

Pengembangan Karakter Siswa Melalui Kegiatan *Outbound* pada SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen, Jawa Tengah

Yoga Adi Saputra¹, Sitti Retno Faridatussalam²

^{1,2}Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jl. A. Yani
Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia
*e-mail: b300200108@student.ums.ac.id¹, srf122@ums.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman, empati, dan membangun kepercayaan diri serta saling percaya antar individu. Tujuan lainnya mencakup pengembangan kemampuan dalam membentuk tim yang kompeten, pemahaman tentang pentingnya kerja sama, serta mendukung pertumbuhan individu dalam konteks kelompok yang lebih dinamis. Di samping itu, tujuannya juga membantu individu menghadapi tantangan yang muncul dalam lingkungan kelompok, dan menyediakan pengetahuan serta keterampilan kreatif dalam merancang program bagi siswa agar memiliki kemampuan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran karakter. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan. Pendekatan pertama adalah pendekatan teoritis yang melibatkan penyampaian materi, diskusi, dan sesi tanya jawab. Pendekatan kedua adalah pendekatan praktis yang mencakup pembelajaran teknik dasar dalam kegiatan outbound, pemahaman nilai kerjasama, kepercayaan, kemampuan memecahkan masalah, proses pendewasaan diri, kebersamaan, kepemimpinan, kemampuan untuk mencapai tujuan, serta pelatihan mental dan keberanian. Keberhasilan kegiatan ini diukur dari tingkat antusiasme peserta yang tinggi selama kegiatan, serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan baru terkait kegiatan outbound ini. Inisiatif pengembangan karakter melalui kegiatan outbound bagi siswa kelas IX SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen sangat diapresiasi oleh siswa, terlihat dari partisipasi yang tinggi dan tingkat antusiasme mereka dalam setiap tahap kegiatan. Pendekatan kegiatan ini memiliki dampak positif dalam pengembangan karakter, kepribadian, dan hiburan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Kata kunci: Karakter, Outbound, Pengembangan

Abstract

This research aims to strengthen understanding, empathy, and build self-confidence and mutual trust between individuals. Other goals include developing the ability to form competent teams, understanding the importance of cooperation, and supporting individual growth in a more dynamic group context. In addition, the aim is also to help individuals face challenges that arise in a group environment, and to provide knowledge and creative skills in designing programs for students to have creative abilities in developing character learning. This research uses two approaches. The first approach is a theoretical approach which involves the delivery of material, discussions and question and answer sessions. The second approach is a practical approach which includes learning basic techniques in outbound activities, understanding the value of cooperation, trust, ability to solve problems, the process of self-maturation, togetherness, leadership, the ability to achieve goals, as well as mental training and courage. The success of this activity is measured by the high level of enthusiasm of the participants during the activity, as well as their mastery of new knowledge and skills related to this outbound activity. The character development initiative through outbound activities for class IX students at SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen was highly appreciated by the students, as seen from their high participation and level of enthusiasm at each stage of the activity. This activity approach has a positive impact on developing students' character, personality and entertainment, both directly and indirectly.

Keywords: Character, Development, Outbound

1. PENDAHULUAN

Membangun karakter dan menjaga integritas sangat penting dalam kehidupan berkelompok. Kedua hal ini tak bisa diabaikan karena karakter yang kokoh membantu seseorang meraih kesuksesan. Proses pembentukan karakter harus dimulai sedari dini, bahkan sejak anak-anak bermain bersama di kelompok. Pendidikan pada usia dini menggunakan metode bermain sambil belajar yang didesain untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, kreatif,

efektif, menyenangkan, ceria, dan bermakna. Guru-guru merencanakan pembelajaran dengan tujuan untuk merangsang dan memaksimalkan potensi anak. Masa ini, yang disebut sebagai masa keemasan atau *golden age* oleh Basir (2021), merupakan tahap penting dalam perkembangan anak.

Pada masa ini, para remaja rentan terhadap pengaruh lingkungan dan tahapan perkembangan yang mereka alami. Tidak semua dari mereka mengalami perkembangan sesuai yang diharapkan karena banyak faktor, baik internal maupun eksternal, yang dapat menghambat proses perkembangan mereka. Hal ini menciptakan berbagai tantangan yang menghalangi kemajuan mereka, menghambat mereka untuk mencapai kematangan, dan bahkan dapat menjebak mereka dalam perilaku yang melanggar norma moral remaja Rusiana dkk., (2020).

