

## FASILITATOR OUTBOUND EXPERIENTIAL LEARNING MENGHADAPI PASCA PANDEMI COVID-19

I Gde Dhika Widarnandana<sup>1</sup>, Nyoman Wiraadi Tria Ariani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Sains dan Teknologi, Universitas Dhyana Pura, Jl. Raya Padang Luwih Tegaljaya Dalung Kuta Utara, Bali, Indonesia; <sup>2</sup>Program Studi PG Paud, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar  
Email: gdedhika@undhirabali.ac.id, nyomantria@uhnsugriwa.ac.id

### ABSTRAK

Fasilitator *Outbound Experiential Learning* merupakan sebuah profesi yang melakukan kegiatan kepeemanduan, *outbound*, *team building*, *outing* dan *gathering*. Dimana profesi ini bukan hanya memberikan permainan yang menyenangkan kepada peserta, namun juga memberikan suatu pembelajaran yang memiliki makna dari aktivitas permainan yang dilakukan. Sebagai Fasilitator *Outbound Experiential Learning* aktivitas yang dilakukan melibatkan dinamika antara kognitif, afektif dan psikomotor. Memasuki tahun 2020 dimana munculnya pandemi Covid-19 yaitu wabah yang melanda seluruh dunia, memberikan tantangan pada profesi ini dimana kegiatannya yang biasanya dilakukan dengan cara interaksi bertemu langsung antar peserta, sehingga sulit untuk dilakukan dalam upaya meminimalisir penyebaran virus yang terjadi. Sehingga Fasilitator *Outbound Experiential Learning* memerlukan upaya-upaya baru yang bisa dilakukan agar tetap bisa menjalankan kegiatan profesinya. Dalam menggali penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan menyebarkan kuisisioner pertanyaan terbuka kepada *Fasilitator Ourbound Experiential Learning*. Dari hasil temuan yang ditemukan berdasarkan hasil survey, pada pertanyaan, hal apa yang dirasakan selama pandemi ditemukan 2 temuan yaitu dari sisi psikologis dan materil. Pada pertanyaan kedua aktivitas yang dilakukan berkaitan *Experiential Learning* didapatkan 3 temuan yaitu mengikuti protokol kesehatan, membuat program virtual dan menyusun program destinasi baru.

**Kata kunci:** Fasilitator Outbound Experiential Learning, Pandemi Covid

### 1. Pendahuluan

Pandemi Covid 19 merupakan sebuah pandemi global yang terjadi di seluruh belahan dunia, dimana hal tersebut juga terjadi di Indonesia. Pada saat pertama kali Pandemi Covid 19 mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2020 pemerintah membuat kebijakan yang terdiri dari kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan beribadah dari rumah (Ihsanuddin, 2020). Kebijakan ini dilakukan agar penyebaran virus Covid 19 tidak semakin menyebar luas di daerah di Indonesia.

Dampak akibat pandemi ini mulai terasa di sektor usaha, dimana paling terasa pada sektor dan bidang pariwisata, dilihat dari data (Badan Pusat Statistik) BPS menunjukkan terjadinya penurunan jumlah kunjungan (Januari-Agustus 2020) yaitu 3,41 juta turun 68,17% dibanding tahun 2019. Kunjungan yang datang ke hotel-hotel serta tempat wisata juga menurun secara drastis selama awal tahun 2020. Dari sektor penerbangan juga terlihat penumpang yang akan bepergian ke luar daerah mengalami penurunan yang cukup banyak.

Beberapa upaya juga telah dilakukan oleh pemerintah dalam upaya untuk meminimalisir penyebaran pandemi yang terjadi yaitu dengan menerapkan aturan

protokol kesehatan yaitu melalui 4M (1) memakai masker, (2) mencuci tangan, khususnya di air mengalir, (3) menjaga jarak, (4) dan menjauhi kerumunan. Khususnya pada masyarakat yang melakukan perjalanan keluar kota baik itu dengan menggunakan angkutan udara dan laut, dari pemerintah juga mewajibkan untuk melakukan tes PCR dan Rapid Test terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar masyarakat tetap menerapkan protokol kesehatan dalam kegiatan sehari-harinya.

