

IMPLEMENTASI NILAI KARAKTER KERJA SAMA DAN EMPATI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN EDUKATIF DI PANTI ASUHAN HAYAT

Oleh:

Rizky Amelia Dona Siregar¹, Sri Rahmi Tanjung², Nabilah Siregar³, Yuwika⁴, Aulia Ramadani^{5*}, Sril Andini⁶, Nur Ainun⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

*Email: yuwikalawala35@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/adam.v5i1.4412>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi nilai karakter kerja sama dan empati melalui pembelajaran berbasis permainan edukatif di Panti Asuhan Hayat. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak-anak panti asuhan yang berpartisipasi dalam program permainan edukatif selama periode tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif efektif dalam menanamkan nilai kerja sama dan empati pada anak-anak panti asuhan. Permainan edukatif yang dirancang secara sistematis mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus membentuk karakter positif anak. Nilai kerja sama terlihat dari kemampuan anak bekerja dalam tim, saling membantu, dan menghargai kontribusi teman. Sementara nilai empati berkembang melalui kemampuan anak memahami perasaan orang lain, menunjukkan kepedulian, dan memberikan dukungan emosional kepada sesama. Implikasi penelitian ini memberikan rekomendasi bagi lembaga pendidikan dan panti asuhan untuk mengintegrasikan permainan edukatif sebagai strategi pembentukan karakter anak.

Kata Kunci: karakter, kerja sama, empati, permainan edukatif, panti asuhan.

Abstract

This study aims to analyse the implementation of the values of cooperation and empathy through educational game-based learning at the Hayat Orphanage. The research method uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects were children at the orphanage who participated in the educational game programme for a certain period. The results showed that educational game-based learning was effective in instilling the values of cooperation and empathy in the children at the orphanage. Systematically designed educational games were able to create a fun learning environment while shaping the children's positive character. The value of cooperation was evident in the children's ability to work in teams, help each other, and appreciate their friends' contributions. Meanwhile, empathy developed through the children's ability to understand other people's feelings, show concern, and provide emotional support to others. The implications of this study provide recommendations for educational institutions and orphanages to integrate educational games as a strategy for shaping children's character.

Keywords: character, cooperation, empathy, educational games, orphanage

1. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu aspek fundamental dalam proses pembentukan kepribadian peserta didik. Karakter bukan hanya terbentuk melalui proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga melalui interaksi sosial, kegiatan bermain, dan pengalaman langsung dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lickona (2012), pendidikan karakter adalah upaya yang disengaja untuk membantu seseorang memahami, merasakan, dan melakukan nilai-nilai etis yang baik. Oleh karena itu, program penguatan karakter perlu dirancang dengan pendekatan yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan anak.

Salah satu nilai karakter penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kerja sama. Kerja sama merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, saling membantu, serta berkontribusi dalam mencapai tujuan bersama. Johnson & Johnson (1994) menjelaskan bahwa kerja sama dalam kelompok dapat meningkatkan hubungan sosial, rasa tanggung jawab, serta efisiensi dalam menyelesaikan tugas. Pada anak-anak usia sekolah dasar, kerja sama dapat dilatih melalui aktivitas kelompok maupun permainan yang melibatkan koordinasi antaranggota.

Nilai karakter lain yang sangat penting adalah empati, yaitu kemampuan memahami dan merasakan kondisi emosional orang lain. Goleman (2000) menyatakan bahwa empati merupakan bagian utama dari kecerdasan emosional yang berperan besar dalam membentuk hubungan sosial yang positif. Empati memungkinkan anak untuk menunjukkan kepedulian, memahami perasaan teman, dan mencegah munculnya perilaku agresif atau konflik interpersonal. Dalam lingkungan panti asuhan, empati menjadi nilai yang sangat relevan karena anak-anak hidup dalam suatu komunitas bersama yang membutuhkan perhatian, rasa saling menghargai, dan dukungan emosional.

Panti Asuhan Hayat sebagai lembaga yang menampung, membimbing, dan membina anak-anak dari berbagai latar belakang, memiliki peran penting dalam membentuk karakter positif pada diri anak. Anak-anak di panti asuhan sering kali menjalin interaksi intens setiap hari sehingga penerapan nilai kerja sama dan empati sangat dibutuhkan untuk membangun lingkungan yang harmonis. Namun, pembelajaran nilai karakter tidak dapat dilakukan hanya melalui ceramah atau penyampaian materi secara langsung. Diperlukan metode pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Salah satu pendekatan yang efektif adalah penggunaan permainan edukatif. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan sosial dan emosional anak. Piaget (1962) berpendapat bahwa bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam konteks pendidikan karakter, permainan mampu menjadi media yang menarik dan mampu menyampaikan pesan nilai tanpa membuat anak merasa digurui. Melalui permainan, anak belajar mengendalikan emosi, berkomunikasi, bekerja sama, serta memahami perspektif orang lain.

