

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. *Interpersonal Skills*

Secara umum keterampilan *interpersonal* adalah kecakapan, kesanggupan dan kekuatan. *Skill* atau kemampuan dapat diukur berdasarkan kesanggupan, kecakapan dan kekuatan yang dimiliki setiap individu dalam melakukan berbagai kegiatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan atau kemampuan *interpersonal* merupakan kecakapan, kesanggupan, atau kekuatan yang dimiliki seseorang dalam menjalani kehidupan sosialnya baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Drs. Saifuddin Azwar MA yang dikutip oleh Risa Handini menjelaskan bahwa kemampuan atau kecerdasan *interpersonal* merupakan kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain.²

Howard Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan *interpersonal* adalah suatu kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, menjalin interaksi dan mempertahankan hubungan yang sudah mereka jalin.³

²Risa Handini, Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas IV SDN Kembaran Kulon I, (Yogyakarta: UNY, 2013), h.3

³*Ibid.*, h. 4

Dwi Siswoyo, dkk juga menjelaskan kemampuan *interpersonal* merupakan kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, kemampuan memimpin kelompok, mengorganisasi, menangani perselisihan antarteman, memperoleh simpati dari peserta didik yang lain, sehingga kecerdasan ini terkadang disebut kecerdasan sosial.⁴

Menurut Campbell et al, kecerdasan *interpersonal* berhubungan dengan keterampilan seseorang untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam suasana hati (*mood*), temperamen, motivasi, dan kemampuan serta kemampuan untuk menjaga hubungan dengan orang lain.⁵

Berdasarkan teori-teori diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *interpersonal* atau *interpersonal skill* merupakan kemampuan seseorang untuk membangun, mempertahankan dan mengatasi konflik dalam melakukan hubungan dengan saling memahami, perasaan, sikap atau perilaku dan merespon secara layak keinginan seseorang.

⁶Menurut Buhmester, dkk menyatakan bahwa dalam kemampuan *interpersonal* terdapat 5 aspek, yang terdiri dari:

1. Kemampuan berinisiatif; merupakan sebuah usaha untuk memulai atau memperluas interaksi dalam melakukan hubungan dengan orang lain

⁴*Ibid.*, h. 5

⁵ Ali Muhtadi, *Model Pembelajaran Interpersonal Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengelola Konflik.*, h. 3

⁶ Tridaya Kisni dan Hudaniah, *Psikologi Sosial*, (Malang: UMM Press, 2009), h. 120

maupun lingkungan sosial yang lebih besar.⁷ Menurut Buhemester dkk yang dikutip oleh Edwi Arief dalam jurnalnya yang berjudul *Komunikasi Interpersonal* mengatakan ada beberapa bentuk yang mencerminkan adanya kemampuan berinisiatif dalam hubungan *interpersonal*, yaitu, meminta atau mengusulkan kepada orang yang baru dikenal untuk bermain bersama, menemukan sesuatu yang menarik untuk dilakukan bersama dengan orang yang baru dikenal, melanjutkan percakapan, menunjukkan kesan pertama yang menyenangkan pada saat berkenalan, melanjutkan hubungan dengan kenalan baru dengan cara menelepon dan membuat janji untuk melakukan kegiatan bersama, dan memulai hubungan baru dengan sekumpulan orang yang belum dikenal secara lebih jauh.

2. Kemampuan bersikap terbuka (*self-disclosure*). Oleh Kartono dan Gulo dijelaskan bahwa *self-disclosure* merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang hingga dirinya dikenal oleh orang lain.⁸ Pendapat lain juga diungkapkan oleh Sears, dkk bahwa *self-disclosure* ini pasti dilakukan seseorang sebagai kegiatan untuk membagi perasaan dan informasi yang akrab dengan orang lain.⁹ Sedangkan menurut Wrightsman dan Daux, dalam pengungkapan diri ini, seseorang akan mengungkapkan informasi yang bersifat pribadi mengenai dirinya dan memberikan perhatian kepada

