

Penguatan Kepercayaan Diri dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Kegiatan Outbound Berbasis *Experiential Learning* di Tanwirul Qulub, Lombok Tengah

Dinis Cahyaningrum¹, Ni Wayan Adelia Mutiara Asri², Isra Dewi Kuntary Ibrahim³, Baiq Krisnina Maharani Putri⁴, Khairul Mujahidi⁵

^{1,2,3}S1 Manajemen, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

^{4,5}S1 Akuntansi, Fakultas Ekonomi & Bisnis, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Email: ¹dinis@staff.unram.ac.id, ²adeliamutiara@staff.unram.ac.id, ³israibrahim@staff.unram.ac.id,

⁴baiqkrisninamputri@staff.unram.ac.id, ⁵khairul_mujahidi@staff.unram.ac.id

Abstrak

Rendahnya kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa SMP di wilayah pedesaan masih menjadi tantangan serius dalam upaya penguatan karakter dan peningkatan kualitas pendidikan. Kondisi ini juga dialami siswa di SMP Tanwirul Qulub, Lombok Tengah, yang sebagian besar berasal dari keluarga petani dengan latar belakang sosial ekonomi terbatas. Untuk menjawab tantangan tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dengan tujuan meningkatkan kepercayaan diri, menumbuhkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan sosial siswa melalui pendekatan outbound berbasis *experiential learning*. Metode yang digunakan mengacu pada model *Experiential Learning* Kolb yang menekankan empat tahap pembelajaran, yaitu *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Rangkaian kegiatan dilaksanakan selama tiga sesi, meliputi ice breaking, permainan inti (Seven Boom dan Vampir Berjamaah), serta refleksi bersama. Peserta kegiatan berjumlah 18 siswa berusia 12–15 tahun. Hasil pelaksanaan menunjukkan perubahan positif, terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi, keberanian menyampaikan pendapat, serta kesadaran akan pentingnya pendidikan. Dengan demikian, outbound terbukti menjadi strategi efektif dalam membentuk karakter sekaligus memperkuat motivasi belajar di sekolah dengan keterbatasan sumber daya.

Kata Kunci: *Outbound, Experiential Learning, Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar, Pendidikan Karakter.*

Abstract

The issues of low self-confidence and insufficient learning motivation among junior high school students in rural contexts represent significant challenges for character development and educational achievement. This condition is particularly evident at SMP Tanwirul Qulub, Central Lombok, where the majority of students come from farming families with limited socio-economic backgrounds. In response, this community engagement program was designed to enhance students' self-confidence, foster learning motivation, and improve social competencies through outbound activities grounded in *experiential learning*. The intervention was structured using Kolb's *Experiential Learning Model*, which consists of four sequential stages: *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, and *Active Experimentation*. The program was implemented in three sessions, including ice breaking, core games (Seven Boom and Group Vampire), and reflective discussions. The participants comprised 18 students aged 12–15 years. The findings revealed noticeable improvements, as demonstrated by students' greater involvement in discussions, increased willingness to express opinions, and enhanced awareness of the value of education. These outcomes suggest that outbound-based *experiential learning* can serve as a strategic and transformative approach for character formation and motivation enhancement in educational settings with limited resources.

Keywords: *Outbound, Experiential Learning, Self-Confidence, Learning Motivation, Character Education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam sistem pendidikan nasional yang berfungsi untuk membentuk kepribadian peserta didik meliputi nilai moral, sosial, dan spiritual. Namun demikian, pelaksanaan pendidikan karakter seringkali menghadapi tantangan, terutama di daerah dengan keterbatasan akses pendidikan, rendahnya latar belakang sosial ekonomi, dan minimnya pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menyentuh aspek afektif peserta didik. Salah satu lokasi yang menghadapi kondisi tersebut adalah SMP Tanwirul Qulub Sangketan di Kabupaten Lombok Tengah. Mayoritas siswanya berasal dari keluarga suku Sasak yang berprofesi sebagai petani dengan tingkat pendapatan rendah dan akses informasi terbatas. Kondisi sosial ekonomi tersebut berimplikasi pada rendahnya motivasi belajar dan semangat berprestasi. Banyak siswa memandang pendidikan tidak memberikan manfaat langsung bagi kehidupan keluarga, sehingga cita-cita untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi cenderung minim. Fenomena ini menunjukkan bahwa permasalahan pendidikan di daerah pedesaan tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga berakar pada faktor sosial dan ekonomi yang memengaruhi cara pandang siswa terhadap masa depan mereka.

Diperlukan pendekatan edukatif yang menyenangkan, kontekstual, dan mengaktifkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Salah satu alternatif yang terbukti efektif adalah pendekatan kegiatan *outbound*. *Outbound* tidak hanya menjadi metode pelatihan dalam lingkungan perusahaan, tetapi telah berkembang sebagai pendekatan edukatif yang mampu menstimulasi perkembangan karakter anak dan remaja. Menurut Sukartaatmadja, Muktiadji, dan Eff (2020), kegiatan *Outbound & Team Building* dapat dirancang untuk menumbuhkan kepemimpinan dan kerja sama melalui tantangan fisik dan mental di alam terbuka. Ancok (2003) juga menyatakan bahwa *outbound* merupakan proses pembelajaran yang mendorong kerja tim, pengambilan keputusan, dan keberanian menghadapi risiko.