Pendidikan karakter bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan serta potensi anak didik dalam mengambil keputusan yang baik atau buruk, serta menjaga serta menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari, baik itu di rumah, sekolah, atau dalam lingkungan masyarakat Komara (2018).

Karakter awalnya terbentuk dalam lingkungan keluarga, di mana individu diajari nilai-nilai pertama kali. Indonesia memerlukan generasi mendatang yang berkualitas dalam segala aspek untuk memajukan bangsa sesuai dengan tuntutan zaman. Salah satu langkah untuk mencapai hal tersebut adalah melalui implementasi pendidikan karakter (Maemunah, 2018).

Menurut Winarsih (2022), karakter terbentuk dari delapan belas aspek yang mencakup: 1) iman dan takwa, 2) kejujuran, 3) toleransi, 4) kedisiplinan, 5) kerja keras, 6) kreativitas, 7) kemandirian, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat nasionalisme, 11) cinta akan tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) kemampuan bersosialisasi/komunikatif, 14) kedamaian, 15) minat dalam membaca, 16) kesadaran akan lingkungan, 17) kepedulian sosial, dan 18) tanggung jawab. Sebaliknya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengelompokkan aspek-aspek yang membentuk karakter menjadi lima, yaitu keagamaan, 2) integritas, 3) nasionalisme, 4) kemandirian, dan 5) gotong royong. Oleh karena itu, pendidikan karakter bertujuan membentuk kepribadian anak agar menjadi individu yang memiliki moralitas tinggi dan mampu menjadi anggota masyarakat yang berbudi luhur Lizawati (2018).

Dalam perspektif Montessori, saat anak-anak bermain, mereka aktif mengamati dan menyerap informasi dari lingkungan sekitarnya. Kegiatan *outbound* ini memberikan pengalaman langsung kepada anak-anak, melibatkan mereka secara kognitif, emosional, dan motorik. Karena itu, *outbound* dianggap sebagai metode untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan pada anak usia dini. Dalam konteks ini, peran pendidik mencakup fasilitasi, motivasi, dan memberikan arahan agar tujuan pembelajaran tercapai Yunaida & Rosita (2018).

Outbound merupakan metode pembelajaran modern yang menggunakan keunggulan alam sebagai salah satu elemen utamanya Sukartaatmadja dkk., (2020). Kegiatan *outbound*, secara tak langsung, mendorong anak untuk mengembangkan kemandirian. Permainan yang seru dan menyenangkan membuat anak lebih tertarik untuk ikut serta, tanpa mereka sadari bahwa mereka sedang menjalani simulasi kehidupan yang melibatkan pemikiran, peran-*playing*, dan penyelesaian masalah langsung. Melalui permainan ini, anak juga diajarkan cara berinteraksi dengan teman sebaya, bekerja sama, menjunjung tinggi kejujuran, memupuk kemandirian, serta memberikan rasa keberanian dan ketenangan dalam menghadapi tantangan dan tanggung jawab. Keterlibatan dalam kegiatan *outbound* bisa menjadi metode pembelajaran yang efisien dalam memajukan perkembangan kecerdasan anak Lukman (2019). *Outbound* melibatkan permainan yang berlangsung di luar ruangan dan memerlukan pengawasan dari orang dewasa atau *trainer*. Salah satu karakteristiknya adalah suasana kegembiraan yang dihasilkan melalui permainan yang dilakukan Ceria dkk., (2020).

Oleh karena itu, kegiatan *outbound* turut berperan dalam membentuk model pembinaan siswa yang terstruktur dan berkelanjutan. Di bawah ini akan diuraikan model pengembangan yang terstruktur dan berkesinambungan untuk membentuk karakter siswa SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen melalui kegiatan *outbound* yang bertujuan meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran yang berfokus pada karakter melalui kegiatan *outbound*. Langkah ini merupakan bagian dari upaya meningkatkan keterampilan dan karakter siswa di SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen.

2. METODE

Metode kegiatan ini menggunakan dua pendekatan. Pertama adalah pendekatan teoritis yang melibatkan penyampaian materi, diskusi, dan sesi tanya jawab. Pendekatan kedua adalah pendekatan praktis yang melibatkan pembelajaran teknik dasar dalam kegiatan outbound. Ini mencakup pemahaman nilai-nilai kerjasama, kepercayaan, kemampuan memecahkan masalah, proses pendewasaan diri, kebersamaan, kepemimpinan, kemampuan akselerasi untuk mencapai tujuan, pelatihan mental dan keberanian, serta pengalaman kesenangan batiniah. Kesuksesan kegiatan diukur dari tingkat antusiasme peserta yang tinggi selama kegiatan berlangsung, serta penguasaan pengetahuan dan keterampilan baru terkait dengan kegiatan *outbound* ini.

Tujuan kegiatan ini adalah memperkuat pemahaman, empati, dan kepedulian terhadap orang lain, sambil membangun kepercayaan diri dan saling percaya antar individu. Selain itu, tujuannya juga meliputi pengembangan kemampuan dalam membentuk tim yang kompeten dan andal, serta pemahaman tentang pentingnya kerja sama dalam lingkungan kerja. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mendukung pertumbuhan individu dalam konteks kelompok yang lebih dinamis, membantu individu menghadapi tantangan yang muncul dalam lingkungan kelompok, memberikan pengetahuan dan keterampilan yang inovatif dalam menyusun program pengembangan karakter bagi siswa sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitas dalam memperkuat pembelajaran karakter.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi pembelajaran tentang kepemimpinan serta kemampuan menjadi anggota tim yang efektif. Selain itu, pembelajaran juga mencakup kemampuan membuat keputusan secara cepat, tepat, dan bijaksana, serta pemahaman tentang pola pikir sistematis dalam menyelesaikan masalah secara kelompok. Program ini juga bertujuan untuk menerapkan berbagai teknik pengembangan kerjasama di dalam kelompok. Tujuan lainnya adalah meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada prestasi siswa. Lebih dari itu, diharapkan bahwa kegiatan ini juga akan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara kreatif serta melatih mental untuk memiliki keberanian dalam mengambil risiko guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Secara umum, pelaksanaan kegiatan *outbound* berjalan sesuai rencana dan lancar sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan ini dilaksanakan di Kemuning, Kabupaten Karanganyar. Durasi keseluruhan pengabdian adalah 6 jam, terbagi menjadi 3 jam praktek dan 3 jam teori, yang diadakan pada hari Rabu, tanggal 6 September 2023. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan adalah 150 orang, terdiri dari siswa dan siswi SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen, Jawa Tengah.

Metode pelaksanaan melibatkan dua pendekatan:

a. Pendekatan Teoritis

Pendekatan ini memberikan informasi tentang manfaat dan tujuan penyelenggaraan kegiatan luar ruangan. Berbagai variasi dan jenis permainan luar ruangan yang disediakan untuk siswa, seperti *outbound training*, merupakan jenis latihan yang direncanakan untuk memanfaatkan aktivitas di alam terbuka atau di luar lingkungan sekolah, dengan tujuan untuk bermain, berpikir, dan mengamati, dan kemudian mengaplikasikan pengalaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Setelah mengikuti kegiatan ini, diharapkan siswa akan memiliki karakter yang positif.

b. Pendekatan Praktik

Pendekatan praktik melibatkan aktivitas atau permainan yang mempengaruhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga aspek ini berdampak pada perkembangan anak. Aspek kognitif mengacu pada perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan kemampuan berkomunikasi. Aspek afektif menyangkut perubahan dalam hubungan interpersonal, emosi, dan karakter individu. Sedangkan aspek psikomotorik terkait dengan perubahan fisik individu. Proses-proses ini saling terkait dan sering dialami oleh siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Efektivitas kegiatan *outbound* tergantung pada pelaksanaannya yang tepat dan cermat, yang berarti bahwa kegiatan ini berpotensi untuk memberikan pembelajaran yang bermanfaat daripada hanya menjadi kegiatan rekreasi di luar sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk

membantu siswa berlatih memiliki sifat kepribadian yang baik. Ciri-ciri karakter mencakup sifat-sifat religius, sifat-sifat yang menonjolkan kedamaian, kecerdasan, serta kemandirian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengembangan karakter melalui kegiatan *outbound* memiliki nilai yang signifikan bagi berbagai pihak, termasuk peserta, sekolah, tim pengabdian, dan perguruan tinggi. Hal ini karena peran pengembangan karakter melalui *outbound* memberikan tujuan pendidikan yang mencakup peningkatan kesehatan fisik dan kebugaran, pertumbuhan mental dan emosional, kemajuan dalam hal interaksi sosial, serta kemajuan dalam hal kecerdasan. Tujuan utama dari pengembangan karakter ini adalah sebagai tempat yang menyelaraskan pembentukan karakter yang lebih baik, mengembangkan karakter yang mandiri, memupuk nilai-nilai positif, dan meningkatkan dan memperbaiki perilaku yang beradab. Hal ini menjadi kunci bagi individu yang memiliki nilai-nilai kebaikan, menjadi bagian dari masyarakat yang bertindak dengan kebaikan. Para siswa yang mengikuti kegiatan *outbound* dapat memanfaatkan kegiatan fisik sebagai alat untuk mengembangkan keseluruhan potensi manusia. Dengan demikian, melalui fisik, juga terjadi pengembangan aspek mental dan emosional yang ditekankan dengan cukup baik.

Permainan dalam kegiatan luar ruangan adalah bentuk pengalaman langsung yang memberikan anak-anak peluang untuk mengembangkan pengalaman intelektual, emosional, dan fisik. Kegiatan di alam terbuka diatur sesuai dengan kebutuhan yang relevan. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, penting untuk menganalisis kebutuhan anak, termasuk langkah-langkah seperti mempersiapkan kebutuhan anak, memilih jenis kegiatan yang sesuai, dan merencanakan kegiatan dengan baik. Tiap anak mengekspresikan pengalaman pribadinya selama berlangsungnya kegiatan dengan cara yang mencerminkan perasaan dan persepsi mereka secara intelektual, emosional, dan fisik. Dalam tahap ini, *trainer outbound* yang bersahabat mendorong anak-anak untuk membagikan pengalaman pribadi mereka setelah mengikuti kegiatan.



Gambar 1. Dokumentasi foto bersama setelah outbound

Sebelum kegiatan dimulai pihak CV Trans Cemerlang Indonesia melakukan penawaran kerja sama kontrak dengan mitra. Program pengabdian ini di realisasikan oleh Kepala Sekolah SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen. Maka, tim *trainer* mengadakan pertemuan teknis kembali bersama tim mitra guna mendiskusikan aspek teknis dan lokasi pelaksanaan. Keputusan *technical meeting* disetujui pelaksanaan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan pada hari Rabu 6 September 2023 bertempat di Segoro Gunung Kemuning.

Langkah selanjutnya yang ditempuh oleh tim *trainer* adalah berkomunikasi dengan guru-guru SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen guna meminta pendapat atau masukan terkait kegiatan yang akan dilaksanakan. Tindakan ini dilakukan karena kegiatan yang diberikan oleh *trainer* berhubungan dengan erat satu sama lain. Tahap selanjutnya mempersiapkan segala perlengkapan yang diperlukan untuk kegiatan dan pembagian *jobdesk*.

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Kegiatan *outbound* dilakukan dari pukul 07.00 hingga 12.00 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan di Bumdes Segoro Gunung Kemuning yang sangat berguna untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat karena permainan yang dimainkan memerlukan lahan yang luas. Partisipan dalam acara ini adalah para siswa yang berada di tingkat kelas IX.

Sebelum memulai permainan, tim *trainer* menyusun barisan berdasarkan jenis kelamin dan membentuk kelompok. Pembentukan kelompok dilakukan secara sewenang-wenang dengan maksud untuk melatih kemampuan siswa dalam berkolaborasi dengan individu yang memiliki perbedaan. Kemudian akan disampaikan informasi terkait rencana kegiatan yang akan dijalani, termasuk esensinya, cara bermainnya, dan aturannya.

