

**STUDI MENGENAI DAMPAK “HIGH ROPES GAME”
PADA PENINGKATAN ASPEK PERSONAL DAN
SOSIAL KOMPETENSI PADA REMAJA**
(Studi Penelitian Quasi-Eksperimen Tentang Pengaruh “*High Ropes Game*” Pada Peningkatan Aspek *Self Awareness, Self Regulation, Self Motivation, Social Awareness* dan *Social Skill* pada Siswa SMA Negeri 1 Sukabumi)

Oleh : Dadang M. Rizal ¹

ABSTRAK

Masalah remaja adalah masalah identitas diri masalah hubungan sosial serta masalah keterampilan sosial. Hubungan sosial yang baik serta keterampilan sosial yang baik dapat meningkatkan hubungan sosial berkualitas.

Dengan melakukan penelitian quasi eksperimen terhadap 14 orang remaja dengan menggunakan metode kuesioner, observasi dan interveiw, data yang diperoleh di uji statistik menggunakan uji beda sebelum (*pre test*) dan setelah (*post test*) pemberian perlakuan, hasil analisa data diperoleh fakta bahwa permainan tali tinggi signifikan memberikan dampak terhadap peningkatan aspek kompetensi personal (*self awareness, self regulation* dan *self motivation*) dan kompetensi sosial (*social awareness* dan *social skill*)

Berdasarkan analisa dampak yang paling tinggi dari pemberian perlakuan *high ropes game* pada aspek kompetensi personal adalah pada peningkatan *self regulation*, ditunjukkan dengan adanya peningkatan 42,9 % dari kategori cukup menjadi baik, kemudian *self awareness* dengan peningkatan 21,4 % dari kategori cukup menjadi baik dan *self motivation* dengan peningkatan 7,1 % dari kategori cukup menjadi baik.

Berdasarkan analisa data dampak yang paling tinggi dari pemberian perlakuan *high ropes game* pada aspek kompetensi sosial adalah pada peningkatan *social awareness*, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan 14,3 % dari kategori cukup menjadi baik, kemudian *social skill* dengan peningkatan 14,3% dari kategori cukup menjadi baik.

Kondisi yang menantang, beresiko dan melibatkan emosi pelakunya yang dihadirkan dalam bentuk permainan tali tinggi (*high ropes game*) dengan dukungan (*support*) dari lingkungan, teman, orang lain dan fasilitator, mampu memberi dampak positif bagi perkembangan diri (*personal*) dan perkembangan kemampuan individu dalam berinteraksi sosial pada remaja.

A. Latar Belakang

Perkembangan kehidupan remaja merupakan perkembangan masa pencarian identitas dan peran diri dalam lingkungan. Remaja merupakan generasi muda yang perlu persiapan dalam menghadapi berbagai permasalahan diri maupun permasalahan

dalam bermasyarakat dimasa depan. Menurut psikososial Erikson masa remaja (usia 12-20 th) adalah masa pada tahap identitas dan kebingungan peran. Masa remaja adalah masa mencari identitas serta masa kebingungan dalam menentukan peran diri saat ini serta dimasa depan. Dalam mempersiapkan masa dewasa, masa remaja merupakan masa

¹ Dadang M. Rizal adalah Comercial Development dan Instruktur Bina Wana Sarana Jakarta (PT BWS Jakarta)

transisi dalam perubahan secara fisik maupun mental, masa pubertas dan masa pencarian identitas diri serta masa mengerti perubahan (Larson & Richards, 1994 ; Steinberg, 1993 Hair, 1999; Harter, 1999; Keating, 1990). Dalam konteks psikologi pembentukan identitas merupakan tugas utama dalam perkembangan kepribadian yang diharapkan tercapai pada akhir masa remaja. Selama masa remaja kesadaran akan identitas menjadi kuat, karena pada masa itu adalah masa pencarian identitas serta masa pencarian definisi “siapakah saya?”, akan menjadi “siapakah saya?” dan menjadi “apakah saya?” dimasa yang akan datang (Desmita, 2005).