⁷<http://edwi.dosen.upnyk.ac.id> diakses pada tanggal 5 Oktober 2015 pukul 9.43 p.m

⁸Kartono K. Dan Gulo, *Kamus Psikologi* (Bandung, Pione Jaya, 1987), h. 120

⁹ David O. Sears, dkk., *Psikologi Sosial: Jilid I* (Jakarta, Erlangga), h. 83

orang lain, sebagai bentuk penghargaan yang akan memperluas kesempatan terjadinya *sharing*.¹⁰ Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa *self-disclosure* merupakan upaya seseorang untuk memberikan informasi yang bersifat pribadi tentang dirinya kepada orang lain yang bertujuan untuk memperkenalkan dirinya dan mendapatkan pendapat dari orang lain sehingga terjadinya *sharing*.

3. Kemampuan bersikap asertif. Dalam komunikasi *interpersonal* yang dilakukan seseorang dengan orang lain seringkali seseorang harus mengungkapkan ketidaksetujuannya atas berbagai hal atau peristiwa yang tidak sesuai dengan pengetahuan dan pikirannya. Ini berarti diperlukan sifat asertifitas dalam diri seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Nashori bahwa kemampuan bersikap asertif merupakan kemampuan untuk mengungkapkan perasaan atau pendapat secara jelas, dapat mempertahankan hak-haknya dengan tegas, meminta orang lain melakukan sesuatu dan menolak melakukan sesuatu hal yang tidak diinginkan tanpa melukai perasaan orang lain. Jelas, bahwa sikap asertif ini merupakan sikap dimana individu berhak menyatakan pendapat dirinya sendiri dan membantah pendapat orang lain tanpa melukai perasaan orang tersebut.

¹⁰ L.S. Wrightsman dan K. Daux, *socisl Psychology in 80's* (Monterey, Brooks/Cole Publishing Company, 1981), h. 157

4. Kemampuan memberikan dukungan emosional. Menurut Barker dan Lemle dalam Buhmester, dukungan emosional merupakan sikap dimana seseorang mampu menenangkan dan memberikan rasa nyaman kepada orang lain ketika orang tersebut dalam keadaan tertekan atau bermasalah.¹¹ Kemampuan ini timbul berkat adanya rasa empati dalam diri seseorang. Empati merupakan kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Dari penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan untuk memberikan dukungan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk menyikapi dan menghargai perasaan seseorang dengan mengekspresikan perhatian, kesabaran dan simpati seseorang kepada orang lain.
5. Kemampuan mengatasi konflik. Konflik merupakan situasi yang ditandai oleh adanya tindakan salah satu pihak yang menghalangi, menghambat atau mengganggu pihak lain.¹² Dalam suatu konflik, menurut Baron dan Byrne terjadi empat kemungkinan, yaitu memutuskan untuk mengakhiri hubungan, mengharapkan keadaan membaik dengan sendirinya, menunggu masalah lebih buruk, dan berusaha menyelesaikan masalah.¹³ Seseorang baru akan dapat dikatakan mampu mengatasi konflik yang terjadi dalam kehidupannya jika mampu melaksanakan hal

¹¹ D. Buhmester, dkk., *Five Domains of Interpersonal Competences in Peer Relationships*(Journal of Personality and Social Psychology, vol. 55, 1988), h. 993

¹² A. Supratiknya, *Komunikasi Antar Pribadi*(Yogyakarta, Kanisius, 1994), h. 72.

