



Penerapan Metode Kegiatan Outbound pada Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono untuk Melatih Soft Skills

Jemima Angella Setyana*¹, Ulfatillah Salmi², Annisa Nur Firdaus³, Hendra Maulana⁴
^{1,2,3,4}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
e-mail: *21012010187@student.upnjatim.ac.id,

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk membahas tentang metode kegiatan outbound untuk melatih soft skill pada Siswa/i Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono. Outbound ini bertujuan untuk mengembangkan aspek-aspek tertentu dalam diri siswa/i, seperti kepemimpinan, ketangkasan, berpikir kreatif, dan kerjasama dalam tim. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan soft skill ini terdiri dari 4 (empat) pos permainan yang berbeda yakni permainan estafet sarung, tebak kata, seberang pulau, dan sambung kata. Hasilnya, kegiatan ini secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi para siswa..

Kata kunci— Outbound, Pelatihan, Soft Skill

Abstract

This article aims to discuss outbound activity methods for training soft skills for Mabniyatul Ihsan Balongwono Madrasah Ibtidaiyah (MI) students. This outbound aims to develop certain aspects of students, such as leadership, agility, creative thinking, and teamwork. Activities that can be carried out to develop these soft skills consist of 4 (four) different game posts, namely the sarong relay game, guessing words, crossing the island, and connecting words. As a result, this activity overall ran smoothly and had a positive impact on the students.

Keywords— Outbound, Pelatihan, Soft Skill

PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan salah satu wujud nyata dari tridharma perguruan tinggi yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa. Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) - Tematik Bela Negara dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur mengadakan kegiatan *outbound* di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono, Kabupaten Mojokerto. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih *soft skill* siswa, seperti kedisiplinan, kerja sama tim, berpikir kreatif, kepemimpinan, dan ketangkasan, yang sangat penting untuk menunjang perkembangan pribadi dan akademis mereka. Kegiatan ini penting dilakukan sejak usia dini guna membentuk karakter siswa yang berakhlak mulia dan siap menghadapi tantangan di masa depan

Outbound adalah sebuah metode pelatihan yang dilakukan di luar ruangan dengan berbagai aktivitas fisik dan permainan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan tertentu. Kegiatan *outbound* dapat meningkatkan kemampuan *problem solving*, membangun kepercayaan diri, serta mempererat kerja sama antar peserta. Kegiatan ini melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok, di mana setiap kelompok mengikuti serangkaian pelatihan *soft skill* yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dan kemampuan bekerja sama. *Outbound* dipilih sebagai metode pelatihan karena dianggap efektif dalam membentuk karakter dan meningkatkan keterampilan sosial serta emosional siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Rinanda (2015), metode *outbound* memiliki variasinya sendiri, diantaranya petualangan individu, permainan kelompok, dan pemberian pesan dengan

tujuan memecah ketegangan (*ice breaker*), membangun kerjasama tim, membantu peserta didik lebih bersemangat, membantu peserta didik untuk dapat memperbaiki teknik pengembangan diri, dan membantu peserta didik mampu berpikir tentang cara menyelesaikan masalah dengan bijaksana (Setiawati, 2021).

Soft skill adalah kemampuan non-teknis yang berkaitan dengan bagaimana seseorang berinteraksi dengan orang lain dan mengelola pekerjaannya. Kedisiplinan, misalnya, adalah kemampuan untuk mengatur dan mengontrol diri dalam menjalankan tugas. Kerja sama merupakan keterampilan untuk bekerja bersama dengan orang lain secara harmonis. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang inovatif. Sedangkan ketangkasan adalah kemampuan untuk bergerak dengan cepat dan lincah serta berpikir cepat dalam menghadapi situasi yang dinamis.

Kegiatan *outbound* ini dirancang untuk mengasah kelima *soft skill* tersebut melalui berbagai permainan dan tantangan yang menuntut siswa untuk bekerja sama dalam tim, memecahkan masalah secara kreatif, serta menunjukkan kedisiplinan, melatih kepemimpinan, dan ketangkasan. Sebagai bentuk apresiasi, tim yang berhasil menyelesaikan tantangan dengan baik akan diberikan *reward* berupa alat tulis untuk menunjang pendidikan mereka. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono dapat lebih termotivasi untuk mengembangkan *soft skill* mereka yang akan sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.

Secara keseluruhan, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono, serta meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya untuk mengimplementasikan kegiatan serupa guna memajukan pendidikan karakter dan *soft skill* siswa di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Kelompok 1 Desa Balongwono KKN-T Bela Negara UPN “Veteran” Jawa Timur. Kegiatan *outbound* ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli dan 1 Agustus 2024 di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono. Sebelumnya, kelompok 1 gelombang 1 Desa Balongwono KKN-T Bela Negara telah melakukan observasi awal yakni dengan mendatangi Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono untuk mengajukan perizinan terkait pelaksanaan kegiatan *outbound*. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa/i kelas V (lima) dan VI (enam). Adapun tahapan kegiatan *outbound* ini dilaksanakan sebagaimana berikut:

1. Siswa/i dibagi kedalam 4 (empat) kelompok secara acak;
2. Melakukan pemanasan sederhana untuk menghindari cedera saat kegiatan berlangsung;
3. Siswa/i melangsungkan *games outbound* 1 sampai 4 yaitu estafet sarung, tebak kata, seberang pulau, dan sambung kata;
4. Memberikan apresiasi (*awarding*) kepada kelompok yang telah memenangkan *games* berupa hadiah yang terdiri dari pensil, penghapus, bolpoin, buku, serta membagikan *snack*;
5. Kegiatan foto bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *outbound* telah dilaksanakan dalam 2 (dua) hari, yakni pada Selasa 31 Juli 2024 dan Rabu 01 Agustus 2024 yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono, Kabupaten Mojokerto. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa/i kelas V (lima) dan VI (enam). Adapun kegiatan telah dilaksanakan sesuai dengan *rundown* yang telah dibuat oleh

Kelompok 1 Desa Balongwono Gelombang 1 KKN-T Bela Negara Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Adapun, susunan kegiatan sebagai berikut:

1. Perkenalan antara mahasiswa/i Kelompok 1 Desa Balongwono Gelombang 1 KKN-T Bela Negara Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur kepada siswa/i kelas V dan VI;
2. Pemberian arahan dan penjelasan terkait keberadaan 4 posko dan 4 permainan *outbound* yang berbeda;
3. Pembagian siswa/i ke dalam 4 kelompok. Untuk kelas V, 1 (satu) kelompok terdiri dari 5 (lima) anak. Sedangkan, untuk kelas VI, 1 (satu) kelompok terdiri dari 7 (tujuh) anak;
4. Pemanasan tubuh di lapangan sekolah untuk menghindari adanya cedera;
5. Setiap kelompok diarahkan untuk berada di setiap posko mengikuti para mahasiswa/i yang bertanggung jawab di setiap pos nya;
6. Ketika di posko, siswa/i diberikan penjelasan terkait *rules* dari setiap permainan yang berbeda;
7. Siswa/i melaksanakan permainan. Kemudian, mahasiswa/i mencatat setiap poin yang didapatkan untuk menentukan pemenang;
8. Setelah selesai dari 1 pos, maka siswa/i diarahkan untuk bergeser ke pos selanjutnya sampai semua pos sudah dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang dilakukan oleh Kelompok 1 Desa Balongwono Gelombang 1 KKN-T Bela Negara Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, siswa/i baik kelas V maupun kelas VI MI Mabniyatul Ihsan Balongwono telah menyambut baik kegiatan ini dengan turut berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka cepat dalam memahami aturan *games*, dan mampu bekerja sama dengan baik antar sesama anggota kelompoknya. Sehingga, tujuan dari kegiatan *outbound* ini untuk melatih *skill* kepemimpinan, ketangkasan, kedisiplinan, berpikir kreatif, dan kerja sama di dalam tim telah diterapkan kepada siswa/i MI Mabniyatul Ihsan Balongwono dengan sangat baik.

Permainan 1 : Estafet Sarung



Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Permainan estafet sarung ini menggunakan sarung sebagai media utamanya. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih kerja sama yang baik antar anggota tim untuk memperoleh poin sebanyak-banyaknya. Adapun cara bermainnya yakni anggota kelompok harus berpegangan tangan dalam 1 shaf. Kemudian, sarung tersebut harus berpindah dari ujung satu ke ujung satunya tanpa melepaskan pegangan tangannya dan dapat berputar kembali selama

waktu masih tersisa. Poin diperoleh dengan menghitung seberapa banyak sarung telah melewati anggota tim dalam waktu 5 menit. Apabila dalam 1 tim terdiri dari 5 anak dan sarung tersebut berhenti di orang ketiga setelah berputar 1 kali, maka skor terhitung 8 poin.

Permainan 2 : Tebak Kata



Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Dalam permainan ini, seorang anggota tim atau perwakilan dari kelompok diminta untuk memperagakan sebuah kata tanpa bicara hanya bisa memperagakan dengan gerakan badan saja, sementara anggota lainnya menebak kata tersebut. Permainan ini bertujuan untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif dan komunikasi non-verbal. Para siswa mampu menunjukkan kreativitas mereka dalam memperagakan kata-kata serta cepat memahami isyarat dari teman satu tim. Permainan ini juga memperlihatkan pentingnya pemahaman non-verbal dan kepekaan dalam bekerja sama. Hasilnya menunjukkan bahwa tim yang mampu berpikir kreatif dan memiliki pemahaman yang baik tentang gerakan tubuh berhasil menebak lebih banyak kata. Permainan ini juga menekankan pentingnya kerja sama tim dalam menyelesaikan tantangan dan mempergunakan waktu dengan sebaik mungkin. Pemenang ditentukan dari seberapa banyak kata apa saja yang berhasil ditebak oleh semua anggota kelompok.