Permainan estafet bola dipilih sebagai media pembelajaran karena melibatkan aktivitas fisik, kerja sama kelompok, dan interaksi yang intens antar pemain. Dalam permainan ini, setiap anggota memiliki peran penting untuk menjaga alur estafet tetap berjalan. Anak perlu saling menunggu giliran, membantu teman yang kesulitan, serta menjaga kekompakan agar bola tidak terjatuh. Melalui proses ini, berbagai nilai karakter seperti kerja sama, toleransi, saling menyemangati, dan empati dapat muncul secara alami.

Berdasarkan teori pembelajaran sosial dari Bandura (1977), anak belajar perilaku melalui observasi dan pengalaman langsung. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan kelompok, mereka tidak hanya belajar dari instruksi fasilitator, tetapi juga dari perilaku teman-temannya. Ketika seorang anak membantu temannya, memberikan dukungan, atau menjaga kekompakan tim, perilaku tersebut dapat ditiru oleh anak lain. Hal ini menjadikan permainan estafet bola sebagai metode yang efektif dalam menanamkan nilai karakter secara tidak langsung namun bermakna.

Kegiatan implementasi nilai kerja sama dan empati melalui permainan edukatif di Panti Asuhan Hayat juga memiliki tujuan untuk meningkatkan hubungan sosial antar anak. Permainan yang dilakukan bersama dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan memperkuat ikatan emosional. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga anak dapat memahami nilai-nilai karakter bukan hanya sebagai konsep, tetapi sebagai sesuatu yang nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dengan demikian, kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pendidikan karakter sejak dini, terutama bagi anak-anak di lingkungan panti asuhan. Pendekatan permainan edukatif dipilih karena terbukti efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai positif melalui aktivitas yang sederhana namun bermakna. Diharapkan melalui kegiatan ini, anak-anak mampu mengembangkan sikap kerja sama, empati, serta memiliki kemampuan untuk membangun hubungan sosial yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Implementasi Nilai Karakter Kerja Sama dan Empati Melalui Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif di Panti Asuhan Hayat telah dilaksanakan di Panti Asuhan Hayat Sabungan Jae yang beralamat di Kec. Padangsidimpuan Hutaaimbaru. Waktu pelaksanaan kegiatan pada tanggal 27 November 2025.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, istilah metode diartikan sebagai pola atau sistem tindakan yang akan dilakukan, ataupun urutan atau tahapan-tahapan yang perlu dalam menjalankan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Murdjito, 2012). Berkenaan dengan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini berlangsung dalam beberapa tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan. Tahap perencanaan ini diawali dengan pembentukan tim pengabdi. Tim pengabdi yang telah dibentuk melakukan analisis situasi dengan menentukan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis.

Setelah penentuan khalayak sasaran dan bidang permasalahan yang akan dianalisis, tim pengabdi melakukan observasi kepada khalayak sasaran. Dalam hal ini, tim pengabdi mencoba menemukan, melihat, dan mempelajari keseluruhan masalah yang dihadapi oleh khalayak sasaran. Selain itu, juga dilakukan koordinasi terkait masalah perizinan atau kesediaan khalayak sasaran. Selanjutnya, tahap yang dilakukan adalah persiapan dimana tim pengabdi mempersiapkan semua materi, bahan, atau alat yang akan digunakan atau dibutuhkan pada saat pelaksanaan. Setelah persiapan segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian rampung, maka tahap berikutnya adalah pelaksanaan.

Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak Panti Asuhan Hayat untuk menentukan waktu, tempat, dan jumlah peserta yang akan terlibat. Persiapan peralatan juga dilakukan, termasuk pengecekan keamanan bola, penanda lapangan, dan instrumen pendukung lainnya. Selain itu, tim juga menyiapkan materi pembinaan karakter yang akan disampaikan sebelum permainan dimulai.

Kegiatan diawali dengan berdoa dan perkenalan antara tim pelaksana dan anak-anak. Fasilitator kemudian memberikan penjelasan singkat mengenai pentingnya nilai kerja sama dan empati dalam kehidupan sehari-hari. Penjelasan diberikan dengan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak.

Anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing terdiri dari jumlah anggota yang seimbang. Fasilitator menjelaskan aturan permainan, yaitu setiap anak harus bekerja sama dalam menyampaikan bola dari satu peserta ke peserta berikutnya hingga mencapai garis akhir tanpa menjatuhkan bola. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mencoba, kemudian permainan dilakukan secara kompetitif namun tetap dalam suasana yang menyenangkan. Selama permainan, fasilitator mengamati perilaku anak-anak, seperti bagaimana mereka membantu teman, menunggu giliran, dan berkomunikasi dalam kelompok.

Setelah permainan selesai, fasilitator mengajak anak-anak melakukan refleksi bersama. Anak-anak diberi kesempatan untuk menceritakan pengalaman mereka, seperti apa yang mereka rasakan, bagaimana mereka bekerja sama, dan bagaimana mereka membantu teman satu tim. Pada tahap ini, fasilitator menekankan nilai empati dan kerja sama yang muncul selama permainan, serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari mereka di panti.

Kegiatan ditutup dengan menyimpulkan kembali pembelajaran yang diperoleh dalam permainan. Anak-anak diberikan motivasi untuk menerapkan nilai kerja sama dan empati tidak hanya saat bermain, tetapi juga dalam kegiatan sehari-hari. Dokumentasi kegiatan dikumpulkan, dan tim pelaksana berpamitan kepada peserta serta pengurus panti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Pada bagian ini, pengabdi menguraikan dan membahas tujuan kegiatan. Pengabdian ini dalam bentuk satu (1) kali pertemuan. Peserta yang ikut pelatihan ini berjumlah 20 orang (representasi siswa) sebagai target sasaran. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 27 November 2025. Peserta pelatihan yang hadir berjumlah 20 orang (siswa). Kegiatan pengabdian dalam bentuk permainan edukatif, tim pengabdi berjumlah 4 tenaga pengajar (mahasiswa).



Gambar 1. Foto arahan pengabdi

Pada hari pelaksanaan ini, sebelum kegiatan dimulai, para peserta diberikan arahan yang menekankan pentingnya menerapkan nilai karakter kerja sama dan empati dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selama sekitar 50 menit, para pengabdi memberikan motivasi mengenai bagaimana kemampuan bekerja sama dan memahami perasaan teman sangat diperlukan dalam kegiatan kelompok. Arahan tersebut kemudian dikaitkan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu permainan estafet bola, sebagai media edukatif untuk menumbuhkan sikap saling membantu, saling mendukung, serta peka terhadap kesulitan teman. Melalui permainan ini, peserta diajak untuk bekerja sama mengatur strategi, menjaga kekompakan, dan menunjukkan empati ketika salah satu anggota mengalami kesulitan. Dengan demikian, permainan estafet bola menjadi sarana efektif untuk mengembangkan nilai karakter kerja sama dan empati secara menyenangkan dan interaktif.



Gambar 2. Foto perkenalan dan pemaparan materi

Pada tahap ini, pemateri memberikan penjelasan mendalam mengenai pentingnya bekerja secara kolaboratif, saling membantu, serta memahami kondisi emosional dan kebutuhan orang lain dalam suatu kelompok. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui contoh situasi nyata, diskusi ringan, dan pertanyaan pemandik untuk mendorong peserta berpikir kritis. Kegiatan pengantar ini

bertujuan membangun kesadaran awal peserta sebelum mengikuti aktivitas permainan edukatif, sehingga mereka mampu menghubungkan konsep teoritis dengan praktik yang akan dilakukan. Melalui proses ini, peserta diharapkan memahami bahwa kerja sama dan empati merupakan bekal penting dalam membentuk karakter positif dan meningkatkan efektivitas interaksi sosial sehari-hari.



Gambar 3. Pelaksanaan permainan estafet bola

Pada tahap ini, peserta melaksanakan permainan estafet bola sebagai bagian dari metode pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dalam kegiatan ini, setiap anggota kelompok bekerja sama untuk memindahkan bola dari satu peserta ke peserta lainnya sesuai aturan yang telah ditetapkan. Aktivitas ini menuntut kekompakkan, koordinasi gerak, komunikasi efektif, serta kemampuan mengatur strategi bersama agar bola dapat berpindah dengan cepat dan tepat tanpa jatuh. Suasana permainan yang menyenangkan dan melibatkan seluruh peserta mendorong terciptanya interaksi positif, rasa saling percaya, dan empati antaranggota kelompok. Melalui pengalaman langsung ini, peserta tidak hanya memahami konsep kerja sama secara teoretis, tetapi juga merasakannya melalui aktivitas nyata yang memperkuat kesadaran mereka tentang pentingnya kolaborasi dalam mencapai tujuan bersama.