¹³ R.A. Baron dan Donn Byrne, *Social Psychology*(Boston, Allyn and Bacon, 2004), hal.106

yang terakhir yang disebutkan diatas. ¹⁴Menurut Ralf Dahrendorf dalam pengaturan konflik ada tiga bentuk tindakan yang dapat dilakukan seseorang, yaitu, konsiliasi, mediasi dan *arbitrasi*. Tindakan konsiliasi yaitu tindakan dimana sebuah konflik disalurkan dalam bentuk diskusi dan debat secara terbuka dan mendalam untuk mencapai kesepakatan tanpa ada pihak-pihak yang memonopoli atau memaksakan kehendak. Tindakan kedua yaitu mediasi, dalam tindakan ini, kedua belah pihak yang memiliki konflik mencari orang ketiga atau mediator sebagai penengah dan mediator bersifat tidak mengikat pada kedua belah pihak. Selanjutnya yaitu *arbitrasi*, dalam tindakan ini kedua belah pihak yang memiliki konflik saling memberikan jalan kepada pihak ketiga yang disebut arbirator yang dimana sifat arbirator tersebut mengikat kedua belah pihak yang memiliki konflik.

Diluar dari aspek-aspek kemampuan *interpersonal* yang dijelaskan diatas, Bonner juga menjelaskan dalam bukunya yang berjudul *Social Psychology* bahwa terdapat empat faktor pendukung lainnya yang mendorong seseorang untuk mengembangkan kemampuan interpersonalnya, yaitu: Faktor Imitasi, Faktor Identifikasi, Faktor Sugesti, dan Faktor Simpati.¹⁵

¹⁴Ali Muhtadi, *Model Pembelajaran Interpersonal untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengelola Konflik*, h. 8

¹⁵W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial* (Bandung, PT. Refika Aditama, 2004), h. 62

1) Faktor Imitasi

Imitasi adalah dorongan untuk meniru sesuatu yang ada pada orang lain. Imitasi muncul karena adanya minat, perhatian atas sikap mengagumi terhadap orang lain yang dianggap sesuai.

Dapat diartikan bahwa imitasi merupakan sikap mengidolakan seseorang terhadap orang lain yang dianggapnya patut dan pantas untuk dilakukan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2) Faktor Sugesti

Sugesti adalah rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan individu kepada individu lain. Sehingga orang diberi sugesti itu melaksanakan apa yang disugestikan tanpa sikap kritis dan rasional dari individu yang bersangkutan.

Soekanto dalam Tridayakisni dan Hudaniah, menyatakan bahwa proses sugesti dapat terjadi apabila individu yang memberikan pandangan tersebut adalah orang yang berwibawa atau karena sifatnya yang otoriter.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa sugesti merupakan sikap atau perilaku yang diberikan seseorang untuk mempengaruhi orang lain agar orang tersebut bersedia melakukan apa yang disarankan atau diperintahkan.

3) Faktor Identifikasi

Istilah identifikasi timbul dalam uraian Freud mengenai cara-cara seorang anak belajar norma-norma sosial dari orang tuanya.¹⁷ Hal tersebut

¹⁶ Tri Dayakisni dan Hudaniah, *Psikologi Sosial*, (Malang: UMM Press, 2009), h. 106

dimulai sejak umur 5 tahun. Dalam garis besarnya, anak itu belajar menyadari bahwa dalam kehidupan terdapat norma-norma dan peraturan-peraturan yang sebaiknya dipenuhi dan ia pun mempelajarinya dengan dua cara utama. Pertama, ia mempelajarinya karena didikan orang tuanya yang menghargai tingkah laku wajar yang memenuhi cita-cita tertentu dan menghukum tingkah laku yang melanggar norma-normanya. Kedua, identifikasi dilakukan orang kepada orang lain yang dianggapnya ideal dalam suatu segi, untuk memperoleh sistem norma, sikap, dan nilai yang dianggapnya ideal dan yang masih merupakan kekurangan pada dirinya.

Dengan demikian, identifikasi merupakan keinginan seseorang untuk sama dengan orang lain, baik dari segi perilaku, sikap maupun penampilan.

4) Faktor Simpati

Simpati dapat diartikan sebagai perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Simpati timbul tidak atas dasar akal sehat, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi.

Rasa Simpati ini dapat timbul secara tiba-tiba karena seseorang merasa tertarik pada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara tingkah laku menarik baginya.