Dari sisi pekerjaan, perusahaan dan instansi-instansi juga melakukan penyesuaian pekerjaan, dimana yang biasanya melakukan kegiatan secara tatap muka, kini diupayakan untuk dapat dilakukan dengan menggunakan media virtual. Para pekerja belajar untuk beradaptasi untuk menggunakan teknologi-teknologi baru yang memudahkan untuk bekerja dan beraktivitas dari rumah masing-masing. Dilihat dari penyesuaian diri ini, mendorong berbagai jenis profesi dan pekerjaan untuk dapat beradaptasi terhadap teknologi dan tetap untuk menerapkan protokol kesehatan.

Salah satu profesi yang juga menghadapi tantangan pada pandemi ini salah satunya *Fasilitator Outbound Experiential Learning* atau yang disebut dengan Fasel. Fasel merupakan sebuah profesi yang biasanya memandu dalam kegiatan *outbound, gathering, event organizer*, maupun kegiatan pembelajaran yang berbasis pengalaman. Profesi ini bertugas untuk merancang, menyampaikan atauran main dari suatu permainan hingga memberikan proses debrief atau suatu pemaknaan dari aktivitas atau permainan yang telah dilakukan (Rudianto, 2010).

Fasilitator *Outbound Experiential Learning* biasanya melakukan kegiatan yaitu melalui *outbound* dimana pada saat sebelum pandemi, aktivitas yang dilakukan yaitu adanya interaksi baik itu secara kognitif, afektif dan psikomotor kepada peserta. Kegiatannya pun tak jarang melibatkan aktivitas fisik antara sesama peserta seperti berpegangan tangan, mendorong, menjaga dan berdekatan satu sama lain. Namun dalam menghadapi kondisi pandemi Covid 19 ini, aktivitas tersebut harus diminimalisir untuk dilakukan mengikuti peraturan yang telah diterapkan oleh pemerintah. Permintaan kegiatan *outbound* dari perusahaan-perusahaan dan instansi pun juga mengalami penurunan di awal tahun 2020.

Menghadapi situasi ini *Fasilitator Outbound Experiential Learning* perlu melakukan upaya yang dapat dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan pandemi dan melakukan penyesuaian diri terutama ketika kegiatan pasca pandemi ini terjadi. Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh AELI (Asosiasi Experiential Learning Indonesia) yaitu sebuah organisasi yang ada di Indonesia dimana para anggotanya terdiri dari Fasilitator *Experiential Learning* telah melakukan kegiatan dengan menggali informasi kepada anggotanya, berkaitan tantangan yang dihadapi selama situasi pandemi Covid 19 berlangsung.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi di atas, peneliti mencoba melakukan sebuah penelitian mengenai penyesuaian diri yang dilakukan oleh Fasilitator *Outbound Experiential Learning* menghadapi pasca pandemi Covid 19.

## 2. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti kondisi subjek untuk memahami makna dan mengkonstruksi fenomena (Sugiyono, 2016).

---

Penelitian ini menekankan pada rumusan masalah deskriptif yaitu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengungkapkan atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam (Sugiyono, 2016). Terdapat dua pertanyaan terbuka yang digunakan peneliti dalam menggali penelitian ini yaitu:

1. Hal apa yang dirasakan selama pandemi?
2. Aktivitas dan program yang dilakukan Implementasi *Experiential Learning* dalam Kebiasaan baru?

Peneliti menyebarkan survei pertanyaan terbuka melalui *google form* yang selanjutnya dikirimkan kepada praktisi Fasilitator *Outbound Experiential Learning*. Selanjutnya respon jawaban yang telah diterima peneliti akan diolah dengan menggunakan tahapan : Tahap deskripsi, tahap kategorisasi dan tahap koneksi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan survei pertanyaan terbuka kepada praktisi Fasilitator *Outbound Experiential Learning* dari rentang tanggal 23 Oktober – 11 Novembe 2020 yang dilakukan dengan menggunakan *google form* dan telah diisi oleh 39 Subjek yang berasal dari Fasilitator *Outbound Experiential Learning* dari organisasi AELI (Asosiasi Experiential Learning Indonesia). Adapun rincian demografi data subjek sebagai berikut :

Tabel 1. Data Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	30	76,9%
Perempuan	9	23,1%
Total	39	100%

Berdasarkan tabel 1. Menunjukkan mayoritas subjek berasal dari jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 30 orang dengan persentase 76,9% dilanjutkan dengan subjek perempuan sebanyak 9 orang dengan persentase 23,1%.

