

MANFAAT *OUTBOUND* DALAM MEMBENTUK KARAKTER TEAMWORK MAHASISWA BARU PRODI D3 KEPERAWATAN STIKES PN PEKANBARU

Ingrid Weddy Viva Febrya
STIKes Payung Negeri
E-mail: ingrid_anwar75@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat kegiatan outbound yang diberikan pada mahasiswa baru dalam membentuk karakter teamwork. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan dijabarkan dengan cara deskriptif. Penelitian dilakukan pada saat dimulainya tahun ajaran baru pada Agustus 2020. Subyek penelitian adalah mahasiswa tingkat 1 di STIKes Payung Negeri Pekanbaru. Data penelitian didapatkan menggunakan wawancara. Subyek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok bebas. Kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi kegiatan outbound, sedangkan kelompok bebas adalah kelompok yang tidak diberi kegiatan outbound. Analisa data didapatkan melalui hasil pre-test dan post-test. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa kegiatan outbound yang diberikan kepada mahasiswa baru tingkat 1 prodi d3 keperawatan bermanfaat dalam membentuk karakter teamwork. Hal ini bermanfaat dalam kegiatan belajar mahasiswa kedepannya.

Kata Kunci: Outbound, Karakter Teamwork, Mahasiswa

Abstract: This research aims to determine the benefits of outbound activities given to new college students in forming teamwork characters. The method used in this research is qualitative and described in a descriptive way. The research was conducted at the start of the new academic year in August 2020. The research subjects were students at the 1st level of STIKes Payung Negeri Pekanbaru. The research data were obtained using interviews. The research subjects were divided into two groups, namely the control group and the free group. The control group is a group that is given outbound activities, while the free group is a group that is not given outbound activities. Data analysis was obtained through the results of the pre-test and post-test. The results of this study found that the outbound activities given to new college students at level 1 of nursing diploma program were useful in forming teamwork characters. This is useful in their future learning activities.

Keywords: Outbound, Teamwork Character, College Students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan manusia. Tanpa Pendidikan, mustahil manusia dapat hidup berkelanjutan, sejahtera dan bahagia. Pendidikan adalah suatu usaha sadar dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi diri dalam rangka meningkatkan pengetahuan. Pendidikan bertujuan tidak sekedar proses alih budaya dan alih ilmu pengetahuan (transfer of knowledge) tetapi juga sekaligus sebagai proses alih nilai (transfer of value) artinya pendidikan disamping proses peralihan dan transmisi pengetahuan juga berkenaan dengan proses perkembangan dan pembentukan kepribadian atau karakter masyarakat dalam rangka internalisasi nilai-nilai budi pekerti kepada peserta didik maka perlu adanya optimalisasi pendidikan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam rangka mendewasakan diri melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan menurut Dewey (2010), pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan pada tabiat manusia dan sesama.

Sekolah adalah tempat dimana Pendidikan diberikan secara formal. Tingkatan tertinggi dalam dunia Pendidikan adalah perguruan tinggi. Pembentukan karakter menjadi dasar Pendidikan setiap peserta didik karena pembentukan karakter akan menjadi dasar individu dalam menghadapi kehidupan. Karakter dimulai dari yang sedikit sehingga membentuk kebiasaan yang positif. Kebiasaan-kebiasaan positif tersebut jika dilakukan berulang-ulang akan menjadi kultur (budaya positif). Lickona (2012) mengatakan bahwa karakter adalah kepemilikan hal-hal positif meliputi spiritual, emosional, intelektual dan social.

Nilai-nilai karakter yang dikembangkan dalam kemendiknas terdiri dari 18 karakter, antara lain : religius, jujur, disiplin, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social dan bertanggung jawab.

Pembentukan karakter selain dilakukan di dalam kelas juga bisa diberikan melalui kegiatan di luar kelas. Pembentukan karakter di luar kelas biasa disebut outbound. Pengertian outbound secara teoritis adalah suatu bentuk dari pembelajaran yang disimulasikan dan dilakukan di alam terbuka atau tertutup dengan bentuk permainan yang efektif, menggabungkan antara intelegensia, fisik dan mental. Menurut Hakim & Kumala (2016), outbound berdampak langsung pada pembentukan moral, karakter dan rekreasi pada siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mutu pendidikan dan siswa.

Mahasiswa merupakan komunitas dalam Pendidikan tingkatan tertinggi. Mahasiswa baru biasanya mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan system baru dalam Pendidikan. Widjanarko & Syafiq (2013) menyimpulkan bahwa partisipan penelitian ini menghadapi berbagai kesulitan dalam beradaptasi dengan masyarakat lokal di mana mereka sedang studi, namun mereka melakukan upaya untuk mengatasi hambatan-hambatan adaptasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian dengan memberikan kegiatan outbound pada mahasiswa baru di prodi D3 Keperawatan STIKes Payung Negeri untuk membentuk karakter teamwork. Adapun

rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : 1. Apakah kegiatan *outbound* dapat membentuk karakter *teamwork* mahasiswa baru?, 2. Bagaimana kegiatan *outbound* dapat menjadi cara pembentukan karakter?

Manfaat penelitian diharapkan dapat menjawab : 1. Kegiatan *outbound* dapat membentuk karakter *teamwork* mahasiswa baru, 2. Terdapat beberapa permainan dalam kegiatan *outbound* yang menjadi Pendidikan karakter bagi mahasiswa baru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *kualitatif, hasil disampaikan dengan cara deskriptif. Partisipan penelitian adalah mahasiswa tingkat 1 prodi D3 Keperawatan STIKes Payung Negeri Pekanbaru, beralamat di jalan Tamtama no.6 Labuh Baru. Menurut Sugiyono (2012) dalam bukunya disebutkan bahwa penelitian kualitatif tidak menggunakan kata sampel penelitian, melainkan menggunakan kata subyek, informan, narasumber dan partisipan.*

Partisipan dalam penelitian di bagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari dua puluh orang sebagai kelompok kontrol dan dua puluh orang lagi sebagai kelompok bebas. Menyesuaikan dengan keadaan pandemic, dimana kegiatan berkumpul diminimalisir maka kegiatan penelitian dilakukan mengikuti prosedur proses yang berlaku.

Kelompok kontrol diberikan kegiatan *outbound* sebanyak satu kali selama 8 jam dengan melakukan kegiatan-kegiatan *games*. Sedangkan kelompok bebas tidak. Kegiatan *outbound* dilakukan di taman sekitar kampus. Data penelitian didapatkan melalui cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Data penelitian wawancara mendalam diberikan menggunakan *pre-test* dan *post-test design*. Kedua kelompok diberikan beberapa pertanyaan sebelum melakukan kegiatan dan setelah selesai juga diberi pertanyaan yang sama.

Teknik Analisa data didapatkan melalui analisis hasil *pre-test* dan *post-test* partisipan. Kemudian data dianalisa dengan memperbandingkan jawaban-jawaban partisipan berdasarkan hasil wawancara sehingga menjadi kesimpulan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sudrajat (2011) mengatakan bahwa pendidikan karakter penting bagi kehidupan manusia, maka peran yang dimainkan dunia pendidikan haruslah tidak sekedar menunjukkan pengetahuan moral, tetapi juga mencintai dan mau melakukan tindakan moral. Nilai-nilai karakter menurut Kemendiknas, meliputi :

1. **Religius**, yakni ketaatan dan kepatuhan dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan berdampingan;
2. **Jujur**, yaitu sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar), sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya;
3. **Toleransi**, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut;
4. **Disiplin**, yakni kebiasaan dan tindakan konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku;
5. **Kerja keras**, yakni perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaik-baiknya;
6. **Kreatif**, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya;
7. **Mandiri**, yakni sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh bekerjasama secara kolaboratif melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab pada orang lain;
8. **Demokratis**, yakni sikap dan cara berfikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain;
9. **Rasa ingin tahu**, yakni cara berfikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam;
10. **Semangat kebangsaan dan nasionalisme**, yakni sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan Negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan;
11. **Cinta tanah air**, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik,

dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan diri sendiri;

12. **Menghargai prestasi**, yakni sikap terbuka terhadap prestasi orang lain dan mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi;
13. **Komunikatif**, senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerjasama kolaboratif dengan baik;
14. **Cinta damai**, yakni sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu;
15. **Gemar membaca**, yakni kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik jurnal, majalah, koran, dan sebagainya sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya;
16. **Peduli lingkungan**, yakni sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar;
17. **Peduli sosial**, yakni sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkan;
18. **Tanggung jawab**, yakni sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, masyarakat, bangsa, Negara, maupun agama.

Kegiatan *outbound* diberikan mengandung unsur-unsur berisi pembentukan karakter melalui permainan-permainan. Dimana permainan-permainan tersebut diharapkan akan membentuk karakter *teamwork* (kerjasama) dalam mahasiswa baru beradaptasi dengan teman dan lingkungan baru.

Outbound

Kegiatan *outbound* adalah suatu kegiatan yang dilakukan di alam terbuka (*outdoor*) dengan melakukan beberapa simulasi permainan (*games*) baik secara individu maupun kelompok. Tujuan utama kegiatan *outbound* ini disamping untuk mengisi waktu liburan, *Outbound* juga bermanfaat sebagai sarana yang dapat meningkatkan kebersamaan dan kekompakan team (*Team work*). Di Indonesia sendiri kegiatan *Outbound* ini pun telah dijadikan sebagai kegiatan yang rutin untuk dilakukan di beberapa instansi pemerintah, perusahaan swasta, sekolah, dan lembaga lainnya. Berikut ini adalah bentuk permainan *outbound* yang dilakukan:

a. Pos 1: Permainan kecabangan dengan inovasi

Nama permainan : Lempar bola tangan dan kayu berjalan

Cara bermain :

1. Lempar bola :

Masing-masing kelompok yang sudah terbentuk menunjuk satu orang untuk memegang keranjang yang sudah disediakan dan yang lain diberikan satu bola tiap orang. Orang yang memegang keranjang berdiri pada tempat yang disediakan dan orang yang lain melempar bola ke keranjang pada tempat yang sudah diatur secara bergantian.

2. Kayu berjalan:

Pada dasarnya permainan ini sama persis dengan estafet, tapi ada sedikit modifikasi dalam bermainnya. yaitu dengan berteriak “siap” ketika menerima kayu.

b. Pos 2 : Permainan kognitif

Nama permainan : Permainan berhitung nilai, dan tebak kata Cara bermain :

1. Berhitung nilai :

Juri menentukan nilai tiap orang (laki-laki 5, perempuan 10), kemudian juri memberikan soal yang berhubungan dengan operasi hitung matematika. ketika ada kelompok yang sudah mampu menjawab, mereka akan membawa teman-teman yang dibutuhkan ke tempat yang sudah disediakan sesuai dengan jawaban yang dianggap benar.

2. Tebak kata :

Permainan tebak kata adalah permainan dengan menebak kata-kata yang dipergunakan oleh anggota kelompok secara bergantian

c. Pos 3 : Permainan non kecabangan

Nama permainan : Ambil penumpang, dan estafet karet Cara bermain :

1. Ambil penumpang : Permainan ini adalah permainan “becak-becak”. jadi ada 2 siswa menjadi becak, dan siswa yang lain menjadi penumpang. mereka akan dijemput secara bergantian oleh siswa yang menjadi becak.

2. Estafet karet :

Permainan ini adalah permainan estafet yang sudah dimodifikasi. setiap anggota kelompok diberikan sedotan satu persatu, dan masing-masing kelompok diberikan satu karet. sedotan digigit, karet ditaruh disedotan dan diberikan ke anggota kelompok satu persatu sampai selesai.

Kegiatan ini mendapat respon yang positif dari peserta, ini dapat dilihat dari semangat mahasiswa dalam mengikuti semua kegiatan dan menyelesaikan semua pos permainan yang telah ditentukan.

Hasil

Setelah selesai kegiatan *outbound* yang dilakukan di luar ruangan, para partisipan kembali dikumpulkan pada pertemuan ketiga untuk diberikan *post-test* berupa pertanyaan yang sama dengan pertanyaan saat *pre-test*. Berikut adalah hasil Analisa *pre-test* dan *post-test* partisipan dalam penelitian. Untuk memudahkan menggambarkan hasil wawancara, dibuat dalam tabel-tabel di bawah ini :

Tabel 2. Hasil *Pre-Test Post-Test* Kelompok Kontrol

Pertanyaan	Partisipan 1		Partisipan 2		Partisipan 3		Partisipan 4		Partisipan 5	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Pos
1.Apakah kamu akan mengakui apabila melakukan kesalahan?	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya
2..Apakah kamu mematuhi aturan yang telah disepakati dalam kls?	Ya	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Kadang	Ya
3.Apakah kamu selalu hadir tepat waktu ?	Tdk	Ya	Ya	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya
4.Apakah kamu bisa <i>public speaking</i> ?	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Ya	Ya
5.Apakah kamu bersedia membantu jika teman sekelas meminta bantuan?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
6.Apakah kamu mudah menyerah ?	Ya	Tdk	Ya	Ya	Ya	tdk	Tdk	Tdk	Ya	Tdk
7.Apakah kamu dapat mudah bekerjasama dalam kelompok?	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	ya	Ya	Ya	Tdk	Ya
8.Apakah kamu mudah bergaul dengan orang yang baru dikenal?	Tdk	Ya	Tdk	Ya	Tdk	ya	Tdk	Ya	Tdk	Ya
9.Apakah kamu memiliki ide dalam menyelesaikan masalah ?	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya	tdk	ya

Hasil Analisa tabel 2 adalah bahwa terjadi perubahan jawaban pada 9 poin pertanyaan, dimana jawaban *pre-test* dan *post-test* mengalami perubahan setelah diberikan kegiatan *outbound*. Sedangkan pada tabel 3 berikut merupakan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok bebas.

Tabel 3. Hasil Pre-Test Post-Test Kelompok Bebas

Pertanyaan	Partisipan 1		Partisipan 2		Partisipan 3		Partisipan 4		Partisipan 5	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Pos
1. Apakah kamu akan mengakui apabila melakukan kesalahan?	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk
2. Apakah kamu mematuhi aturan yang telah disepakati dalam kls?	Ya	Ya	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Kadang	Ya
3. Apakah kamu selalu hadir tepat waktu ?	Tdk	tdk	Ya	Ya	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk
4. Apakah kamu bisa <i>public speaking</i> ?	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Ya	Ya
5. Apakah kamu bersedia membantu jika teman sekelas meminta bantuan?	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
6. Apakah kamu mudah menyerah ?	Ya	ya	Ya	Ya	Ya	ya	ya	ya	Ya	ya
7. Apakah kamu dapat mudah bekerjasama dalam kelompok?	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	tdk	tdk	Tdk	tdk
8. Apakah kamu mudah bergaul dengan orang yang baru dikenal?	Tdk	tdk	Tdk	tdk	Tdk	tdk	tdk	tdk	Tdk	tdk
9. Apakah kamu memiliki ide dalam menyelesaikan masalah ?	tdk	tdk	tdk	tdk	tdk	tdk	tdk	tdk	tdk	tdk

Berdasarkan tabel 3 di atas, tidak terlihat perubahan jawaban dari *pre-test* dan *post-test*. Sebagian besar jawaban konsisten tidak ada perubahan.

Pembahasan

Kegiatan ini dimulai dengan memberikan penjelasan tentang tujuan dan manfaat penelitian. Pada pertemuan pertama, kedua kelompok partisipan penelitian dikumpulkan untuk memberikan penjelasan dan pengambilan data awal berupa *pre-test*. Keseluruhan partisipan diberikan pertanyaan yang sama. Berikut jenis pertanyaan yang menjadi *pre-test* dirangkum dalam tabel 1.

Tabel 1. Butir Pertanyaan *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Pertanyaan
1.	Apakah kamu akan mengakui apabila melakukan kesalahan?
2.	Apakah kamu mematuhi aturan yang telah disepakati dalam kls?
3.	Apakah kamu selalu hadir tepat waktu ?
4.	Apakah kamu bias <i>public speaking</i> ?
5.	Apakah kamu bersedia membantu jika teman sekelas meminta bantuan?
6.	Apakah kamu mudah menyerah ?
7.	Apakah kamu dapat mudah bekerjasama dalam kelompok?
8.	Apakah kamu mudah bergaul dengan orang yang baru dikenal?
9.	Apakah kamu memiliki ide dalam menyelesaikan masalah ?

Pada tabel 1, berisi butir pertanyaan yang dibuat berdasarkan kuesioner pembentukan karakter yang diharapkan. Kedua kelompok partisipan diminta menjawab melalui lima orang yang mewakili masing-masing kelompok. Tiap butir pertanyaan diberikan secara acak untuk partisipan yang menjawab. Setelah data *pre-test* didapatkan, ditentukan jadwal pemberian kegiatan *outbound* bagi kelompok kontrol.

Pada hari yang ditentukan, dimulai pada jam 07.30 wib, hari Ahad tanggal 28 Agustus 2020. Menyesuaikan dengan keadaan pandemic Covid19, partisipan kelompok kontrol dan tiga orang instruktur *outbound* harus melakukan *rapid test* sehari sebelumnya.

Pada saat berlangsungnya kegiatan *outbound*, partisipan penelitian menyambut antusias sejak kegiatan dimulai sampai saat kegiatan berakhir. Berikut dokumentasi kegiatan berupa permainan-permainan yang akan disampaikan melalui gambar-gambar.