¹⁷ *Op.cit.*, h. 72

2. *Outbound*

a. Pengertian *Outbound*

Dalam perkembangannya *outbound* banyak digemari oleh masyarakat padasaat ini. *Outbound* merupakan permainan yang didalamnya terdapat nilai-nilai edukatif. Pengertian *outbound*, ditinjau dari bentukan kata “*outbound*” dapat diartikan *out of boundary*, dapat diterjemahkan secara bebas sebagai “keluar dari lingkup, batas, atau kebiasaan”.¹⁸

Outbound merupakan kegiatan luar ruangan yang dilakukan untuk menyegarkan kembali pikiran yang mengalami kepenatan dalam melakukan kegiatan sehari-hari. *Outbound* dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Selain untuk menyegarkan pikiran, dewasa ini *outbound* sudah mulai banyak dilakukan oleh perusahaan-perusahaan dan instansi-instansi lain yang ingin meningkatkan kinerja Sumber Daya Manusia (SDM) mereka. Djamaludin Ancok mengatakan bahwa saat ini banyak lembaga pendidikan yang menerapkan metode *outbound* dalam proses pengajaran karena penggunaannya dinilai memberikan pengaruh yang positif terhadap kesuksesan belajar.¹⁹ Dalam kegiatan *outbound* permainan-permainannya di desain secara khusus agar permainan-permainan yang dilakukan dapat dilakukan dengan mudah namun memiliki nilai guna yang sangat tinggi.

¹⁸ Agustinus Susanta, *Outbound Profesional*, (Yogyakarta: ANDI Yogyakarta, 2010) h. 18

¹⁹ As'adi Muhammad, *The Power of Outbound Training* (Yogyakarta, Power Books, 2009), h. 29

Djamaludin Ancok juga mendefinisikan *outbound* sebagai kegiatan di alam terbuka (*outdoor*), *outbound* juga dapat memacu semangat belajar". *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang di dapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Bentuk kegiatan *outbound* berupa stimulasi kehidupan melalui permainan-permainan (*games*) yang kreatif, rekreatif, dan edukatif, baik secara individual maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.²⁰

Badiatul Muchlisin Asti mendefinisikan *outbound* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan penuh tantangan.²¹

b. Sejarah Outbound

Pendidikan melalui kegiatan di alam terbuka ini mulai dilakukan pada tahun 1821 dengan berdirinya Round Hill School. Pada tahun 1941, di Inggris kegiatan *outbound* mulai dijadikan sebagai metode pendidikan, lembaga pendidikan *outbound* pertama di dunia ini dibangun oleh seorang tokoh pendidik berkebangsaan Jerman bernama Dr. Kurt Hahn.²²

Pada 1933, Dr. Kurt Hahn melarikan diri ke Inggris karena berbeda pandangan politik dengan Hitler. Dengan bantuan Lawrence Holt, seorang pengusaha kapal niaga, ia mendirikan lembaga pendidikan *outbound* tersebut. Hahn memakai *outward bound* saat mendirikan sekolah yang terletak di Aberdovey, Wales.

²⁰Djamaludin Ancok, *Outbound Management Training* (Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2000), h. 3

²¹*Op.cit.*, h. 26-27

²² Yuli Wulandari, *Pengembangan Permainan Outbound Untuk Mendorong Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Paud Hidayatullah*, (Semarang : UNNES, 2013), h. 34

Kurt Hahn mendirikan sekolah di Aberdovey, Wales tahun 1941 bertujuan untuk melatih fisik dan mental para pelaut muda, terutama guna menghadapi ganasnya pelayaran di lautan Atlantik pada saat berkecamuknya Perang Dunia II. Pelatihan ini memakai kegiatan *mountaineering* (mendaki gunung) dan petualangan laut sebagai medianya. Kurt Hahn sendiri beranggapan bahwa kegiatan petualangan bukanlah semata-mata bertujuan menjadikan seseorang terampil bertualang, melainkan sebagai wahana berlatih anak-anak muda menuju kedewasaan.