Tabel 2. Data Demografi Berdasarkan Usia

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
21-30	6	15,4%
31-40	14	35,8%
41-50	14	35,8%
51-60	5	13%
Total	39	100%

Berdasarkan tabel 2. Menunjukkan mayoritas subjek berasal dari usia 31-40 tahun dan 41-50 tahun dimana masing-masing berjumlah 14 subjek dengan persentase 35,8% dilanjutkan dengan usia 21-30 tahun dengan jumlah 6 orang yaitu persentase 15,4%. Selanjutnya terdapat 5 orang dengan usia 51-60 tahun dengan persentase 13%.

Berdasarkan tabel 3. Menjukkan mayoritas subjek berasal dari subjek yang memiliki pengalaman 6-10 tahun sebanyak 13 orang dengan persentase 33,5%. Selanjutnya dilanjutkan subjek yang memiliki pengalaman 0-5 Tahun sebanyak 13 orang dengan persentase 33,5%. Subjek yang memiliki pengalaman 11-15 tahun yang terdiri dari 8 orang dengan persentase 20,5%. Terakhir fasilitator yang

memiliki pengalaman lebih dari 15 tahun terdiri dari satu orang dengan persentase 2.5%.

Tabel 3. Data Demografi Berdasarkan Lama Pengalaman *Experiential Learning*

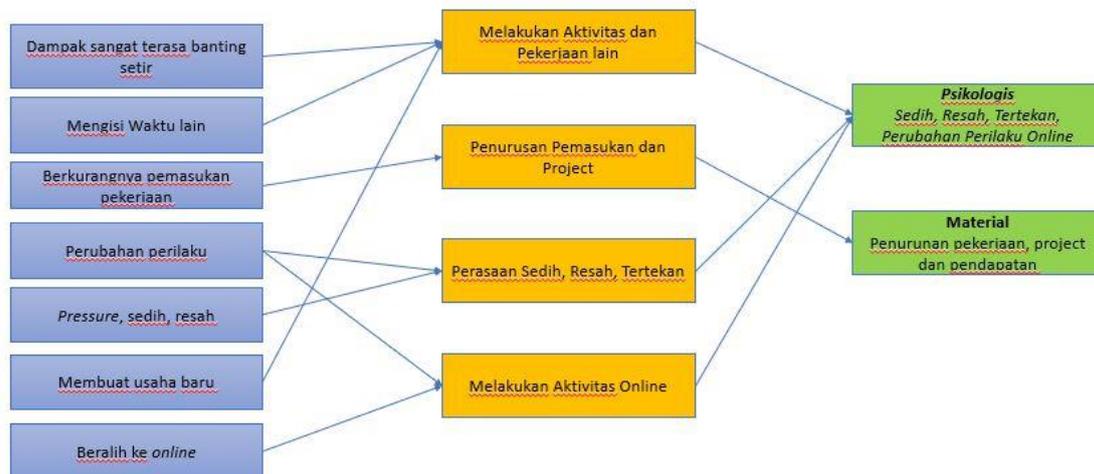
Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
0-5 Tahun	13	33,5%
6-10 Tahun	17	43,5%
11-15 Tahun	8	20,5%
> 15 Tahun	1	2,5%
Total	39	100%

Tahapan analisis yang digunakan dalam penelitian menggunakan 3 tahapan yaitu orientasi, reduksi dan selection (Sugiyono, 2016). Tahapan pertama yaitu Tahap orientasi atau deskripsi, pada tahap ini peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar, dirasakan dan ditanyakan. Mereka baru mengenal serba sepi terhadap informasi yang diperolehnya.

Tahap kedua reduksi/Fokus, pada tahap ini peneliti mereduksi segala informasi yang telah diperoleh pada tahap pertama. Pada proses reduksi ini, peneliti mereduksi data yang ditemukan pada tahap 1 untuk memfokuskan pada masalah tertentu. Pada tahap reduksi ini peneliti menyortir data dengan cara memilih mana data yang menarik, penting, berguna dan baru.

