

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap warga negara Indonesia memiliki hak pendidikan sebagaimana telah dijamin dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat Pendidikan.” Sejarah pendidikan Indonesia pun kini telah jauh berkembang dari masa ke masa, mulai dari peningkatan akses, alokasi anggaran, hingga modernisasi kurikulum. Pembaharuan kurikulum atau modernisasi kurikulum mengintegrasikan berbagai pendekatan dalam proses belajar – mengajar baik itu di dalam (*indoor*) ataupun diluar (*outdoor*) kelas. Pembelajaran pada umumnya dilakukan di dalam kelas (*indoor*) untuk melatih penguasaan teori atau diskusi berbasis proyek (Azua'i et al., 2025). Sementara itu untuk membangun karakter siswa diperlukan adanya pembelajaran diluar kelas (*outdoor*) (Zulfriman et al., 2024).

Kegiatan *outdoor* ini bisa meliputi berbagai aktivitas seperti *study tour*, berkemah, maupun *outbound*. Dalam pelaksanaannya, *outbound* merupakan kegiatan *outdoor* yang berfokus pada pengembangan diri baik secara individu ataupun kelompok melalui berbagai aktivitas interaktif yang bersifat mendidik dan melatih keterampilan (Mateer et al., 2022; Zahroh, 2017). Sementara itu Susanta berpendapat bahwa kegiatan *outbound* merupakan kegiatan di alam terbuka, memacu semangat belajar, dan merupakan sarana menambah wawasan pengetahuan yang dapat dari serangkaian pengalaman pertualangan, sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang.

Pelaksana *outbound* melibatkan beberapa pihak, di antaranya peserta, fasilitator, dan tim pendukung. Peserta merupakan individu ataupun kelompok yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan *outbound*. Fasilitator memiliki peran dalam memandu jalannya kegiatan serta tim pendukung memastikan kelancaran dan keselamatan selama kegiatan berlangsung (Thomas, 2010). Meskipun popularitasnya meningkat, terdapat variasi dalam cara orang memahami dan mengartikan *outbound*, termasuk di kalangan peserta, fasilitator, dan pihak terkait lainnya. Pengalaman dan pandangan individu terhadap *outbound* dipengaruhi oleh

berbagai faktor, seperti latar belakang budaya, pengalaman sebelumnya, dan tujuan partisipasi.

Dalam perkembangannya, *outbound* telah menjadi kegiatan yang semakin populer dan diterima oleh berbagai kalangan, baik itu dalam konteks Pendidikan ataupun pengembangan sumber daya manusia dan rekreasi. Kegiatan ini melibatkan serangkaian aktivitas di luar ruangan yang didesain untuk mengembangkan keterampilan personal, kerjasama tim, serta membangun hubungan antar peserta. Di Indonesia, *outbound* telah menjadi pilihan yang diminati untuk berbagai keperluan, mulai dari pelatihan karyawan hingga pembelajaran di sekolah (Bakar et al., 2022; Ivonesti et al., 2020). *Outbound* memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif, dimana peserta terlibat dalam tantangan fisik, permainan kelompok, dan refleksi diri (Yildiz, 2022).

Karena itu, penelitian tentang pemaknaan outbound menjadi penting untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana peserta dan pihak terkait menginterpretasikan pengalaman outbound mereka. Dengan pemahaman ini, dapat diperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang manfaat, tantangan, dan potensi pengembangan outbound dalam konteks pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia. Sedangkan menurut Badiatul Muchlisin dalam (Zuhdiyah, 2022) mengatakan bahwa manfaat dari *outbound* seperti berikut ini :

1. Komunikasi efektif (*effective communication*) ; adalah pertukaran informasi, ide, perasaan yang menghasilkan perubahan sikap sehingga terjalin sebuah hubungan baik antara pemberi pesan dan penerima pesan.
2. Pengembangan tim (*team building*) ; adalah aktivitas yang digunakan untuk meningkatkan hubungan sosial dengan mendefinisikan peran masing-masing individu dalam suatu tim yaitu dengan melakukan kolaborasi dari berbagai tugas.
3. Pemecahan Masalah (*problem solving*) ; adalah usaha mencari penjelasan dan jawaban dari setiap masalah yang dihadapi.
4. Kepercayaan Diri (*Self confidence*) ; ekspektasi kepada pencapaian yang mampu dilakukan seseorang berdasarkan evaluasi atas kemampuan dan

performanya terdahulu. Ketika kita yakin pada kemampuan diri, maka cenderung semakin termotivasi mencapai tujuan dan memiliki motivasi yang lebih tinggi.

