

Peningkatan *Soft Skills* Mahasiswa Melalui Outbound Berbasis Olahraga Rekreasi

Nur Fadly Alamsyah^{*1}, Ichsani², Arfandi Akkase³, Darul Husnul⁴, Sulaeman⁵

^{1,2,3,4,5}Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

e-mail: ^{*1}nur.fadly.alamsyah@unm.ac.id, ²ichsani@unm.ac.id, ³arfandi.akkase@unm.ac.id,
⁴darulhusnul@unm.ac.id, ⁵sulaemanfik@unm.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan dan membangun sikap kepemimpinan serta kerja sama kelompok dalam diri mahasiswa. *Soft skills* seperti komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan sangat penting untuk mendukung keberhasilan mahasiswa baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui kegiatan outbound berbasis olahraga rekreasi. Program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan interpersonal dan kolaboratif mahasiswa. Metode kegiatan terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peningkatan *soft skills* mahasiswa dilihat dari keterlibatan aktif dalam permainan, hasil refleksi kelompok, serta evaluasi melalui kuesioner yang menilai relevansi kegiatan, manfaat, kerja sama, komunikasi, kepemimpinan, dan kepercayaan diri. Indikator peningkatan *soft skills* mencakup partisipasi aktif mahasiswa dalam permainan, kemampuan membangun komunikasi efektif, munculnya inisiatif kepemimpinan, serta meningkatnya rasa percaya diri dalam mengambil keputusan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa kegiatan ini menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan mereka, dan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan *soft skills*. Evaluasi kuesioner menunjukkan bahwa lebih dari 75% mahasiswa menilai kegiatan ini sangat relevan dan bermanfaat. Dengan demikian, outbound berbasis olahraga rekreasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran nonformal yang efektif untuk meningkatkan *soft skills* mahasiswa serta mendukung pembentukan karakter dan kesiapan mereka menghadapi dunia kerja.

Kata Kunci: Mahasiswa, *Soft Skills*, Outbound, Olahraga Rekreasi.

1. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kebutuhan akan sumber daya manusia yang unggul tidak hanya terbatas pada kemampuan intelektual atau *hard skills*, tetapi juga menuntut penguasaan *soft skills* yang kuat. *Soft skills* mencakup berbagai kemampuan non-teknis seperti komunikasi, kerja sama, kepemimpinan, kemampuan beradaptasi, serta kemampuan memecahkan masalah secara kreatif dan kolaboratif [1]. Dunia kerja saat ini semakin kompetitif dan menuntut individu yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga mampu bekerja dalam tim, memiliki empati, dan mampu berinteraksi sosial secara efektif. Pendidikan karakter merupakan suatu proses penerapan nilai-nilai moral dan nilai individu. Sumber daya manusia yang dianggap tak memiliki karakter akan gagap dalam menghadapi persaingan dunia kerja, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempersiapkan generasi muda memasuki dunia kerja adalah melalui peningkatan *soft skills* [2].

Dunia kerja tidak hanya memilih calon pekerja yang cakap dalam kemampuan akademik saja (*hard skills*), tetapi juga sangat memperhatikan nilai-nilai kecakapan lainnya diantaranya nilai kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, disiplin, komitmen, rasa percaya diri, etika, kerjasama, kreativitas, komunikasi, dan kepemimpinan (*soft skills*) [3]. Untuk

menjawab tantangan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengembangan soft skills secara efektif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif adalah melalui kegiatan experiential learning seperti outbound berbasis olahraga rekreasi. Outbound merupakan suatu metode pelatihan luar ruang yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang bertujuan untuk membangun karakter, meningkatkan rasa percaya diri, serta menumbuhkan jiwa kepemimpinan dan kerja sama tim [4]. Olahraga rekreasi yang dilakukan di alam terbuka tidak hanya untuk kesenangan semata, namun juga mampu meningkatkan kapasitas diri [5].

