

SIDA ASIH : Media Penguat *Tepa Selira* melalui Nilai Luhur Panji Inu Kertapati

Putri Ayuningtyas¹, Nora Yuniar Setyaputri²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²
 ayuputri170400@gmail.com¹, setyaputrinora@gmail.com²

ABSTRACT

Facts on the ground that currently elementary school-aged children in the Tarokan area of Kediri experience a lack of *tepa selira*. *Tepa selira* behavior which means tolerance is important as the foundation of individual personality that must be trained from an early age. Given this, the role of the BK teacher is very important in today's conditions. Innovative BK teachers are BK teachers who are able to provide counseling services by understanding the surrounding conditions, one of which is by using the media. Media games are very important to help the process of counseling services in elementary schools. BK game media can be collaborated with local wisdom of Kediri, namely Panji Inu Kertapati. This study uses the research and development method of the Borg & Gall model which aims to be accepted theoretically and practically. The research is currently entering the third stage, namely the development of the initial draft of the product. This media can be called “Sida Asih” which contains tools including wheel boards, victory cards, challenge questions, and guide books. Sida Asih media has a goal to strengthen the behavior of *tepa selira* in elementary students through the noble values of Panji Inu Kertapati.

Keywords: *sida asih, tepa selira, Panji*

ABSTRAK

Kondisi lapangan berbicara bahwa saat ini anak usia SD pada daerah Tarokan Kediri mengalami minusnya perilaku *tepa selira*. *Tepa selira* yang berarti tenggang rasa penting sebagai pondasi kepribadian individu yang harus dilatih sejak dini. Mengingat adanya hal tersebut, peran guru BK sangat penting pada kondisi saat ini. Guru BK inovatif merupakan guru BK yang mampu memberikan layanan BK dengan memahami kondisi sekitar salah satunya dengan menggunakan media. Media permainan sangat penting untuk membantu proses layanan BK di Sekolah Dasar. Media permainan BK dapat dikolaborasikan dengan *local wisdom* Kediri yakni Panji Inu Kertapati. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* model Borg & Gall yang memiliki tujuan untuk diterima secara teoritis dan praktis. Penelitian saat ini memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan draft awal produk. Media ini dapat disebut “Sida Asih” yang terdapat piranti meliputi papan roda, kartu kejayaan, soal tantangan, dan buku panduan. Media Sida Asih memiliki tujuan untuk menguatkan perilaku *tepa selira* pada siswa SD melalui nilai luhur Panji Inu Kertapati.

Kata Kunci: *sida asih, tepa selira, Panji*

PENDAHULUAN

Kehidupan tidak seperti berjalan di padang ilalang, kehidupan tidak nyaman duduk di bawah pohon yang rindang. Kehidupan ini adalah pilihan yang harus diperjuangkan. Dalam perjuangan mencapai tujuan, manusia sangat membutuhkan peran dari manusia lainnya. Memang untuk menjadi manusia bukan persoalan yang sederhana. Sama halnya lampu yang tidak

mungkin menghasilkan cahaya dengan sendirinya. Manusia bukan suatu hal yang ada tanpa adanya sang pencipta (Ayuningtyas dkk, 2022). *Gusti kang akarya jagad* (sang pembuat jagad) memberikan arahan kita untuk selalu memayu hayuning bawana, artinya manusia wajib memelihara dunia ini dengan selalu melakukan hal-hal baik dengan sesama, dan menjalani hidup dengan penuh tanggungjawab (Layungkuning, 2018).

Konsep memanusiakan manusia merupakan jiwa dari pendidikan. Dunia pendidikan merupakan kawah Candradimuka, artinya pendidikan sebagai wadah untuk memberikan pemahaman individu mengenai sangkan (asal) dan paran (tujuan hidup) yang akan datang (Ayuningtyas & Setyaputri 2020). Pendidikan berperan sangat penting bagi perkembangan dan aktualisasi individu secara kepribadian, serta untuk perkembangan bangsa dan negara (Nawantara dkk, 2016). Dikuatkan oleh pendapat Slameto (dalam Wasitohadi, 2014) pendidikan sebagai wadah untuk berproses, berisi beragam kegiatan yang cocok untuk individu, yang berguna pada kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi kegenerasi.