Perkembangan identitas pada masa remaja menjadi sangat penting, karena memberikan suatu landasan bagi perkembangan psikososial dan relasi interpersonal pada masa dewasa (Jones & Hartmann, 1994) dalam Desmita (2005). Masa remaja merupakan masa yang tepat untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam memelihara kualitas hubungan dengan orang lain (kemampuan sosial). Kemampuan sosial digambarkan sebagai “kemampuan untuk mencapai tujuan pribadi dalam berinteraksi sosial serta memelihara hubungan positif dengan orang lain dari waktu ke waktu dalam berbagai situasi dan kondisi” (K. H. Rubin & Rose-Krasnor, 1992). Remaja yang berhasil mencapai suatu identitas yang stabil akan memperoleh suatu pandangan yang jelas tentang dirinya, memahami perbedaan dan persamaannya dengan orang lain, menyadari kelebihan dan kekurangan diri, penuh percaya diri, tanggap terhadap berbagai situasi, mampu mengambil keputusan penting, mampu mengantisipasi tantangan masa depan, serta mengenal peran dalam masyarakat (Erikson 1989 dalam Desmita 2005).

Dalam upaya mengantar remaja untuk dapat memahami “siapa dirinya?” serta “seperti siapa dirinya?” dan “menjadi apa dirinya?” dimasa depan, dirancang alternatif kegiatan, pendidikan atau latihan yang mampu mengarah kepada jawaban diatas. Di beberapa negara telah berkembang program pendidikan dan pelatihan

yang dapat menjawab kebutuhan perkembangan di masa usia remaja adalah pendidikan dan pelatihan yang menggunakan aktivitas alam terbuka (*outdoor activity*) sebagai materi pendidikan dan pelatihan dalam pengembangan fisik dan mental bagi usia remaja. Program yang dibuat menghadirkan sebuah bentuk petualangan atau tantangan sebagai stimulus dalam merangsang perkembangan fisik maupun mental para pelakunya. Bentuk program pendidikannya berupa *adventure education* atau *challenge education*. Pendidikan ini dapat diartikan belajar atau mengambil makna dan nilai-nilai dari sebuah petualangan atau tantangan.

Satu materi yang bisa digunakan dalam program pelatihan ini adalah permainan tali tinggi dengan istilah “*high ropes games*” atau “*ropes course activity*”. Materi permainan tali tinggi secara fisik memiliki tingkat kesulitan, menantang dan memiliki resiko serta melibatkan emosi bagi yang melakukan.

Awal mulanya permainan tali tinggi “*high ropes games*” dilakukan dalam kegiatan militer, pada awal perang dunia ke II. *The British commando's* melakukan latihan ini untuk membangun para prajurit agar lebih mampu tahan terhadap tekanan (mental), bekerjasama dan solid dalam menghadapi situasi dan kondisi pertempuran, (Snow 1992). Pada tahun 1941 seorang berkebangsaan Jerman bernama *Kurt Hahn* bersama dua orang dari Inggris bernama *Jim Hogan* dan *Lawrence Hott*, mengadopsi aktivitas permainan tali tinggi dalam program yang bernama *Outward Bound*. Program ini diberikan pada beberapa sekolah di Inggris, program ini merancang pendidikan yang mengarah pada perkembangan individu dan kelompok, dengan penekanan pada program *individual challenge* dan *group problem solving initiatives*, dengan tujuan mengembangkan kemampuan bidang organisasi (*group development*) dan mengembangkan kemampuan diri (*personal development*). Pada tahun 1971 di Massachusetts berdiri *Project Adventure* dengan menggunakan metoda *experience education program* (program belajar dari pengalaman) diberikan pada anak