Dalam konteks pendidikan anak, Pelima (2014) menekankan bahwa *outbound* adalah metode pembelajaran berbasis lingkungan yang sesuai dengan tahap perkembangan kepribadian anak. Hal ini sejalan dengan pandangan John Dewey dan Burton yang menyatakan bahwa “*learning is experience*”, pengalaman langsung menjadi sumber utama pembentukan nilai, keterampilan, dan pengetahuan (Rohana, Waqfin, & Nur, 2020; Rocmah, 2012). Melalui pengalaman tersebut, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama di wilayah pedesaan yang memiliki potensi lingkungan sebagai media belajar.

Outbound terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional karena melibatkan eksplorasi, penemuan diri, dan koneksi dengan alam. Lebih lanjut, *outbound* menjadi wahana penting untuk membentuk kebiasaan kerja sama dan komunikasi di kalangan peserta didik. Maryatun (2010) menyatakan bahwa *outbound* mampu menstimulasi aspek fisik hingga psikis anak melalui aktivitas yang menyenangkan. Nisa et al. (2022) juga menemukan bahwa *outbound* dapat memunculkan sikap saling mendukung, komitmen, rasa puas, serta kesadaran diri yang tidak didapatkan melalui pembelajaran biasa. Dengan demikian, kegiatan ini relevan diterapkan di lingkungan dengan keterbatasan sarana belajar karena dapat mengaktifkan seluruh potensi diri peserta didik secara holistik.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa *outbound* memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter. Hakim dan Kumala (2016) menemukan bahwa kegiatan *outbound* memberikan pengalaman emosional, intelektual, dan fisik yang berpengaruh langsung terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh Diana et al. (2020) yang menjelaskan bahwa *outbound* melatih santri menghadapi ketakutan, meningkatkan keberanian, serta membangun kepercayaan diri dalam menyelesaikan tantangan. Selain itu, Sarifah et al. (2023) membuktikan bahwa kegiatan *outbound* dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi, komunikasi, dan kepercayaan diri siswa melalui pengalaman langsung dan kerja tim di lapangan.

Dalam kegiatan pengabdian ini, pendekatan yang digunakan mengacu pada model *Experiential Learning* dari David A. Kolb (2014), yang terdiri dari empat tahap: *Concrete Experience, Reflective Observation, Abstract Conceptualization, dan Active Experimentation*. Model ini memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman langsung, melakukan refleksi, membentuk konsep baru, dan menguji konsep tersebut dalam situasi nyata. Dengan demikian, *outbound* tidak hanya menjadi aktivitas permainan dan fisik, tetapi juga proses pembelajaran karakter yang bersifat transformatif dan kontekstual, terutama bagi siswa dengan keterbatasan sosial ekonomi.

Adapun kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk, 1) Meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan menetapkan cita-cita; 2) Meningkatkan semangat belajar dan kesadaran akan pentingnya pendidikan; 3) Menumbuhkan kemampuan kerjasama, komunikasi, dan keberanian melalui simulasi sosial dalam permainan outbound. Kegiatan dilaksanakan selama tiga jam dengan melibatkan 18 siswa SMP usia 12–15 tahun di lapangan yayasan pesantren. Rangkaian kegiatan terdiri dari sesi *ice breaking*, permainan kelompok, dan sesi refleksi bersama. Hasil kegiatan menunjukkan perubahan positif pada peserta, antara lain meningkatnya rasa percaya diri, partisipasi aktif dalam diskusi, serta munculnya motivasi internal untuk belajar dan meraih cita-cita.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Lapangan Yayasan Pondok Pesantren Tanwirul Qulub Sangketan, Kecamatan Praya Barat, Kabupaten Lombok Tengah. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan mitra serta kesesuaian dengan tujuan kegiatan. Lapangan terbuka dipilih karena mampu mendukung pelaksanaan kegiatan *outbound* yang menekankan gerak fisik, interaksi sosial, dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Dengan ruang terbuka, siswa lebih leluasa bereksplorasi, berinteraksi, dan menghayati pengalaman belajar yang berbeda dari rutinitas kelas.

Sasaran dari kegiatan ini adalah 18 siswa SMP berusia 12 hingga 15 tahun yang berasal dari keluarga petani suku Sasak dengan latar belakang ekonomi menengah kebawah. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan guru pendamping, diketahui bahwa para siswa menghadapi tantangan berupa rendahnya kepercayaan diri, keterbatasan dalam mengemukakan pendapat, serta lemahnya motivasi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan akses informasi, minimnya *role model*, dan kurangnya pengalaman belajar yang menyentuh aspek afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, kegiatan ini dirancang untuk menjawab kebutuhan spesifik mitra, yaitu penguatan karakter, peningkatan motivasi, dan pembiasaan keterampilan sosial melalui metode yang lebih aplikatif.

Pendekatan yang digunakan mengacu pada model *Experiential Learning* Kolb (2014), yang terdiri atas empat tahap pembelajaran yakni *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization* dan *Active Experimentation* (Kolb, 2014). Melalui empat tahapan ini, siswa diajak untuk mengalami langsung kegiatan (*Concrete Experience*), merefleksikan pengalaman tersebut (*Reflective Observation*), menyusun pemahaman baru (*Abstract Conceptualization*), dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata (*Active Experimentation*). Model ini relevan untuk konteks sekolah pedesaan karena memungkinkan pembelajaran yang menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.

Kegiatan berlangsung selama tiga jam dan terdiri atas tiga tahapan utama: pembukaan dengan *ice breaking*, permainan inti, dan refleksi (Ancok, 2003). Pada tahap pembukaan (*ice breaking*), mencairkan suasana melalui permainan gerak ringan, yel-yel kelompok, dan tepuk semangat untuk menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri. Selanjutnya pada tahap permainan inti (permainan kelompok), kegiatan berfokus pada pelaksanaan dua permainan utama, yaitu Seven Boom dan Vampir Berjamaah. Permainan Seven Boom menekankan konsentrasi, keberanian, serta kemampuan mengambil keputusan secara cepat di depan kelompok. Sementara itu, Vampir Berjamaah lebih berorientasi pada kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan dalam kelompok. Kedua permainan ini dirancang untuk menstimulasi keberanian siswa dalam berbicara, melatih interaksi sosial, serta mengasah kepercayaan diri ketika menghadapi tantangan di hadapan orang lain.

Setelah permainan selesai, seluruh peserta dikumpulkan dalam lingkaran untuk mengikuti tahap akhir yakni sesi refleksi. Fasilitator memandu diskusi dengan mengajukan pertanyaan pemantik, seperti: “Bagaimana perasaanmu saat tampil di depan?”, “Apa yang kamu pelajari tentang keberanian dan kerja sama?”, serta “Mengapa pendidikan penting untuk meraih cita-cita?”. Melalui refleksi ini, siswa tidak hanya mengenang aktivitas yang dilakukan, tetapi juga menarik pelajaran bermakna yang relevan dengan kehidupan mereka (Ancok, 2003). Tahap ini menjadi kunci dalam menginternalisasi nilai kepercayaan diri, motivasi belajar, dan kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi masa depan.

Untuk memastikan data kegiatan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode observasi partisipatif dan catatan lapangan terstruktur. Setiap fasilitator berperan sebagai pengamat yang mencatat dinamika perilaku siswa selama kegiatan, seperti tingkat partisipasi, komunikasi, dan ekspresi emosi. Catatan ini kemudian dikonversi menjadi data temuan kualitatif melalui observasi sederhana yang dikembangkan berdasarkan tiga indikator utama yakni kepercayaan diri, keterampilan sosial, dan motivasi belajar.

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif, dengan menelaah hasil observasi, refleksi siswa, dan testimoni guru pendamping untuk menemukan pola perubahan perilaku dan motivasi belajar. Hasil pengamatan kemudian disintesis untuk menunjukkan efektivitas kegiatan outbound sebagai strategi pembelajaran karakter berbasis pengalaman langsung. Metode *outbound* berbasis *experiential learning* ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu membentuk karakter dan meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Dengan metode ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar yang mendorong mereka untuk berpikir, merasakan, dan bertindak. Hal ini sejalan dengan pendapat Ancok (2003) yang menyatakan bahwa *outbound* merupakan sarana efektif untuk melatih kerja sama, komunikasi, serta keberanian menghadapi tantangan. Sobah et al., menegaskan bahwa *outbound* mampu mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan kolaborasi yang terintegrasi dalam diri peserta (Sobah, Diana, & Setiawan, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk merespon permasalahan rendahnya kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa SMP Tanwirul Qulub Sangketan, Lombok Tengah. Permasalahan tersebut didasarkan pada hasil observasi awal dan masukan dari guru pendamping, yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa kurang berani tampil di depan kelas, pasif dalam berdiskusi, dan tidak memiliki cita-cita pendidikan yang jelas. Melalui pendekatan *experiential learning* berbasis kegiatan *outbound*, program ini berupaya memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa agar mereka mampu membangun keberanian, rasa percaya diri, dan dorongan internal untuk belajar. Kegiatan terbagi ke dalam tiga sesi utama: pembukaan (*ice breaking*), permainan inti, dan refleksi-evaluasi (Ancok, 2003). Masing-masing sesi dianalisis berdasarkan tahapan *Experiential Learning* dari Kolb, yang terdiri dari *Concrete Experience* (pengalaman langsung), *Reflective Observation* (refleksi terhadap pengalaman), *Abstract Conceptualization* (pembentukan pemahaman/nilai), dan *Active Experimentation* (penerapan dalam kehidupan nyata) (Kolb, 2014).

Menurut Kolb (2014), belajar adalah sebuah proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Proses ini digambarkan dalam *Experiential Learning* yang terdiri dari empat tahap yang saling berhubungan dan membentuk satu siklus pembelajaran berkelanjutan.

a. *Concrete Experience* (Pengalaman Langsung)

Tahap ini merupakan titik awal dari proses belajar, yaitu ketika individu terlibat secara langsung dalam suatu peristiwa atau aktivitas nyata. Pengalaman ini menjadi bahan mentah untuk diproses lebih lanjut. Kolb (2014) menekankan bahwa pengalaman konkret memberikan landasan penting untuk refleksi dan pemaknaan. Dalam konteks pendidikan, siswa diajak mengalami situasi secara langsung, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

b. *Reflective Observation* (Refleksi terhadap Pengalaman)

Setelah mengalami suatu peristiwa, individu kemudian masuk ke tahap refleksi. Pada tahap ini, seseorang mengamati kembali pengalaman yang baru dialami, merenungkan makna yang terkandung, serta mengidentifikasi perasaan, tantangan, atau dinamika yang terjadi (Kolb, 2014). Refleksi penting karena memungkinkan peserta didik memahami pengalaman dari berbagai perspektif dan menyadari hal-hal yang mungkin terlewat ketika mereka berada di dalam pengalaman itu sendiri.

c. *Abstract Conceptualization* (Pembentukan Pemahaman atau Nilai Baru)

Refleksi yang mendalam mendorong lahirnya pemahaman baru, konsep, atau prinsip yang lebih abstrak. Pada tahap ini, individu tidak hanya mengingat pengalaman, tetapi juga menafsirkan, membentuk teori, atau merumuskan nilai yang dapat dijadikan acuan. Kolb (2014) menjelaskan bahwa tahap ini merupakan proses berpikir konseptual, di mana individu menyusun pengetahuan baru yang terintegrasi dengan pemahaman sebelumnya.

d. *Active Experimentation* (Penerapan dalam Kehidupan Nyata)

Tahap terakhir adalah penerapan konsep atau nilai yang telah dibentuk ke dalam tindakan nyata. Individu mencoba menguji pemahaman baru melalui perilaku, pengambilan keputusan, atau praktik dalam situasi lain. Tahap ini sekaligus membuka kesempatan lahirnya pengalaman baru, sehingga

siklus pembelajaran kembali berputar. Menurut Kolb (2014), pada tahap ini individu mengonversi pemahaman abstrak menjadi strategi konkret yang dapat digunakan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Tabel 1. Empat Tahap *Experiential Learning* (Kolb, 2014)

Tahap	Proses	Fokus
<i>Concrete Experience</i>	Mengalami secara langsung	Partisipasi aktif dalam kegiatan
<i>Reflective Observation</i>	Merenungkan pengalaman	Mengamati dan mengevaluasi hasil
<i>Abstract Conceptualization</i>	Membentuk konsep/pemahaman	Menyusun teori, nilai, atau prinsip baru
<i>Active Experimentation</i>	Menerapkan dalam tindakan nyata	Mencoba strategi baru dalam situasi berbesa

Pembukaan (*Ice Breaking*)

Sesi pembukaan dimulai dengan berbagai aktivitas ringan seperti yel-yel kelompok, permainan gerak sederhana, dan tepuk semangat. Rangkaian kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana yang akrab, menyenangkan, dan bebas dari tekanan sehingga siswa merasa nyaman. Melalui pendekatan ini, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dalam suasana nonformal yang berbeda dari pola pembelajaran di kelas.

Pada tahap *Concrete Experience*, siswa memperoleh pengalaman baru berupa interaksi sosial yang jarang mereka alami sebelumnya. Tingkat keterlibatan mereka sangat tinggi; arahan fasilitator diikuti dengan penuh semangat, siswa saling tertawa, menunjukkan ekspresi positif, serta mulai berani berinteraksi dengan teman sebaya. Siswa yang semula tampak kaku perlahan berubah, berani berdiri, bergerak lebih leluasa, bahkan mengajak temannya berbicara. Perubahan ini menunjukkan bahwa hambatan berupa rasa takut dan malu mulai berkurang.



Gambar 1. Pembukaan & *Ice Breaking*

Selanjutnya, dalam *Reflective Observation*, fasilitator mengajak siswa merefleksikan pengalaman yang baru saja dijalani pada sesi pembuka. Beberapa siswa menyampaikan bahwa aktivitas tersebut membuat mereka merasa lebih rileks, senang, dan “tidak takut lagi” untuk berbicara. Dari refleksi ini muncul kesadaran bahwa pembelajaran tidak selalu harus berlangsung kaku dan serius, melainkan dapat dikemas dengan cara yang menyenangkan sekaligus mendidik. Refleksi ini mendorong kesadaran awal siswa akan potensi mereka untuk tampil dan berinteraksi.

Tahap berikutnya *Abstract Conceptualization*, siswa mulai memahami bahwa ketika mereka merasa aman dan diterima, mereka menjadi lebih percaya diri untuk berbicara atau tampil. Konsep ini sederhana namun bermakna, dan menjadi landasan yang kuat untuk sesi berikutnya. Di tahap *Active Experimentation*, siswa mulai menunjukkan sikap berani mengangkat tangan, mengajukan pertanyaan ringan, dan bersedia menjadi relawan dalam permainan selanjutnya. Proses ini menandai terbentuknya kepercayaan diri awal yang sangat penting dalam membangun motivasi belajar.

Tabel 2. Tahapan *Experiential Learning* dalam sesi Pembukaan (*Ice Breaking*)

Tahap	Aktivitas	Dampak Pada Siswa
<i>Concrete Experience</i>	Yel-yel kelompok, permainan gerak sederhana, dan tepuk semangat.	Siswa yang awalnya pasif mulai menunjukkan ekspresi gembira, berani bergerak, dan berinteraksi spontan dengan teman sebayanya. Terjadi pergeseran dari rasa canggung menjadi rasa percaya diri awal.
<i>Reflective Observation</i>	Fasilitator mengajak siswa mengevaluasi perasaan setelah kegiatan.	Siswa mulai menyadari bahwa mereka dapat berbicara dan berpartisipasi tanpa rasa takut.
<i>Abstract Conceptualization</i>	Siswa menarik makna dari pengalaman bahwa rasa aman dan penerimaan meningkatkan kepercayaan diri.	Terbentuk pemahaman baru bahwa keberanian dan penerimaan diri penting untuk belajar dan tampil di depan orang lain.
<i>Active Experimentation</i>	Siswa mencoba berperan aktif dengan mengangkat tangan, bertanya, atau menjadi relawan.	Siswa mulai berani tampil di depan kelompok tanpa paksaan, menunjukkan inisiatif berbicara, dan antusias mengikuti kegiatan berikutnya. Kepercayaan diri meningkat secara nyata.

Permainan Inti

Pada sesi inti, terdapat dua permainan utama yang digunakan untuk menstimulasi pengalaman belajar siswa, yaitu Seven Boom dan Vampir Berjamaah. Kedua permainan ini dirancang tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai media pembelajaran sosial-emosional yang menekankan aspek keberanian, kerja sama, dan komunikasi. Permainan Seven Boom dirancang untuk melatih konsentrasi dan keberanian tampil. Dalam permainan ini, peserta diminta menghitung angka secara bergilir, dan ketika tiba pada angka kelipatan tujuh atau mengandung angka tujuh, mereka harus mengatakan “Boom”. Peserta yang salah akan diminta maju ke depan dan mengungkapkan cita-cita atau harapan mereka. Permainan kedua, Vampir Berjamaah, mengharuskan peserta bekerja dalam kelompok tanpa berbicara secara verbal. Mereka harus menggunakan ekspresi wajah, gestur tubuh, dan kontak mata untuk berkomunikasi, mengenali peran, dan menyelesaikan misi permainan. Ini menjadi pengalaman konkret dalam membangun kepercayaan, strategi tim, dan komunikasi non-verbal.



Gambar 2. Kegiatan Games Seven Booms

Dalam *Reflective Observation*, melalui refleksi terarah, siswa mengungkapkan bahwa mereka belajar membaca ekspresi, memahami peran, serta membangun kepercayaan dalam kelompok. Salah seorang siswa bahkan menyampaikan bahwa ia merasa bisa bekerja sama tanpa harus berbicara. Hal ini menunjukkan kesadaran baru mengenai variasi cara berkomunikasi dan bekerja sama. Pada tahap *Abstract Conceptualization*, siswa menyimpulkan bahwa kerja sama dan keberanian bukan hanya dibutuhkan dalam permainan, tetapi juga dalam kegiatan belajar di kelas. Mereka mengaitkan bahwa berani berbicara di depan kelas, bertanya saat tidak paham, dan bekerja dalam kelompok adalah bagian dari keberhasilan di sekolah.

Konsep-konsep seperti “salah bukan aib”, “kerja tim itu penting”, dan “lebih baik mencoba daripada diam” mulai tertanam dalam pemikiran mereka. Bagi siswa yang tumbuh dalam keluarga dengan kondisi ekonomi terbatas, konsep-konsep seperti “salah bukan aib” dan “lebih baik mencoba daripada diam” menjadi cara berpikir baru yang menggantikan keyakinan lama bahwa “kalau salah berarti gagal” atau “pendidikan tidak akan banyak mengubah hidup.” Pemahaman baru ini menumbuhkan rasa percaya diri, yaitu keyakinan bahwa usaha pribadi dan dukungan teman dapat membawa perubahan. Akibatnya, motivasi belajar yang sebelumnya muncul karena dorongan guru atau aturan sekolah, kini berubah menjadi keinginan dari dalam diri siswa untuk belajar, mencoba, dan bekerja sama.

Perubahan pola pikir ini penting secara sosial karena membentuk harapan baru dan semangat bersama di antara siswa. Ketika sebagian siswa mulai berani mencoba dan tidak takut salah, teman-teman lain pun terdorong untuk melakukan hal yang sama. Lambat laun, sikap saling mendukung dan menghargai proses belajar mulai tumbuh di antara mereka. Dalam jangka panjang, perubahan ini juga dapat memengaruhi pandangan keluarga dan masyarakat sekitar—orang tua yang melihat anaknya lebih percaya diri mungkin akan lebih mendukung pendidikan anaknya. Dengan demikian, kegiatan outbound tidak hanya mengubah perilaku individu, tetapi juga berpotensi menciptakan perubahan sosial positif di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Tahap *Active Experimentation* mulai tampak saat siswa mengambil inisiatif kecil: menjadi pemimpin kelompok, membantu teman yang kesulitan, atau meminta giliran tampil. Guru yang mendampingi mencatat adanya perubahan signifikan, khususnya pada siswa yang sebelumnya pasif. Mereka mulai berpartisipasi dalam diskusi kelas, menjawab pertanyaan, bahkan secara sukarela membacakan hasil kerja kelompok. Hal ini menjadi bukti bahwa nilai-nilai keberanian dan kerja sama yang diperoleh dari *outbound* dapat diterapkan ke dalam pembelajaran sehari-hari.



Gambar 3. Kegiatan Games Vampire Berjamaah

Tabel 3. Tahapan *Experiential Learning* dalam sesi Permainan Inti

Tahap	Permainan Seven Boom	Permainan Vampire Berjamaah
<i>Concrete Experience</i>	Siswa menghitung angka bergiliran dan mengganti angka tertentu dengan kata “Boom”. Peserta yang salah maju untuk menyampaikan cita-cita/harapan.	Siswa bekerjasama tanpa kata-kata, menggunakan ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan kontak mata untuk menyelesaikan misi kelompok.
<i>Reflective Observation</i>	Siswa menyadari rasa gugup berkurang setelah mencoba berbicara, dan merasa bangga atas keberanian yang ditunjukkan.	Siswa memahami bahwa komunikasi tidak selalu harus dengan kata-kata, kepercayaan dan kerjasama menjadi kunci keberhasilan. Muncul rasa saling menghargai antar siswa.
<i>Abstract Conceptualization</i>	Siswa memahami bahwa berbicara di depan umum penting untuk melatih keberanian, dan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar.	Siswa menyimpulkan bahwa kerja sama dan saling menghargai membuat kelompok lebih kuat. Terbentuk kesadaran bahwa keberhasilan tidak hanya tergantung pada kemampuan individu tapi juga pada kekompakan tim.
<i>Active Experimentation</i>	Siswa mulai berani mengangkat tangan, mengajukan pertanyaan, atau tampil sukarela di depan kelas.	Siswa menunjukkan inisiatif dalam memimpin kelompok, dan aktif berpartisipasi dalam diskusi. Rasa tanggung jawab dan Kerjasama meningkat.

Refleksi & Evaluasi

Sesi terakhir kegiatan outbound difokuskan pada refleksi dan evaluasi, yang bertujuan memperkuat pemahaman siswa terhadap makna pengalaman yang telah mereka jalani. Pada tahap *Concrete Experience*, siswa duduk melingkar untuk berbagi kesan, perasaan, dan pelajaran yang diperoleh. Aktivitas ini membawa suasana menjadi lebih emosional karena beberapa siswa mengungkapkan bahwa ini merupakan pengalaman pertama bagi mereka untuk berani menyampaikan cita-cita di depan umum. Momen ini bukan hanya sekadar berbagi pengalaman, tetapi juga menciptakan ruang bagi siswa untuk mengenali perubahan sikap dan rasa percaya diri yang telah mereka raih selama kegiatan.

Pada tahap *Reflective Observation*, menunjukkan adanya kesadaran mendalam pada siswa tentang makna keberanian, komunikasi, dan kerja sama. Mereka mengakui bahwa sebelum mengikuti kegiatan ini, mereka sering merasa takut salah, takut diejek, dan kurang percaya diri berbicara di depan umum. Namun, melalui serangkaian permainan dan interaksi yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berani mencoba. Guru yang mendampingi mencatat bahwa proses refleksi membuat siswa lebih jujur terhadap diri mereka sendiri dan terhadap proses pembelajaran yang dialami. Ini menandai terbentuknya kesadaran kritis tentang pentingnya aspek emosional dalam pembelajaran.



Gambar 4. Kegiatan Evaluasi Kegiatan Games

Pada tahap *Abstract Conceptualization*, siswa mulai menarik makna lebih mendalam dari pengalaman tersebut. Mereka menyadari bahwa belajar tidak hanya sekadar memperoleh nilai akademik, tetapi juga tentang membangun keberanian menghadapi tantangan, kemampuan bekerja sama, dan keinginan untuk berkembang. Beberapa siswa mengaitkan pengalaman *outbound* dengan pembentukan cita-cita mereka. Konsep seperti “setiap orang bisa berubah”, “kesempatan datang ketika kita berani mencoba”, dan “belajar dari pengalaman itu menyenangkan” menjadi pemahaman baru yang tertanam dalam pikiran mereka. Pemahaman ini tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga emosional, sehingga memiliki potensi untuk memengaruhi sikap dan motivasi belajar jangka panjang.



Gambar 5. Kegiatan Refleksi Kegiatan Games

Tahap *Active Experimentation* menjadi bukti nyata penerapan pembelajaran yang diperoleh selama kegiatan. Beberapa siswa mulai menunjukkan perilaku baru, seperti membentuk kelompok belajar kecil, berbagi tugas, membantu teman, dan berani bertanya kepada guru saat belum memahami materi. Perubahan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga berani menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata di sekolah. Guru mengamati bahwa *outbound* ini menjadi titik balik bagi beberapa siswa, terutama mereka yang berasal dari latar belakang keluarga kurang mampu dan jarang mendapatkan stimulasi positif dalam proses pendidikan.



Gambar 6. Kegiatan Penutupan

Tabel 4. Tahapan *Experiential Learning* dalam sesi Refleksi dan Evaluasi

Tahap	Aktivitas	Hasil/Temuan pada Siswa
<i>Concrete Experience</i>	Siswa duduk melingkar, berbagi kesan, perasaan, dan pelajaran dari kegiatan <i>outbound</i> .	Suasana emosional, beberapa siswa untuk pertama kalinya berani menyampaikan cita-cita di depan teman. Rasa percaya diri meningkat, diiringi munculnya kebanggaan terhadap diri sendiri.
<i>Reflective Observation</i>	asilitator mengarahkan refleksi tentang pengalaman yang dijalani.	Siswa menyadari pentingnya keberanian, komunikasi, dan kerja sama dalam proses belajar. rasa takut salah dan malu tergantikan dengan semangat untuk mencoba
<i>Abstract Conceptualization</i>	Siswa menarik makna lebih mendalam dari pengalaman <i>outbound</i> .	Terbentuk pemahaman bahwa belajar tidak hanya akademik, tetapi juga proses pembangunan karakter seperti keberanian, tanggungjawab dan kerja sama. Terjadi perubahan cara pandang tentang arti sukses dan proses belajar.
<i>Active Experimentation</i>	Siswa mulai menerapkan hasil refleksi dalam kehidupan belajar sehari-hari.	Siswa menunjukkan perubahan dengan membentuk kelompok belajar kecil, berani bertanya pada guru, membantu teman, dan terlibat aktif di kelas. Motivasi belajar bergeser dari dorongan eksternal (guru) menjadi dorongan internal (kengininan dari dalam diri sendiri).

Untuk memperlihatkan secara ringkas hasil utama kegiatan *outbound* berbasis *experiential learning* sesuai dengan temuan yang merangkum perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Tabel ini memuat tiga indikator utama, yaitu kepercayaan diri, keterampilan social, dan motivasi belajar, yang menjadi fokus utama intervensi. Data diperoleh melalui hasil observasi fasilitator, catatan lapangan, serta testimoni guru pendamping. Hal ini menggambarkan bagaimana kegiatan *outbound* tidak hanya meningkatkan partisipasi dan keberanian siswa dalam proses belajar, tetapi juga menumbuhkan semangat dan kesadaran baru untuk belajar secara mandiri.

Tabel 5. Observasi Perubahan Perilaku

Indikator	Deskripsi Pengamatan	Perilaku Sebelum Kegiatan <i>Outbound</i>	Perilaku Setelah Kegiatan <i>Outbound</i>
Kepercayaan Diri	Kemampuan berbicara di depan kelompok, tampil sebagai relawan, dan menyampaikan pendapat	Siswa diam atau menghindar saat diminta berbicara	Berani tampil saat permainan, dan menyampaikan cita-cita dengan penuh keyakinan
Keterampilan Sosial	Kemampuan bekerja sama, membantu teman, dan berinteraksi secara positif	Kurang responsif terhadap teman, cenderung individual	Aktif memberi dukungan, membantu teman dalam permainan
Motivasi Belajar	Antusiasme terhadap kegiatan, inisiatif bertanya, dan kesadaran akan pentingnya pendidikan	Pasif, tidak memiliki cita-cita yang jelas	Menyampaikan pendapat dan bertanya terkait cita-cita

Guru pendamping juga menegaskan bahwa perubahan perilaku siswa terlihat tidak hanya saat kegiatan berlangsung, tetapi juga dalam rutinitas belajar sehari-hari. Seorang guru menyampaikan,

“....,setelah kegiatan outbound, mereka lebih sering bertanya tentang cita-cita dan bagaimana caranya bisa melanjutkan sekolah. Ini jarang terjadi sebelumnya.” – AP

Pernyataan ini menunjukkan bahwa kegiatan *outbound* mampu menumbuhkan kesadaran baru pada siswa mengenai pentingnya pendidikan dan masa depan mereka. Semangat untuk belajar tidak lagi sekadar mengikuti kewajiban sekolah, tetapi mulai tumbuh dari dalam diri sebagai bagian dari cita-cita pribadi.

Guru lainnya menambahkan hal serupa terkait peningkatan semangat belajar,

“Dulu kalau diberi tugas kelompok, mereka cenderung diam dan menunggu arahan. Sekarang mereka berebut untuk mengambil peran dalam kelompok.” – US

Kutipan ini menegaskan bahwa kegiatan *outbound* tidak hanya meningkatkan keberanian individu, tetapi juga memperkuat rasa tanggung jawab, inisiatif, dan kerja sama sosial di antara siswa. Perubahan ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu membangun motivasi intrinsik dan memperbaiki dinamika sosial di lingkungan sekolah.

