

Penguatan *soft skill* untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui *outbound/inbound*

Sitti Roskina Mas, Arifin Sukung, Besse Marhawati, Sri Mey Yulanda Assagaf,
Margareta R. Tolinggi

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

sittiroskina@ung.ac.id

Riwayat Artikel:

Dikirim: 08-09-2024

Direvisi: 09-11-2024

Diterima: 10-12-2024

Abstract: *Developing soft skills has become a necessity in both life and work environments. In addition to getting high grades, a student must also focus on developing these skills effectively in order to better face future challenges. This soft skill strengthening service aims to create students with superior character through outbound/inbound, becoming an effective solution. This community service activity aims to provide information about strengthening soft skills to create students with superior character at State Middle School 1 Wonosari, Boalemo Regency, Gorontalo Province. The method of implementing the activity is (1) preparation, including: (a) coordinating with the principal of State Middle School 1 Wonosari; (b) determining the time for implementing the activity; (c) preparing training participants; (d) preparing activity administration; and (e) preparing tools and materials needed in training activities; and (2) implementing the activity, including: (a) providing material on strengthening soft skills to create students with superior character; (b) outbound/inbound practice guided by a resource person; and (c) reflection on the implementation of outbound/inbound training. The target of this activity includes students, where the total number of participants attending was 52. Information was provided using outbound and inbound methods. The results of this activity showed an understanding from the audience regarding optimizing and improving students' soft skills as seen from the interactions that occurred during the activity.*

Keyword:

Soft skills; Excellent Character; Outbound; Inbound

Abstrak: Mengembangkan *soft skill* telah menjadi suatu keharusan baik dalam kehidupan maupun lingkungan kerja. Selain mendapatkan nilai tinggi, seorang siswa juga harus fokus pada pengembangan keterampilan ini secara efektif agar dapat menghadapi tantangan di masa mendatang dengan

lebih baik. Pengabdian penguatan *soft skill* ini bertujuan untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui *outbound/inbound*, menjadi solusi yang efektif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang penguatan *soft skill* untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul di SMP Negeri 1 Wonosari, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo. Metode pelaksanaan kegiatan yaitu (1) persiapan, meliputi: (a) melakukan koordinasi dengan kepala SMP Negeri 1 Wonosari; (b) penentuan waktu pelaksanaan kegiatan; (c) penyiapan peserta pelatihan; (d) persiapan administrasi kegiatan; dan (e) persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pelatihan; serta (2) pelaksanaan kegiatan, meliputi: (a) pemberian materi tentang penguatan softskill untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul; (b) praktek *outbound/inbound* yang dipandu oleh narasumber; dan (c) refleksi terhadap pelaksanaan pelatihan *outbound/inbound*. Sasaran kegiatan ini meliputi siswa, dimana keseluruhan yang hadir berjumlah 52 peserta. Pemberian informasi dengan metode *outbound dan inbound*. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya pemahaman dari audiens terkait mengoptimalkan dan meningkatkan kemampuan *soft skill* siswa dilihat dari interaksi yang terjadi selama kegiatan berlangsung.

Kata Kunci:

Soft skill; Berkarakter Unggul; Outbound; Inbound

Pendahuluan

Keterampilan *soft skill* dan pendidikan saling terkait dan penting satu sama lain. Ketika keterampilan *soft skill* kurang, proses pendidikan bisa tersendat dan mengurangi kualitasnya. Siswa harus aktif mengembangkan kecerdasan diri dengan bantuan pendidik, fokus tidak hanya pada kecerdasan akademis tetapi juga pada keterampilan karakter (*soft skill*) yang esensial untuk sukses karier dimasyarakat. Meskipun kecerdasan intelektual dan keterampilan membantu mencapai kesuksesan, keberhasilan sejati hanya terjadi ketika karakter (*soft skill*) kuat hadir (Devita, 2016; Saifullah, 2020).

Keterampilan *soft skill* merupakan kehidupan yang berguna bagi individu, orang lain, kelompok, dan masyarakat secara keseluruhan (Suryati, et. all., 2022). *Soft skill* mencakup kecerdasan emosional (EQ) yang meliputi pengembangan dan optimalisasi kinerja individu, termasuk keterampilan psikologis, emosional, dan spiritual. Contoh kemampuan *soft skill* termasuk kejujuran, tanggung jawab, keadilan, kerjasama, adaptasi, komunikasi, toleransi, penghargaan terhadap orang lain, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah (Yusuf, et. all., 2021).

