

## SINERGI PENDIDIKAN KARAKTER, NASIONALISME, DAN PARIWISATA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Vina Dini Pravita<sup>1</sup>, Anggarani Pribudi<sup>1</sup>, Ricky Santoso Muharam<sup>1\*</sup>,  
Maya Dewi Savitri<sup>1</sup>, Rekta Deskarina<sup>1</sup>, Ferhadius Endi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta, Indonesia

\*Correspondence E-mail: [ricky@stipram.ac.id](mailto:ricky@stipram.ac.id)

### Kata Kunci:

Pendidikan  
Karakter,  
Nasionalisme,  
Pariwisata,  
Sekolah Dasar,  
Psikodrama.

### Abstrak

Globalisasi dan derasnya arus informasi digital menuntut penguatan pendidikan karakter dan nasionalisme sejak jenjang sekolah dasar. SD Negeri Puro Pakualaman I Yogyakarta yang berada di kawasan cagar budaya belum memiliki pembelajaran alternatif yang memadukan pendidikan karakter, nasionalisme, dan wawasan kepariwisataan, sehingga siswa kurang optimal memaknai nilai-nilai dari pengalaman berwisata. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mensinergikan ketiga aspek tersebut sekaligus menumbuhkan kesadaran antiperundungan sejak dini. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas III, IV, dan V yang mengikuti kelas khusus interaktif pasca-Ujian Akhir Semester. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi materi secara interaktif dengan media audiovisual dan narasumber praktisi pariwisata, pendekatan *experiential learning*, serta *role play* melalui *workshop* psikodrama “Kanca Sejati”, yang diakhiri dengan refleksi dan umpan balik. Hasil kegiatan menunjukkan siswa mampu mengidentifikasi enam nilai karakter, yaitu disiplin, tanggung jawab, peduli lingkungan, toleransi, kerja sama, dan cinta tanah air, serta mengaitkannya dengan aktivitas berwisata. Siswa juga mengenali situs cagar budaya di sekitarnya sebagai sumber belajar, memahami etika dasar berinteraksi dengan wisatawan, dan menunjukkan empati serta kesediaan mengucapkan ikrar antiperundungan setelah mengikuti *role play*. Kegiatan ini memperkuat pemahaman karakter dan nasionalisme siswa secara kontekstual dan menumbuhkan empati sosial. Program berpotensi berkelanjutan melalui replikasi di sekolah dasar lain dengan durasi lebih panjang, evaluasi yang lebih terukur, serta kolaborasi lanjutan antara perguruan tinggi vokasi pariwisata dan sekolah dasar.

### Keywords:

Character  
Education,  
Nationalism,  
Tourism,  
Elementary  
School,  
Psychodrama

### Abstract

*Globalization and the rapid flow of digital information demand the strengthening of character education and nationalism from the elementary school level. SD Negeri Puro Pakualaman I Yogyakarta, located in a cultural heritage area, has no alternative learning that integrates character education, nationalism, and tourism insight, so students are not yet optimal in interpreting the values of their travel experiences. This community service activity aims to synergize these three aspects while fostering anti-bullying awareness from an early age. The participants were students of grades III, IV,*

---

*and V who attended interactive special classes after the final semester examination. The implementation methods comprised interactive delivery of material using audiovisual media and a tourism practitioner as resource person, an experiential learning approach, and role play through the psychodrama workshop "Kanca Sejati", closing with reflection and feedback. The results show that students were able to identify six-character values, namely discipline, responsibility, environmental care, tolerance, cooperation, and love for the homeland, and to relate them to tourism activities. Students also recognized the cultural heritage sites around them as learning resources, understood the basic ethics of interacting with tourists, and showed empathy as well as willingness to state an anti-bullying pledge after the role play. The activity strengthened students' contextual understanding of character and nationalism and fostered social empathy. The program has the potential to be sustainable through replication in other elementary schools with a longer duration, more measurable evaluation, and continued collaboration between tourism vocational higher education institutions and elementary schools.*

---

*Article submitted: 2026-05-24. Revision uploaded: 2026-06-28. Final acceptance: 2026-07-31.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan fondasi utama dalam pembentukan generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki integritas moral, sikap disiplin, dan kepedulian sosial. Penelitian [1] menunjukkan bahwa program pendidikan karakter di sekolah dasar berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir siswa, karena penanaman nilai moral yang konsisten mendorong siswa untuk lebih reflektif dalam bersikap dan mengambil keputusan. Kerangka teoretis yang banyak dirujuk dalam pengembangan pendidikan karakter adalah model Thomas Lickona yang menekankan tiga komponen utama, yaitu *moral knowing* (pengetahuan moral), *moral feeling* (perasaan moral), dan *moral action* (tindakan moral) sebagai satu kesatuan yang saling menguatkan [2]. Ketiga komponen tersebut idealnya tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan dibangun melalui pengalaman konkret yang melibatkan kognisi, afeksi, dan psikomotorik siswa secara simultan [3]. Dengan demikian, strategi pembelajaran yang hanya menyampaikan materi secara ceramah dinilai kurang efektif dalam menumbuhkan karakter yang utuh dan berkelanjutan.

Berbagai studi memperlihatkan bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar dapat dilakukan melalui beragam pendekatan, mulai dari penguatan profil pelajar Pancasila [5], [6], strategi khusus untuk meminimalkan perilaku perundungan [4], hingga pembiasaan budaya sekolah berbasis nilai keagamaan [8]. Namun demikian, tantangan pendidikan karakter di era digital semakin kompleks. Kajian literatur sistematis [7] mengungkapkan bahwa paparan teknologi digital yang tidak terkontrol berkontribusi terhadap penurunan interaksi sosial dan pergeseran nilai moral pada siswa sekolah dasar, sehingga dibutuhkan strategi pembelajaran kontekstual yang mampu menghadirkan pengalaman nyata dan bermakna. Isu ini relevan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) ke-4 tentang pendidikan berkualitas, yang menegaskan pentingnya sekolah yang unggul secara akademik sekaligus mampu membentuk karakter peserta didik yang tangguh dalam menghadapi tantangan zaman [9].

Selain pendidikan karakter, penguatan nilai-nilai nasionalisme pada siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak di tengah derasnya arus globalisasi. Kajian literatur sistematis mengenai pendidikan nasionalisme di sekolah dasar menyimpulkan bahwa penanaman rasa cinta dan kesetiaan terhadap bangsa merupakan upaya sadar lembaga pendidikan yang diimplementasikan melalui pendidikan kewarganegaraan, ilmu pengetahuan sosial, maupun

pendidikan karakter, serta berdampak pada pembentukan karakter, kecintaan terhadap bahasa dan budaya, dan keutuhan bangsa [10]. Studi lain menunjukkan bahwa intervensi guru dalam pembelajaran kewarganegaraan berkontribusi signifikan terhadap sikap nasionalistis siswa, yang ditunjukkan oleh tingginya antusiasme siswa dalam diskusi, toleransi terhadap keberagaman, dan kecintaan terhadap produk dalam negeri [11]. Temuan ini menegaskan bahwa nasionalisme bukanlah nilai yang tumbuh dengan sendirinya, melainkan perlu dibina melalui intervensi pembelajaran yang terstruktur dan berkesinambungan.

Di sisi lain, pariwisata memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran kontekstual yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan nasionalisme sekaligus. Berdasarkan teori *experiential learning* Kolb, pembelajaran yang paling bermakna terjadi ketika peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman konkret, kemudian melakukan refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimentasi aktif [12], [13]. Studi terhadap program wisata edukasi menunjukkan bahwa field trip dan aktivitas berbasis pariwisata mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang lingkungan dan budaya, serta menumbuhkan sikap tanggung jawab sosial melalui pengalaman langsung di lapangan [12]. Perjalanan edukatif bahkan terbukti mendorong pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) karena mengintegrasikan aspek kognitif dan emosional peserta didik secara bersamaan [14]. Yogyakarta, sebagai salah satu destinasi wisata budaya terpenting di Indonesia dengan konsentrasi situs cagar budaya yang tinggi, memiliki keunggulan komparatif untuk dijadikan laboratorium pembelajaran karakter dan nasionalisme berbasis kearifan lokal. Kajian tinjauan sistematis mengenai pendidikan warisan budaya menegaskan bahwa keterlibatan sekolah dalam mengenalkan cagar budaya kepada siswa berkontribusi terhadap keberlanjutan pelestarian warisan budaya sekaligus memperkuat identitas kebangsaan [15]. Sejalan dengan itu, studi di Arab Saudi menemukan bahwa peran sekolah sangat menentukan tingkat kesadaran siswa terhadap warisan nasional, di mana intervensi pendidikan formal mampu meningkatkan kepedulian siswa terhadap pelestarian aset budaya bangsa [20].

Permasalahan lain yang tidak kalah penting di lingkungan sekolah dasar adalah maraknya perilaku perundungan (*bullying*) antarsiswa yang dapat menghambat pertumbuhan karakter positif. Pendekatan psikodrama dan bermain peran (*role play*) telah banyak digunakan sebagai metode intervensi yang efektif untuk menumbuhkan empati dan kesadaran sosial siswa terhadap dampak perundungan [16]. Studi longitudinal di sekolah dasar Irlandia menunjukkan penurunan tingkat viktimisasi hingga 53 persen setelah penerapan program *role play* yang terstruktur selama dua tahun ajaran [17]. Secara psikologis, representasi teatrikal atas perilaku agresif juga terbukti mampu memicu respons emosional dan kognitif yang mendorong pemeran maupun penonton untuk lebih berempati terhadap korban [18]. Pendekatan berbasis pengalaman semacam ini sejalan dengan prinsip pendidikan karakter Lickona yang menekankan pentingnya *moral feeling* sebagai jembatan antara pengetahuan moral dan tindakan moral [2], [3].

SD Negeri Puro Pakualaman I Yogyakarta, sebagai salah satu sekolah dasar di kawasan Kemantren Pakualaman yang berdekatan dengan berbagai situs cagar budaya, memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan pendidikan karakter, nasionalisme, dan wawasan kepariwisataan dalam satu program pembelajaran yang holistik. Namun demikian, keterbatasan jumlah siswa dan minimnya pembelajaran alternatif yang secara khusus memadukan ketiga aspek tersebut menyebabkan siswa kurang optimal dalam memaknai nilai-nilai karakter dan kebangsaan yang sebenarnya dapat mereka peroleh dari pengalaman berwisata maupun interaksi sosial sehari-hari. Kondisi ini diperparah oleh minimnya keterlibatan narasumber praktisi yang dapat memberikan wawasan langsung mengenai dunia pariwisata kepada siswa sejak dini. Hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa kegiatan bermuatan

karakter selama ini masih terbatas pada pembiasaan rutin di kelas dan belum pernah dikaitkan secara eksplisit dengan pengalaman berwisata maupun keberadaan cagar budaya di sekitar sekolah. Permasalahan tersebut perlu segera ditangani karena jenjang sekolah dasar merupakan periode paling menentukan dalam pembentukan nilai; apabila dibiarkan, siswa berisiko tumbuh tanpa kerangka nilai yang kokoh di tengah paparan gadget dan media digital yang semakin masif [26], sekaligus kehilangan kesempatan memanfaatkan cagar budaya di lingkungan terdekat sebagai sumber belajar. Solusi yang ditawarkan berupa kelas khusus interaktif yang memadukan sosialisasi materi, pendekatan *experiential learning*, dan *role play*. Pola sejenis telah terbukti efektif pada berbagai kegiatan pengabdian di lingkungan sekolah, baik melalui pembinaan karakter pada kegiatan ekstrakurikuler [21], sosialisasi wawasan kebangsaan [22], maupun pendampingan psikososial bagi korban perundungan siber [24].

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk: (1) mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter, nasionalisme, dan pengembangan wawasan pariwisata secara harmonis bagi siswa sekolah dasar; (2) membentuk siswa yang memiliki sikap dan perilaku mencerminkan karakter kuat, cinta tanah air, serta apresiasi terhadap potensi pariwisata dan cagar budaya lokal; dan (3) menumbuhkan kesadaran antiperundungan melalui pendekatan psikodrama “Kanca Sejati” sebagai wujud penguatan hubungan pertemanan yang sehat di lingkungan sekolah. Program ini juga sejalan dengan pencapaian SDGs ke-4 (Quality Education) [9], [19], IKU 3 mengenai kegiatan dosen di luar kampus melalui pengabdian kepada masyarakat, serta kontribusi terhadap Asta Cita ke-4 dalam memperkuat pembangunan sumber daya manusia berkualitas melalui pendidikan karakter dan nilai-nilai nasionalisme.

Kebaruan program ini terletak pada pengintegrasian tiga aspek yang umumnya dikembangkan secara terpisah, yaitu pendidikan karakter, nasionalisme, dan wawasan kepariwisataan, ke dalam satu rangkaian kelas khusus dengan memanfaatkan kawasan cagar budaya di sekitar sekolah sebagai konteks belajar serta melibatkan praktisi pariwisata sebagai narasumber. Berbeda dengan kegiatan pengabdian sejenis yang menempatkan budaya dan lingkungan lokal terutama sebagai objek pelatihan keterampilan [25], [27], program ini menjadikan pengalaman berwisata sebagai medium refleksi nilai dan memperkuatnya melalui *role play* antiperundungan “Kanca Sejati”. Manfaat yang diharapkan bagi mitra adalah meningkatnya pemahaman siswa terhadap nilai karakter dan kebangsaan serta tumbuhnya kesadaran antiperundungan sejak dini; bagi sekolah, tersedianya model pembelajaran kontekstual yang dapat dilanjutkan secara mandiri; sedangkan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, kegiatan ini memperkaya praktik pendidikan karakter berbasis kepariwisataan yang selama ini lebih banyak dikembangkan melalui program literasi digital dan pendampingan hukum di jenjang pendidikan menengah [23], [26].

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Puro Pakualaman I, Kemantren Pakualaman, Kota Yogyakarta, dengan sasaran siswa kelas III, IV, dan V. Metode pelaksanaan dirancang mengikuti alur *experiential learning* [12], [13] yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu: (1) pra-observasi dan penjadwalan kelas khusus; (2) pendekatan pembelajaran interaktif berbasis media audiovisual; (3) pelibatan narasumber ahli/praktisi pariwisata; (4) *workshop* psikodrama “Kanca Sejati”; dan (5) evaluasi dan umpan balik. Alur pelaksanaan kegiatan secara ringkas digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program Pengabdian

| Tahap | Kegiatan | Sasaran/Keluaran |
|-------|----------|------------------|
|-------|----------|------------------|

|                                |                                                                                                                                                          |                                                                                      |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Pra-observasi & Penjadwalan | Koordinasi dengan pihak sekolah; penentuan jadwal kelas khusus pasca-Ujian Akhir Semester (9–10 Juni 2026).                                              | Jadwal kelas khusus untuk siswa kelas III, IV, dan V.                                |
| 2. Pembelajaran Interaktif     | Penyampaian materi “Berwisata dengan Bijak, Berkarakter Hebat” dan “Mengenal Kawasan Cagar Budaya” melalui media audiovisual, studi kasus, dan simulasi. | Pemahaman keterkaitan pariwisata dengan nilai karakter dan pelestarian cagar budaya. |
| 3. Narasumber Praktisi         | Sesi “Menyapa Wisatawan Mancanegara” bersama praktisi/dosen pariwisata: etika dan ungkapan bahasa asing dasar.                                           | Peningkatan wawasan kepariwisataan internasional siswa.                              |
| 4. <i>Workshop</i> Psikodrama  | Pelaksanaan program “ <i>Kanca Sejati</i> ” melalui tiga sesi: pengenalan diri, “ <i>kanca di perjalanan</i> ”, serta penutup dan komitmen.              | Ikhtisar antiperundungan dan penguatan empati sosial.                                |
| 5. Evaluasi & Umpan Balik      | Kuis, refleksi tertulis, dan presentasi singkat siswa.                                                                                                   | Data pemahaman siswa dan bahan perbaikan program.                                    |

#### A. Observasi Kegiatan Pengabdian

Pada tahap pertama, koordinasi dilakukan bersama pihak sekolah untuk menetapkan waktu pelaksanaan yang tidak mengganggu jam pelajaran utama, yaitu segera setelah pelaksanaan Ujian Akhir Semester agar siswa berada dalam kondisi fokus untuk menerima materi baru. Kelas khusus dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada rentang tanggal 9–10 Juni 2026 dengan melibatkan tiga jenjang kelas.

#### B. Perencanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi awal, tim pengabdian menyusun rencana kegiatan yang mencakup penetapan dua materi utama, penyiapan media audiovisual dan bahan studi kasus, penyusunan skenario *workshop* psikodrama “Kanca Sejati”, koordinasi dengan narasumber praktisi pariwisata, serta pembagian peran anggota tim sebagai fasilitator dan pendamping kelas.

#### C. Pelaksanaan Kegiatan

Pada tahap kedua, tim pengabdian menyampaikan dua materi utama, yaitu “Belajar Karakter Melalui Wisata: Berwisata dengan Bijak, Berkarakter Hebat” yang menekankan enam nilai karakter (disiplin, tanggung jawab, peduli lingkungan, toleransi, kerja sama, dan cinta tanah air) yang dapat dipelajari melalui aktivitas berwisata, serta materi “Mengenal Kawasan Cagar Budaya sebagai Potensi Wisata di Yogyakarta” yang memperkenalkan situs-situs cagar budaya di sekitar siswa seperti Kraton Yogyakarta, Taman Sari, dan Tugu Yogyakarta. Materi disampaikan melalui presentasi audiovisual interaktif, studi kasus sederhana, dan diskusi kelompok agar siswa aktif berpartisipasi, sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa [12].

Pada tahap ketiga, tim pengabdian menghadirkan narasumber praktisi pariwisata untuk memberikan materi “Citra Pariwisata Yogyakarta – Menyapa Wisatawan Mancanegara”, yang membekali siswa dengan pengetahuan dasar mengenai etika menyapa wisatawan asing dan ungkapan sederhana dalam beberapa bahasa asing (Inggris, Prancis, Jerman, Belanda, Italia, dan Spanyol), sehingga siswa memiliki wawasan awal tentang peran diplomasi budaya dalam kepariwisataan.

Pada tahap keempat, dilaksanakan *workshop* psikodrama “*Kanca Sejati*” yang mengadaptasi metode bermain peran (*role play*) untuk membangun empati dan kesadaran sosial siswa terkait pencegahan perundungan [16]–[18]. Program ini terdiri atas tiga sesi: (a) pengenalan dan pengenalan diri untuk membangun rasa aman dan saling mengenal; (b) sesi “*Kanca di Perjalanan*” yang mensimulasikan situasi statis (siswa berperan sebagai objek wisata) dan situasi dinamis (siswa berperan sebagai rombongan wisatawan yang menghadapi situasi perundungan), sehingga siswa dapat memahami perspektif korban, pelaku, maupun pembela dalam konteks yang relevan dengan tema pariwisata; serta (c) sesi penutup dan komitmen yang diakhiri dengan pembacaan ikrar “*Kanca Sejati*” secara bersama-sama.

#### **D. Evaluasi Kegiatan**

Pada tahap kelima, evaluasi dilakukan melalui kuis singkat, refleksi tertulis, dan presentasi oleh siswa untuk mengukur pemahaman dan internalisasi nilai karakter, nasionalisme, dan kepariwisataan yang telah disampaikan. Umpan balik dari siswa dan guru pendamping turut dikumpulkan sebagai bahan evaluasi keberlanjutan program. Seluruh tahapan pelaksanaan didukung oleh fasilitas lingkungan belajar yang kondusif, meliputi ruang kelas yang nyaman, perangkat audiovisual yang memadai, serta pengaturan tempat duduk yang fleksibel untuk mendorong partisipasi aktif siswa.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kegiatan meliputi lembar observasi partisipasi siswa selama sesi berlangsung, kuis lisan dan tertulis singkat, lembar refleksi siswa, presentasi kelompok, wawancara tidak terstruktur dengan guru pendamping, serta dokumentasi foto dan video kegiatan. Data yang terkumpul bersifat kualitatif dan dianalisis secara deskriptif dengan mereduksi catatan observasi dan refleksi, mengelompokkannya berdasarkan tiga aspek sasaran, yaitu karakter, nasionalisme, dan wawasan kepariwisataan, kemudian menarik simpulan mengenai ketercapaian program. Indikator keberhasilan ditetapkan sebagai berikut: (1) siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan enam nilai karakter serta mengaitkannya dengan aktivitas berwisata; (2) siswa mampu menyebutkan situs cagar budaya di sekitar sekolah beserta alasan pentingnya dilestarikan; (3) siswa mampu mempraktikkan sapaan dasar kepada wisatawan mancanegara dengan sikap santun; (4) siswa terlibat aktif dalam seluruh sesi *role play* dan membacakan ikrar antiperundungan; serta (5) guru pendamping menyatakan kegiatan relevan dengan kebutuhan sekolah dan dapat dilanjutkan secara mandiri. Penggunaan observasi, refleksi, dan umpan balik mitra merupakan instrumen yang lazim untuk menilai perubahan sikap peserta pada program pengabdian berdurasi pendek [21], [24].

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pelaksanaan Kegiatan**

Pelaksanaan kegiatan kelas interaktif di SD Negeri Puro Pakualaman I berlangsung pada tanggal 9–10 Juni 2026 dan diikuti oleh siswa kelas III, IV, dan V secara antusias. Kegiatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang mencakup empat aktivitas utama, yaitu sosialisasi materi pendidikan karakter berbasis wisata, pengenalan kawasan cagar budaya, sesi bersama narasumber praktisi pariwisata, serta *workshop* psikodrama “*Kanca Sejati*”. Seluruh siswa dari ketiga jenjang kelas terlibat pada setiap sesi dengan didampingi guru kelas, sementara tim pengabdian berperan sebagai fasilitator. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Rangkuman kegiatan kelas interaktif pendidikan karakter, nasionalisme, dan pariwisata bersama dosen STIPRAM di SD Negeri Puro Pakualaman I (Juni 2026)

## B. Hasil Kegiatan

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, siswa mengikuti sesi pembelajaran interaktif menggunakan media audiovisual serta diskusi kelompok mengenai nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari melalui aktivitas berwisata. Hasil pengamatan tim pengabdian menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi enam nilai karakter utama, yaitu disiplin, tanggung jawab, peduli lingkungan, toleransi dan menghargai perbedaan, kerja sama, serta cinta tanah air, dan mengaitkannya dengan pengalaman konkret seperti membuang sampah pada tempatnya, menjaga barang pribadi, serta bekerja sama dalam kelompok wisata. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa program pendidikan karakter yang dirancang secara terstruktur mampu meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa sekolah dasar terhadap nilai moral yang dihadapi [1]. Pendekatan yang digunakan juga selaras dengan kerangka Lickona, di mana siswa tidak hanya diberikan pengetahuan (*moral knowing*) tentang nilai karakter, tetapi juga diajak merasakan (*moral feeling*) melalui studi kasus sederhana

“Rina dan sampah di pantai”, sebelum akhirnya menuliskan komitmen pribadi sebagai bentuk *moral action* [2], [3].



Gambar 2. Kolaborasi antara praktisi pariwisata dan pendidikan dasar dalam mengintegrasikan pendidikan karakter, nasionalisme, dan pariwisata

Gambar 2 memperlihatkan sesi kolaborasi antara dosen dan praktisi pariwisata dengan siswa dalam menyampaikan materi “Menyapa Wisatawan Mancanegara” dan “Mengenal Kawasan Cagar Budaya”. Pada sesi ini, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat diperkenalkan pada beberapa situs cagar budaya di sekitar mereka, seperti Kraton Yogyakarta, Taman Sari, Tugu Yogyakarta, dan Masjid Besar Pakualaman. Sebagian besar siswa mampu menyebutkan minimal satu situs cagar budaya yang pernah mereka kunjungi maupun ketahui, meskipun pemahaman mereka mengenai fungsi pelestarian cagar budaya masih perlu diperdalam melalui pembelajaran lanjutan. Hasil ini sejalan dengan temuan tinjauan sistematis mengenai pendidikan warisan budaya yang menegaskan bahwa keterlibatan sekolah sangat penting dalam menjembatani pengetahuan siswa tentang cagar budaya dengan kesadaran pelestarian jangka panjang [15]. Kondisi ini juga relevan dengan hasil studi di Arab Saudi yang menunjukkan bahwa peran sekolah secara signifikan memprediksi tingkat kesadaran siswa terhadap warisan nasional dibandingkan dengan faktor keluarga semata [20].

Pada aspek nasionalisme, hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan aktivitas berwisata dengan pengenalan terhadap alam, budaya, dan sejarah Indonesia—tiga dimensi yang menjadi inti dari materi “Karakter 6: Cinta Tanah Air”.

Melalui ilustrasi keragaman destinasi wisata Indonesia (Candi Borobudur, Pantai Parangtritis, Kepulauan Raja Ampat, hingga Benteng Vredeburg), siswa memperoleh gambaran konkret bahwa kecintaan terhadap tanah air dapat dibangun melalui apresiasi terhadap kekayaan alam dan budaya bangsa sendiri. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang terstruktur berkontribusi signifikan terhadap sikap nasionalistis siswa sekolah dasar, ditandai dengan meningkatnya antusiasme diskusi dan apresiasi terhadap produk maupun budaya dalam negeri [11]. Kajian literatur sistematis mengenai pendidikan nasionalisme turut menegaskan bahwa integrasi nilai kebangsaan melalui pembelajaran kontekstual—termasuk melalui wawasan kepariwisataan—berdampak positif terhadap pembentukan karakter dan kecintaan siswa terhadap keutuhan bangsa [10].

Capaian penting lain dari program ini adalah pelaksanaan *workshop* psikodrama “Kanca Sejati” yang secara khusus dirancang untuk mereduksi perilaku perundungan melalui metode bermain peran. Selama sesi “Kanca di Perjalanan”, siswa memerankan dua lapisan peran, yaitu sebagai “objek wisata” (statis) dan sebagai “rombongan wisatawan” (dinamis) yang di dalamnya disisipkan simulasi situasi perundungan, seperti ejekan terhadap penampilan fisik teman. Melalui simulasi ini, siswa diajak merasakan secara langsung dampak emosional dari tindakan perundungan, baik dari sudut pandang korban maupun pelaku, sebelum akhirnya melakukan refleksi bersama dan mengucapkan ikrar “Kanca Sejati”. Pendekatan psikodrama semacam ini telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian sebelumnya sebagai metode intervensi antiperundungan berbasis pengalaman [16]. Studi longitudinal di Irlandia bahkan menunjukkan penurunan tingkat viktimisasi hingga 53 persen setelah penerapan program *role play* yang konsisten selama dua tahun ajaran [17], sementara studi psikologis menunjukkan bahwa representasi teatral perilaku agresif mampu memicu respons emosional dan kognitif yang mendorong munculnya empati pada peserta didik [18]. Meskipun program ini dilaksanakan dalam durasi yang lebih singkat dibandingkan penelitian rujukan tersebut, respons awal siswa berupa antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi bermain peran dan kesediaan mengucapkan ikrar bersama mengindikasikan potensi keberhasilan yang selaras dengan temuan-temuan tersebut, meskipun keberlanjutan dampaknya memerlukan pemantauan lebih lanjut.

Dari sisi keterlibatan narasumber praktisi, sesi “Menyapa Wisatawan Mancanegara” yang dibawakan oleh praktisi pariwisata berpengalaman memberikan wawasan tambahan mengenai etika berkomunikasi lintas budaya. Siswa memperoleh pengetahuan dasar mengenai ungkapan sapaan dalam enam bahasa asing serta etika yang perlu diperhatikan maupun dihindari ketika berinteraksi dengan wisatawan mancanegara. Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman dan keterlibatan praktisi ini sejalan dengan prinsip *experiential learning* Kolb, yang menekankan pentingnya keterhubungan antara pengetahuan akademik dengan pengalaman praktis di lapangan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif [12], [13]. Keterlibatan praktisi dalam pembelajaran juga terbukti mampu mendorong pembelajaran sepanjang hayat, karena peserta didik memperoleh gambaran nyata mengenai relevansi materi dengan dunia kerja dan kehidupan sosial yang lebih luas [14].

Ringkasan capaian kegiatan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Capaian Kegiatan Berdasarkan Indikator Keberhasilan

| Indikator Keberhasilan | Capaian Kualitatif | Sumber Data |
|------------------------|--------------------|-------------|
|------------------------|--------------------|-------------|

|                                                                                  |                                                                                                                          |                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| Siswa mengenali enam nilai karakter dan mengaitkannya dengan aktivitas berwisata | Siswa mampu menyebutkan keenam nilai karakter dan memberikan contoh penerapannya ketika berwisata                        | Kuis lisan, lembar refleksi, observasi kelas     |
| Siswa mengenal cagar budaya di sekitar sekolah dan alasan pelestariannya         | Siswa menyebutkan situs cagar budaya di kawasan Pakualaman serta menyatakan pentingnya menjaga kebersihan dan ketertiban | Diskusi kelas, presentasi kelompok               |
| Siswa mempraktikkan sapaan dasar kepada wisatawan mancanegara                    | Siswa mempraktikkan sapaan dalam beberapa bahasa asing disertai sikap santun saat bertemu wisatawan                      | Observasi sesi narasumber, praktik langsung      |
| Siswa terlibat aktif dalam <i>role play</i> dan menyatakan sikap antiperundungan | Seluruh kelompok tampil dalam psikodrama “Kanca Sejati” dan membacakan ikrar antiperundungan                             | Observasi <i>workshop</i> , dokumentasi kegiatan |
| Dukungan mitra terhadap keberlanjutan program                                    | Guru pendamping menilai kegiatan relevan dengan kebutuhan sekolah dan bersedia melanjutkan secara mandiri                | Umpan balik guru pendamping                      |

### C. Pembahasan

Secara keseluruhan, perbandingan kondisi mitra sebelum dan sesudah pelaksanaan program pengabdian menunjukkan perubahan positif. Sebelum kegiatan, siswa memiliki keterbatasan akses terhadap pembelajaran alternatif yang secara eksplisit memadukan pendidikan karakter, nasionalisme, dan wawasan kepariwisataan, sehingga potensi pembelajaran dari pengalaman berwisata belum dimanfaatkan secara maksimal. Setelah pelaksanaan program, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai keterkaitan antara aktivitas berwisata dengan pembentukan karakter dan rasa nasionalisme, serta memiliki bekal awal kesadaran antiperundungan melalui pengalaman langsung dalam *workshop* psikodrama. Capaian ini menegaskan bahwa integrasi ketiga aspek tersebut mampu menghasilkan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dibandingkan pendekatan konvensional yang memisahkan materi karakter, kewarganegaraan, dan kepariwisataan secara terpisah [9], [19]. Program pengabdian ini juga memperkuat sinergi antara perguruan tinggi vokasi pariwisata dan sekolah dasar dalam mendukung pencapaian SDGs ke-4 mengenai pendidikan berkualitas, sekaligus menjadi model kolaborasi lintas sektor yang dapat direplikasi pada sekolah-sekolah dasar lain di kawasan cagar budaya Yogyakarta maupun daerah lain di Indonesia.

Keberhasilan pelaksanaan program didukung oleh beberapa faktor, yaitu dukungan pihak sekolah dalam penyediaan waktu dan ruang kelas pasca-Ujian Akhir Semester, kesiapan media audiovisual yang membuat materi mudah dicerna siswa, kehadiran narasumber praktisi yang menghadirkan pengalaman nyata dunia kepariwisataan, serta pemilihan metode *role play* yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Sebaliknya, faktor penghambat yang ditemui meliputi rentang usia peserta yang cukup

lebar sehingga tingkat pemahaman antarjenjang kelas tidak seragam, keterbatasan waktu yang menyebabkan sesi refleksi berlangsung singkat, serta tingginya kegembiraan siswa pada sesi bermain peran yang sesekali mengurangi fokus kelas. Kondisi serupa juga dilaporkan pada kegiatan pengabdian di sekolah dasar lain, yang menunjukkan bahwa keberhasilan program berdurasi pendek sangat bergantung pada dukungan guru pendamping dan pemilihan metode yang partisipatif [21], [25].

Namun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan, antara lain durasi pelaksanaan yang relatif singkat (dua kali pertemuan) sehingga belum memungkinkan pengukuran dampak jangka panjang terhadap perubahan sikap dan perilaku siswa secara kuantitatif. Evaluasi yang dilakukan masih bersifat kualitatif berdasarkan observasi, kuis sederhana, dan refleksi tertulis, sehingga diperlukan penelitian atau pengabdian lanjutan dengan desain *pre-test* dan *post-test* yang lebih terukur untuk mengonfirmasi efektivitas program secara empiris.

## KESIMPULAN

Program pengabdian “Sinergi Pendidikan Karakter, Nasionalisme, dan Pariwisata bagi Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri Puro Pakualaman I Yogyakarta” berhasil dilaksanakan melalui kelas khusus interaktif bagi siswa kelas III, IV, dan V pasca-Ujian Akhir Semester dengan memadukan sosialisasi materi, pembelajaran berbasis pengalaman, dan *role play*. Kegiatan ini menjawab permasalahan mitra berupa belum tersedianya pembelajaran alternatif yang memadukan pendidikan karakter, nasionalisme, dan wawasan kepariwisataan. Manfaat yang diperoleh mitra adalah meningkatnya pemahaman siswa mengenai keterkaitan nilai disiplin, tanggung jawab, peduli lingkungan, toleransi, kerja sama, dan cinta tanah air dengan aktivitas berwisata serta pelestarian cagar budaya di sekitar sekolah, bertambahnya bekal etika dasar berinteraksi dengan wisatawan mancanegara, serta tumbuhnya kesadaran awal antiperundungan yang ditandai dengan empati siswa dan kesediaan mengucapkan ikrar bersama; bagi sekolah, tersedia model pembelajaran kontekstual yang dapat dilanjutkan secara mandiri. Program ini direkomendasikan untuk direplikasi pada sekolah dasar lain, khususnya di kawasan cagar budaya, dengan durasi pelaksanaan yang lebih panjang dan desain evaluasi yang lebih terukur, serta didukung kolaborasi berkelanjutan antara perguruan tinggi vokasi pariwisata, sekolah dasar, dan praktisi pariwisata.

## PERSANTUNAN

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh siswa kelas III, IV, dan V SD Negeri Puro Pakualaman I Yogyakarta atas partisipasi aktif dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan program, serta kepada narasumber praktisi pariwisata yang telah berbagi wawasan dan pengalaman profesional dalam mendukung keberhasilan kegiatan ini.

## REFERENSI

- [1] A. Sihombing, A. Z. Norin, M. D. Perdana, O. Simbolon, T. R. D. Silaban, Z. E. Gultom, and N. Silalahi, “The Impact of Elementary School Character Education Programs on Increased Students' Thinking Ability,” *Int. J. Educ. Pract. Policy*, vol. 2, no. 2, pp. 40–48, Dec. 2024. <https://doi.org/10.61220/ijep.v2i2.0247>.
- [2] M. Munawarsyah, H. Fakhruddin, and M. Muqowim, “Character Education for Teenagers in the Era of Society 5.0: Thomas Lickona's Perspective,” *Edukasia: J.*



- Pendidik. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 127–138, Dec. 2024. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i2.984>.
- [3] D. Didik and S. Supriyadi, “Strengthening Moral Values in Formation of Religious Attitudes of Elementary School Students Based on Thomas Lickona's Theory,” *Academia Open*, vol. 6, pp. 1–12, 2022. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2688>.
- [4] S. A. Jumarnis, J. C. Anugerah, and Y. J. Sinaga, “Strategies for Instilling Character Education to Minimize Bullying among Elementary School Students,” *Jurnal Elementaria Edukasia*, vol. 6, no. 3, pp. 1103–1117, 2023. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6398>.
- [5] R. Santika and F. Dafit, “Implementation of the Pancasila Student Profile as Character Education in Elementary Schools,” *Jurnal Obsesi: J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 6641–6653, 2023. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5611>.
- [6] W. Wislita and Z. H. Ramadan, “Implementation of the Pancasila Student Profile in Elementary Schools,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 7, no. 4, pp. 579–587, 2023. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i4.69683>.
- [7] S. Syahrial, A. Asrial, D. A. Kurniawan, and L. Damayanti, “Effectiveness of Student Character Education in the Digital Age of Elementary Schools: A Systematic Literature Review,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–12, 2025. <https://doi.org/10.23887/ijee.v9i1.92656>.
- [8] D. J. Faruq, N. Wahidah, and M. Mukhsin, “Implementation of Islamic Character Education Through School Culture in Elementary Schools,” *Auladuna: J. Madrasah Ibtidaiyah Teach. Educ. Study Program*, vol. 5, no. 2, pp. 25–33, 2024. <https://doi.org/10.62097/au.v5i2.1583>.
- [9] M. Fatimah, N. A. Setyariza, S. Widayati, I. K. Wardani, and Y. Handayani, “The Concept of Quality Education Creates Superior Schools,” *J. Educ. Soc. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 180–192, 2024. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2852>.
- [10] R. Saputra et al., “Nationalism Education in Elementary School: A Systematic Literature Review,” *Int. J. Eval. Res. Educ.*, vol. 12, no. 2, pp. 1–12, 2023. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.24609>.
- [11] I. Saputro, R. Winarni, and M. Indriayu, “The Implementation of Civic Education as a Means of Internalizing Nationalism to Primary School Students,” *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 131–141, 2021. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i1.33364>.
- [12] C. Arcodia, M. A. Novais, N. Cavlek, and A. Humpe, “Educational Tourism and Experiential Learning: Students' Perceptions of Field Trips,” *Tourism Rev.*, vol. 76, no. 1, pp. 241–254, 2021. <https://doi.org/10.1108/TR-05-2019-0155>.
- [13] F. J. Quaye, M. Kissi, and P. Hagan, “Learning Beyond the Classroom: Exploring Tourism Students' Perception of Experiential Teaching Methods,” *Int. J. Res. Sci. Innov.*, vol. 12, no. 2, pp. 693–709, Feb. 2025. <https://doi.org/10.51244/IJRSL.2025.12020059>.
- [14] V. Chau, “How Does Educational Travel Promote Lifelong Learning?” *Int. J. Tourism Res.*, vol. 26, no. 4, 2024. <https://doi.org/10.1002/jtr.2731>.
- [15] F. Romera, E. Le Bigot, and C. Khoo, “Heritage Education towards Sustainable Development in Tourism: An Inclusive Systematic Literature Review,” *Tourism Recreat. Res.*, vol. 50, no. 7, pp. 1700–1722, 2024. <https://doi.org/10.1080/02508281.2024.2417334>.
- [16] A. El-Mazahy, “Psychodrama Games: A Framework for Heterogenous Psychodrama Groups with Children from Egypt,” *Z. Psychodrama Soziometrie*, vol. 22, no. 2, pp. 365–376, 2023. <https://doi.org/10.1007/s11620-023-00736-6>.



- [17] P. Donohoe, "Teachers Using Role-play to Prevent Bullying," *Int. J. Bullying Prev.*, 2020. <https://doi.org/10.1007/s42380-019-00036-4>.
- [18] A. I. Berceanu, S. Matu, and B. I. Macavei, "Emotional and Cognitive Responses to Theatrical Representations of Aggressive Behavior," *Front. Psychol.*, vol. 11, art. 1785, 2020. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01785>.
- [19] M. Recard, Y. Ani, W. Cendana, and A. Agustin, "English Learning Program for Children in Orphanage, Muara Angke, North Jakarta," *Prosiding Konf. Nas. Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, vol. 6, 2023. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v6i0.2048>.
- [20] T. S. A. Ahmed, "Assessment of Students' Awareness of the National Heritage (Case Study: The Preparatory Year Students at the University of Hail, Saudi Arabia)," *Cogent Soc. Sci.*, vol. 3, no. 1, art. 1306202, 2017. <https://doi.org/10.1080/23311886.2017.1306202>.
- [21] H. Musa, R. Susanto, S. K. Lubis, and D. Pangestu, "Bimbingan Ekstrakurikuler Pramuka untuk Siswa Berkarakter di Sekolah Dasar," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 1, no. 2, pp. 172–176, 2024. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v1i2.269>.
- [22] M. Murdiono, N. I. N. Muttaqi, D. S. Charismana, E. N. Rahmawati, M. Syamsuddin, and A. S. Volta, "Sosialisasi Wawasan Kebangsaan: Pencegahan Kejahatan Jalanan bagi Pemuda di Sengkan Joho, Condongcatur, Sleman," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 2, no. 2, pp. 121–127, 2025. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i2.417>.
- [23] Suyato, P. W. Kuncorowati, J. D. Saputro, S. E. E. Sukarti, and A. Firmansyah, "Pendampingan dan Edukasi Literasi Digital bagi Anak yang Berhadapan dengan Hukum: Membangun Kesadaran Hukum dan Keamanan Digital," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 2, no. 2, pp. 193–197, 2025. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i2.413>.
- [24] N. Lestariningsih, M. Chaeroh, and F. Nugroho, "Pendampingan Psikososial Korban Cyberbullying melalui Media KOCETA (Kotak Cerita)," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 3, no. 1, pp. 39–47, 2026. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i1.704>.
- [25] A. D. Setiati and D. A. Friani, "Pelatihan Teknik Dasar Tenun Ikat Berbasis Pewarna Alam untuk Meningkatkan Literasi IPAS Siswa Sekolah Dasar," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 3, no. 2, pp. 308–319, 2026. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i2.838>.
- [26] E. D. Kristanti, D. Astuti, A. P. Nur Anggraini, N. P. Rullyana, D. F. Rahmadani, and S. D. Indriani, "Sosialisasi Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa-Siswi Sekolah Dasar," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 3, no. 2, pp. 332–344, 2026. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i2.850>.
- [27] D. Sartipa, D. S. Kuning, I. K. Saputra, and A. Prayoga, "Optimalisasi Lahan Kosong SMAN 01 Abung Timur sebagai Kawasan Ruang Terbuka Hijau (RTH)," *Masyarakat: J. Pengabdian*, vol. 3, no. 2, pp. 263–275, 2026. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i2.817>.

