhatian, <i>trustworthy</i>
Jaring Miring (Cargonet)	

Nilai Karakter	Keyakinan diri, Keinginan kuat untuk sukses, Berupaya secara maksimal, Menyadari perlunya bantuan orang lain
Konferensi Aspen	<i>Trustworthy</i> , Bertanggung jawab, Cinta dan perhatian, Danuminarto & Santosa, 2007 : 77
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, <i>trustworthy</i>

Flying Fox

Nilai Karakter	Menikmati tantangan, Keinginan mencoba hal baru, Mengelola stres dan ketakutan, Keyakinan diri
Konferensi Aspen	<i>Trustworthy</i> , Bertanggung jawab, Danuminarto & Santosa, 2007 : 82
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, <i>trustworthy</i>

Ayun Tarzan

Nilai Karakter	Mendukung sesama, Membagi peran, Menentukan strategi, Pantang menyerah
Konferensi Aspen	Cinta dan perhatian, Bertanggung jawab. Danuminarto & Santosa, 2007 : 90
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, cinta dan perhatian

Pipa Bocor

Nilai Karakter	Kekompakan, Kerja sama, Berpikir kritis, Mengatur strategi untuk memecah masalah, Toleransi, Sikap kompetitif,
Konferensi Aspen	Cinta dan perhatian, Menjadi warga masyarakat yang baik, <i>trustworthy</i> Permana, 2016 : 19
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, cinta dan perhatian, menjadi warganegara yang baik

Merayap Telur Dino

Nilai Karakter	Sikap kompetitif, Pantang menyerah, Mendukung sesama
Konferensi Aspen	<i>Trustworthy</i> , Bertanggung jawab, Cinta dan perhatian Sherpa Camp, 2019
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, <i>trustworthy</i> , cinta dan perhatian

Berternak Ikan

Nilai Karakter	Peduli antar makhluk hidup, Berbagi kebahagiaan, Memelihara lingkungan
Konferensi Aspen	Cinta dan perhatian, <i>Trustworthy</i> , Bertanggung jawab, Warga masyarakat yang baik. Sherpa Camp, 2019
Hasil Wawancara	Cinta dan perhatian, bertanggung jawab, menjadi warganegara yang baik

Menanam Padi

Nilai Karakter	Menikmati tantangan, Keinginan mencoba hal baru, Memelihara lingkungan
Konferensi Aspen	Cinta dan perhatian, <i>Trustworthy</i> , Bertanggung jawab, Warga masyarakat yang baik. Sherpa Camp, 2019
Hasil Wawancara	Bertanggung jawab, menjadi warganegara yang baik

Nilai Karakter yang didapat dalam kegiatan Outbound

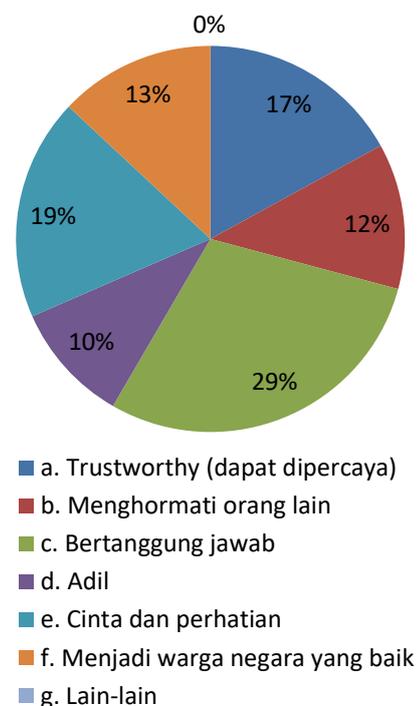


Diagram 4. 14. Nilai Karakter yang didapat dalam kegiatan outbound

Nilai-nilai karakter tersebut juga di munculkan selama anak mengikuti kegiatan *outbound*. Dapat dilihat juga dari diagram 4. 14 dan tabel 4. 5 nilai karakter yang paling dominan dari semua game dalam kegiatan