Kegiatan *outbound* ini, pada akhirnya, bukan sekadar kegiatan hiburan atau permainan, melainkan sebuah media transformasi perilaku. Pengalaman tersebut membentuk kesadaran baru bagi siswa bahwa proses belajar adalah pengalaman yang holistik, melibatkan aspek kognitif, emosional, dan sosial. Nilai-nilai keberanian, kerja sama, dan komunikasi yang diperoleh tidak berhenti pada saat kegiatan selesai, tetapi mulai diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Refleksi ini menjadi pijakan penting bagi siswa untuk melanjutkan proses belajar dengan rasa percaya diri dan motivasi yang lebih tinggi. *Outbound* menjadi ruang belajar yang memungkinkan siswa memahami bahwa pendidikan bukan hanya tentang ilmu, tetapi juga tentang keberanian untuk tampil, bekerja sama, dan berani menghadapi tantangan demi masa depan yang lebih baik.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa pendekatan *b* melalui metode *outbound* dapat secara efektif meningkatkan kepercayaan diri, motivasi belajar, dan keterampilan sosial siswa SMP di Tanwirul Qulub, Lombok Tengah. Melalui tiga tahapan kegiatan yakni *ice breaking*, permainan inti, dan refleksi siswa mengalami transformasi positif dalam hal keberanian untuk tampil, komunikasi, serta kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi masa depan mereka. Model pembelajaran *Experiential Learning* Kolb yang diterapkan berhasil mengintegrasikan pengalaman nyata, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Evaluasi melalui observasi secara langsung menunjukkan adanya perubahan perilaku, baik dalam partisipasi kelas maupun interaksi sosial siswa, yang menunjukkan bahwa *outbound* bukan hanya sarana rekreasi, tetapi juga strategi pembelajaran karakter yang transformatif dan kontekstual, terutama bagi siswa dengan latar belakang sosial ekonomi terbatas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Pondok Pesantren Tanwirul Qulub Sangketan, para guru pendamping, serta seluruh siswa peserta yang telah berpartisipasi dengan penuh semangat. Apresiasi juga disampaikan kepada rekan-rekan dosen FEB Universitas Mataram atas kerja sama dan dedikasinya dalam menyukseskan kegiatan ini. Semoga kegiatan ini memberi manfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, D. (2003). *Outbound Management Training*. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta.
- Diana, Salasiah, & Fatah, M. (2020). Pengembangan Karakter Diri Melalui Kegiatan Outbound Pada Santri Rumah Tahfidz Nur Fadhillah. *JURNAL PLAKAT : Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 25-31.
- Grindheim, L., Sorensen, H., & Rekers, A. (2021). *Outdoor Learning and Play : Pedagogical Practices and Children's Cultural Formation*. Springer.
- Hakim, A., & Kumala, F. (2016). Pengembangan Karakter Melalui Kegiatan Outbound. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 173-182.
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: FT Press.
- Maryatun, I. (2010). Pemanfaatan Kegiatan Outbond Untuk Mengembangkan Moral Behavior Kerjasama Anak Taman Kanak Kanak. *Dinamika Pendidikan UNY*, 40-50.
- Nisa, K., Wahyudi, Wafa, M., & Khofifah, S. (2022). Pendampingan Metode Pembelajaran melalui Kegiatan Outbond untuk Melatih Kerjasama Anak Usia Dini di KB Mawaddah Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 166-171.
- Pelima, J. N. (2014). Pendidikan Lingkungan Hidup dengan Metode Outbound untuk Anak Usia Dini : Kajian Pustaka. *Jurnal Akademia*, 19-32.
- Rocmah, L. (2012). Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 173-188.
- Rohana, S., Waqfin, M. S., & Nur, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Projected Motion Media Pada Mata Pelajaran Mulok Keagamaan Sholat Dhuha Kelas 4 SDN Karangpakis 1 Kabuh Jombang. *Journal of Education and Management Studies (JoESM)*, 55-60.
- Sarifah, Agusriani, A., & Tahir, M. (2023). Penerapan Metode Outbound Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Anak Pada PAUD Insan Rabbani. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 281-291.
- Sobah, A., Diana, & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 37-44.
- Sukartaatmadja, I., Muktiadji, N., & Eff, M. (2020). PKM Kegiatan Outbound & Team Building Bagi Karyawan BPR Mandiri. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 57-66.
- Susari, H. D. (2016). Implementasi Kegiatan Outbound dalam Upaya Pembentukan Perilaku Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1(02), 121-140.
- Syafrina, R., Nashori, H. F., & Rachmahana, R. S. (2013). Pengaruh Pelatihan Outbound Terhadap Peningkatan Tim Kerja Guru Madrasah Tsanawiyah "JB." *Jurnal Intervensi Psikologi*, 5(1), 43–58.
- Waller, T., Hagser, E., Sandseter, E., Hammond, L., Lekies, K., & Wyver, S. (2017). *Outdoor Play and Learning*. SAGE.