Menurut Shiraev & Levy (2012) Budaya sebagai seperangkat sikap, perilaku yang dianut oleh suatu kelompok orang dan dikomunikasikan dari generasi ke generasi. Namun generasi di era digital kurang memperhatikan budaya yang dianut oleh generasi terdahulu, akibatnya pergeseran landasan moral kurang terbentuk pada siswa saat ini. Individu mempunyai kepemilikan yang bernama karakter. Karakter menurut pendapat Lickona (2012) adalah objektivitas mengenai kualitas manusia, baik diketahui atau tidak oleh manusia itu sendiri maupun manusia lainnya. Konsep memanusiakan manusia sendiri atau perilaku prososial tentunya tidak terlepas dari adanya tepa selira.

Tepa selira merupakan budaya masyarakat jawa yang harus diuri-uri. Melalui tepa selira integritas suatu bangsa dapat terbentuk. *Tepa selira* dalam bahasa Indonesia dapat disebut dengan tenggang rasa atau toleransi. *Tepa selira* memiliki makna bahwa sebagai manusia harus bisa menjaga perasaan manusia lainnya (Sutikno dkk, 2018). Dikuatkan oleh Bidiyono & Feriandi (2017) tepa selira merupakan perilaku seseorang yang dapat memahami perasaan orang lain. Merujuk pada beberapa pendapat tersebut, *Tepa selira* dapat diartikan sebagai sikap empati yang ditunjukkan dengan perilaku menghargai orang lain. Seseorang yang mempunyai sifat tepa selira dapat merasakan yang orang lain rasakan dengan menunjukkan *output* berupa perilaku yang menghargai. Indikator *tepa selira* atau tenggang rasa menurut Suhendri (2017) antara lain: 1) menghormati hak-hak orang lain; 2) menyayangi orang lain; 3) menjaga sikap, perkataan, dan tingkah laku.

Tepa selira penting ditingkatkan melalui pembiasaan sejak dini, salah satunya melalui wadah pendidikan. Pendidikan sebagai kunci kehidupan pada masa yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam kehidupan. Namun untuk mencapai kesuksesan pendidikan tentunya menemukan beberapa problematik dari berbagai aspek, khususnya mengenai siswa. Berbicara mengenai persoalan siswa merupakan suatu hal yang fluktuaktif. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di daerah Tarokan, Kediri bahwasanya anak-anak kurang mempunyai sikap tenggang rasa dengan lainnya. Seperti halnya

menganggap orang yang berbeda agama dengannya adalah orang yang tidak baik, menganggap orang yang berbeda keyakinan dengannya bukan saudaranya, beberapa anak bertengkar karena saling mengejek agama temannya yang berbeda, bahkan beberapa siswa tidak mau menjalin pertemanan dengan anak dari keluarga yang memiliki latar budaya berbeda. Minusnya tenggang rasa tersebut meningkat karena anak pada saat ini kurang melakukan interaksi secara konvensional.

Mengingat dari fenomena tersebut, guru BK berperan sebagai motivator siswa untuk memberikan pemahaman melalui layanan BK. Guru BK sebagai orang yang profesional dalam bidang layanan bimbingan dan konseling perlu *respect* terhadap konselinya. Menurut pendapat Corey (dalam Setyaputri, 2017) konselor yang efektif adalah konselor yang memahami kondisi budayanya sendiri. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Gumilang (2015) Konselor yang bermartabat ialah konselor yang memiliki *culture respect* yang baik serta mampu membuat nyaman konseli sesuai dengan latar belakang budaya yang dianut. menurut Sue, Arredondo & McDavis (dalam Setyaputri 2020) kompetensi konselor dalam ranah multibudaya merupakan suatu hal yang harus dimiliki agar dapat menjadi konselor efektif dalam memberikan layanan BK.

