



MODUL

Experiential Learning To Social Skills:

"Outbound Fun Games For Kids"

Anatasya Ristu Pratiwi

Dr. Riana Mashar, S.Psi., M.Si., Psikolog

Anis Kurnia



MODUL

Experiential Learning To Social Skills: "Outbound Fun Games For Kids"



Anatasya Ristu Pratiwi

KATA PENGANTAR

Keindahan dunia terlihat ketika mendengar anak dapat tertawa lepas. Tertawanya merupakan pertanda dari sebuah kebahagiaan tercipta. Tanpa gelak tawanya, dunia terasa sepi dan hampa. Dari tawanya pula, kesehatannya terjaga, dan imunitas yang dimilikinya meningkat. Keceriaannya memberikan warna bagi kehidupan disekitarnya.

Berisik, ramai, dan gaduh oleh lisan maupun kegiatan yang dilakukan anak merupakan bagian dari diri anak yang tidak bisa dihilangkan. Esensi dan eksistensi anak ada didalamnya meskipun anak itu pendiam. Anak yang terlalu pendiam, acuh, dan sama sekali tidak berbuat keramaian akan memunculkan berbagai pertanyaan tentang diri anak, baik fisik atau psikis.

Keramaian yang dimaksud ialah penggambaran untuk anak yang sehat secara fisik dan psikis, berbeda dengan ramai tanpa makna. Lebih dari itu, hal tersebut menunjukkan bahwa seorang anak tidak mengalami gangguan dan hambatan perkembangan. Ketika keramaian muncul, saat itu pula anak sedang memunculkan potensi yang ada dalam dirinya.

Seyogyanya, keramaian merupakan puncak dari efek bermain anak. Kesenangan yang berasal dari bermain akan menyimpan banyak manfaat bagi anak. Hal tersebut diyakini pula oleh ahli perkembangan dan psikolog anak. Menurut mereka, bermain mampu memberikan pengaruh positif serta dapat menstimulus perkembangan anak dari berbagai aspek, seperti aspek motorik, kognitif, emosi, bahasa, sosial, nilai agama dan moral, serta seni. Bermain dapat disebut juga sebagai belajar melalui pembelajaran secara langsung yang dapat dilakukan individu maupun kelompok. Oleh sebab itu, umum jika diketahui bahwa bermain merupakan kegiatan yang kerap kali pendidik selipkan pada kegiatan mengajar.

Terdapat berbagai metode bermain dengan belajar yakni pembelajaran secara langsung. Namun, jika permainan akan digunakan untuk pembelajaran maka pendidik harus pandai dalam memilah dan memilihnya. Terdapat beberapa syarat dan ketentuan yang harus diperhatikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan tidak membahayakan bagi anak. Salah satu metode yang dapat diberikan oleh pendidik adalah *outbound*.

Outbound terdengar tidak asing bagi khalayak umum dan termasuk kedalam permainan yang terus berkembang. Perkembangan ini dimaksud untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas dari metode permainan tersebut. Pengembangan dapat dilakukan oleh siapapun baik trainer, pendidik, maupun masyarakat umum. Hanya saja dalam pengembangan permainan ini harus mengacu pada ketentuan-ketentuan yang ada. Hal ini dimaksudkan agar permainan yang dikembangkan dapat benar-benar memberikan manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Yogyakarta, Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	3
PENDAHULUAN	4
A. Rasional	4
B. Tujuan Modul	6
C. Subjek Pelatihan	6
D. Tahapan-Tahapan Permainan <i>Outbound</i>	7
E. Struktur Modul	9
RAGAM KEGIATAN BERMAIN <i>OUTBOUND</i>	11
1. Kabar Angin	12
2. Mengumpulkan Bola Warna	15
3. Mengisi Air Dalam Botol	19
4. Tanya Sepatu	22
5. Bola Hindar	25
6. Sendok Sehat	28
7. <i>Speak With Action</i>	31
8. Balap Kelereng	34
9. Mencari Harta Karun	37
10. <i>Opposite</i>	40
DAFTAR PUSTAKA	43

PENDAHULUAN

Modul *Experiential Learning To Social Skills “Outbound Fun Games For Kids”* merupakan pedoman penyelenggaraan kegiatan *outbound* bagi anak usia dini yang berisikan berbagai permainan yang terencana berdasarkan kajian teoritis dan empiris untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B.

Pelaksanaan Modul *Experiential Learning To Social Skills* bertujuan agar kegiatan tersebut dapat berjalan secara efektif dan efisien. Musi et al (2022) menyatakan bahwa *outbound* merupakan kegiatan yang tepat untuk anak usia dini. Kegiatan *outbound* dengan memanfaatkan alam memberikan pengalaman yang dapat dijadikan bekal anak dalam menghadapi persaingan nyata dalam kehidupan sosial masyarakat.

A. Rasional

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku anak yang didorong untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang ada dalam lingkungan bermasyarakat (Indanah & Yulisetyaningrum, 2019: 221). Perkembangan sosial emosional meliputi kompetensi sosial, keterampilan sosial, kognisi sosial, perilaku prososial, serta penguasaan nilai-nilai kemanusiaan dan moralitas dalam menentukan standar baik dan buruk (Rustari & Ali, 2019: 4). Keterampilan sosial sendiri merupakan interaksi yang dilakukan dalam lingkup lingkungan bermasyarakat dengan orang lain didasarkan melalui perilaku yang dipelajari dari aturan sosial (Maleki et al., 2019: 1). Sedangkan, menurut Cartledge dan Milburn (dalam Jannah, 2013: 11), untuk mencapai keharmonisan dengan masyarakat dibutuhkan kemampuan seseorang dalam beradaptasi, dan memecahkan masalah. Berdasarkan uraian mengenai berbagai pengertian keterampilan sosial dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial ialah kemampuan individu dalam berinteraksi, berkomunikasi, bekerjasama, dan beradaptasi, serta memecahkan masalah, untuk tercapainya keharmonisan dalam masyarakat.