sekolah setingkat SMA, nama programnya adalah "*ropes and initiatives program*", dalam pelaksanaannya selain melakukan aktivitas para instruktur menekankan pada diskusi kelompok sebagai proses penggalian nilai-nilai yang didapat dari pengalaman tersebut, sebagai proses belajar dan terapi, pada tahun 1974 program ini menjadi program kurikulum di seluruh sekolah di Amerika. "*ropes and initiatives course*" menjadi terkenal tidak hanya dikembangkan atau diterapkan untuk anak-anak sekolah, namun dipakai pula oleh pelaku bisnis, perusahaan, departemen dan organisasi kesehatan mental dengan harapan para pelakunya mendapatkan manfaat dalam membangun kerjasama tim dan pengembangan kemampuan personal.

Di Indonesia sendiri program belajar dari petualangan (*adventure education*) dan belajar bertualang berkembang sejak tahun 1964, dengan berdirinya Wanadri sebuah lembaga pendidikan bagi anak muda dengan alam terbuka sebagai media pendidikan. Pendidikannya ditekankan pada pendidikan fisik dan mental melalui kegiatan petualangan di alam terbuka. Pada tahun 1990 program *Outward Bound* masuk ke Indonesia dengan nama *Outward Bound* Indonesia (OBI), program yang dipakai mengacu pada program standar *Outward Bound* di beberapa negara lainnya. Dalam program *Outward Bound* materi permainan tali tinggi menjadi satu materi yang diterapkan dalam program pelatihannya. Semenjak tahun 1990 sampai dengan 2006 program seperti ini berkembang di beberapa kota besar di Indonesia. Menurut data yang diperoleh peneliti dari PT. Binawana Sarana sebagai penyelenggara "*outbound / outdoor training* dan *adventure education*", menyebutkan di Indonesia penyelenggara pelatihan ini mencapai kurang lebih 190 penyelenggara.. Para penyelenggara memberi nama programnya dengan sebutan "*outbound / outdoor training* dan *adventure education*", yang pada inti materi permainan tali tinggi (*high ropes game*) menjadi bagian dari program yang diberikan.

Berdasarkan latar belakang munculnya *outbound / outdoor training* dan *adventure education* yang awal mulanya diterapkan pada sekolah-sekolah di Inggris serta anak-anak usia remaja (SMA) di Massachusetts. Perlu kiranya program tersebut, khususnya dalam pemberian materi tali tinggi (*high ropes game*) diterapkan dan dilihat dampaknya pada usia remaja (SMA) di Indonesia, dalam upaya menunjang perkembangan usia remaja.

Berdasarkan alasan tersebut peneliti memfokuskan penelitian mengenai dampak pemberian materi "*high ropes game*" terhadap peningkatan kompetensi personal (*self*) dan kompetensi sosial (*social*) pada usia remaja (SMA)

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang perlu diteliti diantaranya :

1. Bagaimana aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak terhadap peningkatan aspek kompetensi personal (*self awareness, self regulation* dan *self motivation*).
2. Bagaimana aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak terhadap peningkatan aspek kompetensi sosial (*social awareness* dan *social skill*).

C. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian adalah memperoleh pengetahuan tentang dampak pemberian materi permainan tali tinggi (*high ropes game*) pada program "*outbound / outdoor training*" terhadap meningkatkan aspek kompetensi personal dan sosial pada remaja.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dampak pemberian materi permainan tali tinggi (*high ropes game*) terhadap kompetensi personal dan sosial bagi remaja.

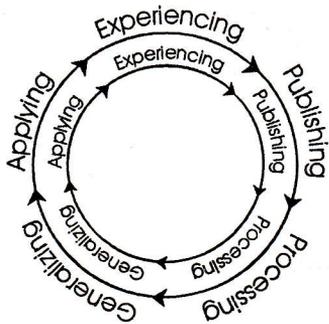
D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian dapat digunakan bagi pengembangan disiplin ilmu psikologi sosial,

pengembangan ilmu psikologi perkembangan serta psikologi pendidikan, hubungannya dengan perkembangan usia remaja (SMA).