5. Kepemimpinan (Leadership) ; adalah keterampilan praktis yang mencakup kemampuan seseorang atau sebuah organisasi untuk “memimpin” atau membimbing orang lain, tim, atau seluruh organisasi.
6. Kerja sama (*Sinergi*)
7. Permainan yang menghibur dan menyenangkan (*fun games*)
8. Konsentrasi / fokus (*concentration*)
9. Kejujuran / Sportivitas

Berdasarkan penjabaran mengenai manfaat *outbound* berdasarkan ahli tersebut, penulis ingin lebih mengedukasi salah satu masalah umum yang sering dihadapi, yaitu kurangnya pemahaman atau kesadaran tentang tujuan dan manfaat sebenarnya dari kegiatan *outbound*. Beberapa individu mungkin hanya melihat *outbound* sebagai sekadar kegiatan rekreasi tanpa sepenuhnya memahami potensinya sebagai alat yang kuat untuk pengembangan diri. Tak hanya itu, kendala-kendala logistik seperti lokasi, fasilitas, dan biaya juga bisa menjadi penghalang dalam pelaksanaan program *outbound*. Terutama bagi organisasi atau institusi dengan anggaran terbatas, mengatur kegiatan *outbound* yang efektif dan berkualitas bisa menjadi tantangan tersendiri.

Selain kendala teknis yang lebih menitikberatkan pada fasilitator, hal yang tidak kalah pentingnya dalam menentukan keberhasilan pelaksanaan *outbound* adalah persepsi dan minat peserta. Perbedaan persepsi para peserta dalam pelaksanaan *outbound* ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang melatarbelakanginya. Beberapa hal yang termasuk dalam latar belakang ini melingkupi pendidikan, budaya, usia, dan pengalaman. Dalam faktor pendidikan, poin ini mempengaruhi bagaimana kinerja fasilitator dalam berkomunikasi dengan peserta. Pola komunikasi yang disampaikan pun menyesuaikan dengan tingkat pendidikan peserta. Contohnya pada peserta *outbound* yang jenjang pendidikannya masih *Playgroup* (TK), tentu pendekatan yang dilakukan akan berbeda dengan peserta yang jenjang pendidikannya sudah SMA. Hal ini juga berpengaruh terhadap jenis *game* yang dipilih karna harus menyesuaikan minat

dan *value* yang didapat saat melakukan aktivitas *outbound*. Faktor pendidikan ini juga berbanding lurus dengan usia peserta. Semakin muda usia peserta *outbound*, maka semakin sederhana juga komunikasi ataupun *game* yang diberikan, begitu juga sebaliknya. Peserta dengan pendidikan lebih tinggi dan usia yang lebih dewasa, maka pola komunikasi dan *game* yang diberikan oleh fasilitator akan lebih rumit.

Faktor lainnya yaitu latar belakang budaya. Budaya tim, organisasi, dan lingkungan peserta dapat mempengaruhi bagaimana mereka merespon aktivitas yang dilakukan. Beberapa budaya bisa jadi lebih menekankan kerja sama tim dan kekompakan, sementara budaya lain lebih mementingkan individualisme dan kompetisi. Pengalaman peserta juga berdampak pada persepsi peserta *outbound*. Peserta yang pernah mengikuti *outbound* sebelumnya memiliki persepsi yang lebih jelas tentang aktivitas yang dilakukan dan cara berpartisipasi secara aktif. Sementara peserta yang baru pertama kali mengikuti *outbound* bisa jadi merasa bingung serta cemas selama aktivitas berlangsung.

Selain latar belakang peserta yang mempengaruhi perbedaan persepsi, ada beberapa faktor lain seperti tujuan dan ketahanan fisik. Tujuan pribadi peserta dalam mengikuti *outbound* juga bermacam. Ada peserta yang ingin meningkatkan kemampuan *leadership* (kepemimpinan) sementara peserta lainnya ingin meningkatkan kemampuan berkomunikasi melalui kerjasama tim. Peserta yang memiliki tujuan dengan jelas juga harus diimbangi dengan kemampuan fisik yang mendukung. Aktivitas *outbound* yang dilakukan diluar ruangan dengan beragam permainan melibatkan ketahanan fisik yang diperlukan untuk menunjang tercapainya tujuan peserta.