Mengingat media, metode, dan pendekatan yang dipergunakan di *Outward Bound*, banyak ahli pendidikan yang mengklasifikasikan bentuk pelatihan ini sebagai *adventure education* atau *experiential learning*. Metode pelatihan ini kemudian berkembang dan mulai ditiru di banyak tempat, bahkan sampai akhirnya diperkenalkan di luar Inggris. Setidaknya, setelah era Perang Dunia II, Lembaga serupa dibangun diberbagai daerah Inggris, Eropa, Afrika, Asia dan Australia.

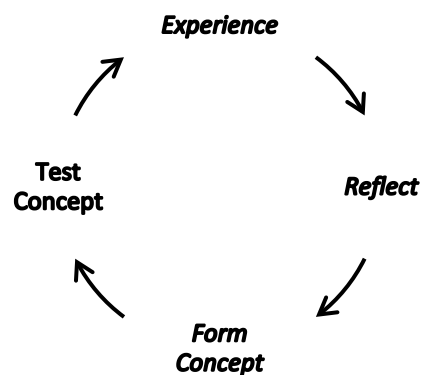
Di Indonesia, walau bukan berarti bahwa metode ini belum pernah diterapkan sebelumnya, namun metode ini diketahui baru masuk pada tahun 1990 dengan nama *Outward Bound* Indonesia (OBI). Saat ini, banyak lembaga pendidikan seperti ini didirikan dengan berbagai level profesionalisme dan kelengkapan program serta peralatan.²³

²³Badiatul Muchlisin Asti, *Fun Outbound Merancang Kegiatan Outbound yang Efektif*, (Yogyakarta:DIVA Press,2009), h.16

c. Metode Kegiatan *Outbound*

Banyak pakar pendidikan dan pelatihan yang mengajukan konsep tentang bagaimana sebuah proses belajar akan efektif. Metode yang diterapkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran melalui kegiatan *outbound* yaitu salah satunya merupakan pendapat yang dikemukakan oleh Boyett dan Boyett (1998) dalam Djamaludin Ancok, bahwa setiap proses belajar yang efektif memerlukan tahapan-tahapan berikut ini:

- 1) Pembentukan pengalaman (*Experience*)
- 2) Perenungan pengalaman (*Reflect*)
- 3) Pembentukan Konsep (*Form Concept*)
- 4) Pengujian Konsep (*Test Concept*)²⁴



Sumber : Djamaluddin Ancok, 2000

²⁴ Djamaludin Ancok, *Outbound Management Training*, (Yogyakarta: UII Press Yogyakarta, 2000), hh.6-7

d. Klasifikasi *Outbound*

Ditinjau dari sejarahnya, *outbound* sebenarnya adalah kegiatan pelatihan di alam terbuka yang memerlukan ketahanan sekaligus tantangan fisik yang besar. Di dalamnya, peserta menjalani petualangan (*adventure*) tidak hanya sekedar permainan (*game*) yang berat dan penuh resiko. Dalam *outbound*, peserta benar-benar dididik untuk menjadi manusia yang tangguh di dalam menghadapi kesulitan hidup.

Istilah *outbound* mengalami perluasan makna, menjadi tidak hanya untuk menunjukan suatu pelatihan di alam terbuka dengan petualangan yang berat, menantang, dan beresiko tinggi, tetapi juga untuk menunjuk suatu aktifitas permainan yang ringan dan beresiko kecil (*soft game*) yang diadakan di luar ruangan atau alam terbuka (*outdoor*).