Gambar 4. Foto Refleksi nilai karakter

Pada tahap refleksi ini, setiap anak diberikan kesempatan untuk menyampaikan kembali apa yang mereka pelajari, baik melalui cerita singkat, pengalaman pribadi, maupun contoh situasi yang mereka temui sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman konsep, melatih keberanian berbicara di depan kelompok, serta melihat sejauh mana internalisasi nilai telah terjadi. Melalui proses berbagi cerita, peserta belajar menghargai pendapat teman, menunjukkan empati ketika mendengarkan,

dan memahami bahwa kerja sama serta kepedulian adalah bagian penting dalam interaksi sosial. Refleksi ini menjadi penutup pembelajaran yang membantu menghubungkan teori, praktik permainan, dan penerapan nilai karakter dalam kehidupan nyata.



Gambar 5. Foto bersama

Foto tersebut memperlihatkan seluruh peserta yang terlibat dalam kegiatan berkumpul dalam satu frame sebagai bentuk dokumentasi resmi. Momen foto bersama ini diambil setelah kegiatan selesai dilaksanakan, sebagai simbol kebersamaan, kekompakan, serta apresiasi terhadap partisipasi seluruh peserta. Melalui foto ini, terlihat ekspresi antusias, keakraban, dan rasa kebersamaan yang terbangun selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa kegiatan tidak hanya berjalan sesuai rencana, tetapi juga memberikan pengalaman positif dan mempererat hubungan antar peserta.

3.2. Pembahasan

Metode sosialisasi nilai-nilai karakter pada anak-anak panti asuhan dalam kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan edukatif yang interaktif, partisipatif, dan menyenangkan. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa nilai karakter seperti kerja sama dan empati dapat dipahami, dihayati, serta dipraktikkan secara langsung oleh anak-anak. Sosialisasi dilakukan melalui penjelasan materi secara sederhana dan mudah dipahami, disertai contoh perilaku nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini bertujuan agar anak-anak tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkan nilai tersebut dalam tindakan.

Selain pemberian materi, metode yang digunakan melibatkan kegiatan permainan edukatif yang dirancang untuk menanamkan nilai karakter secara praktis. Permainan kelompok seperti estafet bola, diskusi mini, serta aktivitas berbagi peran digunakan untuk melatih kemampuan bekerja sama, saling membantu, dan memahami perasaan orang lain. Melalui aktivitas ini, anak-anak dapat merasakan pengalaman langsung mengenai pentingnya kerja sama dan empati, sehingga proses internalisasi nilai berlangsung lebih optimal dan bermakna.

Kegiatan sosialisasi juga didukung oleh metode keteladanan (modeling), di mana fasilitator menunjukkan sikap ramah, peduli, disiplin, dan saling menghargai selama berinteraksi dengan anak-anak. Sikap ini menjadi contoh nyata yang dapat ditiru oleh peserta. Selain itu, sesi refleksi dilakukan pada akhir kegiatan untuk memberikan kesempatan kepada anak-anak mengungkapkan pengalaman mereka, memahami makna nilai karakter yang telah dipelajari, serta merumuskan tindakan positif yang

akan mereka terapkan. Dengan kombinasi metode tersebut, sosialisasi nilai-nilai karakter berlangsung secara efektif dan menyeluruh, sehingga mampu mendorong perubahan perilaku yang positif bagi anak-anak panti asuhan.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan di lapangan, permainan ini terbukti efektif dalam mendorong anak untuk saling berinteraksi secara positif. Anak-anak belajar memahami bahwa keberhasilan kelompok tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu, tetapi juga oleh kekompakan tim, komunikasi, dan sikap saling mendukung. Dalam proses estafet, anak-anak mulai menunjukkan inisiatif untuk membantu teman yang kesulitan, memberi semangat saat ada yang gagal, serta belajar menahan emosi ketika terjadi kesalahan.

Permainan ini juga memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak dalam merasakan perasaan teman, sehingga empati berkembang secara alami. Ketika ada teman yang terjatuh atau merasa malu, anak-anak lain mulai menunjukkan sikap peduli seperti menghibur, membantu, dan memberi motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan untuk menumbuhkan rasa empati mulai tercapai melalui interaksi sederhana dalam permainan. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kerja sama, tetapi juga membentuk sikap sosial yang lebih positif, seperti toleransi, kesabaran, dan rasa tanggung jawab antar anak.