Mengembangkan *soft skill* telah menjadi suatu keharusan baik dalam kehidupan

maupun lingkungan kerja. Selain mendapatkan nilai tinggi, seorang siswa juga harus fokus pada pengembangan keterampilan ini secara efektif agar dapat menghadapi tantangan di masa mendatang dengan lebih baik. *Soft skill* meliputi berbagai kemampuan seperti komunikasi, interaksi sosial, kecerdasan sosial, karakteristik personal, dan adaptabilitas yang sangat penting untuk berfungsi secara optimal dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di dunia kerja (Deryane, 2023).

Outbound adalah upaya untuk mendapatkan pengalaman dari alam terbuka, sedangkan *inbound* adalah upaya mendapatkan pengalaman dari ruangan tertutup. Kegiatan *Outbound* dimulai dari aktivitas yang sederhana seperti bermain, menggabungkan permainan, ketangkasan, dan olahraga dengan petualangan. Ini membentuk keterampilan, kerja sama, dan keberanian dalam mengatasi masalah. Secara umum, tujuan *Outbound* adalah membangun kepercayaan diri terutama untuk terapi komunikasi dan memperomosisikan saling pengertian serta kepercayaan antar individu. *Outbound* menitikberatkan pada permainan yang dapat meningkatkan motivasi pesertanya (Djamiludin, 2012).

Sedangkan menurut Mulyono dan Asti (2014) menyebutkan manfaat dari kegiatan di alam terbuka (*outbound*), diantaranya: (a) komunikasi efektif; (b) pengembangan tim; (c) pemecahan masalah; (d) kepercayaan diri; (e) kepemimpinan; (f) kerja sama; (g) permainan yang menghibur dan menyenangkan; (h) konsentrasi/fokus; dan (i) kejujuran. Mengakui pentingnya penguatan *soft skill*, maka pengabdian penguatan *soft skill* untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui *outbound/inbound*, menjadi solusi yang efektif.

Metode

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Aula SMP Negeri 1 Wonosari, Kabupaten Boalemo, Provinsi Gorontalo. Sekolah ini terletak di daerah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) dengan jarak 95,2km dari Ibukota Provinsi Gorontalo. Meskipun begitu, sekolah yang berada dalam wilayah Desa Binaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo ini diketahui memiliki banyak inovasi untuk bisa sejalan dengan kemajuan pendidikan di wilayah urban. Mengingat pentingnya penguatan *soft skill*, maka pengabdian penguatan *soft skill* untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui *outbound/inbound*, menjadi solusi yang efektif perlu kerja sama dari kedua belah pihak. Kegiatan ini dihadiri oleh 52 audiens dengan rincian 52 audiens dari siswa (utamanya kelas VII).

Secara umum, tahapan yang dilalui meliputi (1) tahap persiapan, termasuk di dalamnya koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal edukasi secara langsung, penentuan waktu pelaksanaan kegiatan, penyiapan peserta pelatihan, persiapan administrasi kegiatan, dan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pelatihan; serta (2) tahap pelaksanaan, yakni pemberian materi tentang penguatan *softskill* untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui *outbound/inbound*, praktek *outbound/inbound* yang dipandu oleh narasumber, dan refleksi terhadap pelaksanaan pelatihan *outbound/inbound*; serta (3) tahap evaluasi dalam bentuk pemberian penguatan pada audiens setelah materi dan rencana tindak lanjut dari kegiatan pengabdian.

Hasil

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan melakukan koordinasi dengan kepala sekolah untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan serta menyampaikan kepada kepala sekolah agar melibatkan siswa dalam kegiatan pengabdian. Kegiatan pembukaan dilaksanakan di Aula SMP Negeri 1 Wonosari yang dihadiri oleh Tim Pengabdian, Kepala

Sekolah, Staf Guru, dan Siswa kelas VIII. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *outbound (game)* yang dilaksanakan di halaman SMP Negeri 1 Wonosari yang dihadiri oleh siswa kelas VIII.

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh Ibu Wakil Kepala Sekolah yang mewakili kepala sekolah SMP Negeri 1 Wonosari yang belum bisa hadir saat kegiatan pengabdian dikarenakan masih ada kegiatan yang tidak kalah penting di luar Sekolah. Kegiatan tersebut terlihat pada gambar 5.1 berikut ini.



Gambar 5.1 Pembukaan kegiatan pengabdian Penguatan *Soft Skill* untuk Mewujudkan Siswa Berkarakter Unggul melalui *Outbound/ Inbound* Di SMP Negeri 1 Wonosari

Setelah kegiatan pembukaan di Aula SMP Negeri 1 Wonosari, maka tim pengabdian mengajak siswa Kelas VIII untuk menuju ke halaman sekolah untuk memulai kegiatan *outbound (game)*. Sebelum dimulai kegiatan *outbound*, maka Tim Pengabdian melaksanakan kegiatan pembukaan untuk menguji konsentrasi siswa dan sekaligus membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 13 orang siswa. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 5.2.



Gambar 5.2 Pembukaan kegiatan pengabdian *Outbound* Penguatan *Soft Skill* untuk Mewujudkan Siswa Berkarakter Unggul Di SMP Negeri 1 Wonosari
Selanjutnya tim pengabdian melakukan pemilihan ketua kelompok dengan cara

seluruh siswa bernyanyi dan menggeser bendera yang dipegang oleh siswa yang berada dibarisan paling depan. Ketika lagunya sudah berhenti maka bendera yang bergeser itu berhenti. Kemudian siswa yang memegang bendera disaat lagunya sudah berhenti, maka siswa itulah yang menjadi ketua kelompok. Ketua-ketua kelompok maju ke depan untuk memperkenalkan dirinya masing-masing, serta menyebutkan nama setiap kelompoknya masing-masing. Sebagaimana terlihat pada gambar 5.3 berikut ini.



Gambar 5.3 Perkenalan ketua masing-masing kelompok

Setelah perkenalan ketua kelompok, dilanjutkan dengan memulai *game* yang pertama yang disebut “*Game* Pejuang Tangguh”. *Game* ini memerlukan alat-alat seperti ember, serbet, gelas plastik, dan air. Sebelum siswa memainkan *game* ini, tim pengabdian menyiapkan semua alat-alat, kemudian mengisi air di ember dan mengatur alat-alat diletakkan paling depan barisan setiap kelompok masing-masing. Selanjutnya Ibu Prof. Dr. Sitti Roskina Mas, M.Pd., M.M menjelaskan cara bermain *game* Pejuang Tangguh. Terlihat pada gambar 5.4 di bawah ini.



Gambar 5.4 Penyampaian cara bermain *game* pertama yaitu “Pejuang Tangguh” oleh Ibu Prof. Dr. Sitti Roskina Mas, M.Pd., M.M

Cara memainkan *game* ini, dimulai dengan salah satu siswa terlebih dahulu

mengambil air di ember yang telah disediakan dengan menggunakan gelas plastik. Sementara ketua kelompok masing-masing mengambil air, anggota kelompok masing-masing membentuk lingkaran dan jongkok, sambil memegang serbet. Kemudian gelas plastik yang sudah berisi air, diletakkan di atas serbet yang telah dipegang oleh anggota kelompok. Selanjutnya anggota kelompok yang memegang serbet dan gelas yang berisi air itu berdiri dan berjalan menuju garis yang sudah ditandai oleh tim pengabdian, dan kemudian berbalik lagi sampai di titik awal ketika game dimulai. Air di dalam gelas itu jangan sampai tumpah, jika tumpah maka kelompok tersebut kembali ke awal untuk mengambil air dan memulai kembali *game* tersebut. Tugas ketua kelompok yaitu mengarahkan anggota kelompok dari awal *game* dimulai sampai game selesai. Berikut gambar 5.5 menunjukkan salah satu kelompok yang sedang berjalan membawa gelas yang berisi air.



Gambar 5.5 Game pertama yaitu “Pejuang Tangguh”

Setelah *game* pertama selesai, maka dilanjutkan game yang kedua yaitu game “Pejuang Semut”. *Game* ini memerlukan alat-alat seperti tali sebanyak 7 pcs, piring, dan bola pingpong. Sebelum siswa memainkan game ini, tim pengabdian menyiapkan semua alat-alat dan mengatur alat-alat diletakkan paling depan barisan setiap kelompok masing-masing. Selanjutnya Bapak Dr. Arifin Sukung, M.Pd menjelaskan cara bermain game Pejuang Semut. Sebagaimana terlihat pada gambar 5.6 di bawah ini.



Gambar 5.6 Penyampaian cara bermain game kedua yaitu “Pejuang Semut” oleh Bapak Dr. Arifin Sukung, M.Pd

Cara memainkan game ini, awal dimulai dengan bola pingpong diletakkan di atas piring, kemudian ketua dan anggota kelompok mengatur strategi, bagaimana caranya talinya diikat dan piring yang sudah terdapat bola pingpong diletakkan di atas tali yang sudah diikat. Selanjutnya anggota tim memegang tali masing-masing dan berjalan ke depan menuju garis yang sudah ditandai oleh tim pengabdian, dan kemudian berbalik lagi sampai di titik awal ketika game dimulai. Bola pingpong yang ada di atas piring itu jangan sampai jatuh, jika jatuh maka kelompok tersebut kembali ke awal dan memulai kembali game tersebut. Tugas ketua kelompok yaitu mengarahkan anggota kelompok dari awal game dimulai sampai game selesai. Berikut gambar 5.7 terlihat salah satu kelompok sedang berjalan sambil memegang tali yang di atasnya terdapat piring yang berisi bola pingpong.