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode belajar dari pengalaman *An Experiential Model* J.W. Pfeiffer and J.E. Jones (1975)



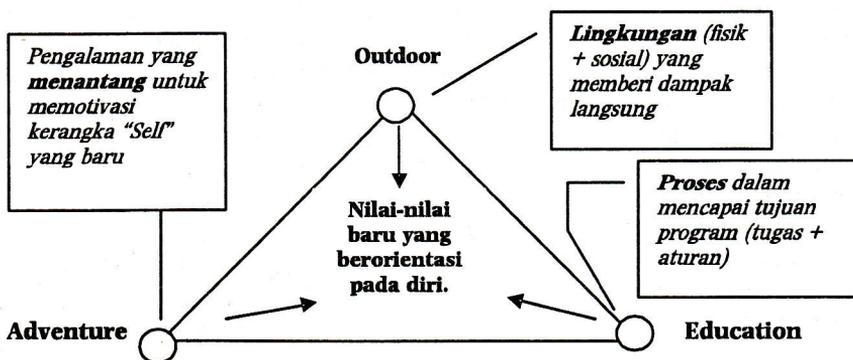
Belajar dari petualangan *Adventure Education Theory* Hattie, et al, 1997,

Hattie dkk (1997) menyepakati menghadirkan permainan tali tinggi (*high ropes game*) dalam penerapan program *outbound / outdoor* dan *adventure education* harus memiliki syarat diantaranya : memberikan pengalaman langsung, memiliki tingkat kesulitan sebagai acuan, memiliki lingkungan atau peralatan yang mendukung serta adanya umpan balik dari kelompok dan fasilitator sebagai evaluasi atau terapi dan masukan kepada peserta dalam setiap aktivitas

Batasan dalam belajar dari petualangan *The territory of adventure education* David Hopkins and Roger Putnam,(1993).

Kompetensi personal dan sosial dalam aktivitas *outbound / outdoor training* dan *adventure education*, sasaran program *adventure education* Rohnke (1984) dalam Cowley (1999).

1. *Personal development* : pengembangan diri dalam hal meningkatkan " *learner's self awareness*" mengidentifikasi batas diri dan peran diri dalam kelompok, dengan mencoba suatu rangkaian aktivitas yang memiliki tekanan dan resiko secara fisik yang melibatkan emosional, saat melakukan aktivitas tersebut dukungan kelompok menentukan keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan, sebagai proses yang memiliki nilai yang mungkin dapat dikembangkan secara individu.
2. *Interpersonal development*: Pengembangan hubungan antar pribadi dengan memberikan tugas yang menantang sebagai komitmen, dan permasalahan yang harus diselesaikan, mampu memperluas kemampuan belajar secara terbuka dan efektif dalam berkomunikasi serta memberikan respon terhadap orang lain. Dimana keberhasilan dalam menyelesaikan tugas yang menantang merupakan suatu upaya individu yang tidak terlepas dari dukungan kelompok (lingkungan).
3. *Physical development*: pengembangan fisik lebih kepada keterampilan fisik serta pengembangan kepedulian diri terhadap keselamatan dan keamanan diri dalam melakukan aktivitas yang memiliki resiko



fisik, potensi bahaya secara fisik menuntut kelompok (lingkungan) untuk lebih peduli terhadap keselamatan orang lain.

4. *Development of responsible play*: Mengembangkan tanggung jawab dalam upaya membangun kerjasama tim, belajar berorganisasi, berkomunikasi, belajar mau menerima dan secara konstruktif mengembangkan inisiatif dalam berperan aktif pada kelompok untuk mencapai tujuan. Sasaran dari aktivitas ini adalah belajar bertanggungjawab atas situasi yang terjadi saat proses aktivitas dilakukan. Belajar bertanggungjawab atas keberhasilan, kegagalan, ketakutan dan keseriusan dalam menyelesaikan tugas.