outbound adalah bertanggung jawab sebanyak 29%, yang dimana di karakter itu mereka berani mengambil keputusan untuk berani mencoba *game* tersebut. Nilai karakter ke-2 adalah cinta dan perhatian sebanyak 19% terlihat pada beberapa *game* anak-anak saling menyemangati temannya yang takut saat memainkan *game* dan juga saling membantu saat memakai alat *safety prosedur*. Karakter ke-3 yang muncul adalah karakter *trustworthy/* dapat dipercaya sebanyak 17% yang terlihat dengan semangat dan keinginan berprestasi pada anak dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan dengan komitmen dan disiplin. Nilai karakter ke-4 adalah menjadi warga negara yang baik sebanyak 13% yang ditunjukkan oleh anak dengan taat pada aturan yang diberikan fasilitator, memelihara lingkungan sekitar. Selanjutnya untuk nilai karakter ke-5 menghormati orang lain sebanyak 12% dan adil sebanyak 10% sedikit di tonjolkan anak saat kegiatan namun sudah ada beberapa yang sudah menunjukkan karakter tersebut seperti mau mendengarkan temannya saat berbicara, bersifat adil.

Proses pembelajaran dilakukan setiap selesai memainkan satu *game*. Anak diajak untuk mengutarakan perasaan mereka dan berani bercerita di depan teman-temannya. Proses pembelajaran dilakukan dengan suasana menyenangkan sesuai dengan motto Sherpa Camp sendiri “Bermain-Belajar–Berpetualang”. Dalam kegiatan pembelajaran *fasilitator* atau pendamping kelompok memiliki peran penting dalam membantu membangun kondisi pembelajaran yang baik agar anak menjadi nyaman dan menikmati kegiatan *outbound* sehingga anak mendapatkan tujuan dari pembelajaran *experiential learning* yaitu pembelajaran berbasis pengalaman. Beberapa hasil pendidikan karakter yang telah dilaksanakan di sekolah dibawa oleh anak sampai ke lokasi kegiatan *outbound*, dan di tampilkan selama kegiatan seperti contoh : berbaris tertib mengantri, saling menyemangati, saling membantu teman, menyelesaikan tantangan, keinginan untuk berprestasi.

Analisis dari pelaksanaan kegiatan *outbound* terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat yang nantinya dapat menjadi pendukung dan penghambat keberhasilan peran *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan berkarakter bagi PJOK, diantaranya :

- a. Faktor pendukung
 - 1) Kondisi fisik anak
 - 2) Orangtua
 - 3) Guru
 - 4) Fasilitator/pendamping kelompok
- b. Faktor penghambat
 - 1) Kondisi fisik anak
 - 2) Cuaca
 - 3) Orangtua

Dari jawaban informan penyelenggara untuk mendukung tercapainya nilai- nilai karakter tersebut tentunya membutuhkan berbagai sumber daya yang mendukung seperti berikut :

1. Sumber Daya Manusia
2. Sumber Daya Alat dan Fasilitas
3. Sumber Daya Alam

Asumsi *Experiential learning* dengan *outbound* memiliki peran meningkatkan pendidikan berkarakter bagi PJOK dan Kegiatan *experiential learning* dengan *Outbound* sebagai sarana mengembangkan karakter anak diperkuat melalui hasil penelitian ini. Karena kebanyakan informan melihat hasil peningkatan karakter anak setelah mengikuti kegiatan *experiential learning* dengan *outbound*.

Faktor keluarga menjadi pendukung paling utama dan mempengaruhi keberhasilan peran *experiential learning* dengan *outbound*. Dukungan dari orang tua dapat membantu anak untuk nyaman dan berani melaksanakan kegiatan *outbound* namun dari sisi lain orang tua juga dapat menjadi pengambat utama karena terlalu mengikat anak dan tidak memberikan dukungan yang positif pada anak. Disisi lain peran penyelenggara juga mempengaruhi keberhasilan *experiential learning* berdasarkan jawaban dari para informan dari sisi penyelenggara kegiatan *outbound*, pendamping/ *fasilitator* yang kompeten membantu tercapainya tujuan *experiential learning* untuk pengembangan karakter, selain itu faktor alat dan fasilitas kegiatan yang baik, juga dibutuhkan agar anak dapat merasakan secara lengkap pengaman yang diberikan dalam kegiatan *outbound* dan anak merasa nyaman dan aman selama kegiatan berlangsung.