Penurunan keterampilan sosial terlihat jelas setelah pandemi melanda dunia. Menurut Intanuari (2020: 118) terdapat faktor kurangnya keterampilan anak imbas pandemi ialah orang tua sukar

membagi waktu antara pekerjaan dan mendampingi anak, kurangnya keterampilan mendampingi anak, permainan anak tidak interaktif, dan guru belum mengetahui metode pembelajaran yang tepat, serta sukarnya komunikasi antar guru kepada orang tua maupun anak. Hal lain dijumpai Rihlah et al (2021: 52) bahwa terdapat dampak negatif yang diperoleh dari penggunaan gadget pada masa pandemi terhadap perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun sebesar 25.3%.

Amin (2022: 198) menyatakan bahwa berbagai upaya yang telah dilakukan pendidik dalam meningkatkan keterampilan sosial anak mulai dari rangkaian kegiatan yang dilakukan seperti, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan strategi pengembangan keterampilan sosial berkomunikasi dan berinteraksi, serta dilakukannya evaluasi pembelajaran. Namun belum adanya peningkatan keterampilan sosial anak secara signifikan.

Keterampilan sosial yang baik akan memberikan pemahaman dan kemampuan anak dalam mengelola emosi, mampu mengelola diri untuk mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati terhadap orang lain, kemampuan berkomunikasi yang baik, serta dapat membuat anak membuat keputusan atau memecahkan masalah. Dampak positif keterampilan sosial yang ditanamkan pada diri anak sejak dini adalah menjadikan anak menjadi manusia sosial dimana anak memiliki hubungan sosial yang sehat, dan paham akan memposisikan diri dalam kehidupan.

Kemampuan sosial anak dapat ditingkatkan dengan berbagai model pembelajaran, salah satunya ialah dengan melaksanakan permainan *outbound*. *Outbound* adalah stimulasi kehidupan yang berisikan kreatifitas, rekreatifitas, dan edukatif yang dapat dilakukan secara individu maupun kelompok (Ismayani, 2014: 15). Menurut Hamzah (2015: 59) permainan *outbound* menjadi kegiatan yang dipilih dalam meningkatkan keterampilan sosial AUD karena sesuai dengan usia anak. *Outbound* menurut Hidayat & Wagino (2014: 6) dibagi menjadi dua aspek yang berfokus pada pengembangan perilaku anak antara lain, *interpersonal behavior* dan *self-related behavior*.

Susanta sebagai praktisi *outbound* mengklasifikasikan kegiatan *outbound* kedalam dua kategori yaitu *real outbound* (kegiatan yang memerlukan kekuatan, ketahanan, dan tantangan fisik yang besar) dan *fun outbound* (permainan ringan dan menyenangkan, serta tidak

banyak menekankan unsur fisik) (Setiawati, 2021: 24). Berdasarkan pernyataan tersebut, kegiatan *outbound* yang cocok digunakan oleh anak usia dini ialah *fun outbound*. Menurut Safitri et al., 2020: 99, *fun outbound* merupakan kegiatan yang tepat untuk AUD, karena anak terlibat dalam aktivitas yang sama dengan anak lainnya.

B. Tujuan Modul

Tujuan umum Modul Experiential Learning To Social Skills “Outbound Fun Games For Kids” adalah meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini kelompok B. Secara khusus tujuan yang dapat dicapai melalui modul ini antara lain:

- a. Meningkatkan keterampilan sosial anak pada indikator kemampuan *interpersonal behavior*
- b. Meningkatkan keterampilan sosial anak pada indikator kemampuan *self-related behavior*

C. Subjek Pelatihan

Subjek pelatihan Modul Experiential Learning To Social Skills “Outbound Fun Games For Kids” adalah anak usia dini TK ABA Kelompok B dengan kondisi normal (sempurna fisik dan mental), keterampilan sosial yang dimiliki anak rendah, dan memiliki catatan oleh guru sebagai anak dengan permasalahan sosial (anak tidak mendengarkan perintah guru, tidak mau berbaur dengan teman, tidak ada rasa ingin berbagi, ingin selalu disamping orang tua, dan anak selalu mengekspresikan diri hanya dengan tangisan. Subjek penelitian tersebut dilatih melalui permainan *outbound fun games* yang akan dipandu oleh *trainer* yang sudah ahli dibidangnya. Selain hal tersebut, *trainer* dipilih berdasarkan kepahaman pengetahuan dan wawasan seputar anak usia dini dan keterampilan sosial anak.

D. Tahapan - Tahapan Permainan *Outbound*

Susari (2016: 123) menggambarkan *outbound* sebagai kegiatan pengembangan sikap keterbukaan dan keberanian diri dengan menikmati alam. Kesempatan dan kebebasan yang diberikan pada anak akan memberikan pengalaman baru bagi anak. Selain itu, kegiatan *outbound* akan mengajarkan anak untuk melaksanakan *team work*. Melalui hal tersebut dapat diperoleh kerjasama, keterbukaan, kelompok, toleransi, berkomunikasi, pemecahan masalah, dan berinteraksi dengan sesama peserta atau anak lainnya.

Menurut (Wenzler-Cremer & Fischer-Siregar, 1993: 9) tahapan dalam permainan *outbound* terdiri dari 3 tahap antara lain:

1. Tahap permulaan, yaitu fasilitator mengusulkan permainan, menjelaskan cara bermain, dan peraturan bermain yang akan dimainkan
2. Tahap bermain, yaitu fasilitator mengamati proses bermain, dan membahas hasil permainan
3. Tahap evaluasi dan refleksi yaitu, permainan dievaluasi beserta dengan arti dan makna dari seluruh kegiatan.

Sedangkan menurut (Indriana, 2011: 189) menyebutkan bahwa tahapan dalam permainan *outbound* terdiri dari do'a bersama, olahraga kecil, *ice breaking*, *team building*, perenungan, penutupan dan do'a. Berdasarkan penjabaran teori yang disebutkan, dapat ditarik kesimpulan berupa contoh tahapan bermain sebagai berikut:

1. Tahap permulaan

• **Perkenalan**

Trainer/guru mengajak peserta untuk saling berkenalan dengan menyebutkan nama. Hal ini dapat dilakukan dengan bernyanyi.