Outbound berbasis olahraga rekreasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang bagi mahasiswa. Olahraga rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang [6]. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang disamping bekerja. Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain, dan hobi [7]. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan ruang bagi mahasiswa untuk belajar dari pengalaman, melakukan refleksi, dan meningkatkan motivasi diri secara alami. Outbound adalah permainan/kegiatan yang dapat memberikan perubahan karakter yang lebih baik/positif, misalnya: untuk meningkatkan kualitas kerja dapat melakukan kegiatan outbound guna meningkatkan kreativitas, kepemimpinan, kerja tim, ketelitian, disiplin dan sebagainya [8].

olahraga rekreasi adalah bentuk kegiatan olahraga yang dilakukan oleh masyarakat untuk tujuan rekreatif dan kebugaran, yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi masyarakat. Dalam konteks kegiatan outbound, olahraga rekreasi menjadi media efektif untuk menyampaikan nilai-nilai penting dalam kehidupan sosial dan kerja, seperti solidaritas, sportivitas, tanggung jawab, dan ketekunan [9]. Dengan menggabungkan unsur edukatif dan rekreatif, outbound dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik dalam pengembangan soft skills mahasiswa. Selain manfaat fisik dan psikologis, aktivitas fisik memiliki dampak positif pada pengembangan hubungan sosial, serta meningkatkan persepsi penguasaan diri dan efikasi diri [10].

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh pentingnya memberikan ruang pengembangan diri bagi mahasiswa di luar kegiatan akademik formal. Sasaran kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar yang diharapkan mampu menjadi agen perubahan dalam komunitasnya. Melalui kegiatan outbound, mahasiswa tidak hanya belajar bekerja sama, tetapi juga mengenali potensi diri, meningkatkan keberanian mengambil keputusan, dan mengasah kepemimpinan dalam situasi yang nyata dan dinamis. Program ini dirancang secara sistematis melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pelaksanaannya, berbagai permainan kolaboratif dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek kunci dari soft skills. Dengan mengutamakan pendekatan partisipatif dan reflektif, diharapkan mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang utuh, bermakna, dan aplikatif.

Mitra kegiatan ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil pengamatan, masih terdapat beberapa permasalahan utama yang dihadapi mahasiswa terkait pengembangan soft skills. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya pengalaman praktis dalam melatih kepemimpinan, kerja sama tim, serta komunikasi efektif. Mahasiswa juga cenderung pasif dalam mengambil keputusan, sehingga berdampak pada rendahnya kepercayaan diri ketika menghadapi tantangan nyata. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang lebih berfokus pada aspek akademik belum sepenuhnya memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan intrapersonal secara optimal.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, ditawarkan solusi berupa pelaksanaan kegiatan outbound berbasis olahraga rekreasi. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan aplikatif melalui berbagai permainan kolaboratif dan simulasi yang menekankan kerja sama, kepemimpinan, komunikasi, serta pengambilan keputusan. Metode experiential learning digunakan agar mahasiswa belajar secara langsung dari pengalaman, kemudian melakukan refleksi atas proses yang dijalani. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga terlatih dalam keterampilan sosial dan emosional yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya soft skills mahasiswa, khususnya dalam hal kepemimpinan, komunikasi, kerja sama tim, kreativitas, dan kepercayaan diri. Mahasiswa diharapkan mampu lebih aktif dan adaptif dalam menghadapi berbagai situasi, baik di lingkungan akademik maupun nonakademik. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pembelajaran nonformal yang dapat direplikasi pada kegiatan organisasi kemahasiswaan maupun program pengembangan karakter lainnya. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya siap secara akademik, tetapi juga memiliki kecakapan sosial yang memadai untuk bersaing di dunia kerja.