Banyak praktisi *outbound* yang mengklasifikasikan atau membagi kegiatan *outbound* ke dalam dua kategori, yaitu *real outbound* dan *fun outbound*.²⁵ *Real outbound* menunjukpada kegiatan *outbound* yang memerlukan ketahanan dan tantangan fisik yang besar. Para peserta menjalani petualangan (*adventure*) yang mendebarkan dan kegiatan penuh tantangan, seperti *jungle survival*, mendaki gunung, arum jeram, panjat dinding atau tebing, atau kegiatan di area tali. *Real outbound* inilah yang dianggap sebagai kegiatan *outbound* yang sesungguhnya, sementara, *fun*

²⁵Fajar Aji Wibowo, *Persepsi Pengunjung Terhadap Aktivitas Outbound Umbul Sidomukti Di Kabupaten Semarang Tahun 2013*, (Semarang: UNNES, 2013), h. 22

outbound menunjuk pada kegiatan di alam terbuka yang tidak begitu banyak menekankan unsur fisik. Banyak yang menyebut *fun outbound* sebagai aktivitas semi *outbound*. Karena dianggap sebagai bukan kegiatan *outbound* yang sesungguhnya.

Dalam *fun outbound*, para peserta hanya terlibat dalam permainan-permainan ringan, tetapi sangat menyenangkan; beresiko kecil (*low impact*) atau beresiko sedang (*middle impact*), tetapi mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri, di antaranya untuk meningkatkan ketrampilan sosial seperti membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan, dan kemampuan kerja sama grup atau kelompok. Ini dikarenakan kegiatan tersebut terkait dengan : 1) Membuat perencanaan. 2) Mengatur strategi. 3) Pendelegasian/pembagian tugas serta. 4) Kejujuran dan tanggung jawab sosial.²⁶

Baik *real* dan *fun outbound* semua mengacu pada kegiatan *outbound* yang efektif, dalam pelaksanaannya semua kegiatan *outbound* yang direncanakan dan dilaksanakan dengan cara yang benar pada akhirnya akan memberikan efek yang baik untuk anggota yang melakukan. Pada dasarnya *real* dan *fun outbound* tertuju pada suatu tujuan yang sama, yaitu untuk menghilangkan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari. Dari hasil pembagian *outbound* dapat di kategorikan menjadi *fun outbound* dan *real outbound*.

²⁶ *Ibid.*, h.23

e. Tujuan Outbound

A. Esnoe Sanusi juga mengemukakan dalam bukunya yang berjudul *Low Impact Games* bahwa tujuan dari *outbound* bergantung pada lembaga atau instansi yang menyelenggarakannya, antara lain : 1) *Pre Test*, 2) Pelatihan manajemen, 3) Meningkatkan Kemampuan Sumber Daya Manusia, 4) Membangun Kerjasama, 5) Pengisi waktu luang, 6) Kegiatan Rekreasi, 7) Petualangan Kecil.²⁷

1) *Pre test*

Manfaat *outbound* sebagai tes awal maksudnya yaitu sebagai sebuah alat tes untuk mengetahui tingkat kemampuan dan pengetahuan seseorang sebelum diberikan tugas atau pelajaran yang tingkat kesulitannya lebih tinggi. Tes ini biasanya digunakan oleh beberapa instansi atau lembaga yang ingin merekrut karyawan atau anggota baru sebelum mereka ditempatkan di bidangnya masing-masing.

2) Pelatihan Manajemen

Manajemen merupakan metode, cara atau proses yang dirancang secara sistematis oleh setiap individu untuk mencapai sebuah target yang ingin dicapai. Maksimal atau tidaknya hasil yang dicapai seseorang dan sebuah instansi dalam mengejar targetnya sangat ditentukan oleh manajemen. Maka dari itu, banyak instansi-instansi khususnya perusahaan yang menggunakan metode *outbound* ini sebagai salah satu kegiatan yang efektif dalam melatih anggota mereka untuk mencari cara yang efektif dalam menyelesaikan masalah melalui permainan-permainan *outbound* dan juga

²⁷ A. Esnoe Sanoesi, *Low Impact Games* (Yogyakarta, Kanisius, 2010), hh.22-26

untuk melatih sejauh mana seorang individu itu mampu merancang secara sistematis cara yang efektif dan efisien dalam mencapai sebuah tujuan.