Gambar 5.7 Game kedua yaitu “Pejuang Semut”

Game yang terakhir yaitu *game* yang dinamakan “sungai beracun”. *Game* ini memerlukan map. Sebelum siswa memainkan game ini, tim pengabdian menyiapkan sebanyak 5 map dan mengatur 5 map diletakkan paling depan barisan setiap kelompok masing-masing. Selanjutnya Ibu Dr. Besse Marhawati, M.Pd menjelaskan cara bermain game

Sungai Beracun. Sebagaimana terlihat pada gambar 5.8 di bawah ini.



Gambar 5.8 Penyampaian cara bermain game ketiga yaitu “Sungai Beracun” oleh Ibu Dr. Besse Marhawati, M.Pd

Cara memainkan game ini, awal dimulai dengan masing-masing kelompok mengatur strategi terlebih dahulu bagaimana caranya agar berjalan sampai di titik yang sudah ditandai oleh tim pengabdian dan kemudian berbalik lagi sampai di titik awal ketika game dimulai dengan menginjak map dan jangan sampai kaki mereka keluar dari map tersebut. Kegiatan tersebut terlihat pada gambar 5.8 di bawah ini.



Gambar 5.9 Game ketiga yaitu “Sungai Beracun”

Setelah game semua dimainkan, maka tim pengabdian memberikan refleksi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Makna dari ketiga game yang telah dimainkan. Makna dari game pertama “Pejuang Tangguh” yaitu game yang menampilkan karakter masing-masing anggota sebagai pejuang yang kuat, gigih dan penuh semangat dalam menghadapi berbagai tantangan. Dalam game ini, tantangannya yaitu air yang berada di dalam gelas jangan sampai tumpah, jika tumpah maka kelompok tersebut kembali ke awal untuk mengambil air dan

memulai kembali game tersebut. Makna dari game kedua “Pejuang Semut” yaitu game yang menggambarkan semut sebagai karakter utama yang berjuang menghadapi tantangan. Dalam konteks ini, semut sering kali digambarkan sebagai makhluk kecil namun sangat pekerja keras, kuat, dan gigih. *Game* ini mungkin menekankan nilai-nilai seperti kerja sama, ketekunan, dan strategi dalam menghadapi rintangan. Seperti semut yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang lebih besar, pemain diharapkan untuk mengatasi tantangan dengan cara yang serupa, mengandalkan kerja keras dan kebersamaan. Tantangan dalam game ini yakni bola pingpong yang ada di atas piring itu jangan sampai jatuh, jika jatuh maka kelompok tersebut kembali ke awal dan memulai kembali *game* tersebut. Makna dari *game* ketiga “Sungai Beracun” yaitu mencakup konsep kewaspadaan, ketangkasan, dan strategi untuk bertahan hidup atau mencapai tujuan. Masing-masing kelompok harus berpikir cerdas, membuat keputusan cepat, atau bekerja sama untuk menemukan cara terbaik untuk berjalan di map, tanpa kakinya harus keluar dari map tersebut. Berikut gambar 5.10 terlihat salah satu tim pengabdian menjelaskan makna dari game yang telah dimainkan.



Gambar 5.10 Kegiatan Refleksi

Setelah rangkaian kegiatan telah dilaksanakan semua, maka kegiatan pengabdian “Penguatan Soft Skill untuk Mewujudkan Siswa Berkarakter Unggul melalui Outbound/Inbound Di SMP Negeri 1 Wonosari” ditutup dengan foto bersama siswa, guru, dan tim pengabdian. Terlihat pada gambar 5.11 di bawah ini.



