

perang. Namun, pada perkembangan berikutnya, istilah *outbound* mengalami perluasan makna, menjadi tidak hanya untuk menunjuk suatu pelatihan di alam terbuka dengan petualangan yang berat, menantang dan berisiko tinggi, tetapi juga untuk menunjuk suatu aktivitas permainan yang ringan dan berisiko kecil (*soft game*) yang diadakan di luar ruangan atau alam terbuka (*outdoor*).

Berangkat dari sini, banyak praktisi *outbound* yang mengklasifikasikan atau membagi kegiatan *outbound* kedalam dua kategori, yaitu “*real outbound*” dan “*fun outbound*”. *Real outbound* menunjuk pada 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, arung jeram, panjat dinding dan tebing, atau kegiatan di arena tali. *Real outbound* inilah yang dianggap sebagai kegiatan *outbound* yang sesungguhnya.

Sementara *fun outbound* menunjuk pada kegiatan di alam terbuka yang tidak banyak menekankan unsur fisik. Banyak yang menyebut *fun outbound* sebagai aktivitas semi-*outbound*, karena ia dianggap sebagai bukan kegiatan *outbound* yang sesungguhnya. Dalam permainan (*game*) ringan, tetapi sangat menyenangkan; berisiko kecil (*low impact*) atau berisiko sedang (*middle impact*),

tetapi mengandung manfaat yang besar untuk pengembangan diri, diantaranya untuk meningkatkan keterampilan sosial seperti untuk membangun karakter, sifat-sifat kepemimpinan, dan kemampuan kerja sama grup atau kelompok. Ini dikarenakan kegiatan tersebut terkait dengan: membuat perencanaan, mengatur strategi, efisien waktu, pendelegasian atau pembagian tugas, serta kejujuran dan tanggung jawab sosial.

Real *outbound* memiliki manfaat lebih besar daripada *fun outbound*. Keduanya tetap memiliki manfaat yang besar seperti yang telah disampaikan tergantung sejauh mana kegiatan itu dirancang dengan baik, sehingga hasilnya menjadi efektif atau berdaya guna. Perbedaan keduanya, hanya terletak pada esensi dan kepuasan bagi mereka yang haus akan petualangan dan tantangan yang besar.

Inti dari permainan *outbound* terdapat banyak interpretasi tergantung fasilitator mengangkat tema apa yang akan diangkat menjadi topik utama, dalam hal ini karakter religius. Tugas fasilitator adalah menjelaskan intruksi dari permainan yang akan dilaksanakan. Selama proses pelaksanaan permainan berlangsung, fasilitator tetap menjaga keamanan peserta dengan berjaga disekitarnya. Setelah permainan berakhir fasilitator mengajak peserta membuat lingkaran dengan saling berpegangan satu sama lain, dan mengajak peserta

2. Pengertian Karakter Religius

Deskripsi religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleransi terhadap pelaksanaan agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Sedangkan indikator dari sub kompetensi kepribadian guru profesional, memiliki akhlak mulia dan dapat menjadi teladan tercermin dalam perilaku bertindak sesuai dengan religius (iman, taqwa, amal shaleh, jujur, ikhlas, dan suka menolong) serta memiliki perilaku yang dapat mempengaruhi siswa untuk taat menjalankan perintah agamanya.

Karakter religius ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman dan *degradai moral*, karena itu wajib bagi seorang guru mencetak generasi penerus guna menjadi contoh perilaku atas terlaksananya sikap dan perilaku religius bagi siswa. Dengan mengembangkan budaya sekolah dan budaya kelas menjunjung tinggi nilai-nilai religius seorang guru akan mudah memperkenalkan, membiasakan dan menanamkan *value* yang unggul dan mulia kepada siswa. Karena saat ini bukan IQ dan prestasi yang membuat SDM berdaya saing, handal dan tangguh namun juga nilai religius.

Karakter religius disini sama dengan akhlak karena disini dikaitkan dengan pendidikan islam. Dalam jurnal internasional, *The Journal of Moral Education*, nilai-nilai dalam ajaran islam pernah diangkat sebagai