2. METODE

Pada tahapan kegiatan ini terdiri dari beberapa agenda yang dilakukan untuk tercapainya tujuan kegiatan, tahapan dan alur kegiatan dapat dilihat pada alur kegiatan dibawah ini:



Gambar 1 Alur Tahapan Kegiatan

Adapun penjelasan dari tahapan kegiatan adalah sebagai berikut:

2.1. Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini tim melakukan persiapan kegiatan yang meliputi pengecekan lokasi. Tim pengabdian melakukan koordinasi awal, survei lokasi kegiatan, serta penyusunan agenda permainan dan logistik. Sasaran peserta adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Permainan yang dipilih telah disesuaikan dengan indikator soft skills yang ingin dikembangkan, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di area terbuka Pantai Indah Bosowa, Kota Makassar, dengan jumlah peserta sebanyak 40 mahasiswa. Kegiatan dimulai dengan sesi *ice breaking*, dilanjutkan dengan berbagai permainan tim seperti estafet bola pingpong, kereta balon, *head the ball*, transfer bola, hingga games reflektif. Setiap permainan diikuti dengan diskusi kelompok untuk merefleksikan nilai-nilai yang diperoleh.

2.3. Evaluasi Kegiatan

Peserta mengisi kuesioner evaluasi yang mencakup kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan mereka, manfaat yang dirasakan, serta saran untuk pengembangan kegiatan selanjutnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menilai kegiatan ini relevan dan bermanfaat untuk pengembangan diri.

2.4. Indikator Keberhasilan Kegiatan

Indikator keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain meningkatnya partisipasi aktif mahasiswa dalam seluruh rangkaian permainan outbound, terciptanya kerja sama tim yang solid dalam menyelesaikan setiap tantangan, serta berkembangnya kemampuan komunikasi yang lebih efektif antar peserta. Keberhasilan juga ditunjukkan melalui munculnya inisiatif kepemimpinan mahasiswa dalam memandu kelompok, meningkatnya rasa percaya diri dalam mengambil keputusan, serta adanya refleksi positif dari peserta mengenai manfaat kegiatan. Selain itu, keberhasilan kegiatan dapat diukur dari hasil evaluasi kuesioner, di mana sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa kegiatan ini relevan, menyenangkan, dan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan soft skills mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan mengkoordinasikan setiap kegiatan kepada para trainer dan peserta agar kegiatan berjalan dengan baik dan lancar. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dihadiri 40 mahasiswa sebagai peserta. Rangkaian kegiatan pengabdian diuraikan sebagai berikut:

3.1. Pembukaan Kegiatan

Pembukaan kegiatan diawali dengan pengarahan pelaksanaan kegiatan, penyampaian rundown acara, dan sesi foto bersama. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk menyampaikan jenis-jenis permainan serta aturan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan *outbound*, hal tersebut bertujuan untuk memberi pemahaman kepada peserta tentang jenis permainan, aturan, dan tujuan dari permainan itu dilakukan.



Gambar 2 Pengarahan Peserta *Outbound*

3.2. Pelaksanaan Kegiatan

Pada Tahapan pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa jenis permainan yang dilaksanakan pada kegiatan tersebut. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini berbeda diantaranya yaitu untuk meningkatkan keterampilan interpersonal, kolaborasi, serta membangun semangat dalam tim. Beberapa permainan yang di mainkan dalam *outbound* kali ini yaitu:

- a. *Stretching* (06.40-06.50 Wita)
- b. Yel-yel kelompok (06.50-07.10 Wita)
- c. Ice breaking (07.10-08.10 Wita)
 1. Fun Games U U
 2. Kata inces
 3. Ular tangga
- d. Games Inti 1 (08.30-10.00 Wita)
 1. Estafet Bola Pingpong
 2. Kereta Balon
 3. Lari Sarung
- e. Games Inti 2 (10.20-11.30 Wita)
 1. *Head The Ball*
 2. Memasukkan Pensil dalam Botol
 3. *Water Fall*

Gambar 3 Pelaksanaan Kegiatan *Outbound*

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan diatas, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pelaksanaannya. Salah satu hal yang perlu di perhatikan adalah bagaimana antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan *outbound* dengan penuh semangat, hal ini tentu saja berdampak positif pada mahasiswa, kegiatan *outbound* ini di harapkan dapat menjadi salah satu aktivitas yang dapat menunjang peningkatan *soft skills* mahasiswa diluar proses pembelajaran formal. Selain itu, olahraga rekreasi juga memiliki prospek kerja yang baik untuk dikembangkan bagi mahasiswa sehingga menjadi salah satu kegiatan eksternal yang dapat dilakukan dan dikembangkan.