Tahap ketiga selection, pada tahap ini peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci. Peneliti melakukan analisis yang mendalam terhadap data dan informasi yang diperoleh, maka peneliti dapat menemukan tema dengan cara mengkonstruksikan data yang diperoleh menjadi sesuatu bangunan pengetahuan, hipotesis atau ilmu yang baru. Adapun temuan yang didapatkan oleh peneliti dari hasil suvey yang dilakukan dengan pertanyaan pertama yaitu :

**“Hal apa yang dirasakan selama pandemi?”** dijabarkan dalam gambar 1 berikut:

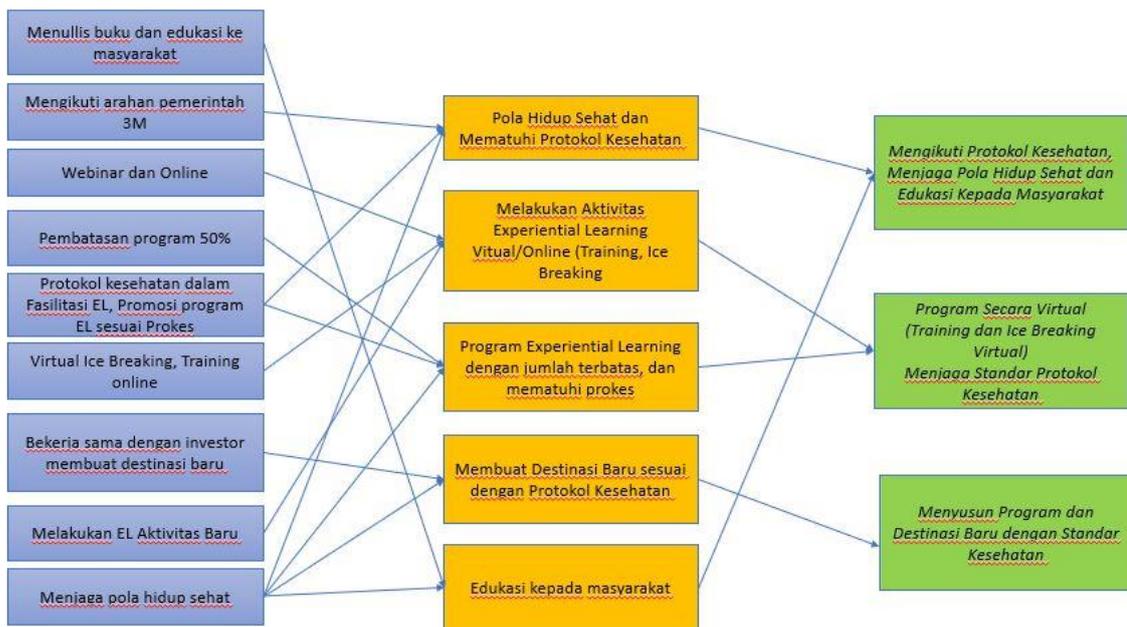


Gambar 1. Yang dirasakan Fasel selama pandemic

Hasil dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, didapatkan dua temuan yaitu yang dirasakan dari sisi Psikologis, yaitu selama pandemi di awal mengalami sedih, resah, dan tertekan, ada pula yang menghadapi tantangan perubahan diakibatkan aktivitas secara online. Dalam hal ini sehingga diperlukan upaya yang

dapat dilakukan untuk meminimalisir tantangan yang terjadi, salah satunya bisa dilakukan dengan pendekatan *problem focused coping* yang dapat meminimalisir stress yang terjadi terutama pada pekerja yang melakukan kegiatan *work from home* (Shabuur & Mangundjaya, 2020). Temuan kedua yang ditemukan yaitu dari sisi material terdapat penurunan pekerjaan, baik itu project dan pendapatan. Hal ini juga menjelaskan bahwa pandemi covid-19 memberikan dampak penurunan pada sektor pariwisata (Utami & Kafabih, 2021).

Selanjutnya dari pertanyaan kedua dari peneliti yaitu **“Aktivitas dan program yang dilakukan Implementasi *Experiential Learning* dalam Kebiasaan baru?”** Yaitu ditemukan 3 temuan sebagai berikut :



Gambar 2. Hal yang dirasakan selama pandemi

Temuan yang pertama yang dilakukan oleh *Fasilitator Outbound Experiential Learning* yaitu mengikuti protokol kesehatan, tetap menjaga pola hidup sehat dan melakukan edukasi kepada masyarakat terkait penerapan pola hidup sehat. Hal ini selaras seperti yang disampaikan oleh Anggarini (2021), dimana upaya untuk pemulihan industri pariwisata dilakukan dengan cara melakukan tiga strategi yaitu inovasi, meningkatkan penerapan CHSE (*Cleanliness, Health, Safety* dan *Environment*) dan kolaborasi. Temuan kedua yang ditemukan yaitu melakukan program secara virtual yaitu baik dengan menjalankan program *training of trainer* dan *ice breaking* secara daring. Melalui program *ice breaking* ini salah satunya dapat meningkatkan motivasi dan mengurangi kejenuhan serta kebosanan pada siswa di saat melakukan pelajaran (Pratama, Maduretno, Yusro, 2020). Pada kegiatan *Outbound* yang dilakukan secara *offline* dengan menekankan pada protokol kesehatan yang terstandar.