Layanan bimbingan dan konseling memiliki tujuan, diantaranya : 1) konseli memiliki kesadaran mengenai pemahaman dirinya sendiri dan lingkungannya (pendidikan, pekerjaan, sosial budaya, dan agama); 2) mampu mengembangkan keterampilan maupun potensi yang dimiliki, untuk mengidentifikasi tanggung jawab atau seperangkat tingkah laku yang tepat untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya; 3) mampu memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah yang dihadapi, serta mengaktualisasi dirinya dalam rangka mewujudkan tujuannya (Yusuf & Nurihsan, 2011).

Keberadaan Ilmu dan pendidikan mempunyai hubungan kausalitas dengan budaya. Budaya adalah hasil budidaya, karsa dan interaksi manusia dengan sesamanya, dan lingkungannya (Iryani, 2014). Dapat dikatakan bahwa budaya adalah sebuah konstruksi sosial dan memiliki nilai historis berupa simbol yang mempunyai tatanan yang bersifat normatif. Seperti halnya cerita tokoh Panji Asmarabangun yang memiliki nama lain Panji Inu Kertapati yang merupakan tokoh ikonik daerah Kediri, serta mempunyai nilai historis dan filosofi yang komprehensif.

Cerita Panji memang populer dengan kisah asmaranya bersama Dewi Sekartaji. Namun kisah Panji memiliki nilai universal luar biasa, yaitu menjadi acuan kepahlawanan, penghargaan kemanusiaan, menengahkan etika pergaulan, dan diplomasi pergaulan. Cerita Panji merupakan cerita rakyat yang tidak hanya berhenti pada naskah namun berkembang sebagai cerita anak-anak yang disukai dan sirat akan makna, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dengan pengembangan kompetensi pendidikan karakter yang beragam (Setyoningrum dkk, 2018).

Panji Inu Kertapati ialah seorang ksatria, merupakan putra raja Kahuripan. Menurut pendapat Cahyono (dalam raharjo, 2018) meresepsi Panji Inu Kertapati adalah tokoh manusia biasa, sebagai Pangeran Jawa dan bukan pahlawan pendatang seperti Rama dan Pandawa yang dikisahkan berasal dari India, negeri Bharata. Panji Inu Kertapati merupakan tokoh teladan masa lampau, dan perilakunya merupakan teladan arif dalam mengembangkan lingkungan dengan cara-cara yang sarat dengan nilai

ekologis. Panji Inu Kertapati adalah seorang laki-laki yang memiliki banyak sifat baik diantaranya kerendahan hati, kerendahan diri, setia dan juga berwibawa (Pratama & Oemar, 2016). Cerita Panji merupakan cerita asli dari Kediri, namun ironisnya siswa Kediri masih beberapa yang mengetahui.

Dunia pendidikan tentunya diharuskan mampu berperan aktif untuk menyiapkan sumber daya manusia terdidik (Suyitno, 2012). Pendidik adalah penggerak peserta didik sebagai ujung tombak pendidikan. Salah satunya Guru BK yang harus mengatasi urgensi kondisi saat ini dengan berinovasi supaya siswa tetap produktif dan kreatif melalui media. Pemilihan media perlu memahami beberapa kriteria yaitu: 1) kesesuaian dengan tujuan; 2) kesesuaian media dengan materi bimbingan dan konseling; 3) kesesuaian dengan karakteristik siswa; 4) kesesuaian dengan teori; 5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa; 6) kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia (Nursalim, 2013). Kriteria pemilihan media tersebut bisa menjadi inovasi guru BK memberikan layanan menggunakan media yang diasimilasikan dengan nilai luhur Panji Inu Kertapati. Dengan memperhatikan budaya lokal, berfikir lokal, dan bertindak lokal, maka akan memberikan dampak yang global.