3) Meningkatkan Sumber Daya Manusia

“Cut Zahri Harun menjelaskan bahwa tinggi rendahnya kualitas sumber daya manusia antara lain ditandai dengan adanya unsur kreatifitas dan produktifitas yang direalisasikan dengan hasil kerja yang baik secara perorangan atau kelompok. Permasalahan ini akan dapat diatasi apabila sumber daya manusia mampu menampilkan hasil kerja produktif secara rasional dan memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan”²⁸

Jelas bahwa *outbound* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan sumber daya manusia karena didalam sebuah kegiatan *outbound* setiap individu dilatih untuk kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah melalui permainan-permainan *outbound*. Selain itu, *outbound* juga memiliki keberagaman dalam pemecahan masalah karena jenis permainan yang di lakukan beragam pula.

4) Kerjasama

Faktor penting yang menjadi penunjang berjalan atau tidaknya sebuah program kerja atau program kegiatan adalah kerjasama. Tanpa adanya kerjasama yang solid diantara para anggota organisasi atau instansi, program kerja maupun target yang ingin di capai tidak akan berjalan dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

²⁸ *Ibid.*, h. 24

Maka dari itu banyak instansi dan organisasi mempercayai bahwa *outbound* adalah sebuah kegiatan yang dapat membangun rasa solidaritas diantara anggota organisasi maupun instansi dengan baik. Karena dalam bermain dalam kegiatan *outbound* diperlukan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan permainan tersebut.

5) Pengisi Waktu Luang

Waktu luang adalah waktu dimana terbebasnya seorang individu dari pekerjaan sehari-hari. Di waktu ini banyak para pekerja melakukan rekreasi untuk menghilangkan kepenatan dalam bekerja setiap hari. *Outbound* merupakan salah satu kegiatan yang sering mereka gunakan untuk mengisi waktu luang ini karena *outbound* merupakan kegiatan permainan yang bisa dilakukan dimana pun, kapan pun dan oleh siapa pun yang bertujuan untuk menghilangkan kepenatan. Oleh sebab itu, tujuan dari *outbound* merupakan sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang.

6) Kegiatan Rekreasi

Tujuan dari kegiatan *outbound* adalah sebagai rekreasi. Yang dimaksud rekreasi yaitu kegiatan yang dilakukan di waktu luang secara sukarela yang bertujuan untuk me-*refresh* kembali pikiran akibat kepenatan dalam melakukan rutinitas sehari-hari.

Tepat jika *outbound* memiliki tujuan sebagai kegiatan untuk berekreasi. Karena dalam kegiatan *outbound* setiap individu akan ditunjukkan

pemandangan-pemandangan indah yang disajikan alam, baik di dataran rendah (pantai) maupun dataran tinggi (gunung).

7) Petualangan Kecil

Tujuan *outbound* sebagai petualangan kecil biasanya dilakukan di sekolah dasar dan TK. Disini anak-anak dilatih untuk mengambil keputusan secara berani dan tepat agar dapat menyelesaikan permainan. Contohnya dalam permainan *spider wap*, dalam permainan ini anak-anak akan dilatih berjalan di atas jaring yang dipasang dengan kemiringan kurang lebih 65-75°, anak-anak harus berjalan dari bawah ke atas dengan berpegangan tali dari jaring tersebut.