Contoh berkenalan dengan lagu:

Trainer/Guru:

“Ayo teman-teman.. perkenalkan dirimu..

Siapa namamu.. dimana sekolahmu..

Jangan malu-malu.. sebutkan satu-satu..

Ayo kita mulai dari saya dulu..

Halo teman-teman mari berkenalan

Saya bunda Anis.. guru PAUD Nusantara”

(Kemudian guru menunjuk peserta secara bergantian)

Peserta menjawab:

“Halo teman-teman.. mari berkenalan..

Namaku Aisyah.. dari PAUD Nusantara”

*Dipopulerkan oleh Bunda Putri dengan nada ampar-ampar Pisang

• **Do'a**

Trainer/guru memberikan peserta kesempatan untuk memimpin do'a bersama. Hal ini dilakukan untuk memohon keselamatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam menjalankan kegiatan sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.

Contoh ajakan:

“Siapa yang disini berani memimpin do'a di depan? Ada yang berani?”

- **Ice breaking**

Trainer/guru mengajak peserta untuk melakukan *ice breaking* dengan durasi antara 5 – 10 menit. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemanasan kepada peserta dalam menghilangkan kejenuhan, rasa kantuk, dan terbentuknya suasana yang menyenangkan. *Ice breaking* dapat berupa yel-yel, gerak dan lagu, tepuk tangan, maupun bermain games.

Contoh ice breaking bermain games:

“Bos berkata”

Cara bermain:

1. Tunjuk 1 orang peserta untuk menjadi ‘Bos’ yang bertugas untuk memberikan perintah
2. Peserta lain diminta untuk melakukan perintah yang diberikan oleh Bos apabila hanya di awal perintah tersebut terdapat kata ‘Bos berkata’
3. Contohnya perintah”Bos berkata pegang dahi”, maka peserta harus memegang mata
4. Jika di awal perintah tidak terdapat kata ‘Bos berkata’, maka peserta tidak perlu melakukan perintah yang diberikan.

*Dipopulerkan oleh I Gde Dhika Widarnandana

- **Pembentukan Kelompok**

Trainer/guru mengarahkan peserta untuk membentuk kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan secara acak untuk melatih kemampuan kerja sama masing-masing peserta.

Contoh memberikan arahan dalam pembentukan kelompok:

“Anak-anak, sekarang kita akan membentuk beberapa kelompok. Caranya adalah dengan anak-anak berhitung mulai dari angka 1-5, dimulai dari anak yang berada paling kanan. Kemudian, jika sudah sampai di angka 5, anak-anak kembali menghitung mulai dari angka 1-5 hingga semuanya mempunyai nomor masing-masing.”

“Sekarang, anak dengan nomor yang sama menjadi teman satu kelompok dan silahkan membentuk barisan baru.”

2. Tahap bermain

- **Pelaksanaan kegiatan bermain**

Sebelum kegiatan bermain dilakukan, *trainer/guru* memberikan penjelasan mengenai kegiatan bermain yang akan dilaksanakan meliputi cara bermain, dan peraturannya.

Contoh permainan:

Contoh permainan dapat dilihat pada Ragam Kegiatan Bermain *Outbound* pada halaman 12.

3. Tahap Penutup

• Refleksi

Trainer/guru membantu menjelaskan dan memperjelas apa yang sudah anak lakukan, mengarahkan dan memberikan tujuan dengan jelas mengenai kegiatan yang dilakukan melalui tanya jawab dengan peserta. Hal ini bertujuan untuk mengambil pembelajaran melalui pengalaman bermain melakukan serangkaian permainan.

Contoh refleksi:

“Apa yang anak-anak pelajari tadi?”

“Ide apa yang kamu dapatkan jika kita melakukan permainan yang sama?”

• Do'a

Trainer/guru memberikan peserta kesempatan untuk memimpin do'a bersama. Hal ini dilakukan sebagai bentuk rasa syukur atas diberikannya kelancaran dalam melaksanakan kegiatan, memohon ampunan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan memanjatkan harapan agar kegiatan yang sudah dilakukan mendatangkan manfaat.

Contoh ajakan:

“Siapa yang kali ini berani memimpin do'a sebelum kita akhiri kegiatan ini?”

• Permohonan maaf

Sebelum kegiatan berakhir, *trainer/guru* mengucapkan permohonan maaf kepada peserta apabila terdapat kata atau perbuatan yang kurang berkenan.

Contoh permohonan maaf:

“Anak-anak, sebelum kita akhiri kegiatan kita, Bunda disini meminta maaf apa bila ketika berkata maupun terdapat tingkah laku yang tidak baik mohon dimaafkan dan jangan ditiru ya.”

E. Struktur Modul

Struktur modul menjabarkan mengenai rincian kegiatan *Outbound Fun Games For Kids* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B melalui beberapa kegiatan, yakni *ice breaking*,

kabar angin, mengumpulkan bola warna, mengisi air dalam botol, tanya sepatu, bola hindar, sendok sehat, *Speak with action*, balap kelereng, mencari harta karung, *opposite*.

Tabel 1.1
Struktur Modul Experiential Learning To Social Skills dalam
Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B

No	Permainan	Indikator Keterampilan Sosial	Tujuan Permainan	Waktu
1	<i>Ice Breaking</i>	Anak bersikap baik kepada teman	Anak mampu bersikap baik kepada teman	10 menit
2	Kabar Angin	Anak menjaga urusan personal orang lain dari umum	Anak mampu menjaga urusan personal orang lain dari umum	15 menit
3	Mengumpulkan Bola Warna	Anak memecahkan masalah dengan teman	Anak mampu memecahkan masalah dengan teman	20 menit
4	Mengisi Air Dalam Botol	Anak memahami dan menerima konsekuensi dari perbuatannya	Anak mampu memahami dan menerima konsekuensi dari perbuatannya	20 menit
5	Tanya Sepatu	Anak memulai percakapan dengan orang lain	Anak dapat memulai percakapan dengan orang lain	15 menit
6	Bola Hindar	Anak menjaga dan merawat tubuh	Anak dapat menjaga dan merawat tubuh	20 menit
7	Sendok Sehat	Anak bersikap baik kepada diri sendiri	Anak dapat bersikap baik kepada diri sendiri	20 menit
8	<i>Speak With Action</i>	Anak mengekspresikan perasaan	Anak dapat mengekspresikan perasaan	15 menit
9	Balap Kelereng	Anak bersikap sopan santun	Anak memiliki dan menjaga kesopansantunan	15 menit
10	Mencari Harta Karun	Anak membantu orang lain	Anak senang membantu orang lain	30 menit
11	<i>Opposite</i>	Anak menerima perintah	Anak mampu menerima perintah	15 menit