Tabel 1. Relevansi nilai luhur Panji Inu Kertapati (Nurchahyo, 2021) dengan indikator perilaku *tepa selira* (Suhendri, 2017)

No.	Nilai luhur Panji Asmarabangun	Indikator perilaku <i>tepa selira</i>
1.	Panji Asmarabangun menikah dengan Dewi Sekartaji salah satu alasannya adalah mengobati rindu bersatunya dua kerajaan, Jenggala dan Kadiri yang dipimpin oleh dua raja bersaudara yang sama-sama keturunan Airlangga tanpa adanya peperangan. Terlihat bahwa Panji Asmarabangun sebisa mungkin menghormati hak orang lain.	Menghormati hak-hak orang lain
2.	Panji Asmarabangun sangat sayang terhadap istrinya, namun tidak mengurangi rasa sayang terhadap rakyatnya. Filosofi cerita panji adalah “mencari dan menemukan” dan mengajarkan perihal kesetiaan.	Menyayangi orang lain
3.	Panji Asmarabangun dalam upaya pencarian yang dilakukan dengan penyamaran, merupakan wujud menjaga sikap didepan rakyatnya.	Menjaga sikap, perkataan, dan tingkah laku

Menurut Andriani (dalam Setyaputri dkk, 2018) bermain adalah aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena memperoleh hadiah atau pujian, bermain juga merupakan alat utama untuk mencapai pertumbuhannya, dan sebagai medium anak mencobakan diri bukan saja hanya dalam fantasinya tetapi dilakukan secara nyata. Kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dan bersifat fundamental bagi dunia anak. Oleh sebab itu, sasaran gagasan ini adalah siswa SD, hal tersebut dikarenakan usia anak pada taraf sekolah dasar sangat sesuai digunakan untuk meningkatkan karakter *tepa selira*. Dikuatkan oleh pendapat Piaget

dalam Setyaputri dkk (2018), anak pada saat usia tujuh sampai dua belas tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana pada usia tujuh sampai dua belas tahun seorang anak belajar mengembangkan kemampuan bernalar dan memahami konservasi, namun kedua kemampuan ini hanya dapat mereka gunakan dalam menghadapi situasi yang sudah dikenal. Dari berbagai paparan diatas menjadi landasan penulis merancang media "Sida Asih". Media ini bertujuan untuk membantu guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling di Sekolah Dasar yang disesuaikan dengan kebutuhan sasaran.

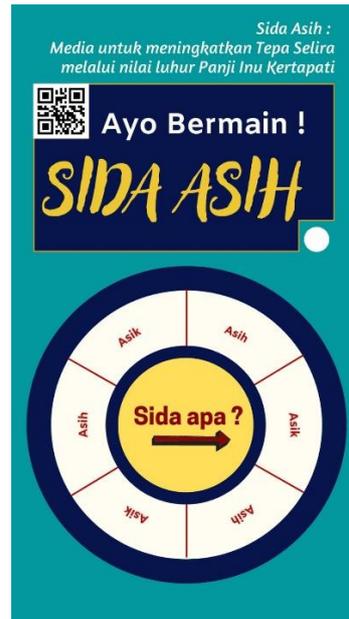
METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development*, dimana tahapannya mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983). Pada penelitian ini kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall (1983) tersebut tidak dilaksanakan secara keseluruhan. Kesepuluh langkah tersebut akan dimodifikasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian serta bidang fokus pada penelitian ini. Adapun prosedur pengembangan produk pada penelitian ini adalah: 1) penelitian dan pengumpulan data (studi pendahuluan, studi literatur, dan kajian mengenai Media BK yang akan dikembangkan); 2) perencanaan (penjabaran mengenai apa saja yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian); 3) pengembangan draft awal produk (perancangan prototype produk, materi, dan instrumen); 4) uji coba lapangan awal; 5) revisi produk; 6) produk akhir.

Populasi adalah seluruh siswa kelas V MI Surya Utama Al Fajar, Sedangkan sampel ditentukan dengan purposive sampling dimana yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas V MI Surya Utama Al Fajar yang mempunyai nilai tepa selira yang memasuki rentang sangat rendah maupun rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan skala psikologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memasuki tahap ketiga yaitu pengembangan draft awal produk dan sampai pada perancangan *prototype* produk.