Gambar 1. Ice Breaking



Gambar 2. Pembagian kelompok



Gambar 3. Bola Estafet

Gambar 4. Bowling

Gambar 5. Bola Perut



Gambar 6. Membawa Bola dengan Kaki



Gambar 7. Memindahkan Karet Dengan Mulut



Gambar 8. Tebak Gaya.



Gambar 9. kreativitas



Gambar 10. Evaluasi

Adapun penjelasan dari masing-masing permainan dan karakter yang diharapkan adalah :

1. *Ice Breaking* dalam kegiatan *outbound* adalah agar dapat mencairkan suasana, bisa tertawa bersama, saling bercanda, tanpa rasa canggung dan malu terhadap rekan lainnya. (terlihat dari gambar 1),
2. Pembagian kelompok seperti terlihat pada gambar 2 bermanfaat dalam membentuk satuan-satuan kecil yang akan bertanding dalam kegiatan *outbound*. Tujuannya adalah agar mahasiswa baru dapat lebih merasa akrab,

3. Bola Estafet seperti pada gambar 3, diharapkan mahasiswa dapat melatih kejujuran dalam menghitung bola dan memasukkannya ke dalam keranjang,
4. Bowling seperti gambar 4 bertujuan melatih kekompakan tim agar bola tidak keluar,
5. Membawa bola dengan perut seperti gambar 5 bertujuan melatih kordinasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas dan kekompakan serta koordinasi dengan orang lain,
6. Membawa bola dengan kaki seperti pada gambar 6 bertujuan melatih kekompakan, kerjasama dan strategi,
7. Estafet karet dengan mulut seperti gambar 7 adalah permainan estafet yang sudah dimodifikasi. setiap anggota kelompok diberikan sedotan satu persatu, dan masing-masing kelompok diberikan satu karet. sedotan digigit, karet ditaruh disedotan dan diberikan ke anggota kelompok satu persatu sampai selesai,
8. Permainan tebak gaya seperti pada gambar 8 bertujuan melatih kekompakan tim dalam menjawab tebakan,
9. Pada gambar 9, mahasiswa diminta menampilkan suatu kreativitas yang sudah disepakati Bersama kelompok,
10. Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi dengan memberi kesempatan pada tiap perwakilan kelompok memberi pesan dan kesan (terlihat pada gambar 10).

Berdasarkan kegiatan *outbound* ini, para peserta merasa sangat gembira dan menambah semangat dalam menjalani perkuliahan di kampus. Hal ini sesuai dengan pendapat Hisbah (2014) bahwa *outbound* memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam konseling individu dan kelompok, *outbound* meningkatkan motivasi belajar dalam bentuk perubahan kearah ketekunan belajar, menyukai tantangan dan penetapan prestasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini disimpulkan bahwa kegiatan *outbound* yang diberikan kepada mahasiswa tingkat I Prodi D3 Keperawatan STIKes Payung Negeri Pekanbaru bermanfaat dalam membentuk karakter *teamwork*, memudahkan adaptasi dengan lingkungan dan teman baru. Hal ini bermanfaat dalam kegiatan belajar mahasiswa kedepannya.

Saran bagi peneliti berikutnya, agar lebih detail dalam mencari permainan (*games*) yang diminat mahasiswa. Bagi pihak kurikulum agar memasukkan kegiatan *outbound* ke dalam silabus pembelajaran di kampus.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Dewey. 2010. *Experience and Education*. Terjemahan. Jakarta: Teraju.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2012.

Lickona, Thomas. 2012. *Mendidik untuk Membentuk Karakter* Terjemahan. Jakarta: Bumi Aksara.

Kemendikbud. 2013. *Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sudradjat. 2011. *Mengapa Pendidikan Karakter?* . Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Mix Methode)*. Jakarta: Alfabeta.

Dari jurnal

Hakim, Kumala. 2016. Pengembangan Karakter Melalui Kegiatan Outbound. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*. 1(2): 173:182.

Ramadhanti, dkk. 2019. Pembentukan Karakter dalam Pembelajaran BCCT (Beyond Center and Circle Time). *Jurnal Educate*. 4(1): 9-17.

Widjanarko, Syafiq. 2013. Studi Fenomenologi Pengalaman Penyesuaian Diri Mahasiswa Papua di Surabaya. *Jurnal Psikologi: Teori Terapan*. 3(2): 79-92.

Yunarti. 2014. Pendidikan ke arah Pembentukan Karakter. *Jurnal Tarbawiya*.11(2): 262-278.