Permainan 3 : Seberang Pulau



Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Permainan ini melibatkan simulasi situasi di mana tim harus berpindah dari satu "pulau" ke "pulau" lainnya menggunakan alat yang disediakan yaitu kreses hitam yang cukup besar tanpa menyentuh tanah. Permainan ini melatih kemampuan tim dalam perencanaan strategis,

kerja sama, dan pengambilan keputusan. Hasil menunjukkan bahwa tim yang mampu merencanakan strategi dengan baik dan bekerja sama secara efektif berhasil mencapai tujuan dengan lebih cepat dan efisien. Siswa menunjukkan kemampuan mereka dalam merancang rencana dan berkoordinasi untuk menyelesaikan tantangan ini. Pemenang ditentukan dengan seberapa cepat dan jauh dia bergerak dari garis awal hingga ke garis akhir yang telah ditentukan, maka dia lah yang mendapatkan perolehan poin yang tinggi.

Permainan 4 : Sambung Kata



Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Permainan sambung kata ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir secara cepat dalam waktu yang singkat. Cara bermainnya adalah dengan mengumpulkan kata sebanyak-banyaknya dari penggalan awalan kata yang diberikan oleh mahasiswa/i Kelompok KKN 1 Balongwono selaku instruktur permainan. Sebagai contoh, siswa/i diberikan penggalan kata yang berawalan BA-, maka tugas mereka adalah mengumpulkan kata-kata yang berawalan dari BA sebanyak mungkin. Perolehan skor didapatkan dengan menghitung banyaknya kata-kata yang terkumpul. Apabila tim tersebut mampu mengumpulkan sebanyak 40 kata, maka skor yang diperoleh adalah sebanyak 40 poin.

Pembagian Hadiah dan Apresiasi

Di akhir kegiatan, dua kelompok terbaik yang berhasil memenangkan permainan diberi hadiah berupa alat tulis yaitu buku, bolpoin, pensil, dan penghapus yang dikemas ke dalam satu kemasan hadiah yang menarik. Hadiah ini bertujuan untuk memberikan motivasi dan penghargaan atas usaha dan kerja keras yang mereka tunjukkan selama kegiatan. Selain itu, seluruh siswa yang berpartisipasi juga mendapatkan *snack* sebagai bentuk apresiasi. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa semua siswa merasa dihargai dan diakui atas partisipasi mereka, serta untuk menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat.



Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Kegiatan ini secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi para siswa. Mereka tidak hanya menikmati waktu bermain tetapi juga belajar tentang pentingnya *soft skill* seperti kerja sama, berpikir kreatif, disiplin, dan ketangkasan. Dari hasil observasi, terlihat bahwa permainan-permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa, serta menumbuhkan nilai-nilai positif yang dapat berguna bagi perkembangan pribadi dan sosial mereka.

SIMPULAN

Kegiatan *outbound* yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN - Tematik Bela Negara UPN "Veteran" Jawa Timur di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mabniyatul Ihsan Balongwono berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mengembangkan *soft skill* siswa dalam hal kedisiplinan, kerja sama, berpikir kreatif, dan ketangkasan. Melalui berbagai permainan seperti estafet sarung, tebak kata, sambung kata, dan seberang pulau, para siswa tidak hanya menikmati suasana yang menyenangkan tetapi juga belajar dan mempraktikkan keterampilan penting yang dapat mendukung perkembangan mereka. Penghargaan yang diberikan berupa alat tulis dan *snack* juga menjadi bentuk apresiasi yang memotivasi siswa untuk terus berusaha dan berprestasi.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengalaman yang positif bagi para siswa,

serta menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan *soft skill* mereka. Para siswa menunjukkan peningkatan dalam kerja sama tim, kreativitas, dan keterampilan komunikasi, yang terlihat dari semangat dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung.

SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki keterbatasan waktu dalam melaksanakan kegiatan *outbound*, maka diharapkan kegiatan ini dapat menjadi suatu kegiatan yang rutin dilaksanakan oleh MI Mabniyatul Ihsan Balongwono, karena dapat membantu melatih *soft skill* siswa/i.

DAFTAR PUSTAKA

- Dhewy, R. C. (2022, 12 25). PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA KELOMPOK BERMAIN MELALUI KEGIATAN OUTBOUND. *6017J-AbdiJurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol.2, No.8*. <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/4562/3366>
- Setiawan, D. (2023). PENGEMBANGANKARAKTERDIRIMELALUIKEGIATANOUTBOUND PADA PESERTA TSOT DI DESA LEBAKSARI KECAMATAN PRIGEN KABUPATEN PASURUAN. *ABDI MASSA: Jurnal Pengabdian Nasional, Vol. 03, No.06*. <https://aksiologi.org/index.php/abdimassa/article/view/554/939>
- Setiawati, N. A. (2021, Mei). Penerapan Metode Outbond Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembentukan Leadership. *Journal of Education and Teaching Learning(JETL)*, 3(2). Retrieved Juli 29, 2024, from <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jetl/article/view/207/176>
- Wulandari Lubis, D. S., Dinamika, S. G., & Prana, R. R. (2022, 05 30). Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Soft skill Pada SMA Dharma Pancasila Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, 1 No. 2, 254-258*. 10.55123/abdikan.v1i2.307