



## **Outbound sebagai Media Pembelajaran Soft Skill Kepemimpinan untuk Taruna**

### **Outbound as a Leadership Soft Skill Learning Media for Cadets**

**Koestantono<sup>1\*</sup>, Umi Salamah<sup>1</sup>, Kustianing Sekar Dijastuti<sup>1</sup>, Paniai Wijaya<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Akademi Angkatan Laut, Bumimoro, Morokrempangan, Surabaya, Jawa Timur, 60178, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: umiaal46@gmail.com

#### **Abstract**

*Outbound has been implemented in cadet education since Porsitar in 1999 until now as an alternative media for leadership training. Activities that still use outbound media are Leadership Training (Latpim) and Visits between Cadets (Kuntar). In its journey, cadet outbound is often criticized as an activity that is merely playing around and has no clear learning objectives. The purpose of this article is to describe outbound as a learning medium. With the theoretical framework of David Kolb's Experiential Learning, it can be described that outbound activities are a learning medium for soft leadership skills. Each game is a concrete experience simulation, which is then used as discussion material in the de brief session, namely cadets analyze behavioral data experienced in the game, then combine it with general principles needed for the success of the target learning behavior. It is recommended to develop cadet outbound by: a) enriching the collection of games with learning targets referring to the details of soft skills in Goleman's theory; b) designing games with adequate physical challenges for cadets, while maintaining the soft skills learning side; c) designing games with a nautical nuance as a characteristic of AAL cadet outbound; d) development of outbound facilitator competencies in terms of both soft skills and hard skills.*

**Keywords:** experiential learning; concrete experience; reflective observation; *outbound*

#### **Abstrak**

*Outbound telah diterapkan dalam pendidikan taruna sejak Porsitar tahun 1999 sampai sekarang sebagai media alternatif latihan kepemimpinan. Kegiatan yang sampai saat ini masih menerapkan media outbound adalah Latihan Kepemimpinan (Latpim) dan Kunjungan antar Taruna (Kuntar). Dalam perjalanannya, outbound taruna sering dikritisi sebagai kegiatan yang sekedar main-main dan tidak jelas tujuan pembelajarannya. Tujuan tulisan ini adalah mendeskripsikan outbound sebagai media pembelajaran. Dengan kerangka teori Experiential Learning David Kolb bisa dideskripsikan bahwa kegiatan outbound merupakan media pembelajaran soft skill kepemimpinan. Setiap games merupakan simulasi concrete experience, yang kemudian dijadikan bahan diskusi pada sesi de brief yaitu taruna menganalisis data perilaku yang dialami pada game, kemudian memadukannya dalam prinsip-prinsip umum yang diperlukan untuk keberhasilan perilaku target belajar. Disarankan pengembangan outbound taruna dengan: a) pengayaan koleksi games dengan target pembelajaran mengacu pada rincian soft-skills dalam teori Goleman; b) perancangan games dengan tantangan fisik yang memadai untuk taruna, dengan tetap mempertahankan sisi pembelajaran soft-skills; c) perancangan games bernuansa bahari sebagai ciri outbound taruna AAL; d) pengembangan kompetensi fasilitator outbound baik dari sisi soft-skills maupun hard-skills.*

**Kata kunci:** pengalaman belajar; pengalaman konkret; observasi reflektif; *outbond*

### **1. Pendahuluan**

Kegiatan *outbound* pertama kali diterapkan pada Taruna Akabri sebagai bentuk alternatif latihan kepemimpinan pada Pekan Olahraga dan Integrasi Taruna (Porsitar) tahun 1999 di AAU . Pada event inilah untuk pertama kalinya taruna Akabri (Akmil, AAL, AAU dan

Akpol) berlomba dalam permainan *broken circle*, *transfer bomb* dan *spider webb* – yang merupakan jenis permainan *outbound* -. Pada saat Porsitar berganti nama menjadi Pekan Integrasi dan Kejuangan Taruna (Piktar) tahun 2001 di AAL *outbound* masih dimainkan pada event dengan nama baru ini. Namun pada event selanjutnya *outbound* tidak lagi dimunculkan pada event Piktar.