Tak hanya hambatan yang berasal dari peserta seperti yang telah dijelaskan diatas, terdapat pula kendala-kendala logistik seperti lokasi, fasilitas, dan biaya yang bisa menjadi penghalang dalam pelaksanaan program *outbound*. Terutama bagi organisasi atau institusi dengan anggaran terbatas, mengatur kegiatan *outbound* yang efektif dan berkualitas bisa menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penelitian mengenai hambatan dalam pelaksanaan *outbound* menjadi penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan implementasi program tersebut. Dengan memahami hambatan-hambatan tersebut,

para pemangku kepentingan dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan efektivitas dan keberlanjutan kegiatan outbound di berbagai situasi.

Gesha Adventure merupakan kelompok *outbond* yang dikelola oleh mahasiswa semester 7 untuk memenuhi nilai proyek independen. Dinamakan *Gesha Adventure* yang berarti *gesha* adalah “kekuatan” dalam Bahasa Jerman, sementara “*adventure*” karena dikaitkan dengan pencarian makna, kebebasan, dan *self improvement*. Diharapkan peserta yang mengikuti kegiatan *outbound* dapat merasakan perjalanan untuk mengenal diri sendiri dan menemukan keberanian dalam menghadapi tantangan melalui permainan yang dilakukan. Proyek ini berlangsung selama 6 bulan, dengan masing – masing 3 bulan penjaringan peserta dan 3 bulan pelaksanaan kegiatan *outbound*. Penjaringan peserta yang dilakukan oleh tim, berfokus pada pendidikan anak dalam rentang usia 5 – 10 tahun. Di wilayah Jember dan sekitarnya, pelaksanaan *outbound* sendiri belum terlalu dikenal secara luas, oleh sebab itu hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi tim untuk melakukan pengenalan.

Dalam melakukan promosi *Gesha Adventure* menggunakan beberapa cara baik secara *online* ataupun *offline*. Promosi *online* melalui sosial media dilakukan oleh tim dengan beberapa *platform* yaitu Instagram dengan akun @gesha.adventure sedangkan TikTok dengan akun @geshaproject. Akun *official* dari *Gesha Adventure* ini memuat informasi tentang pelayanan jasa dan dokumentasi kegiatan *outbound*.

Pemasaran secara *offline* pun dilakukan dengan cara *canvassing* atau menawarkan jasa secara langsung kepada pihak yang bersangkutan. Tim *Gesha Adventure* mengunjungi sekolah – sekolah dengan rentang usia 5 – 10 tahun di wilayah Jember. Kedua promosi yang dilakukan berhasil menarik beberapa sekolah untuk menggunakan jasa dari *Gesha Adventure*, bahkan melalui promosi online, tim kami berhasil mendapatkan peserta dari luar kota Jember.

Berdasarkan proyek yang dilakukan oleh *Gesha Adventure*, penulis bertujuan untuk secara komprehensif mengeksplorasi faktor-faktor yang menghambat pelaksanaan program *outbound* dan memberikan rekomendasi untuk mengatasi tantangan tersebut. Dilatarbelakangi oleh tujuan pengembangan kualitas sumberdaya manusia bagi setiap organisasi dan perusahaan guna

mencapai visi dan misinya, dan di dukung dengan keahlian yang kami miliki untuk menyusun dan menyelenggarakan acara, maka *Gesha Adventure* sebagai *event organizer* menciptakan beberapa program berbasis pada *experiential learning* yang dirasakan sangat aplikatif dan mudah dicerna sehingga dapat memberikan suasana yang menyenangkan bagi suatu tim.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana makna *flying ball game* bagi peserta *outbound* ?
2. Apa yang menjadi penyebab perbedaan makna antar peserta *outbound* ?

1.3 Tujuan Laporan Kegiatan

1. Untuk mengetahui makna *flying ball game* bagi peserta *outbound*.
2. Untuk mengetahui penyebab perbedaan makna antar peserta *outbound*.

1.4 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil laporan ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman teori tentang game *outbound*, praktisi di berbagai bidang dapat merancang program dan kegiatan yang lebih terarah, efektif, dan berorientasi pada hasil bagi peserta. Hal ini juga mendorong pengembangan lebih lanjut dalam pemahaman tentang peran game *outbound* dalam pembelajaran, pengembangan pribadi, dan kesejahteraan manusia secara keseluruhan.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil laporan ini, diharapkan dapat memahami makna game *outbound* secara praktis, praktisi dapat mengoptimalkan manfaat dari kegiatan tersebut dan meningkatkan dampaknya pada peserta. Hal ini membantu dalam menciptakan pengalaman yang lebih bermakna dan berharga bagi mereka yang berpartisipasi dalam program *outbound*.