RAGAM KEGIATAN BERMAIN *OUTBOUND*



Kegiatan Permainan Kabar Angin



Kegiatan Hari I

Kabar Angin

Tujuan

Anak mampu menjaga urusan personal orang lain dari umum

Waktu Kegiatan:

15 menit

Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 3 meter
 - *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
 - *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area
- Pemain pertama setiap kelompok dibisikkan 1 kalimat
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Pemain pertama meneruskan kalimat yang diberikan *trainer* dengan cara berbisik kepada pemain kedua. Pemain kedua meneruskan ke pemain ketiga dan seterusnya
- Pemain terakhir mengangkat tangan dan membisikkan jawaban kepada *trainer*
- Apabila jawaban yang didapat *trainer* benar, maka kelompok tersebut mendapatkan 1 poin
- Kemudian, permainan akan dimulai kembali dengan kalimat baru (jumlah putaran permainan opsional)
- Kelompok yang memperoleh poin paling banyak ialah kelompok pemenang
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan stiker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan
 - Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Tangan Diputar-putar**

Tangan diputar-putar bertepuk tangan

Tangan diputar-putar peganglah bahu

Tangan diputar-putar peganglah lutut

Digoyang-goyang.... digoyang-goyang.... digoyang-goyang....

Diputar-putar.... diputar ke atas

Diputar-putar.... diputar ke bawah

Diputar-putar.... diputar ke kanan

Diputar-putar.... diputar ke bawah ke kiri

*ciptaan Om Sinung

3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan

Mengumpulkan Bola Warna



Kegiatan Hari II

Mengumpulkan Bola Warna

Tujuan

Anak mampu memecahkan masalah dengan teman

Waktu Kegiatan:

20 menit

Alat dan Bahan:

1. Ember penuh berisi bola plastik warna-warni
2. Kertas HVS
3. Keranjang 2 buah



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 3 meter
- Antara garis mulai dan garis akhir berjarak 3 meter
- Pada garis mulai terdapat ember berisi bola
- Pada garis akhir diletakkan 2 buah keranjang yang diletakkan disisi kanan dan kiri
 - *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
 - *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Ajak peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area
- Tiap kelompok menentukan pasangan masing-masing untuk memegang setiap ujung kertas HVS
- Setiap kelompok yang sudah mendapatkan pasangan berbaris berbanjar dan berdiri dibelakang garis mulai
- Setiap anak yang berpasangan dalam kelompok masing-masing bergantian untuk bermain

- Pasangan pertama di setiap kelompok memegang ujung HVS. Sehingga HVS terbentang dan diberikan bola oleh *trainer*
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Setiap pasangan membawa bola dengan HVS kearah keranjang yang berada di garis akhir (apabila kelompok A berada di sisi kanan, maka kelompok A memasukkan bola ke keranjang yang berada di sisi kanan)
- Setiap kelompok beradu kecepatan dalam memasukkan bola pada keranjang yang terletak di garis akhir. Apabila bola terjatuh, anak harus kembali dari garis mulai.
- Sepuluh menit durasi yang diberikan untuk memasukkan bola kedalam keranjang.
- Selanjutnya untuk menentukan pemenang dalam kegiatan, *trainer* mengajak anak- anak untuk menghitung bola yang didapatkan oleh tiap kelompok
- Kelompok dengan perolehan bola paling banyak merupakan kelompok pemenang.
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan stiker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Tepuk Ber**





Ber 1x: Ber! (telapak tangan kanan mengepal kedepan)

Ber 2x: Ber! Ber! (telapak tangan kanan dan kiri mengepal bergantian kedepan)

Ber 3x: Ber! Ber! Ber! (telapak tangan kanan dan kiri mengepal bergantian kedepan, kemudian bersama sama kedepan)

Ber kali-kali: Ber.. cikiber.. cikiber.. (sambil joget)








*Dipopulerkan oleh Kang Deden



3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
 - Do'a
 - Permintaan maaf
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Kegiatan Permainan

Mengisi Air Dalam Botol



Kegiatan Hari III

Mengisi Air Dalam Botol

Tujuan

Anak mampu memahami dan menerima konsekuensi dari perbuatannya

Waktu Kegiatan:

20 menit

Alat dan Bahan:

1. Botol plastik 2 buah
2. Ember berisi air
3. Sendok plastik bebek 2 buah



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 3 meter
- Antara garis mulai dan garis akhir berjarak 3 meter
- Didepan garis mulai diletakkan 1 buah ember berisi air
- Pada garis akhir diletakkan 2 buah botol plastik yang diletakkan disisi kanan dan kiri
- *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
- *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Ajak peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area. Anak pertama mengambil air yang ada pada ember di depan garis mulai menggunakan sendok plastik bebek
- Kemudian membawanya ke botol plastik yang terletak di garis akhir
- Anak memasukkan air yang dibawanya kedalam botol plastik
- Setiap kelompok berbaris berbanjar di garis mulai
- Setiap anak di dalam masing-masing kelompok bergiliran bermain dan berdiri dibelakang garis mulai
- Anak pertama memegang sendok plastik bebek

- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Setelah itu anak kembali ke garis mulai dan bergantian dengan anak lainnya.
- Sebelas menit durasi yang diberikan untuk memasukkan air kedalam botol plastik.
- Selanjutnya untuk menentukan pemenang dalam kegiatan, *trainer* mengajak anak- anak untuk melihat banyak atau sedikitnya air yang dikumpulkan oleh tiap kelompok
- Kelompok dengan perolehan air paling banyak merupakan kelompok pemenang.
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan stiker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Mana Mana Suaramu**