Pada saat di AAL berdiri Departemen Kepemimpinan (Deppim) pada tahun 2004, *outbound* kembali dikembangkan sebagai bentuk latihan kepemimpinan untuk taruna AAL. Di bawah pembinaan Deppim kegiatan *outbound* menjadi bentuk kegiatan pengasuhan departemen yang dilaksanakan pada hari Sabtu. Dalam perkembangan selanjutnya format kegiatan *outbound* berubah menjadi kegiatan latihan yang dilaksanakan setiap triwulan dengan lokasi di lembaga pendidikan Angkatan Laut (AL) diluar AAL, seperti Puslatpur Marinir Purboya Malang, Puslatdiksarmil Juanda Surabaya, dan Kodikmar Gunung Sari Surabaya. Pada Program Pelaksanaan Pendidikan (Prolakdik) tahun 2013 Deppim masih mempertahankan *outbound* menjadi bagian dari latihan kepemimpinan Taruna AAL.

Mulai tahun 2009, Markas Komando (Mako) Akademi TNI mulai memasukkan *outbound* dalam agenda kegiatan Kunjungan Taruna (Kuntar) antar Akademi TNI yang dilaksanakan setiap semester. Terlebih, pada tahun 2011 Mako Akademi menyelenggarakan pelatihan perancangan kegiatan *outbound* ToT (Training of Trainer) untuk para pemandu *outbound* Akademi TNI (biasa disebut fasilitator) yang diselenggarakan secara berkala menjelang pelaksanaan Kuntar.

Dari kronologis singkat masuknya *outbound* sebagai media pembelajaran di Akademi TNI pada umumnya, dan Akademi Angkatan Laut pada khususnya, bisa disimpulkan bahwa *outbound* diadopsi dalam kerangka sebagai bentuk alternatif media latihan kepemimpinan. *Outbound* digunakan sebagai media pelengkap dari media pembelajaran kepemimpinan yang sudah ada. Bila *outbound* dipilih sebagai media pelengkap dalam pembelajaran kepemimpinan, semestinya di dalam *outbound* ada sisi pembelajaran khas yang akan lebih bisa tersampaikan bila diberikan lewat media pembelajaran ini. Di dalam tulisan ini dicoba dideskripsikan secara teoritis bagaimana pembelajaran *soft-skills* kepemimpinan bisa diberikan lewat media *outbound*.

Dalam perkembangannya, kegiatan *outbound* taruna cukup banyak dikritisi sebagai kegiatan yang tidak relevan dengan pendidikan militer. Hampir semua kritik ditujukan pada media permainan (*games*) yang menjadi satu media utama pembelajaran *outbound*. *Games* yang dimainkan dalam *outbound* taruna sering dipandang sekedar sebagai kegiatan rekreatif (main-main), secara fisik sama sekali tidak menantang, dan tidak mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas. Dalam tulisan ini akan dicoba diklarifikasi bahwa penekanan *outbound* memang bukan pada latihan fisik, dan *games* di dalam *outbound* sebenarnya merupakan simulasi dinamika sosial dalam kehidupan serta terdapat *soft-skills* yang bisa dipelajari di dalam setiap *games*.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan metode *experiential learning* David Kolb (Chiu & Lee, 2019). Metode ini dipilih karena *experiential learning* merupakan metode yang efektif dan bisa mendapatkan hasil optimal dengan melibatkan seluruh peserta (Purnami & Rohayati, 2016).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Pengertian *Outbound*