Gambar 1.1. *Prototype* Produk Sida Asih

Nama “Sida Asih” dipilih karena memiliki akronim Si Roda yang Asih. Selain itu nama Sida Asih memiliki makna dari kata sida yang berarti jadi atau berkelanjutan, sedangkan asih adalah saling mengasihi/menyayangi. Maka diharapkan dari media ini siswa memiliki rasa asih terhadap sesama. Media permainan ini memiliki tata cara sebagai berikut: 1) guru BK membagi kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang; 2) guru BK menjelaskan mengenai ketentuan permainan Sida Asih; 3) selanjutnya guru BK mengajak diskusi siswanya untuk menentukan pemimpin kelompok; 4) selain diskusi untuk menentukan pemimpin kelompok, guru BK juga mengajak diskusi untuk menentukan *punishmen* ketika kelompok tidak dapat menyelesaikan soal tantangan (*punishmen* bersifat mendidik); 5) menentukan kelompok yang bermain pertama dengan metode jemsuit (mengadu jari tangan pemimpin kelompok memiliki tugas untuk memutar Roda Asih; 6) pemimpin kelompok beserta anggota kelompok wajib menyelesaikan tantangan yang berada pada kolom yang ditunjuk oleh anak panah ketika roda tersebut berhenti. Ketika panah terhenti dikolom asih, maka soal tantangan berisi tugas yang dipilihkan oleh guru BK. Namun apabila terhenti pada kolom asik, maka kelompok berhak memilih tantangan yang disiapkan oleh guru BK untuk diselesaikan; 7) kelompok yang bisa menjawab tantangan mendapat satu kali kesempatan untuk bermain ditahap selanjutnya dan mendapatkan kartu kejayaan; 8) sedangkan kelompok yang tidak bisa menjawab tantangan wajib melaksanakan hukuman sesuai yang disepakati; 9) setelah permainan selesai guru BK mengajak siswanya untuk melaksanakan kegiatan refleksi.

Tabel 2. Piranti Media Sida Asih

No.	Nama piranti	Fungsi
1.	Papan roda	Memutar roda untuk menentukan tantangan kelompok yang berada dalam kolom
2.	Kartu kejayaan	Sebagai <i>reward</i> kelompok yang dapat menyelesaikan soal tantangan.

3.	Soal tantangan	Soal tantangan berisi tantangan yang harus diselesaikan oleh kelompok.
4.	Buku panduan	Buku panduan Sida Asih disusun untuk membantu guru BK menggunakan media Sida Asih.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tepa selira merupakan perilaku yang harus diajarkan sejak usia SD. Media permainan Sida Asih diharapkan dapat membantu guru BK sekolah dasar memberikan pemahaman dan meningkatkan perilaku tepa selira kepada siswanya melalui role model Panji Asmarabangun. Disarankan bagi guru BK seyogyanya agar lebih berinovasi mengembangkan media dalam memberikan layanan BK, khususnya disesuaikan dengan kebutuhan belajar pasca pandemi. Selain itu sebagai konselor hendaknya memiliki kesadaran budaya, karena nilai luhur budaya mampu digunakan sebagai penguat secara teoritis maupun aktualisasi di lapangan dalam konseling multibudaya. Pemahaman terhadap kondisi siswa sangatlah penting dalam era digitalisasi seperti saat ini, tidak hanya berfokus pada materi. Namun harus mengerti kondisi siswa dan tentunya didukung dengan kualitas yang memadai. Gagasan ini dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. 9 (1), 121-136. doi : <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v9i1.376>
- Ayuningtyas, P. & Nawantara, R. D. & Setyaputri, N. Y. (2022). Skala Pengukuran Efikasi Diri: Sebagai Piranti Media Permainan Ajian Jaran Goyang Untuk Siswa SMP. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1(1), 260–272. doi : <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/1381>
- Ayuningtyas, P. & Setyaputri, N. Y. (2020). Ajian Jaran Goyang Mobile APPS : sarana pendidikan karakter siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*. 1 (1), 118-129.
- Bidiyono, B. & Feriandi, Y. A. (2017). Menggali Nilai Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa Sebagai Sumber Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling*. 1 (1), 92-103
- Gumilang, G. S. (2015). Urgensi kesadaran budaya konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk menghadapi masyarakat ekonomi asean (MEA). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan dan Konseling*, 5 (2), 45-58. doi: <https://doi.org/10.24127/gbn.v5i2.316>
- Iryani, E. (2014). Makna Budaya Dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. 14(2), 110-112. doi : <http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v14i2.295>
- Layungkuning, B. (2018). *Sangkan Paraning Dumadi*. Yogyakarta : PT. Buku Seru
- Lickona, T. 2012. *Character Matters (Persoalan Karakter)*. Jakarta : Bumi Aksara