Permainan tali tinggi (*ropes course*), James Neill (2004) dan Snow (1992).

James Neill (2004) mengatakan aktivitas permainan tali tinggi cenderung menghadapkan seseorang pada suatu tantangan. Dalam menghadapi aktivitas tersebut seseorang perlu pengendalian emosi, kepercayaan diri dan berani dalam mengambil resiko. Secara kelompok / sosial, situasi yang menantang dengan menghadirkan permainan tali tinggi adalah sebuah aktivitas yang memerlukan dukungan dari orang lain (kelompok) dan Snow (1992) permainan tali tinggi (*high ropes game*) adalah suatu rangkaian tantangan individu dalam pemecahan masalah kelompok yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kerjasama tim serta kepercayaan diri.

James Neill (2004) merumuskan bahwa $Growth = Challenge + Support$. Berdasarkan rumus tersebut program pelatihan *outbound / outdoor* dan *adventure education* menghadirkan simulasi-simulasi yang menantang (*challenge*) dengan dukungan / *support* dari lingkungan (fasilitator, teman, lokasi dan peralatan penunjang) sebagai upaya dalam merangsang perkembangan diri peserta pelatihan. Satu bentuk simulasi yang menghadirkan tantangan dalam program pelatihan *outbound / outdoor* dan *adventure education* adalah permainan tali tinggi (*high ropes game*).

a. **Kompetensi Personal**

Aspek kompetensi personal yang diukur dalam penelitian ini terdiri dari *self awareness*, *self regulation* dan *self motivation*

a. **Self-Awareness.**

Self Awareness (kesadaran diri) mencakup *Emotional Awareness*, *Accurate Self-Assessment*, dan *Self-Confidence*. (Daniel Goleman, 1998).

b. **Self-Regulation**

Self Regulation (pengaturan diri) dalam hal ini mencakup *self control* dan *adaptability* (Daniel Goleman, 1998).

c. **Self-Motivation.**

Self motivation (motivasi diri) dalam hal ini mencakup *achievement drive*, *initiative* dan *optimism* (Daniel Goleman, 1998).

b. **Kompetensi Sosial.**

Kompetensi sosial yang diukur dalam penelitian ini terdiri dari *social awareness* dan *social skill*.

a. **Social Awareness.**

Social Awareness (kesadaran sosial) dalam hal ini mencakup *empathy* dan *service, helping orientation* (Daniel Goleman, 1998).

b. **Social Skills.**

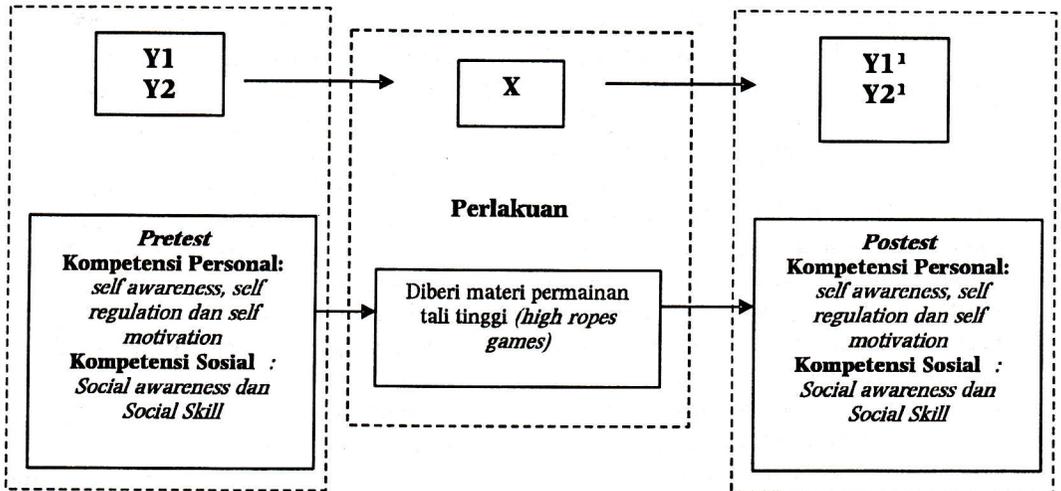
Social Skill (keterampilan sosial) dalam hal ini mencakup *communication, collaboration and cooperation* dan *leadership*. (Daniel Goleman, 1998).