*Outbound* merupakan kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di alam terbuka (*outdoor*) dalam suasana emosi yang menyenangkan (*enjoyful*) dan penuh tantangan (*adventurous*) (Falah, 2014). Bentuk kegiatan *outbound* berupa simulasi pengalaman hidup yang dikemas melalui permainan (*games*) yang rekreatif, kreatif dan edukatif (Agusta, Setyosari, & Sa, 2018). Dari definisi ini bisa dipahami bahwa: a) *outbound* masuk dalam kategori latihan, sehingga titik berat target hasil pembelajarannya berupa ketrampilan (*skill*); b) *outbound* dilaksanakan di alam terbuka (*outdoor*) sebagai variasi dari pembelajaran konvensional yang banyak dilaksanakan di dalam kelas (*indoor*); c) *outbound* merupakan *enjoyful learning* yang dilaksanakan dalam suasana menggembirakan sehingga bisa menjadi sarana rekreasi atau refreshing dari kejenuhan suasana keseharian; d) tantangan di dalam *outbound* sebagian berupa tantangan fisik, namun sebagian besar berupa tantangan pemecahan masalah (*problem solving*). Pembelajaran *outbound* dikemas dalam bentuk *game* yang merupakan simulasi pengalaman kehidupan sosial. Pada saat melaksanakan tugas dalam bentuk *game* peserta bisa mengalami langsung keberhasilan dan kegagalan dalam menyelesaikan tugas. Dari pengalaman tersebut peserta juga bisa mengidentifikasi perilaku yang menyebabkan keberhasilan dan perilaku yang menyebabkan kegagalan (Asti, 2009).

#### 3.2. Latihan *Outbound* Taruna

Sebagai bahan kajian, berikut dipaparkan secara garis besar rangkaian kegiatan *outbound* yang diterapkan dalam pembelajaran taruna. Rangkaian kegiatan itu meliputi: a) pengenalan potensi diri. Pada sesi ini taruna belajar mengenali sifat pribadi masing-masing dan sifat orang lain dengan pendekatan psikologi populer yang dikemas secara sederhana, menarik dan mudah dipahami. Metode ceramah teoritis yang berkepanjangan sangat dihindari dan diganti dengan teknik pengisian kuesioner sederhana sebagai bahan untuk didiskusikan bersama. b) *Ice breaking*. Sesuai dengan namanya, pada sesi ini taruna belajar untuk memecahkan kebekuan komunikasi antar peserta sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, terbuka, dinamis, bergairah, tidak tegang dan tidak membosankan. Dalam suasana belajar yang segar diharapkan peserta bisa lebih terlibat dan fokus pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan *ice breaking* bisa berupa menyanyi, bersorak, yel-yel, cerita humor, teka-teki, bermain peran, dan perkenalan peserta. c) Pembentukan kelompok (*team bulding*). Pada sesi pembentukan kelompok taruna belajar mengalami proses bergabungnya individu menjadi kelompok atau team. Di sini taruna mengalami bagaimana proses terbentuknya identitas sebuah kelompok baru. Bentuk kegiatan meliputi menentukan nama kelompok, mendesain bendera kelompok mengubah yel-yel pembangkit semangat kelompok, serta memilih pemimpin kelompok. d) Permainan (*games*). Pada sesi permainan (*games*), taruna yang sudah terbagi dalam kelompok belajar mengalami proses dinamika kelompok dalam menyelesaikan problem atau tugas kelompok. Tugas kelompok dikemas dalam bentuk permainan (*games*) yang harus diselesaikan. *Games* yang diberikan bertemakan *team building* (Sultoni, 2018), motivasi, persepsi, *leadership*, kreativitas, komunikasi, atau pengambilan keputusan (disesuaikan dengan tujuan pembelajaran). Sebagian *games* diselesaikan dengan kompetisi antar kelompok, sebagian yang lain diselesaikan secara kolaborasi bersama kelompok lain. e) Diskusi atau *de Brief*. Setelah melaksanakan setiap *games*, ada jeda untuk diskusi dalam bentuk sumbang saran (*brainstorming*) untuk mengungkapkan pengalaman apa

saja yang diperoleh dalam menyelesaikan *games*. Pada sesi ini, taruna sebebaskan mungkin mengungkapkan perasaan, pendapat, pengalaman, ide, atau nilai moral yang terlintas dalam pikiran pada saat menyelesaikan *game*. Pada sesi ini fasilitator memberikan umpan balik (*feedback*) hasil pengamatan perilaku kelompok selama melaksanakan *game*, serta menjelaskan makna pembelajaran di balik *game* yang dilaksanakan, ditinjau dari sisi teori perilaku kelompok. f) Pembubaran kelompok dan *de brief* keseluruhan. Rangkaian kegiatan *outbound* diakhiri dengan pembubaran kelompok. Kelompok dibubarkan kembali menjadi pribadi-pribadi. Pembubaran kelompok bisa dilakukan dengan mengembalikan atribut dan bendera kelompok. Pada sesi yang paling akhir setelah peserta kembali menjadi pribadi-pribadi, setiap pribadi diminta untuk membuat ungkapan refleksi pengalaman dalam bentuk tulisan dan diskusi berbagi pengalaman yang sama-sama dialami selama rangkaian *outbound*. Pada sesi ini fasilitator merangkum makna pembelajaran dari seluruh rangkaian kegiatan *outbound*, ditinjau dari teori perilaku kelompok. Dari umpan balik fasilitator ini diharapkan taruna peserta *outbound* memperoleh pemahaman (*insight*) yang utuh dari pengalaman dan teori tentang pengalaman selama melaksanakan *outbound*.