Gambar 5.11 Foto Bersama

Diskusi

Penguatan soft skill bagi siswa menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung pembentukan karakter unggul. Dalam konteks ini, SMP Negeri 1 Wonosari telah melaksanakan kegiatan outbound/inbound sebagai metode efektif untuk mewujudkan siswa yang memiliki kemampuan soft skill yang baik. Kegiatan ini dirancang untuk membantu siswa menumbuhkan kebiasaan positif dan mengembangkan pribadi yang unggul melalui aktivitas yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Tujuan utama dari kegiatan outbound/inbound ini adalah untuk meningkatkan kemampuan soft skill siswa sehingga mampu membentuk kebiasaan baik dalam berinteraksi dengan lingkungan, mengasah kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan, serta menginternalisasi nilai-nilai karakter unggul yang relevan dengan prinsip-prinsip Pancasila. Pendekatan dalam kegiatan ini didasarkan pada pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung melalui praktik. Dalam proses pelaksanaannya, siswa terlibat dalam berbagai jenis permainan tim, simulasi, dan tantangan yang mengharuskan mereka bekerja sama, berpikir kreatif, serta mengambil keputusan secara mandiri.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih percaya diri dalam berkomunikasi, tetapi juga lebih mampu bekerja sama dengan orang lain dan menunjukkan integritas dalam menyelesaikan tugas. Pengalaman ini memberikan dasar kuat bagi siswa untuk menjadi individu berkarakter unggul yang siap menghadapi tantangan di masa depan. Hal ini sejalan dengan penelitian Wathoni (2021), yang menegaskan bahwa penguatan soft skill siswa dapat dilakukan melalui pendekatan pengembangan budaya sekolah (*school culture*). Penelitian tersebut menjelaskan bahwa budaya sekolah yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter bangsa mampu membentuk siswa yang memiliki lima karakter utama berdasarkan Pancasila, yaitu nilai religius, nilai nasionalis, nilai mandiri, nilai gotong royong, dan nilai integritas. Menurut Anwar & Fikriyati (2020) bahwa mengembangkan soft skill yang dimiliki siswa-siswi, dapat menggunakan juga beberapa metode berupa pendampingan dengan beberapa kegiatan asesmen, pelatihan (*outbound*), dan konseling individual.

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang penguatan soft skill untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui outbound/inbound berhasil dilaksanakan dengan tujuan yaitu (1) mengoptimalkan kemampuan softskill yang dimiliki siswa SMP Negeri 1 Wonosari; dan (2) meningkatkan kemampuan softskill siswa untuk mewujudkan siswa berkarakter unggul melalui kegiatan outbound/inbound dengan beberapa game yang telah dimainkan bersama yaitu game pejuang tangguh, game pejuang semut, dan game sungai beracun.

Pengakuan/Acknowledgements

Terimakasih kepada guru TK Mahira insani Lampung Selatan yang telah membantu

dalam pelaksanaan pengabdian yang kami lakukan. Terimaasih juga untuk orang tua dan peserta didik TK Mahira insani Lampung Selatan yang terlibat dalam pengabdian ini.

Daftar Referensi

- Anwar, Z., & Fikriyati, A. (2020). Pendampingan Soft Skill Pada Siswa-Siswi SMK Muhammadiyah 2 Malang. *Altruist: Journal of Community Services*, 1(1), 9-24.
- Deryane, I. (2023). Pentingnya Soft Skills Terhadap Pengembangan Karir Mahasiswa Ke Depan. *Rekaman: Riset Ekonomi Bidang Akuntansi dan Manajemen*, 7((1), 68-75.
- Devita, R. (2016). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kemampuan Personal Dan Hasilbelajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ipa Biologi Siswa Smp Negeri 15 Mataram Tahun Ajaran 2015/2016 (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Djamaludin, A. (2012). *Outbound Manajemen Training*, Yogyakarta: Uli Press.
- Hastalona, D., Asih, A. J., Ulpah, U., Ridwan, R., & Mellyoni, M. (2021). PKM Pentingnya Penguasaan Soft Skill Bagi Generasi Z Di Kalangan Siswa-Siswi SMA Inti Nusantara Tebing Tinggi. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services (ICJCS)*, 1(4), 162-167.
- Mulyono & Badiatul Muchlisin Asti. (2014). *Smart games for Outbond Training*. Yogyakarta : Diva Press.
- Saifullah, A. (2020). Mengembangkan Soft Skills Guru Untuk Mendidik Akhlak Mulia Siswa. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 285-300.
- Suryati, L., Simatupang, W., Irfan, D., & Muskhir, M. (2022). Optimasi Implementasi Soft Skill Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru Kejuruan pada Pendidikan Vokasi. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 90-99.
- Wathoni, N. (2021). Pengembangan Karakter dan Soft Skill Siswa Melalui Budaya Sekolah Di Smk Negeri 41 Jakarta (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Yusuf, A., Hidayati, M., & Purnomo, H. (2021). Hard Skill dan Soft Skill Siswa dalam Ekstrakurikuler Hizbul Wathan. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 8(1), 1-11.
- Yusuf, M. H., Narto, N., Rosyidi, M. R., Suparno, S., Sutarto, A. P., Izzah, N., ... & Iksan, I. (2024). Kedudukan Soft Skills Dalam Mendukung Kemajuan Karir Siswa Smk Untuk Menghadapi Industri4. 0. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 308-312.