- Mulyani, D. & Cahyati, N. & Rahma. A. (2020). Pengembangan Media Permainan Dakon Untuk Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 3 (2), 161-173. doi : <https://doi.org/10.24042/ajipauid.v3i2.7232>
- Nawantara, R. D. 2016. Perbedaan Komitmen Tugas Siswa Dalam Penerapan Teknik Reframing dan Self Instruction. *Jurnal Pendidikan Humaniora*. 4(4), 193-199.
- Nurchahyo. H. (2021). *Memahami Budaya Panji*. Sidoarjo : BranGWetaN
- Nursalim, M. (2013). *Pengembangan Media Bimbingan & Konseling*. Jakarta : Permata Puri Media
- Pratama, R. F. Oemar, E. A. B. (2016). Analisis Visual Tokoh Panji Asmorobangun Dan Dewi Sekartaji Wayang Beber Pacitan Melalui Pendekatan Semiotika. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 4(3), 393-403.
- Raharjo, I. B. (2018). Fungsi Dan Bentuk Pertunjukan Kesenian Jemblung Sebagai Hasil Komodifikasi Budaya Panji Asmarabangun di Kediri. *Prosiding Seminar Antar Bangsa-Seni, Budaya, dan Desain*, 54-63
- Setyaputri, N. Y. (2016). Media Permainan “Roda Pelangi” sebagai Alternatif Pilihan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Prosiding Seminar nasional Jurusan Bimbingan dan Konseling UNESA*. 1(1), 146-150.
- Setyaputri, N. Y. (2017). Karakter ideal konselor multibudaya berdasarkan nilai luhur semar. *Jurnal Kajian Bimbingan & Konseling*, 2 (2), 58-65. doi: <https://dx.doi.org/10.17977/um001v2i22017p058>
- Setyaputri, N. Y., Kriphianti, Y. D., & Puspitarini, I. Y. D. (2018). Permainan roda pelangi sebagai media untuk meningkatkan karakter fairnes siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 3 (3), 108-118. doi : <https://doi.org/10.17977/um001v3i32018p108>.
- Setyaputri, N. Y. Krisphianti, Y. D. & Nawantara, R. D. (2020). *BADRANAYA : Media Inovatif Kultural Untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya*. Jawa tengah : CV. Sarnu Untung
- Setyoningrum, I. Koyimah, H. Kurniawan, R. Huda, M. (2018) Etika Jawa Dalam Cerita Panji. *Prosiding SAGA*, 1(1), 59-70
- Shirae, B. E, & Levy, A. D. (2012). *Psikologi Lintas Kultural*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Stikno, U. G. & Irmawati, E. & Ahlaina, F. (2018). Pendidikan Karakter Tapa Salira Berbasis Experiential Learning Dalam Bimbingan Kelompok. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. 1 (1), 229-235
- Suhendri, H. (2017). Pengembangan Instrumen Pengukuran Tenggang Rasa Peserta Didik. *Prosiding seminar nasional pendidikan PGRI*. 566-571
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2 (1), 1-13. doi : <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Wasitohadi. 2014. Hakikat Pendidikan Dalam Perspektif John Dewey. *Jurnal Setya Widya*, 30(1), 49-61
- Yusuf, S, & Nurihsan, J.A. (2011). *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya