



**PEMBENTUKAN KARAKTER MAHASISWA MELALUI WIDE GAME
DALAM KEGIATAN PRAMUKA DI BUKIT WOLOSASA**

**Yasinta Maria Fono¹⁾, Martha Malo²⁾, Maria A. K. Bhara³⁾, Valensia Ota Beru⁴⁾,
Maria Platonía Dongi⁵⁾,**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP (Citra Bakti Ngada)

¹⁾yasintamariafono@gmail.com, ²⁾marth4in4@gmail.com, bharamaria@gmail.com,
beruvalensiaota@gmail.com, mariaplantonía948@gmail.com

Historiartikel

Received:
20 Januari 2023

Accepted:
28 Juli 2023

Published:
31 Agustus 2023

Abstrak

Kegiatan pendampingan pramuka, oleh dosen dan mahasiswa semester V di Bukit Wolosasa terdiri dari berbagai kegiatan yang merupakan implementasi langsung dari matakuliah Pramuka. Kegiatan pramuka yang dilakukan berupa penjelajahan di bukit Wolosasa. Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas pengetahuan mahasiswa, melatih mahasiswa untuk menerapkan secara konkrit teori tentang *wide game* yang telah dipelajari mahasiswa ditengah masyarakat, menjadikan mahasiswa lebih bertanggung jawab, berani menanggung resiko serta belajar membangun kerja sama dalam tim yang solid. Salah satu kegiatan yang dilakukan mahasiswa adalah pendampingan mahasiswa dalam kegiatan *wide game*. Metode kegiatan pelaksanaan melalui demonstrasi langsung dimana panitia menunjukan secara langsung cara bermain *wide game* yang telah disusun oleh panitia. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan *wide game* sebanyak 70 orang yang dibagi dalam 10 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 8,9 dan 10 peserta. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pengalaman dan menambah pengetahuan mahasiswa terkait dengan *wide game*

Kata Kunci : Kegiatan Pramuka, *Wide Game*, Karakter

***Penulis Koresponden:** Yasinta Maria Fono (yasintamariafono@gmail.com)

Abstract. Scout mentoring activities by lecturers and semester V students at Bukit Wolosasa consist of various activities which are direct implementations of the Scouting course. Scout activities carried out in the form of exploring the Wolosasa hill. This activity aims to expand student knowledge, train students to concretely apply the theory about wide games that students have learned in the community, make students more responsible, dare to take risks and learn to build cooperation in solid teams. One of the activities carried out by students is assisting students in wide game activities. The method of implementing activities is through direct demonstrations where the committee shows directly how to play the wide game that has been prepared by the committee. The number of participants who took part in the wide game activity was 70 people who were divided into 10 groups. Each group consists of 8,9 and 10 participants. The result of this service activity is to provide experience and increase student knowledge related to wide games.

Keywords: Scout Activities, Wide Game, Character

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku (Suharni 2021). Perubahan tersebut mencakup berbagai aspek perkembangan, terutama yang berkaitan dengan pengetahuan dan juga nilai manusia dari waktu ke waktu, namun dengan dengan perkembangan alat komunikasi baik cetak maupun non cetak, banyak mempengaruhi dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Nilai-nilai pancasila yang telah diwariskan oleh para pendiri bangsa dari waktu ke waktu mulai memudar. Nilai dan karakter hidup mulai bergeser. Maka dari berbagai keprihatinan itu maka pendidikan karakter mulai lagi ditanamkan dalam diri anak sejak usia dini. Karakter terdiri atas nilai-nilai tindakan. Karakter dipahami mempunyai tiga komponen saling berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari pengetahuan yang baik, menginginkan yang baik dan melakukan kebiasaan yang baik pula dari pikiran, kebiasaan, dan tindakan. Salah satu media pembelajaran dalam pembentukan karakter manusia adalah melalui berbagai kegiatan yaitu melalui pendidikan pramuka yang diterapkan kepada anak sejak usia dini.

Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka disusun dengan maksud untuk menghidupkan dan menggerakkan kembali semangat perjuangan yang dijiwai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat yang beraneka ragam dan demokratis. Gerakan pramuka indonesia adalah nama organisasi pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan kepanduan yang dilaksanakan di Indonesia. Kata "Pramuka" merupakan singkatan dari Praja Muda Karana, yang memiliki arti Rakyat Muda yang Suka Berkarya. Penegasan dari undang-undang ini bahwa pancasila merupakan pedoman gerakan pramuka yang berfungsi sebagai wadah untuk mencapai tujuan dari gerakan pramuka itu sendiri. Sehingga dalam kegiatan kepramukaan terdapat berbagai kegiatan seperti pendidikan dan pelatihan, pengembangan, pengabdian kepada masyarakat dan orang tua dan juga berbagai permainan yang bertujuan untuk pendidikan dan pembentukan karakter.

"Pramuka" merupakan sebutan bagi anggota gerakan Pramuka, yang meliputi : Pramuka siaga(7-10 tahun), pramuka penggalang (11-15 tahun), pramuka penegak

(16-20) dan pramuka pandega (21-25), (Kusumawati, 2012). Sedangkan yang dimaksud “Kepramukaan” adalah proses pendidikan di luar lingkungan sekolah, dan di luar lingkungan keluarga dalam bentuk kegiatan menarik, menyenangkan, sehat, teratur, terarah, praktis yang dilakukan di alam terbuka dengan prinsip dasar Kepramukaan dan Metode Kepramukaan, yang sasaran akhirnya pembentukan watak, akhlak, dan budi pekerti luhur, serta karakter anak. Pendidikan karakter adalah pengajaran yang menekankan pada nilai-nilai untuk membentuk kepribadian mahasiswa.

Nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui kegiatan kepramukaan seperti religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, gotong royong, semangat kebangsaan, peduli lingkungan alam dan tanggung jawab. Sebagai pendidikan dasar, karakter religius sangat penting karena mencakup hubungan kepada Tuhannya dan melatih jiwa untuk memiliki sifat jujur dan bersih. Adapun karakter nasional sebagai pondasi kebangsaan dan cinta akan tanah air. Sedangkan karakter gotong royong untuk melatih jiwa kepedulian dan kebersamaan peserta didik dalam hidup bersosial. Kemudian karakter disiplin juga sangat penting agar tidak buta akan sebuah tanggung jawab dan lebih produktif.

Dalam rangka mewujudkan penerapan karakter terhadap anak maka setiap kegiatan dan pelaksanaan kegiatan diperlukan manajemen berupa perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi untuk mengelolanya agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan baik dan tujuan kegiatan dapat tercapai. Selanjutnya penelitian Erliani (2016), menyatakan bahwa upaya pembentukan karakter pada gerakan pramuka SDIT Al-Ukhwah dilakukan dengan pemahaman, keikhlasan, kerja keras, berjuang dengan sungguh-sungguh, ketaatan, pengorbanan, komitmen, konsisten, persaudaraan, dan kepercayaan.

Begitupun dengan kegiatan pramuka yang akan dilakukan, dalam upaya membentuk karakter anak tentunya dalam setiap pelaksanaan kegiatan pramuka harus ada direncanakan secara berkala agar tujuan kegiatan dalam menumbuhkan karakter anak dapat tercapai dengan baik. Sehingga terlihat efek atau dampak dalam membentuk karakter peserta didik tersebut (Nurdin, 2021). Sunardi menyatakan bahwa gerakan pramuka adalah salah satu pendidikan non formal yang memiliki tujuan untuk menanamkan karakter dan membentuk kepribadian yang baik dalam diri anak dengan cara keteladanan, arahan, bimbingan (Surono, 2018).

Kegiatan penjelajahan adalah suatu kegiatan dalam kepramukaan. Kegiatan ini merupakan media yang memberikan pengalaman adanya saling ketergantungan antar mahasiswa, dimana dalam kegiatan tersebut mahasiswa memperoleh dan mengasah pengetahuan dan keterampilan. Dalam kegiatan penjelajahan, berbagai kegiatan dilakukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mahasiswa sehingga mahasiswa dengan bebas mengekspresikan dirinya dengan sadar sebagai pengaplikasian dari teori-teori yang telah diterima selama ini dalam proses perkuliahan kedalam ruang yang lebih luas. Selain itu juga menantang mahasiswa untuk berpikir kreatif, efektif dan inovatif untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya. Dari berbagai kegiatan yang dilakukan sepanjang kegiatan penjelajahan, *wide game* adalah salah satu kegiatan yang diterapkan dalam kegiatan tersebut. *Wide game* merupakan kegiatan penjelajahan yang dilaksanakan oleh anggota Pramuka Penggalang dalam bentuk pencarian jejak dengan menggunakan berbagai tanda jejak yang telah disepakati oleh peserta didik.

Kegiatan pendampingan kepramukaan ini penekanannya pada kegiatan permainan atau dikenal dengan kegiatan *wide game*. *Wide game* merupakan

permainan besar di luar ruangan dengan wilayah yang relatif luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu/tim. *Wide Game* bersifat permainan kompetisi/pertandingan antar tim atau antar individu, sehingga antara tim yang satu dengan yang lain berusaha untuk memenangkan pertandingan (Ensiklopedia Pramuka, 2013). *Wide Game* dalam hal ini dipakai sebagai model pembelajaran yang memanfaatkan luar ruang kelas yaitu taman sekolah dan lapangan. *Wide game* diterapkan dalam kegiatan penjelajahan untuk mengasah keterampilan, pengetahuan, kerja sama, dan percaya diri pada para peserta.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah

1. Untuk membangun gotong royong/ kerjasama tim
2. Untuk meningkatkan rasa tanggungjawab dalam tim
3. Untuk membangun disiplin diri
4. Untuk meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan dengan turun ke lapangan, membangun komunikasi dengan pihak terkait di desa Dolupore, mengantar surat pada Kepala Desa, mendata nama-nama peserta yang akan mengikuti kegiatan penjelajahan dengan jumlah peserta yang ambil bagian dalam kegiatan penjelajahan 70 orang yang terdiri dari mahasiswa semester 3 program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini (PGPAUD), dan program studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dibagi dalam 8 kelompok, membentuk panitia kegiatan dan dibagi dimasing-masing pos terdapat 10 pos, menyusun kegiatan yang akan dilakukan pada setiap pos, melakukan survei lokasi, melakukan kegiatan pendampingan dan bimbingan langsung kepada mahasiswa semester 3, yang terjadi pada tanggal 12 Desember 2022 di Bukit Wolosasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan dan bimbingan ini dilakukan dengan melakukan berbagai persiapan yang dimulai dengan pembentukan panitia kecil yang bertujuan untuk memperlancar seluruh kegiatan pada proses pelaksanaan pendampingan, puncak kegiatan ini terjadi pada tanggal 5 dan 6 November 2022. Gerakan pendidikan non formal, sukarela, non-politik, terbuka untuk semua orang tanpa memandang asal, ras, latar belakang etnis, dan kepercayaan. Gerakan ini berawal dari Keputusan Presiden No. 238 Tahun 1961, yang berawal dari penggabungan lebih dari 60 organisasi kepanduan Indonesia pada tanggal 20 Mei 1961 (Damanik 2014)

Kegiatan hari pertama, merupakan kegiatan persiapan dengan menyiapkan beberapa kegiatan terutama berkunjung ke lokasi tempat pelaksanaan kegiatan dan pemasangan berbagai sarana kegiatan di masing-masing pos kegiatan. Puncak kegiatan pendampingan. Berbagai kegiatan dilakukan di setiap pos. Pada pos 6, melakukan kegiatan *wide game*. Tujuan dari kegiatan *wide game* adalah membangun kerja sama dan persaudaraan antar manusia sehingga pada kegiatan ini dilakukan tiga permainan yaitu :

1. Permainan tepuk konsentrasi.

Tepuk konsentrasi adalah permainan yang paling menyenangkan. Cara melakukan kegiatan ini dengan melakukan tepukan dan petikan ibu jari dan jari manis sambil mengatakan " KON-SEN-TRA-SI" dilakukan berulang-ulang dengan gerakan yang sama sampai semua peserta kegiatan benar-benar konsentrasi. Tujuan permainan ini adalah melatih konsentrasi para peserta, melatih kerjasama dalam tim

2. Permainan Bisik kata

Permainan ini dilakukan dalam satu tim permainan yang berjumlah 8 atau lebih orang. Cara melakukan kegiatan ini dengan melakukan bisik kata mulai dari orang pertama sampai orang terakhir, dengan mengucapkan kalimat yang sama “ **beranilah ambil resiko, tidak ada yang bisa menggantikan pengalaman**”. Dan kegiatan bisik kata untuk kedua adalah “ **rela menolong sesama hidup adalah cermin diri dari seorang pramuka**”. Ketiga “ **sebuah pengorbanan tanpa penghabisan, karena aku pramuka**”. Tujuan dari permainan ini adalah melatih kerja sama tim, membangun persaudaraan dan kekeluargaan, melatih kreativitas para peserta, dan membangun keberanian dan kepercayaan diri dalam berbagai kegiatan.

3. Permainan Naik Kapal

Permainan naik kapal merupakan kegiatan dalam tim. Cara bermainnya adalah dengan menyiapkan 6 lembar karung yang dijejer lurus, dalam satu tim atau kelompok akan masuk dalam satu lembar karung, menuju karung lain. Dalam tim ini tidak boleh keluar dari tim atau kelompok.

Tujuan permainan ini adalah melatih kerjasama tim, kreatifitas tim dan juga membangun kepercayaan dan keberanian dalam tim. Proses kegiatan ini berjalan dengan baik, namun dari sekian kelompok yang melakukan kegiatan ini hanya satu kelompok yang bisa melewati kegiatan ini dengan sangat baik, karena ada beberapa kriteria keberhasilan dalam satu tim yaitu kerjasama tim, saling mempercayai, kreatif, saling mendengarkan dan membangun keberanian sampai tujuan, saling menjaga antar anggota dalam kelompok. *Wide game* adalah permainan besar di luar ruangan dengan wilayah yang relatif luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu atau tim. *Wide game* bersifat permainan kompetisi/pertandingan antar tim atau antar individu, sehingga antara tim yang satu dengan yang lain berusaha untuk memenangkan pertandingan. Namun demikian upaya meraih kemenangan tersebut tetap dilakukan dilaksanakan dengan cara-cara yang sportif, obyektif dan menjunjung tinggi nilai-nilai persaudaraan bakti antar anggota pramuka.

Wide game disamping dilaksanakan di area yang luas juga dapat dilaksanakan diwaktu malam, sore atau siang hari. Sebagai media pendidikan kepramukaan *wide game* hendaknya disusun agar dengan mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut :

1. Memiliki tema atau alur cerita sehingga mampu memotivasi para peserta untuk menyelesaikan permainan dengan penuh semangat.
2. Menjadi kegiatan yang menyenangkan, penuh tantangan dan mampu mengembangkan kerjasama tim atau regu.
3. Meningkatkan ketrampilan menyusun perencanaan, strategi berkompetisi dan implementasi perencanaan untuk memenangkan pertandingan.
4. Meningkatkan daya tahan fisik, kreativitas, akal budi dan kemampuan berinisiatif.

Pada dasarnya tidak ada aturan baku untuk menyusun sebuah alur dan aturan main *wide game*. Sebagai media pendidikan *wide game* sangat fleksibel bisa digunakan dengan menyusun tema sejarah, lingkungan, kebudayaan, kemasyarakatan, pengenalan wilayah, ilmu pengatuhan dan teknologi dan berbagai tema lainnya.

Wide game dapat dikemas untuk mencapai target tertentu yang harus dicapai oleh para peserta. Target-target tersebut misalnya: Untuk mencapai beberapa tempat tertentu (pos - pos) sesuai rute yang ditetapkan untuk melakukan beberapa kegiatan.

Permainan *wide game* yang dilakukan terdiri dari:

1. Tepuk konsentrasi

2. Bisik kata (Sebuah pengorbanan tanpa penghabisan karena aku pramuka)
3. Naik Kapal

PEMBAHASAN

Wide game adalah permainan besar di luar ruangan dengan wilayah yang relatif luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu atau tim. *Wide game* bersifat permainan kompetisi atau pertandingan antar tim atau antar individu, sehingga antara tim yang satu dengan yang lain berusaha untuk memenangkan pertandingan. Namun demikian upaya meraih kemenangan tersebut tetap dilakukan dilaksanakan dengan cara-cara yang sportif, obyektif dan menjunjung tinggi nilai-nilai persaudaraan bakti antar anggota pramuka.

Wide game di samping dilaksanakan di area yang luas juga dapat dilaksanakan di waktu malam, sore atau siang hari. Sebagai media pendidikan kepramukaan *wide game* hendaknya disusun agar dengan mempertimbangkan aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Memiliki tema atau alur cerita sehingga mampu memotivasi para peserta untuk menyelesaikan permainan dengan penuh semangat.
- b) Menjadi kegiatan yang menyenangkan, penuh tantangan dan mampu mengembangkan kerjasama tim atau regu.
- c) Meningkatkan keterampilan menyusun perencanaan, strategi berkompetisi dan implementasi perencanaan untuk memenangkan pertandingan
- d) Meningkatkan daya tahan fisik, kreativitas, akal budi dan kemampuan berinisiatif

Pada dasarnya tidak ada aturan baku untuk menyusun sebuah alur dan aturan main *wide game*. Sebagai media pendidikan *wide game* sangat fleksibel bisa digunakan dengan menyusun tema sejarah, lingkungan, kebudayaan, kemasyarakatan, pengenalan wilayah, ilmu pengatuhan dan teknologi dan berbagai tema lainnya.

Wide game dapat dikemas untuk mencapai target tertentu yang harus dicapai oleh para peserta. Target-target tersebut misalnya :

- a) Untuk mencapai tempat tertentu sebagai puncak permainan
- b) Untuk mencapai beberapa tempat tertentu (pos - pos) sesuai rute yang ditetapkan
- c) Untuk mendapatkan atau mengumpulkan objek tertentu selama pertandingan
- d) Untuk melindungi atau merebut objek atau properti tertentu sesuai dengan tema dan skenario yang ditetapkan
- e) Untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu bisa di tiap pos, bisa selama permainan atau bisa sepanjang perjalanan
- f) Untuk mendapatkan informasi tertentu sesuai dengan rute dan tema yang ditetapkan
- g) Untuk bersaing dengan mencegah tim lawan dapat mencapai target yang ditetapkan
- h) Untuk mencapai tujuan atau tantangan-tantangan yang diberikan

Untuk menjamin *wide game* terlaksana dengan baik dan lancar, maka instruksi-instruksi harus disusun secara baik, singkat dan mudah dicerna. Terkait dengan hal ini maka :

- a) Instruksi harus dipahami sama persis oleh semua peserta dan juga panitia pelaksana
- b) Instruksi jangan berblit-belit agar tidak menimbulkan kesalahpahaman
- c) Instruksi harus jelas jangan bermakna ganda agar tidak terjadi salah pengertian dan salah persepsi
- d) Instruksi harus lengkap agar tidak ada peluang para peserta untuk mengakalinya
- e) Instruksi harus jelas dan mencantumkan hal apa saja yang dapat mengurangi nilai dan juga hal apa saja yang dapat menjadikan peserta didiskualifikasi (gugur).

Jumlah tim atau individu yang akan ikut serta dalam *wide game* tidak ada batasan tergantung dengan jenis permainan, luas area dan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam *wide game* bisa juga dalam sebuah tim dibagi menjadi ketua dan anggota. Lokasi dan luas wilayah *wide game* juga tergantung pada jumlah peserta, jenis dan tujuan permainan. Yang harus diperhatikan adalah jangan memilihi daerah yang terlalu luas dan beresiko terjadi kecelakaan atau kehilangan peserta. Dengan kata lain, aspek keselamatan harus diutamakan. Lokasi atau wilayah yang digunakan atas izin yang berwenang sehingga dapat memperlancar pelaksanaan *wide game*.

Pembina dan Panitia melakukan survei lokasi untuk mengetahui keadaan dan situasi dari lokasi penjelajahan. Penyusunan tema dan alur kegiatan *wide game* sangat fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan tujuan permainan yang diinginkan oleh panitia.

Panitia kelompok 6 menyusun alur kegiatan beberapa *wide game* seperti , permainan tepuk konsentrasi, bisik kata, dan naik kapal. Dari beberapa *wide game* tersebut termuat cara atau langkah melakukan permainan yang dijelaskan oleh panitia sebelum memulai kegiatan *wide game*.

KESIMPULAN

Gerakan Pramuka (Praja Muda Karana) merupakan sebuah gerakan pramuka yang bertujuan untuk membentuk karakter orang muda yang memiliki watak, kepribadian yang bertanggungjawab cinta akan tanah air dan memiliki ahklak mulia dan kebanggaan menjadi warga Yang Semangat Membelah Negara.

Wide game merupakan permainan besar di luar ruangan dengan wilayah yang relatif luas yang diikuti oleh dua atau lebih regu/tim. *Wide Game* bersifat permainan kompetisi/pertandingan antar tim atau antar inidividu, sehingga antara tim yang satu dengan yang lain berusaha untuk memenangkan pertandingan (Ensiklopedia Pramuka, 2013). *Wide Game* dalam hal ini dipakai sebagai model pembelajaran yang memanfaatkan luar ruang kelas yaitu taman sekolah dan lapangan. *Wide game* diterapkan dalam kegiatan penjelajahan untuk mengasah keterampilan, pengetahuan, kerja sama, dan percaya diri pada para peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, Ambri, Saipul. 2014. Pramuka Ekstrakurikuler Wajib di Sekolah. *Jurnal Ilmu Keohlaraan*, Vol. 13 (2) –Desember 2014 : 16-21
- Darmawan, I. P. A. (2020). Peningkatan Mutu Implementasi Dasa Dharma Pramuka Melalui Cerita Itihasa. *PINTU: Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(2).
- Dharmayana, I. W. B., & Wiguna, I. B. A. A. (2021). Peran Pendidikan Pramuka Dalam Menumbuhkan Pendidikan Karakter Anak. *Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(01), 56-70.
- Isnianto, I. (2013). *Pola Dan Mekanisme Pembinaan Pramuka Penggalang Sebagai Upaya Pengembangan Karakter Siswa (Studi Deskriptif Kegiatan Ekstrakurikuler Kepramukaan Kelas VII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Keputusan Presiden No. 238 Tahun 1961
- Kusumawati, I. (2012). Pembentukan karakter siswa melalui pendidikan kepramukaan. *Academy of Education Journal*, 3(1).
- Nurdin, N., Jahada, J., & Anhusadar, L. (2021). Membentuk Karakter melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka pada Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 952-959..vol.6 issue.2 page
- Peraturan Pemerintah nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka
- Suharni, S. (2021). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Wide Game pada Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 87-92.
- UU NO. 12 Tahun 2010 tentang Gerakan Pramuka.
- Wide Game sebaga Media Pendidikan Kepramukaan. 2013. Ensiklopedia Pramuka <http://www.ensiklopediapramuka.com/2013/06/wide-game-sebaga-media-pendidikan.html> akses January 18, 2023
- Suryani, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Metode Think Pair Share pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Mataram. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 141-150.
- Nurhidayati, N., & Indrawadi, J. (2020). Pembinaan Sikap Peduli Sosial Siswa Melalui Kegiatan Pramuka Di SMP Negeri 10 Padang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 52-60.