### **3.3. Pengertian *Soft Skills***

Konsep kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) pertama kali dicetuskan Daniel Goleman pada tahun 1995, setelah sekian lama orang mendewakan (*overestimate*) pada pentingnya kecerdasan intelektual (IQ). Menurut Goleman, IQ hanya menyumbang 20% untuk menentukan kesuksesan dalam hidup, yang 80% ditentukan oleh faktor lain, yaitu kecerdasan emosi (EQ) (Goleman, 1996). *Soft-skills* merupakan konsep yang menunjukkan tingkat EQ seseorang (Servajejan-Hilst, Roscoät, Bauvet, & Lallement, 2022). Selanjutnya dijelaskan: "*Soft skills are behavioral competencies. Also known as interpersonal skills or people skills, they include proficiencies such as communication skills, conflict resolution and negotiation, personal effectiveness, creative problem solving, strategic thinking, team building, influencing skills and selling skills – to name a few*".

*Soft-skills* merupakan kompetensi perilaku yang juga dikenal dengan istilah kompetensi sosial atau ketrampilan menangani orang. Beberapa dari kompetensi ini meliputi ketrampilan komunikasi, penyelesaian dan negosiasi konflik, pribadi efektif, pemecahan masalah kreatif, berfikir strategis, pembentukan kelompok, dan ketrampilan menjual atau mempengaruhi orang. Pada perkembangan selanjutnya Goleman membawa konsep kecerdasan emosi ke ranah kepemimpinan dalam konsepnya tentang Kepemimpinan Berdasarkan Kecerdasan Emosi (*Primal Leadership*). Goleman meneliti lebih dari 500 model kecakapan kinerja di perusahaan-perusahaan global untuk menemukan karakteristik yang membuat seorang pemimpin menjadi sangat efektif. Dalam temuan hasil penelitiannya Goleman menuliskan: "Ketika dilakukan perbandingan antara mereka yang berkinerja menonjol dengan mereka yang berkinerja rata-rata pada posisi-posisi kepemimpinan senior, sekitar 85 persen perbedaan di dalam profil mereka berkaitan dengan faktor-faktor kecerdasan emosi daripada kemampuan kognitif murni seperti ketrampilan teknis. Berdasarkan pengalaman kami, kecerdasan emosi menyumbang 80 sampai 90 persen pada kompetensi-kompetensi yang membedakan pemimpin menonjol dengan pemimpin biasa, kadang-kadang malah lebih" (Goleman, 1996; Srivastava, 2013).

Selanjutnya Goleman merinci kompetensi kecerdasan emosi menjadi dua kategori, yaitu kompetensi pribadi dan kompetensi sosial. Masing-masing dari dua kompetensi ini dibagi

menjadi dua domain. Kompetensi pribadi meliputi kesadaran diri dan pengelolaan diri. Sedangkan kompetensi sosial meliputi kesadaran sosial dan pengelolaan relasi. Lebih jauh lagi, keempat domain dirinci lebih lanjut menjadi beberapa *soft-skills* seperti yang disajikan pada Tabel 1.

### 3.4. Pembelajaran *Soft-Skills*

*Soft-skills* merupakan kompetensi perilaku (*behavioral*), sehingga media pembelajaran yang tepat adalah pemberian pengalaman kepada peserta didik untuk memperagakan perilaku yang ingin dibentuk. Dengan demikian model pendekatan pembelajaran yang relevan untuk pembelajaran *soft-skills* adalah *experiential learning* (pembelajaran melalui pengalaman langsung).

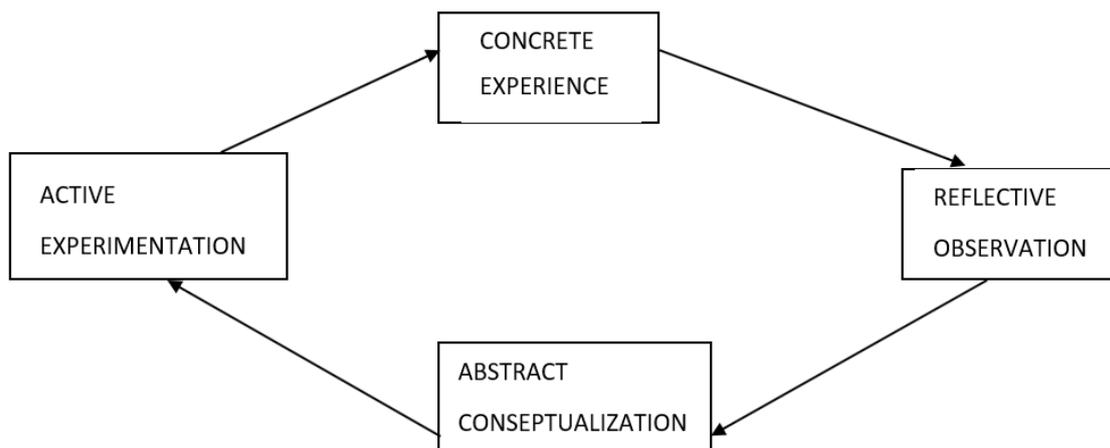
**Tabel 1. Soft Skills Kepemimpinan menurut Goleman (2006)**

KOMPETENSI PRIBADI	KOMPETENSI SOSIAL
KESADARAN DIRI	KESADARAN SOSIAL
Kesadaran diri emosi	Empati
Penilaian diri secara obyektif	Kesadaran organisasional
Kepercayaan diri	Pelayanan
PENGELOLAAN DIRI	PENGELOLAAN RELASI
Pengendalian emosi	Kepemimpinan inspiratif
Transparansi	Pengaruh sosial
Adaptasi sosial	Mengembangkan orang lain
Semangat berprestasi	Pelopor perubahan
Inisiatif	Membangun relasi
Optimisme	Kolaborasi kelompok

Pepatah mengatakan “pengalaman adalah guru terbaik”, asumsi inilah yang dipegang para penganut pendekatan *experiential learning*. Pendekatan ini berasumsi bahwa pengalaman merupakan dasar seluruh pembelajaran. *Association for Experiential Education* merumuskan: “*Experiential education is a process through which a learner construct knowledge, skill, and value from direct experience*” (McCarl, 2021).

Pendidikan berdasarkan pengalaman merupakan satu proses, yang melalui proses ini seorang pembelajar bisa mengkonstruksikan pengetahuan, keterampilan serta nilai dari pengalaman langsung. Prinsip pembelajaran yang dianut pendekatan *experiential learning* meliputi (Utaya & Susilo, 2016): a) pembelajaran berjalan optimal apabila peserta dilibatkan dalam pengalaman pembelajaran; b) komitmen peserta menjadi lebih besar bila dilibatkan dalam proses pembelajaran; c) ide dan prinsip yang ditemukan sendiri melalui pengalaman akan lebih efektif memengaruhi perilaku selanjutnya; d) terdapat perbedaan gaya pembelajaran di antara masing-masing peserta.

Lebih mendalam lagi, Davidk Kolb (dalam Purnami & Rohayati, 2013) menganalisis bahwa *experiential learning* berlangsung dalam empat sub proses yang bisa digambarkan dalam Gambar 1.



**Gambar 1. Rangkaian Proses Belajar dalam *Experiential Learning*** (Bortnik, Stozhko, Pervukhina, Tchernysheva, & Belysheva, 2017)

*Concrete experience*, memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengalami perilaku yang menjadi target pembelajaran. *Reflective observation*, melibatkan peserta dalam menganalisis perilaku yang telah diperagakan, mengidentifikasi kondisi yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan perilaku. *Abstract conceptualization*, melibatkan peserta dalam menyimpulkan prinsip umum tentang kondisi yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan perilaku. *Active experimentation*, mengimplementasikan prinsip-prinsip yang ditemukan pada perilaku yang sejenis di dalam kehidupan social.