·Trainer: Mana mana suaramu

·Peserta: la.. lala.. lala.. lala.. horee (Gerakan dua tangan keatas kanan, kiri, keatas, kebawah, dan diakhiri dengan berteriak hore)

*Dipopulerkan oleh Kang Deden

3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan

Tanya Sepatu



Kegiatan Hari IV

Tanya Sepatu

Tujuan

Anak dapat memulai percakapan dengan orang lain

Waktu Kegiatan:

15 menit

Alat dan Bahan:

1. Sepatu anak
2. 2 buah keranjang



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 3 meter menggunakan pembatas (tali/lakban)
- *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
- *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area
- Masing-masing kelompok mengumpulkan sepatu miliknya ke dalam keranjang
- Kelompok A dan kelompok B saling bertukar keranjang sepatu milik kelompoknya
- Masing-masing anak memilih sepasang sepatu yang ada didalam keranjang
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Masing-masing anak mencari pemilik sepasang sepatu yang dipegangnya dengan bertanya pada kelompok lain
- Anak yang sudah menemukan pemilik sepatu mengangkat tangan dan berkata sepatu si anak (nama) sudah ditemukan
- Kemudian anak tersebut menggandeng pemilik sepatu tersebut.
- Permainan tersebut dilakukan hingga semua sepatu sampai kepada pemiliknya

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

Ice Breaking Angin Bertiup

Anak-anak membentuk lingkaran. Kemudian *trainer* memberikan intruksi, dan anak-anak mengikutinya (Misal, 'angin bertiup' kepada semua yang menggunakan jilbab'. Maka anak yang menggunakan jilbab harus berpindah tempat.

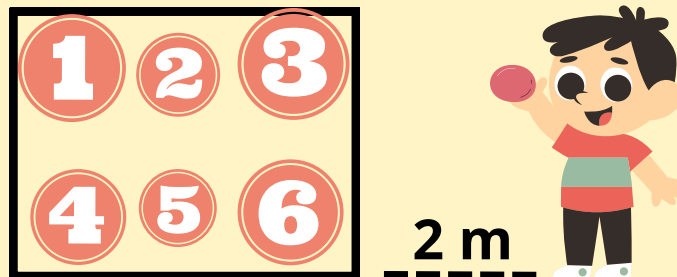
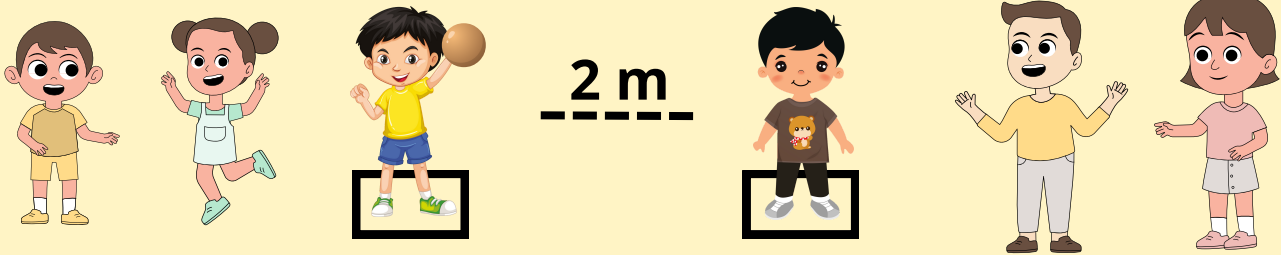
3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan Bola Hindar



Kegiatan Hari V

Bola Hindar

Tujuan

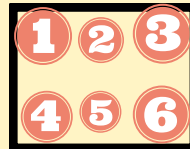
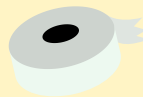
Anak dapat menjaga dan merawat tubuh

Waktu Kegiatan:

20 menit

Alat dan Bahan:

1. Bola warna
2. Pembatas (tali / lakban) untuk membentuk area pembatas 40 x 40 centimeter
3. Koin
4. Papan angka 1-5



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 3 meter
- Buatlah 2 kotak ukuran 40 x 40 menggunakan pembatas (tali/lakban) berhadapan dengan jarak 2 meter
 - *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
 - *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Ajak peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area
- Tiap kelompok menentukan 1 anak sebagai pemain pertama untuk bertanding dengan kelompok lawan
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Pemain kelompok A melempar bola ke pemain kelompok B, dan berusaha menghindari lemparan kelompok A. Selanjutnya permainan dilakukan bergantian
- Jumlah lemparan ditentukan dengan permainan sederhana berupa melempar koin pada papan angka 1-5 yang berjarak 2 meter

- Apabila koin jatuh di angka 3, maka pemain ahanya boleh melempar bola 3 kali, dan seterusnya
- Bola yang mengenai pemain, maka poin dihitung 1
- Kelompok dengan perolehan poin paling banyak dan benar merupakan kelompok pemenang.
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan stiker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Tepuk Semangat 1-2-3**

Tepuk semangat 1: prok prok prok prok PROK

Tepuk semangat 2: prok prok prok prok DOR (sambil menunjuk teman yang ada didekatnya)

Tepuk semangat 3: prok prok prok prok HAH (sambil membuka kedua telapak tangan dibuka ke teman yang ada didekatnya)

*Variasi gerakan dengan kombinasi

*Dipopulerkan oleh Kang Deden

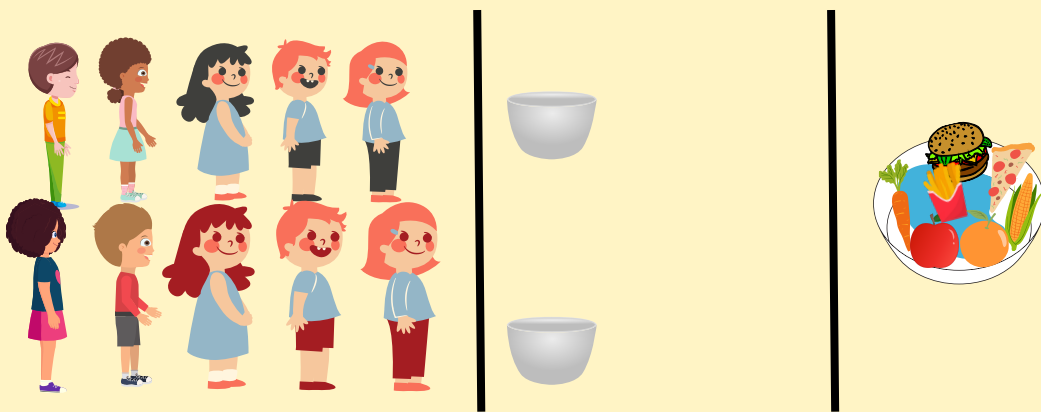
3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan Sendok Sehat



Kegiatan Hari VI

Sendok Sehat

Tujuan

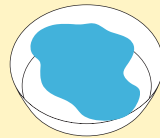
Anak dapat bersikap baik kepada diri sendiri

Waktu Kegiatan:

20 menit

Alat dan Bahan:

1. Sendok sayur 2 buah
2. Mainan berbentuk sayur, buah, dan *junk food*
3. 1 buah baskom berukuran besar berisi air
4. Mangkuk 2 buah



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 3 meter
- Antara garis mulai dan garis akhir berjarak 3 meter
- Pada garis mulai terdapat mangkuk kosong
- Pada garis akhir diletakkan 1 buah baskom berisi air dan mainan berbentuk sayur, buah, dan *junk food* tepat ditengah lintasan
- *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
- *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area
- Pemain pertama memegang sendok sayur
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Pemain pertama berlari kearah baskom dan mengambil 1 buah mainan berbentuk sayur atau buah, dan tidak mengambil junk food (pemain dikatakan mengumpulkan mainan yang benar dengan mengumpulkan mainan sayur atau buah)

- Setelah itu anak kembali ke arah garis mulai, dan meletakkan mainan tersebut ke mangkuk dan bergantian dengan anak lainnya
- Kelompok dengan perolehan mainan paling banyak dan benar merupakan kelompok pemenang.
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan stiker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Tangtingtangtut**

Ayo kita bergerak

bergerak menuju sehat

Ayo kita bergerak

bergerak menuju sehat

jangan malu jangan malas

gerakan badanmu

jangan diam

ayo semua.. semua bergerak

tang ting tang ting tut..

tang ting tang ting tut..

tang ting tang ting tut..

tang ting tang ting tut..

Bergerak sehat..

*Cipataan Om Sinung

3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan

Speak With Action



Kegiatan Hari VII

Speak With Action

Tujuan

Anak dapat mengekspresikan perasaan

Waktu Kegiatan:

15 menit

Alat dan Bahan:

1. *Clue card* (binatang)



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 5 x 5 meter
 - *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
 - *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Peserta membentuk setengah lingkaran
- Salah satu anak ditunjuk sebagai orang pertama yang memperagakan sesuai *clue card* yang diberikan oleh trainer dan berdiri di depan anak lainnya
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Anak-anak selain yang memperagakan berebut menjawab dengan cara mengangkat tangan lebih dulu
- Anak yang berhasil menebak berganti memperagakan *clue card* berikutnya
- Permainan tersebut dilakukan dengan batasan 10 menit

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan
 - Pembukaan
2. Tahap permulaan
 - Perkenalan
 - Do'a
 - *Ice breaking*

Contoh:

Ice Breaking Mari Bermain Gerak

Hai kawan-kawanku.. mari bermain
Hai kawan-kawanku.. mari bergerak
Bergeraklah seperti burung
Terbang tinggi keatas langit
Bergeaklah seperti burung
Terbang rendah.. rendah sekali
Berenanglah seperti ikan
Belok kanan.. belok ke kiri
Berenanglah seperti ikan
Timbul tenggelam.. timbul tenggelam
Hai kawan-kawanku.. mari bermain
Hai kawan-kawanku.. mari bergerak
Bergeraklah seperti katak
Lompat ke kanan lompat ke kiri
Melompatlah seperti katak
Lompat kedepan ke belakang
Horee.. Hore.. Hore..
*Ciptaan Om Sinung

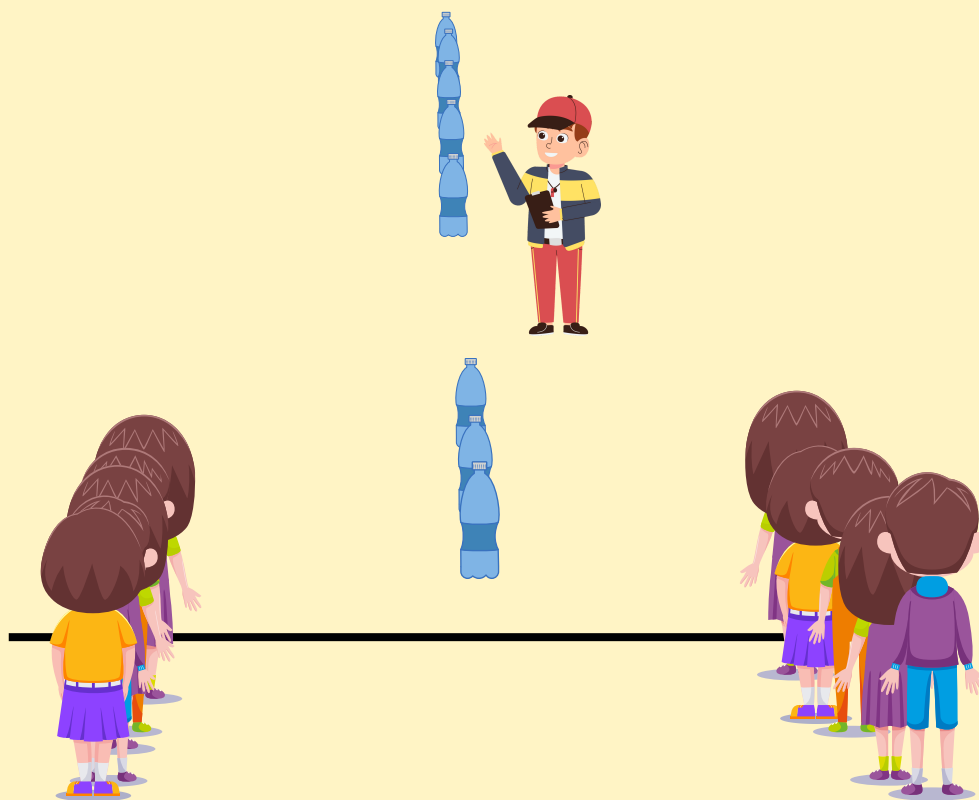
3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan Balap Kelereng