Temuan ketiga yang didapatkan oleh peneliti yaitu mendorong untuk menyusun program dan tujuan destinasi baru dengan standar kesehatan. Destinasi ini bisa dilakukan seperti mendorong pengembangan desa wisata, di beberapa tempat-tempat wisata di Indonesia. Pengembangan desa wisata ini dapat turut mengembangkan masyarakat di Indonesia, dimana sampai saat ini di 2021 yang tercatat di dalam Anugerah Desa Wisata Indonesia terdapat 1831 peserta desa wisata dari 34 provinsi di Indonesia (Kemenparekraf, 2021).

#### 4. Simpulan

Adapun kesimpulan yang ditemukan dalam penelitian ini, selama pandemi yang dirasakan fasilitator yaitu dari sisi psikologis cemas, tertekan dan mengalami perubahan perilaku. Dari sisi material terdapat penurunan pekerjaan dan pendapatan. Terkait aktivitas yang dilakukan, dalam menghadapi situasi seperti ini yang dilakukan fasilitator *outbound experiential learning* yaitu tetap mematuhi protokol kesehatan, memberikan edukasi pada masyarakat, mencoba beralih kepada aktivitas virtual. Sedangkan pada kegiatan *outbound offline* tetap menekankan pada protokol kesehatan yang ketat. Selain itu fasilitator juga mencoba membangun program dan destinasi baru dengan tetap menekankan pada standar kesehatan.

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut peneliti ini yaitu, perlu menambahkan dengan data wawancara mendalam kepada expert atau *pelaku experiential learning*. Saran bagi pemerintah dan komunitas fasilitator *outbound* yaitu membangun pelatihan virtual kepada fasilitator *outbound experiential learning*, serta mensosialisasikan terkait program CHSE (*Cleanliness, Health, Safety, Environment Sustainability*). Selain itu diperlukan juga sinergi dengan pemerintah, pengusaha serta praktisi untuk pengembangan desa wisata di Indonesia. Adapun saran bagi fasilitator *outbound experiential learning*, yaitu aktif di dalam berbenah untuk membuat modul baru yang bisa diterapkan dalam menghadapi situasi pandemi.

#### 5. Daftar Rujukan

- Anggarini, D. T. (2021). Upaya Pemulihan Industri Pariwisata Dalam Situasi Pandemi Covid -19. *Pariwisata, Vol. 8 No. 1*, 22-31.
- BPS (2020, 10 01). Jumlah Kunjungan Wisman Ke Indonesia Agustus 2020 mencapai 164,97 ribu kunjungan. Diakses dari bps.go.id
- Ihsannuddin. (2020, 03 16). *Jokowi : Kerja dari Rumah, Belajar dari Rumah, Ibadah dari Rumah Perlu Digencarkan*. Diakses dari Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/16/15454571/jokowi-kerja-dari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah-perlu-digencarkan?page=1>.
- Kememparekraf (2021, 09 29). Siaran Pers : Kememparekraf Fokus Kembangkan Desa Wisata dan Kompetensi SDM di Rakornas Parekraf 2021. Diakses dari Kememparekraf.go.id.
- Pratama, H., Maduretno, T. W., & Yusro, A. C. (2020). Online Learning Solution: Ice Breaking Application to Increase Student Motivation. *Journal of Educational Science and Technology*, 117-125.
- Rudianto. (2010). *24 Jam Mengubah Perilaku dengan Outbound Training*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Shabuur, M. I., & Mangundjaya, W. L. (2020). Pengelolaan stres dan peningkatan produktivitas kerja selama work from home pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Psikologi Udayana Vol. 7. No. 2*, 93-109.
- Sugiyono (2016). Cara Mudah Menyusun : Skripsi, Tesis, dan Disertasi. Bandung : Alfabeta.
- Utami, B. S., & Kafabih, A. (2021). Sektor Pariwisata Indonesia Di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Dinamika Ekonomi Pembangunan*, 383-389.