Permainan ini dirancang sebagai aktivitas yang sederhana namun melibatkan seluruh anak secara aktif, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, santai, dan tidak membosankan. Melalui suasana yang menyenangkan, anak-anak lebih mudah menerima pesan-pesan moral yang disisipkan selama kegiatan, tanpa merasa digurui atau tertekan.

Dalam pelaksanaan permainan, anak-anak dilatih untuk saling mengandalkan satu sama lain, menjaga kekompakan, dan mengatur strategi bersama agar bola dapat dipindahkan dengan baik. Proses ini membantu anak memahami secara langsung makna kerja sama, karena keberhasilan tidak bergantung pada satu orang, melainkan pada seluruh anggota tim. Selain itu, saat terjadi kesalahan atau kegagalan, anak-anak didorong untuk saling memberi dukungan dan memahami perasaan teman, sehingga nilai empati tumbuh secara alami.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa metode permainan estafet bola mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Anak-anak terlihat lebih antusias, lebih terbuka dalam berinteraksi, dan lebih peka terhadap kondisi teman. Dengan pengalaman belajar yang menyenangkan ini, nilai kerja sama dan empati tidak hanya dipahami secara teori, tetapi tertanam melalui pengalaman langsung yang dapat diingat dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan implementasi nilai karakter kerja sama dan empati melalui permainan edukatif estafet bola di Panti Asuhan Hayat berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat saat anak-anak di Panti Asuhan menunjukkan respon yang sangat positif selama pelaksanaan kegiatan, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap aktivitas, semangat saat berpartisipasi dalam permainan, serta keterlibatan aktif dalam diskusi dan kerja kelompok.

Permainan estafet bola terbukti efektif dalam menumbuhkan kemampuan kerja sama dan empati pada anak-anak melalui interaksi yang positif dan pengalaman langsung. Hal ini bisa dilihat saat permainan berlangsung anak-anak menunjukkan sikap sosial yang baik, seperti saling membantu, peduli, kesabaran, dan rasa tanggung jawab, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Permainan estafet bola telah terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menanamkan nilai kerja sama dan empati pada anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari semangat anak-anak saat permainan berlangsung, suasana belajar menjadi hidup, santai dan tidak membosankan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Bandura, A. (1977). Social Learning Theory. Prentice-Hall. Dikutip dari: <https://www.simplypsychology.org/bandura.html>

Goleman, D. (2000). Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ. Bantam Books. Dikutip dari: <https://www.researchgate.net/publication/384438603>

Hidayat, A. (2019). Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Penanaman Nilai Karakter. Pustaka Edu.

Harianti, T. (2020). "Implementasi Nilai Kerja Sama dan Empati dalam Pembelajaran Anak." *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 115–124. Dikutip dari: https://repository.umsurabaya.ac.id/id/eprint/10028/2/Karya_Ilmiah_Buku_Tantangan_dan_Harapan_Dosen_di_Indonesia.pdf

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1994). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (4th ed.). Allyn & Bacon. Dikutip dari: https://www.researchgate.net/publication/284470831_Learning_Together_and_Alone

Kemendikbud RI. (2016). *Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Konsep dan Pedoman*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lickona, T. (2012). *Character Matters: How to Help Our Children Develop Good Judgment, Integrity, and Other Essential Virtues*. Touchstone. Dikutip dari: https://www.academia.edu/42729695/Pendidikan_Karakter_Thomas_Lickona_Telaah_Kritis_Psikologi_Islam

Megawangi, R. (2004). *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa*. Indonesia Heritage Foundation. Dikutip dari: <http://repository.uki.ac.id/375/1/Pendidikan%20Karakter%20Solusi%20Tepat%20Membangun%20Masa%20Depan%20Bangsa%20%28Dimulai%20Dari%20Keluarga%20dan%20Aktivitas%20Sederhana%29.pdf>

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. W. W. Norton & Company. Dikutip dari: <https://www.rexresearch1.com/PiagetChildPsychologyLibrary/PlayDreamsImitationChildhood.pdf>

Samani, M., & Hariyanto. (2017). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya. Dikutip dari: <https://www.rosda.id/pendidikan-karakter-konsep-dan-model/>

Sulistyarini, S. (2020). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Penerbit Andi. Dikutip dari: https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/68556/1/20204012005_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf

Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Erlangga.