PENUTUP

Simpulan

Mempelajari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. *Experiential learning* memiliki peran dalam pendidikan karakter bagi PJOK dan karakter yang paling menonjol ditampilkan anak saat kegiatan *outbound* dengan *experiential learning* adalah karakter bertanggung jawab sebanyak 29%. Dan juga nilai karakter seperti cinta dan perhatian sebanyak 19%, *trustworthy /* dapat dipercaya sebanyak 17%, menjadi warga negara yang baik sebanyak 13% , menghormati orang lain sebanyak 12% dan adil sebanyak 10% juga di munculkan anak meskipun tidak sebanyak anak memunculkan karakter bertanggung jawab ketika memainkan *game outbound*. *Experiential learning* dirasa efektif karena memberikan anak pengalaman secara langsung dan anak dapat mengolah hasil dari pembelajaran sendiri.

Hasil penelitian ini menunjukkan efektifnya *experiential learning* dengan *outbound* terhadap peningkatan pendidikan berkarakter bagi PJOK dipengaruhi sumber daya sekitar, dari sumber daya manusia seperti pendamping yang kompeten, guru yang aktif, orangtua, dari sumber daya alam, kegiatan dilaksanakan di tempat yang terbuka, aman, sesuai kebutuhan program, dan sumber daya alat penunjang kegiatan yang baik

Saran

Peneliti berkeinginan penelitian nantinya ini dapat menjadi referensi dan contoh bukti nyata bahwa pendidikan karakter bisa dilakukan dengan kegiatan *experiential learning* dengan *outbound*. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dikembangkan sebagai pertimbangan atau tolak ukur dengan cara melihat substansi dan peran *experiential learning* dalam peningkatan pendidikan berkarakter bagi PJOK. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mendalami dan merambah lebih luas di bidang olahraga rekreasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Yosep Aspat. 2016. "Expert Teacher". Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar Vol. 3 No 1 Juni Tahun 2016
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta :PT. Rineka Cipta
- Beard, Colin And Wilson, John p. 2004. *The Power Of Experiential Learning a Handbook For Trainers And Educators*. London : Kogan Page
- Danuminarto, Hari dan Santosa, Aris Budi. 2007. *Experiential Learning By Outbound*. Surabaya : Titik Terang
- Jatmiko, Tuter. 2016. *Outbound "Learning With Fun And Adventure"*. Surabaya : Unesa Press
- Maryatun, Ika Budi. 2008. "Pemanfaatan Kegiatan *Outbound* Untuk Melatih Kerjasama (Sebagai Moral Behavior Anak Taman Kanak Kanak)". Yogyakarta
- Moleong, LexyJ. 2007. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mugiarso, Heru & Haksasi, Sri Banun. 2017. "Muatan Pendidikan Karakter Berbasis Experiential Learning Dalam Konseling Kelompok". Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling Vol. 1, No.1. 2017, Hlm. 218-226
- Muhammad, As'Sadi. 2009. *The Power Of Outbound Training*. Jogjakarta: Power Book
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017. *Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta :
- Rochmah, Luluk Iffatur. 2012. "Model Pembelajaran *Outbound* Untuk Anak Usia Dini" *Pedagogia* Vol. 1, No.2 Juni 2012: 173-188
- Santoso, Aji. 2015. "Pelaksanaan Pendidikan Akhlak Melalui Kegiatan *Outbound* Di SD Sekolah Alam Baturraden." Purwokerto : IAIN Purwokerto
- Sintiawati, Nani. 2013. Penerapan Metode *Outbound* Pada Pelatihan spiritual team bounding dalam mengangkat budaya kerja karyawan (studi deskriptif di lembaga "daarut tauhiid training center" yayasan daarut tauhiid bandung). Bandung: UPI
- Sudrajat, Ajad, 2011. Mengapa Pendidikan Karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan r&d*. Bandung : Alfabeta
- Sulhan, Najib. 2011. *Karakter GURU masa depan, sukses & bermartabat*. Surabaya : Jaring Pena
- Sutawijaya, Risang.2008. *Super Creative Games For Outbound Training*. Yogyakarta: Cemerlang Publising
- Suyanto, Slamet. 2011. Hasil Implementasi Pendidikan Karakter di Amerika Serikat :meta-analisis studi. Yogyakarta : UNY
- Yunaida, Hana dan Rosita, Tita.2018. " *Outbound Berbasis Karakter Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*" jurnal Comm. Edu vol 1 nomor 1 januari 2018. Bandung : Community education Journal