Kegiatan Hari VIII

Balap Kelereng

Tujuan

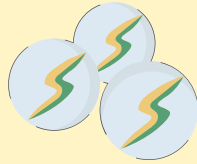
Anak memiliki dan menjaga kesopansantunan

Waktu Kegiatan:

15 menit

Alat dan Bahan:

1. Sendok
2. Kelereng
3. Botol berisi air berwarna



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 3 x 15 meter
 - *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
 - *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Peserta membentuk 2 kelompok
- Kelompok A berada di sisi kanan area dan kelompok B berada di sisi kiri area
- Setiap kelompok berbaris berbanjar digaris mulai
- Setiap anak di dalam masing-masing kelompok bergiliran bermain dan berdiri dibelakang garis mulai
- Anak pertama menjepitkan sendok yang terdapat sebuah kelereng dimulutnya
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Anak pertama berjalan cepat mengusahakan kelereng tidak jatuh, namun apabila anak melihat botol berisi air berwarna yang terdapat disepanjang area maka anak berjalan pelan
- Apabila anak pertama sudah sampai di garis akhir, maka anak kedua

memulai permainan kembali. Hal ini dilakukan bergiliran hingga semua anak dalam kelompok sampai di garis akhir

- Kelompok yang paling cepat terkumpul anggota kelompoknya di garis akhir ialah kelompok pemenang.
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan sticker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

Ice Breaking Panjang Pendek

Panjang, panjang, panjang

Pendek, pendek, pendek

Panjang, panjang, panjang

Pendek, pendek, pendek

Panjang pendek

Panjang pendek

Panjang, panjang, panjang

Pendek, pendek, panjang

*Ciptaan Om Sinung

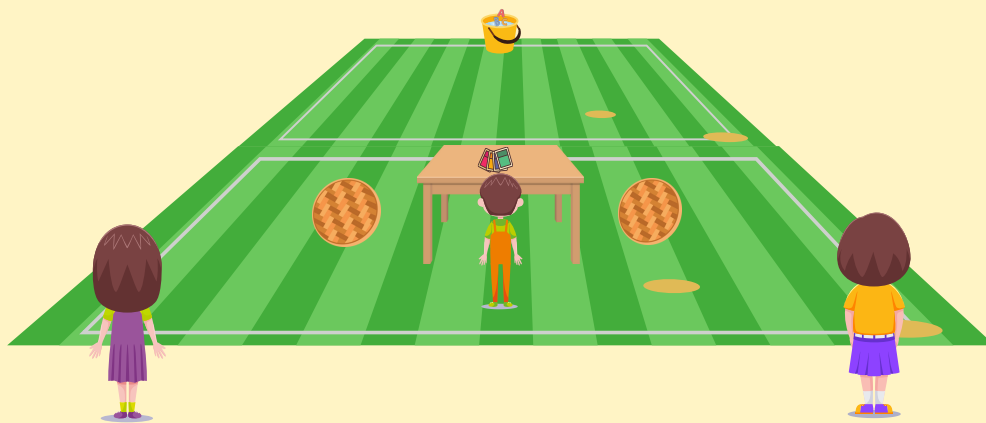
3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan Mencari Harta Karun



Kegiatan Hari IX

Mencari Harta Karun

Tujuan

Anak senang membantu orang lain

Waktu Kegiatan:

30 menit

Alat dan Bahan:

1. Ember berisi air 1 buah
2. Bola warna warni 10 buah
3. Tampah/piring 2 buah
4. Meja 1 buah
5. *Clue card* alfabet
6. Alfabet plastik



Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 5 x 3 meter
- Meja diletakkan 2 meter dari garis mulai
- Meja berisikan *clue card* acak yang ditaruh terbalik
- Tampah diletakkan disebelah kanan dan kiri meja
- Ember diletakkan di ujung area
- Ember berisikan 1/3 air, bola warna-warni, dan alfabet plastik
- *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
- *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Ajak peserta membentuk 2 kelompok
- Setiap kelompok berbaris berbanjar di garis mulai
- Setiap anak di dalam masing-masing kelompok bergiliran bermain
- Permainan dimulai ketika mendengar suara peluit *trainer*
- Anak berlari kearah meja yang ada dihadapannya dan membuka *clue card*

- Anak melihat gambar alfabet yang ada pada *clue card*, kemudian mengingatnya
- Kemudian anak berlari kembali, dan mencari alfabet plastik yang ada di dalam ember sesuai dengan gambar alphabet yang ada pada *clue card* yang diingatnya (anak boleh kembali kearah meja jika anak lupa dengan gambar alphabet yang didapatnya)
- Setelah merasa benar, anak kembali ke meja dan meletakkan alfabet plastik beserta *clue card* di tampah yang terletak disamping meja
- Kemudian anak kembali ke garis mulai, dan bergantian dengan teman kelompok lainnya.
- Pemenang ditentukan dengan melihat kelompok yang mengumpulkan alfabet plastik terbanyak dan sesuai dengan *clue card* yang didapat
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan stiker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan

- Pembukaan

2. Tahap permulaan

- Perkenalan
- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Tangan Di Gerak Gerakan**

Tangannya ke kanan di gerak gerakan

Tangannya ke kiri di gerak gerakan

Tangannya kedepan digerak gerakan

Tangannya di silang jempol di goyang (ting.. ting..)