3.3. Penutupan dan Evaluasi Kegiatan

Setelah tahapan kegiatan pembukaan dan pelaksanaan kegiatan terlaksana dengan baik, dilakukan penutupan kegiatan yang berisi beberapa item kegiatan diantaranya yaitu pembagian hadiah/souvenir bagi kelompok yang berhasil menjadi kelompok-kelompok terbaik dalam pelaksanaan kegiatan *outbound*, selain daripada itu dilaksanakan pula evaluasi dari jenis-jenis permainan yang telah dilaksanakan dan kesesuaian terhadap indikator yang ingin dicapai pada pengabdian ini.

Gambar 5 Penutupan Pelaksanaan Kegiatan *Outbound*

Selain daripada gambaran pelaksanaan kegiatan diatas, dibawah ini terdapat hasil evaluasi yang telah dilakukan berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan. Berikut hasil evaluasinya:

Tabel 1 Evaluasi Games *Outbound*

No	Pertanyaan	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang	Kurang Sekali
1	Relevansi permainan terhadap tujuan kegiatan	30	8	2	-	-

2	Manfaat kegiatan <i>outbound</i> bagi Anda	31	8	1	-	-
3	Peralatan yang digunakan	7	31	2	-	-
4	Ketepatan waktu dalam permainan	6	22	12		
Presentase		46%	43%	11%	0	0

Pada tabel 1 merupakan evaluasi berdasarkan permainan *outbound* diatas ditemukan bahwa terdapat beberapa perbedaan hasil evaluasi yang telah dilakukan diantaranya yaitu:

1. 30 orang menjawab baik sekali pada relevansi permainan yang telah di mainkan terhadap tujuan kegiatan yang dilaksanakan, 8 orang menjawab baik, dan 2 orang menjawab cukup.
2. 31 orang menjawab baik sekali terhadap manfaat kegiatan *outbound* yang dilaksanakan bagi peserta, 8 orang menjawab baik, dan 1 orang menganggap bahwa kegiatan ini cukup memberi manfaat.
3. 31 orang beranggapan peralatan yang digunakan sesuai dengan tujuan kegiatan permainan yang telah dilakukan, 7 orang menjawab peralatan yang digunakan baik sekali, dan 2 orang menjawab peralatan yang telah digunakan berada pada kategori cukup.
4. 22 orang menjawab baik terhadap ketepatan waktu dalam setiap permainan, 6 orang menjawab baik sekali, dan 12 orang beranggapan cukup terkait ketepatan waktu dalam permainan.

Tabel 2 Relevansi Terhadap Instansi

No	Pertanyaan	Sesuai	Kurang Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah materi-materi pokok yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan harapan Anda ?	30	8	2
2	Apakah Permainan yang diberikan membantu Anda dalam bekerjasama?	32	7	1
Presentase		77%	19%	4%

Pada tabel 2 merupakan evaluasi berdasarkan relevansi terhadap tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil evaluasi didapatkan jawaban bahwa:

1. Sebanyak 30 orang beranggapan bahwa materi-materi pokok yang disampaikan dalam permainan *outbound* sesuai dengan kebutuhan dan harapannya, 8 orang berpendapat kurang sesuai, dan 2 orang menganggap kegiatan ini tidak sesuai.
2. Sebanyak 32 orang beranggapan bahwa jenis-jenis permainan yang diberikan membantu mereka dalam membangun kebersamaan dan kerjasama, 7 orang berpendapat kurang sesuai, dan 1 orang menganggap kegiatan ini tidak sesuai.