F. **Obyek penelitian**

Obyek penelitian adalah remaja yang diwakili oleh siswa SMA Negeri 1 Cisaat - Sukabumi), sebanyak 30 orang terdiri dari 16 orang sebagai sampling uji coba alat ukur dan 14 orang sebagai sampling penelitian

G. **Teknik analisa**

Teknik analisa dan rancangan penelitian dengan menggunakan uji beda sebelum dan setelah diberi perlakuan.



H. Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian menggunakan kuesioner tertutup dan terbuka dilengkapi dengan interview atau wawancara serta observasi, dilakukan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

I. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisa dampak yang paling tinggi dari pemberian perlakuan *high ropes game* pada aspek kompetensi personal adalah pada peningkatan *self regulation*, ditunjukkan dengan adanya peningkatan 42,9% dari kategori cukup menjadi baik, kemudian *self awareness* dengan peningkatan 21,4% dari kategori cukup menjadi baik dan *self motivation* dengan peningkatan 7,1 % dari kategori cukup menjadi baik.

Berdasarkan analisa data dampak yang paling tinggi dari pemberian perlakuan *high ropes game* pada aspek kompetensi sosial adalah pada peningkatan *social awareness*, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan 14,3 % dari kategori cukup menjadi baik, kemudian *social skill* dengan peningkatan 14,3% dari kategori cukup menjadi baik.

J. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data yang telah dilakukan, hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan :

- 1). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan kompetensi personal pada remaja.
- 2). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan *self awareness* pada remaja
- 3). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan *self regulation* pada remaja
- 4). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan *self motivation* pada remaja.
- 5). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan kemampuan berhubungan dengan orang lain (kompetensi sosial) pada remaja.
- 6). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan *social awareness* pada remaja.
- 7). Pemberian perlakuan dengan aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) memberi dampak pada peningkatan *social skill* pada remaja.
- 8). Dampak yang paling tinggi dari pemberian perlakuan *high ropes game* pada aspek

kompetensi personal pada remaja adalah pada peningkatan *self regulation*, kemudian *self awareness* dan *self motivation*.

- 9). Dampak yang paling tinggi dari pemberian perlakuan *high ropes game* pada aspek kompetensi sosial pada remaja adalah pada peningkatan *social awareness* dan kemudian *social skill*.
- 10). Makna dari pemberian perlakuan berupa aktivitas permainan tali tinggi (*high ropes game*) yang telah dirancang dengan tingkat kesulitan yang meningkat dengan tiga lintasan (*incline, elvis walk* dan *pamper pole*) dan menggunakan alur atau tahapan kesulitan yang terus meningkat serta dalam proses pelaksanaannya menggunakan metoda belajar dari pengalaman, dapat memberi dampak nyata terhadap peningkatan aspek kompetensi personal (*self awareness, self regulation* dan *self motivation*) dan aspek kompetensi sosial (*social awareness* dan *social skill*) pada remaja.
- 11). Kondisi yang menantang dan beresiko yang dihadirkan dalam bentuk permainan tali tinggi (*high ropes game*) dengan dukungan (*support*) dari lingkungan, teman, orang lain dan fasilitator, mampu memberi dampak bagi perkembangan diri (personal) dan perkembangan individu dalam berinteraksi sosial, dalam arti lain menghadirkan stimulus yang memberikan kesempatan untuk merasakan keberhasilan dan kesuksesan diantara ketakutan akan sebuah kegagalan atau kerugian (menantang dan resiko) dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pelakunya perlu adanya dukungan (*support*) dari lingkungan.
- 12). Dalam pemberian materi yang menghadirkan tantangan sebagai suatu stimulus dalam mencapai tujuan pendidikan, perlu memperhatikan beberapa hal diantaranya : Program yang dirancang harus memiliki alur atau tahapan yang mengantar peserta dalam mencapai tujuan