*Dipopulerkan oleh Kang Deden

3. Tahap bermain

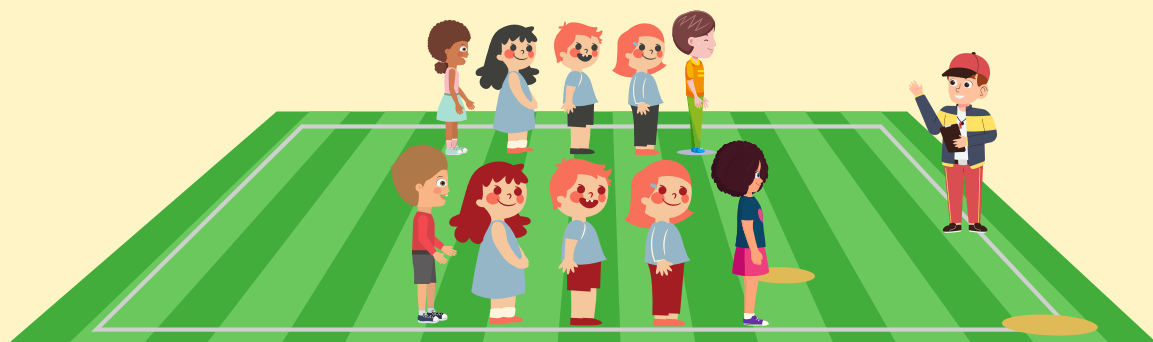
- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

Kegiatan Permainan

Opposite



Kegiatan Hari X

Opposite

Tujuan

Anak mampu menerima perintah

Waktu Kegiatan:

15 menit

Fasilitator:

Trainer / guru

Bentuk Kegiatan:

Kelompok

Penataan Lingkungan:

- Siapkan area ukuran 5 x 5 meter
 - *luas area fleksibel sesuai yang dimiliki
 - *bisa ditambahkan musik pengiring untuk memeriahkan suasana

Cara Bermain:

- Ajak peserta membentuk 2 kelompok
- Setiap tim diarahkan untuk menyusun barisan berdasarkan kelompok.
- Kemudian, anak diperintahkan untuk memegang pundak teman didepannya (anak yang berada pada posisi paling depan tetap mengangkat kedua tangannya)
- Ketika *trainer* berkata “maju/mundur/kanan/kiri”, maka setiap kelompok harus mengikuti perintah yakni, loncat kedepan/belakang/kanan/kiri dengan anak tetap memegang pundak teman di depannya.
- Jika *trainer* menambahkan kata akhir “nak” dari instruksinya maka peserta harus bergerak berlawanan arah. Misalnya, “maju nak”, maka anak meloncat mundur.
- Pemenang ditentukan dengan melihat kelompok yang sedikit melakukan kesalahan
- Kelompok pemenang memberikan hukuman kepada kelompok yang kalah (menempelkan sticker ke wajah, atau memberikan bedak ke wajah sambil berkata “tetap semangat ya”)

Tahapan Kegiatan Bermain:

1. Tahap pembukaan
 - Pembukaan
2. Tahap permulaan
 - Perkenalan

- Do'a
- *Ice breaking*

Contoh:

***Ice Breaking* Senam Anggota Tubuh**

La.. la.. kepala..

Ndak.. ndak dipundak..

Kepala.. pundak.. kepala.. pundak

Diputar-putar..

Ngan.. ngan.. tangan kanan..

Rii.. ri.. tangan kiri..

Bertepuk tangan.. bertepuk tangan.. dengan teman-teman..

Rut.. rut.. diperut..

Nggang.. nggang.. dipinggang..

Diperut dipinggang.. diperut dipinggang.. digoyang-goyang..

Ngang.. ngan kaki kanan..

Ri.. ri.. kaki kiri..

Diganti-ganti, diganti - ganti.. melompat - lompat.. horee

*Dipopulerkan oleh Kang Deden

3. Tahap bermain

- Pelaksanaan kegiatan bermain

4. Tahap penutup

- Refleksi
- Do'a
- Permintaan maaf

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. A. S. (2022). Peran Guru Dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Di SDN 1 Jatipamor. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 195–202.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik*, 04(1), 211–227.
- Hamzah, N. (2015). Pengembangan Sosial Anak Usia Dini (Pertama). IAIN Pontianak Press.
- Hidayat, F. K., & Wagino. (2014). Keterampilan Sosial Anak Tunarungu Di SLB. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan, Kebidanan*, 10(1), 221. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Indanah, I., & Yulisetyaningrum, Y. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 10(1), 221. <https://doi.org/10.26751/jikk.v10i1.645>
- Intanuari, A. M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. In E. Suharini, Y. K. S. Pranoto, S. W. Fitriati, D. R. Indriyanti, M. Sholeh, D. D. Setiawan, M. A. Puspita, M. Septiawan, & A. Sungkono (Eds.), *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas) 2020* (pp. 118–125). 2021-02-12. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/560/481>
- Ismayani. (2014). Pengaruh Metode Outbound Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 6 Syuhada Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jannah, M. (2013). Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa Kelas VII Di MTs Muhammadiyah I Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Khadijah, & Zahraini, N. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Strateginya (Cetakan ke). Merdeka Kreasi Group.
- Maleki, M., Mardani, A., Chehrzad, M. M., Dianatinasab, M., & Vaismoradi, M. (2019). Social skills in children at home and in preschool. *Behavioral Sciences*, 9(7), 1–15. <https://doi.org/10.3390/bs9070074>
- Musi, M. A., Ilyas, S. N., & Bunduk, G. (2022). Pengaruh Kegiatan Outbound Role Play Terhadap Perilaku Prosocial Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 6, 534–544.
- Rustari, L., & Ali, M. (2019). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Islamiyah. *Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 4. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35858>

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>

Setiawati, N. A. (2021). Penerapan Metode Outbond Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembentukan Leadership. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 3(2), 21–34. <https://doi.org/10.51178/jetl.v3i2.207>

Susari, H. D. (2016). Implementasi Kegiatan Outbound Dalam Upaya Pembentukan Sosial Perilaku Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini. *Pendiidkan Dasar Dan Pembelajaran*, 1 (2), 121–141.

Wenzler-Cremer, H., & Fischer-Siregar, M. (1993). *Proses Pengembangan Diri Grasindo*.