

*Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Oleh karena itu, Kimpraswil menyatakan bahwa *outbound* adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi secara lebih baik lagi

Pengalaman merupakan guru dalam proses pembelajaran secara alami. Misalnya, seorang anak mengalami proses alami bermain. Hal itu dalam rangka menambah dan mengembangkan pengetahuan dari setiap pengalamannya. Jadi, tidak menutup kemungkinan siapapun berhak bermain baik anak-anak, remaja, orang dewasa ataupun orang tua. Karena belajar dari sebuah pengalaman dalam aktivitas bermain dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan yang dapat dilakukan di ruangan terbuka atau tertutup. Berdasarkan latar belakang tersebut *outbound* merupakan perpaduan antara permainan-permainan sederhana, permainan ketangkasan, dan olah raga, serta diisi dengan petualangan-petualangan. Hal itu yang akhirnya membentuk adanya unsur-unsur ketangkasan, dan kebersamaan serta keberanian dalam memecahkan masalah.

Tujuan Outbond:

- 1) mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan diri siswa;
- 2) berekspresi sesuai dengan caranya sendiri yang masih dapat diterima lingkungan;
- 3) mengetahui dan memahami perasaan, pendapat orang lain dan menghargai perbedaan;
- 4) membangkitkan semangat dan motivasi untuk terus terlibat dalam kegiatan-kegiatan;
- 5) lebih mandiri dan bertindak sesuai dengan keinginan;
- 6) lebih empati dan sensitif dengan perasaan orang lain;
- 7) mampu berkomunikasi dengan baik;
- 8) mengetahui cara belajar yang efektif dan kreatif;
- 9) memberikan pemahaman terhadap sesuatu tentang pentingnya karakter yang baik;
- 10) menanamkan nilai-nilai yang positif sehingga terbentuk karakter siswa sekolah dasar melalui berbagai contoh nyata dalam pengalaman hidup;
- 11) mengembangkan kualitas hidup siswa yang berkarakter;
- 12) menerapkan dan memberi contoh karakter yang baik kepada lingkungan.

Manfaat Outbond :

- (1) komunikasi efektif (*effective communication*)
- (2) pengembangan tim (*team building*)
- (3) pemecahan masalah (*problem solving*)
- (4) kepercayaan diri (*self confidence*)
- (5) kepemimpinan (*leadership*)
- (6) kerja sama (*sinergi*)
- (7) permainan yang menghibur dan menyenangkan (*fun games*)
- (8) konsentrasi/fokus (*concentration*)
- (9) kejujuran/sportivitas.