program (memiliki tingkat kesulitan sebagai acuan), perlu dukungan lingkungan, peralatan standar keselamatan dan keamanan serta adanya proses "*debriefing*" pembahasan, umpan balik atau evaluasi dari peserta dan pembawa materi (fasilitator)

K. Daftar pustaka

- Adi Rianto, 2004, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, Jakarta : Granit.
- Ancok, Djamaludin, 2002, *Outbound Management Training, Aplikasi Ilmu Perilaku dan pengembangan SDM*, Pusat Outbound H-Read universitas Ilman Indonesia.
- A.L. Edwards, 1957, *Technique of Attitude Scale Construction*, New Jersey : Englewood Cliffs.
- David Hopkins and Roger Putman 1993. *Personal Growth Through Adventure*, London : David Fulton Publisher
- Desmita, 2005, *Psikologi Perkembangan*, pengantar S. Mar'at, Bandung : PT. Rosda Karya,.
- D. T. Campbell and J.C. Stanley 1966, *Experimental and Quasi-Experimental for Research*, Nortern University and Jhons Hopkins University
- Dr Andrew Martin _____, *Adding Value to the Outward Bound Educational Process* Department of Management, Palmerston North, New Zealand Massey University.
- Harub Al Rasyid. 1994, *Statistik Sosial*.Bandung, Program Pascasarjana Universitas Padjadjaran.
- Harrison Snow. 1992, *The Power of Team Building Using Rope Technique*. California : Preiffer & Company San Diego,
- J. Schoel, D. Prouty, P. Radcliffe 1988, *Island of Healing, A Guide Adventure Based Counseling*, New Hampshire : University of New Hampshire Durham.
- James Neill, 2004, *Theory & Research on High ropes, History of High ropes, What is a Ropes Challenge Course?, What is a High Ropes Challenge Course ?, Growth =*

- Challenge + Support*. http://www.ropecourse.com/ropes_history.html
- J. William Preiffer and Jhon E. Jones 1975, *Reference guide to handbooks and Annals*, California : University Associates Publishers and Consultants.
- Karl Rohnke , 1989. *Cowstails and Cobras II- A Guide to Games, Initiatives, High ropes & Adventure Curriculum*, Project Adventure
- Karl Rohnke, 1984. *Silver Bullets- A Guide to Games, Initiatives, Adventure Games & Trust Activities*, Project Adventure
- Karl Rohnke, 1977. *Cowstails & Cobras - A Guide to high ropes, Initiatives Games & other Adventure Activities*, Project Adventure
- Maurice E Flurie. *Participant Feelings and Views Of Adventure Programs*, Duquesne University. http://www.education.duq.edu/currentStudents/pdf/R_Flurie_Fall.pdf
- Neil Cowley, 1999. *Challenge Course Manual* ,Christian Camps Inc, DBA Deerfoot Lodge.
- Paul Saunders, *Sport Adventure & The-Adventure Based Challenge Program*, <http://www.aic.gov.au/publications/youth-crime/saunders.pdf>.
- T. Winarsunu, 2002, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Tracy Allison Hans 2000. *A Meta-Analysis of the Effects of Adventure Programming on Locus of Control*, Journal of Contemporary Psychotherapy
- Tracy Allison Hans 2000, *Emotional Competence Inventory* - University Edition of UIUC.htm