Berdasarkan hasil evaluasi dari masing-masing item tabel diatas dapat dilihat perbedaan manfaat dari setiap peserta dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* tersebut. Hal ini tentu saja menjadi evaluasi selanjutnya dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* lainnya.

Hasil evaluasi kegiatan *outbound*, terlihat bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan penilaian positif terhadap relevansi permainan, manfaat kegiatan, peralatan, maupun ketepatan waktu. Pada Tabel 1, 30 mahasiswa (75%) menilai relevansi permainan terhadap tujuan kegiatan “baik sekali” dan 8 mahasiswa (20%) menilai “baik”, menunjukkan bahwa aktivitas yang dirancang sesuai dengan indikator soft skills yang ingin dicapai. Selain itu, 31 mahasiswa (77,5%) menilai manfaat kegiatan “baik sekali”, hanya 1 orang (2,5%) yang menilai cukup. Hal ini menegaskan bahwa *outbound* berbasis olahraga rekreasi berhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta.

Dari segi peralatan permainan, 31 mahasiswa menilai “baik”, dan 7 mahasiswa menilai “baik sekali”. Hanya sebagian kecil yang menilai cukup, yang menunjukkan bahwa fasilitas yang disiapkan sudah memadai untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Sementara itu, pada aspek ketepatan waktu, 22 mahasiswa menilai “baik” dan 6 mahasiswa menilai “baik sekali”,

meskipun terdapat 12 mahasiswa yang menilai cukup, yang mengindikasikan perlunya pengelolaan waktu yang lebih optimal pada kegiatan selanjutnya.

Pada Tabel 2, mayoritas peserta (77%) menyatakan bahwa materi dan jenis permainan sesuai dengan kebutuhan mereka, dan 80% lebih menyebutkan bahwa kegiatan outbound membantu mereka dalam meningkatkan kerja sama. Data ini sejalan dengan tujuan utama PKM, yaitu mengembangkan *soft skills* mahasiswa dalam hal komunikasi, kepemimpinan, dan kerja sama tim. Dengan pengalaman langsung melalui permainan kolaboratif, mahasiswa mampu merefleksikan perannya masing-masing dalam tim, belajar mengambil keputusan, serta membangun kepercayaan diri.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa metode experiential learning melalui outbound berbasis olahraga rekreasi efektif dalam memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan interpersonal yang tidak selalu diperoleh dari pembelajaran formal di kelas. Antusiasme peserta yang tinggi juga menguatkan bahwa pendekatan berbasis aktivitas luar ruang lebih menyenangkan, aplikatif, dan mendorong terciptanya suasana belajar yang reflektif. Dengan demikian, kegiatan ini telah sesuai dengan tujuan PKM yaitu memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan *soft skills* mahasiswa, khususnya dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang menekankan pentingnya kemampuan komunikasi, kepemimpinan, kolaborasi, serta adaptasi dalam berbagai situasi. Temuan ini juga memperkuat relevansi bahwa outbound berbasis olahraga rekreasi dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran nonformal yang berkelanjutan dan potensial untuk direplikasi dalam berbagai konteks pendidikan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan dengan melibatkan mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar sebagai peserta utama. Melalui pendekatan metode *outbound* berbasis olahraga rekreasi, kegiatan ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna dalam mengembangkan *soft skills* mahasiswa, khususnya dalam hal komunikasi, kerja sama, dan kepemimpinan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta menilai kegiatan sangat relevan dan bermanfaat. Dari total 40 tanggapan, sebesar 77% peserta memberikan penilaian “Baik Sekali”, 19% “Baik”, dan hanya 4% yang memberikan penilaian “Cukup”, yang mencerminkan keberhasilan program dalam mencapai tujuannya. Tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa metode *outbound* dapat menjadi strategi alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran non-formal di perguruan tinggi.