Permainan *outbound* yang dilaksanakan meliputi:

- a. Nama Permainan : Benar Salah
Cara bermain : Siswa akan melakukan lompatan dengan bantuan teman sekelompoknya, dan mereka akan mengikuti instruksi yang diberikan. Jika instruksi adalah "maju," siswa akan lompat ke depan, dan jika instruksi adalah "kanan," mereka akan melompat ke arah kanan. Permainan ini melibatkan variasi, di mana kata "benar" akan membuat siswa melakukan gerakan sesuai instruksi yang diberikan, tetapi ketika kata "salah" disebutkan, siswa akan melakukan gerakan yang bertentangan dengan instruksi.
- b. Nama Permainan : Hitam Hijau
Cara Bermain : Siswa dibagi menjadi dua kelompok berdiri saling membelakangi, bila *trainer* memberikan aba-aba dengan mengatakan hijau, maka tim hijau berhak untuk berbalik badan dan melempar bola ke kelompok hitam dan kelompok hitam berhak untuk berlari (begitu sebaliknya).
- c. Nama Permainan : Angka Berhitung atau 7 Booms
Cara bermain : Permainan dimulai dengan menghitung, dimulai dari angka 1, 2, 3, 4, dan seterusnya. Secara bergiliran, siswa-siswa menyebutkan urutan angka berdasarkan jumlah kelompok, dan ketika mencapai angka 7 atau kelipatannya, peserta yang mendapatkan angka tersebut harus menggantinya dengan kata "Boom."
- d. Nama Permainan : Estafet Tepung
Cara bermain : Siswa-siswa dikelompokkan dan diberi tugas untuk mentransfer tepung dari satu lokasi ke lokasi lain dalam bentuk estafet, hanya dengan menggunakan kedua tangan sebagai wadah dan meletakkannya di atas kepala mereka. Kelompok yang berhasil mengumpulkan lebih banyak tepung akan menjadi pemenang.
- e. Nama Permainan : Komentator Bola
Cara bermain : Bola diletakkan pada tempat tertentu yang dibatasi oleh tali rafia. Salah satu siswa dalam setiap kelompok ditutup matanya dan harus mengambil bola dengan warna yang sudah ditentukan. Sementara siswa lainnya mengarahkan letak bola yang akan diambil.



Gambar 2. Dokumentasi saat peserta *outbound* bermain games

Kegiatan ini mendapat tanggapan positif dari peserta, seperti yang terlihat dari semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan serta menyelesaikan semua permainan yang diberikan oleh *trainer*. Kegiatan pembelajaran di alam terbuka membantu memperkuat rasa keberanian dalam bertindak dan mengungkapkan pendapat. Selain itu, *outbound* juga merangsang pemikiran kreatif serta meningkatkan kecerdasan emosional dan spiritual saat berinteraksi. Keseluruhan, kegiatan ini berperan dalam meningkatkan pengalaman hidup seseorang dan membantu dalam proses pematangan pribadi.

Melalui permainan dalam kegiatan *outbound* yang menyenangkan, terjadi interaksi sosial yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berinteraksi antara individu dengan teman sebaya sebagai sarana pengajaran perilaku altruistik. Ini akan mendukung perkembangan aspek psikomotor dalam mencapai perilaku altruistik. Melalui permainan, siswa dihadapkan pada berbagai masalah dan tantangan yang memerlukan keterampilan sosial yang baik. Aktivitas bermain memungkinkan semua aspek kognitif, afektif, dan psikomotor beroperasi secara optimal,

yang pada gilirannya mendorong kemampuan penalaran siswa. Maka, penting untuk mengajarkan keterampilan bekerja sama kepada anak-anak sejak usia dini Pangrazi & Beighle (2019).

Hasil dari diskusi evaluasi kegiatan menunjukkan beberapa catatan penting, seperti kekurangan pengetahuan para guru dalam mengajarkan materi terkait kegiatan *outbound*. Di antara beragam sekolah yang ada di wilayah Karanganyar, tidak semua memiliki guru yang memiliki kemampuan yang memadai dan kompeten dalam hal kegiatan *outbound*.

4. KESIMPULAN

Outbound adalah metode pembelajaran yang sesuai untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak. *Outbound* memanfaatkan lingkungan alam sebagai *platform* utama di mana *experiential learning* menjadi strategi pembelajaran yang diterapkan. Kegiatan ini dirancang dalam bentuk permainan yang mendorong anak-anak untuk terus menggali dan mengembangkan bakat mereka. Pada dasarnya, *outbound* bertujuan untuk pengembangan pribadi, walaupun pada akhirnya, metode ini juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengantarkan materi yang termasuk dalam kurikulum Nasional.

Tujuan dari kegiatan pengembangan karakter melalui *outbound* adalah untuk memperkenalkan siswa pada kesenangan dalam aktivitas luar dan membantu mereka menjadi lebih berani dalam menghadapi risiko. Meningkatkan kreativitas siswa juga merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini. Kreativitas dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berbagai situasi yang menyenangkan ketika mengikuti proses pembelajaran. Tim pengabdian berusaha mengembangkan proses pembelajaran *outbound* dengan merancang desain dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat SMP Darul Ihsan Muhammadiyah. Langkah pertama dalam menangani masalah tersebut adalah membentuk sebuah kelompok yang bertugas merancang program pembelajaran yang memiliki unsur kreatif dan inovatif. Langkah kedua mencakup pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari dua tahap, yakni tahap teoritis dan praktis. Tahap teoritis mencakup diskusi tentang pembentukan tim, struktur kerja tim, penilaian kepemimpinan, serta model-model kreatif yang terkait dengan pembelajaran olahraga melalui kegiatan *outbound*. Sementara itu, tahap praktis melibatkan pengenalan metode *outbound*, penerapan kreativitas dalam pembelajaran *outbound*, dan evaluasi terhadap model pembelajaran yang telah dipilih.

Inisiatif pengembangan karakter di luar lingkungan kelas melalui kegiatan *outbound* bagi siswa kelas IX SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen sangat mendapat penghargaan dari siswa, baik dalam hal jumlah partisipan maupun tingkat antusiasme mereka dalam mengikuti setiap tahapannya. Pendekatan kegiatan ini harapannya adalah dapat menghasilkan efek positif, entah itu secara langsung maupun tidak langsung. pada pengembangan karakter, kepribadian, dan hiburan bagi siswa. Program berkelanjutan sejenis ini menjadi harapan bagi banyak pihak, terutama dalam konteks peningkatan kapasitas peserta didik, baik dalam proses pembelajaran maupun keterlibatan dalam masyarakat serta pembelajaran guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua *trainer* dari CV Trans Cemerlang Indonesia atas kerjasama yang baik, serta kepada pihak SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen yang telah memberikan dukungan sehingga pelaksanaan kegiatan ini dapat berjalan dengan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

Basir, A. (2021). *Pengelolaan Pengembangan Program Melalui Permainan Outbound*. 2(2), 116–138.

- Ceria, J., Energik, C., & Inovatif, R. (2020). *Jurnal ceria (cerdas energik responsif inovatif adaptif)*. 3(4), 344–353.
- Komara, E. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21*. 4(April), 17–26.
- Lizawati. (2018). *Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Dalam Membangun Generasi Literat*. 19–26.
- Lukman. (2019). *Aktualisasi Multiple Intelligences Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Outbound Di Taman Kanak-Kanak Islam*.
- Maemunah. (2018). *Membangun Pendidikan yang Mandiri dan Berkualitas pada Era Revolusi Industri 4.0 Aula Universitas Muhammadiyah Mataram 1. September*, 1–9.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic Physical Education For Elementary School Children*. Human Kinetics.
- Rusiana, Siregar, N. R., & Rudin, A. (2020). *Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Degradasi Moral Siswa*. 4, 27–34.
- Sukartaatmadja, I., Muktiadji, N., & Effendy, M. (2020). *PKM Kegiatan Outbound & Team Building Bagi Karyawan BPR Mandiri*. 1(1), 57–66.
- Winarsih, B. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 2388–2392.
- Yunaida, H., & Rosita, T. (2018). Outbound Berbasis Karakter Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Aisyiyah 6 Kota Bandung). *Comm-Edu*, 1(1), 30–37.

Halaman Ini Dikосongkan