Ini membuktikan bahwa *outbound* adalah kegiatan yang dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan seseorang baik dalam bekerja, belajar, bekerjasama maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

3. Karakteristik Siswa SMP

Menurut Piaget, secara psikologis remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang lebih tua melainkan merasa sama atau paling tidak sejajar.²⁹

Desmita menjelaskan bahwa ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), antara lain:1) Terjadinya ketidak

²⁹ Mohammad Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja* (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2009), h. 9

seimbangan proporsi tinggi dan berat badan, 2) Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder, 3) Kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua, 4) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa, 5) Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan, 6) Reaksi dan ekspresi emosi masih labil, 7) Mulai mengembangkan standard dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia social, 8) Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.³⁰

Piaget juga berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas untuk eksperimentasi memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak, seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, di mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Hal ini juga disebut sebagai tahap operasi formal. Di mana remaja sudah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga menghubungkan ide-ide tersebut. Seorang remaja tidak saja mengorganisasikan apa yang dialami dan diamati, tetapi remaja mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga memunculkan suatu ide baru.³¹

³⁰www.eprints.uny.ac.id diakses pada tanggal 3 Desember 2014, Pukul 20.34 WIB

³¹www.repository.usu.ac.id diakses pada tanggal 27 Januari 2016 pukul 20.00 WIB

Seorang remaja tidak lagi terbatas pada hal-hal yang aktual, serta pengalaman yang benar-benar terjadi. Dengan mencapai tahap operasi formal remaja dapat berpikir dengan fleksibel dan kompleks. Seorang remaja mampu menemukan alternatif jawaban atau penjelasan tentang suatu hal. Berbeda dengan seorang anak yang baru mencapai tahap operasi konkret yang hanya mampu memikirkan satu penjelasan untuk suatu hal. Hal ini memungkinkan remaja berpikir secara hipotetis. Remaja sudah mampu memikirkan suatu situasi yang masih berupa rencana atau suatu bayangan. Remaja dapat memahami bahwa tindakan yang dilakukan pada saat ini dapat memiliki efek pada masa yang akan datang.

Dengan demikian, seorang remaja mampu memperkirakan konsekuensi dari tindakannya, termasuk adanya kemungkinan yang dapat mempengaruhi dirinya. Pada tahap ini, remaja juga sudah mulai mampu berspekulasi tentang sesuatu, dimana mereka sudah mulai membayangkan sesuatu yang diinginkan di masa depan. Perkembangan kognitif yang terjadi pada remaja juga dapat dilihat dari kemampuan seorang remaja untuk berpikir lebih logis. Remaja sudah mulai mempunyai pola berpikir sebagai peneliti, dimana mereka mampu membuat suatu perencanaan untuk mencapai suatu tujuan di masa depan.

B. Kerangka Berfikir

Interpersonal skill merupakan sebuah kemampuan yang meliputi kecakapan, kesanggupan dan kekuatan seseorang dalam melakukan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Seseorang yang memiliki kemampuan *interpersonal* yang baik tentu akan lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Untuk mengembangkan kemampuan interpersonalnya seseorang harus memiliki beberapa aspek, diantaranya, yaitu kemampuan untuk berinisiatif yakni seseorang harus berani mencari pengalaman baru dan memperbanyak teman, seseorang harus memiliki kemampuan bersikap terbuka atau *self-disclosure* dimana setiap individu mampu menceritakan informasi yang mendalam mengenai dirinya kepada orang lain untuk kemudian memperluas kesempatan *sharing*, selanjutnya seseorang harus memiliki kemampuan untuk bersikap asertif yaitu sikap yang menunjukkan keberanian seseorang untuk membantah pendapat orang lain yang tidak sesuai dengan keinginannya tanpa melukai perasaan orang lain, kemudian seseorang juga dituntut untuk memiliki kemampuan yang menunjukkan dukungan emosionalnya dengan memberikan rasa nyaman kepada orang lain, dan yang terakhir seseorang harus mampu mengatasi konflik yang terjadi di lingkungannya tanpa harus memutuskan hubungannya dengan orang lain,

membiarkan agar konflik dapat hilang dengan sendirinya dan tanpa harus menunggu sampai masalah yang terjadi menjadi lebih buruk.

C. Hipotesis Penelitian

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti menduga bahwa kegiatan *outbound* dapat mempengaruhi *interpersonal skill* siswa SMP PGRI Rawarengas.