Dengan demikian, kegiatan outbound berbasis olahraga rekreasi direkomendasikan sebagai salah satu bentuk intervensi pendidikan karakter dan *soft skills* yang dapat diintegrasikan dalam program pengembangan diri mahasiswa secara berkelanjutan. Diharapkan kegiatan ini dapat menginspirasi program serupa di lingkungan kampus maupun institusi lainnya. Secara keseluruhan, outbound berbasis olahraga rekreasi dapat menjadi strategi pembelajaran nonformal yang potensial untuk meningkatkan *soft skills* mahasiswa, serta direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam berbagai program pengembangan diri di perguruan tinggi.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, disarankan agar kegiatan *outbound* berbasis olahraga rekreasi ini dilaksanakan secara berkelanjutan dan menjadi bagian dari program pembinaan *soft skills* mahasiswa di lingkungan kampus. Untuk meningkatkan efektivitas, permainan yang digunakan sebaiknya terus dikembangkan secara inovatif dan disesuaikan dengan karakteristik peserta. Selain itu, kegiatan ini dapat diintegrasikan dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai bentuk pembelajaran berbasis pengalaman. Monitoring dan evaluasi lanjutan juga perlu dilakukan guna mengukur dampak jangka panjang kegiatan terhadap perkembangan keterampilan interpersonal mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada lembaga atau institusi yang telah memberi dukungan finansial dan memberikan kontribusi lainnya terhadap kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sugioko, T. P. Hidayat, M. Goretti, and Y. Putri, "Analisis Pengaruh Motivasi Organisasi dan Soft Skill Terhadap Kinerja Mahasiswa," Jul. 2017.
- [2] Arina *et al.*, "Training of Trainer Fasilitator Outbound Guna Menumbuhkan Basic Skills Generasi Muda," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, vol. 02, no. 4, 2022.
- [3] J. J. R. Mamentu, O. S. Nelwan, and G. M. Sendow, "PENGARUH SELF EFFICACY, SOFT SKILL, SELF ESTEEM DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KESIAPAN KERJA FRESH GRADUATE FEB UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, vol. 11, no. 3, 2023, doi: 10.35794/emba.v11i3.50712.
- [4] N. A. Setiawati, "Penerapan Metode Outbond Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembentukan Leadership," *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, vol. 3, no. 2, 2021, doi: 10.51178/jetl.v3i2.207.
- [5] E. Sepdanius and A. Chaeroni, "Evaluasi Pelaksanaan Outbound Training Oleh Provider Outbound di Sumatera Barat," *Angewandte Chemie International Edition*, 2021.
- [6] K. Ado Aran, "Model Pembelajaran Olahraga Rekreasi," *Jurnal Porkes*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.29408/porkes.v4i1.3439.
- [7] N. A. Wahyudi, "Peran perkembangan industri olahraga dan rekreasi dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan bagi generasi muda," *Prosiding SNIKU (Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA)*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [8] U. Desthiani and R. Suminar, "PENINGKATAN MOTIVASI DAN KOMPETENSI LATIHAN DASAR KEPEMIMPINAN MELALUI PENDEKATAN EDUTAINMENT DENGAN METODE OUTBOUND PADA MAHASISWA/I SEMESTER 1 DAN 2 PRODI SEKRETARI D-III TAHUN 2020 DI UNIVERSITAS PAMULANG," *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang*, vol. 7, no. 2, 2020, doi: 10.32493/skr.v7i2.7030.
- [9] S. K. A. A. S. Putra, "Motivasi Olahraga Rekreasi Pada Peserta TSOT Outbound," *Jurnal Kesehatan Olahraga.*, vol. 8, no. 2, 2020.
- [10] P. E. Arfanda, I. Aprilo, and N. F. Alamsyah, "Sarana Pengembangan Olahraga Rekreasi: Senam Aerobik Dangdut Berbasis Budaya Lokal Sulawesi Selatan," *Rekognisi Pendidikan, Olahraga, dan Kesehatan di Masa Endemi Covid-19*, 2022.