### 3.5. *Outbound sebagai Experiential Learning*

Menurut Jamaluddin Ancok (dalam BM Asti, 2009), *outbound* merupakan pelatihan di alam terbuka yang berdasar pada prinsip “*experiential learning*”, karena prinsip dalam *outbound* adalah memberikan pengalaman pembelajaran kepada peserta. Hanya saja, di dalam *outbound* pengalaman yang menjadi target pembelajaran bukan pengalaman riil tapi pengalaman perilaku yang disimulasikan dalam bentuk *games*.

Dari sisi media pembelajaran, simulasi perilaku dalam bentuk permainan mempunyai sejumlah kelebihan (Asti, 2009) yaitu: a) *games* didesain sebagai simulasi kehidupan yang kompleks dikemas menjadi lebih sederhana. Dalam kerangka pembelajaran, penyederhanaan dibutuhkan untuk memudahkan pemahaman (*insight*). Setelah dipahami prinsip-prinsipnya, selanjutnya diharapkan bisa diterapkan implikasinya secara luas dalam suasana kehidupan yang sebenarnya. b) *Games* didesain secara terencana dalam tema, penyajian, tempat, maupun waktunya. Dengan demikian pemberian pengalaman melalui media *games* bisa dikondisikan sesuai kebutuhan pembelajaran. Pemberian pengalaman dapat dipilih temanya, dikondisikan urutan penyajiannya, serta dipilih tempat dan waktunya sesuai tujuan pembelajaran. c) Pengalaman melalui *games* dialami secara sadar dalam suasana pembelajaran dan dapat segera, direfleksikan, dipahami, didiskusikan, dan diberikan umpan balik dalam suasana pembelajaran. Dengan demikian pengalaman melalui *games* tidak sekedar dialami tapi bisa langsung diberikan makna pembelajarannya. d) *Games* bisa dimainkan dalam kondisi yang menyenangkan, yang dengan cara ini peserta bisa menikmati pembelajaran dalam suasana gembira, segar, dan bersemangat. Teori *Quantum Learning* berpandangan bahwa

pembelajaran akan berjalan efektif bila dilaksanakan dalam suasana gembira atau menyenangkan. Dalam suasana gembira peserta didik berada dalam kondisi fisik dan psikis yang segar, bersemangat sehingga lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

Menurut Cramer dan Siregar (2005) hasil penelitian membuktikan bahwa perilaku yang muncul saat melaksanakan *games* berkorelasi dengan perilaku dalam pengalaman riil dalam kehidupan sehari-hari. Bila data tentang rangkaian kegiatan *outbound* taruna dianalisis dengan bagan rangkaian *experiential learning* dari Kolb, akan tampak bahwa: a) pengenalan potensi diri merupakan pembelajaran *reflective observation*. Melalui media ini taruna diajak mengidentifikasi profil pribadinya dan profil pribadi teman sesama taruna. Melalui sesi ini diharapkan terbentuk *soft skills* pengenalan diri dan orang lain secara lebih obyektif. b) *Ice breaking* merupakan pembelajaran *concrete experience*, dengan pemberian pengalaman kepada taruna bahwa suasana gembira dan semangat kelompok bisa dikondisikan dengan cara sederhana, mudah, dan cepat. *Ice breaking* bisa menciptakan suasana pembelajaran yang gembira, segar bersemangat yang kondusif dalam mendukung berlangsungnya pembelajaran. c) Pembentukan kelompok (*team building*), merupakan pembelajaran *concrete experience*, dengan pemberian pengalaman kepada taruna tentang munculnya perilaku-perilaku baru dalam suasana kelompok. Melalui sesi ini diharapkan terbentuk *soft-skills* pengelolaan diri seperti adaptasi sosial, pengendalian emosi, dan inisiatif. Selain itu sesi pembentukan kelompok diharapkan mulai bisa menjadi media pengembangan kompetensi sosial seperti kesadaran organisasi, pengaruh sosial, membangun relasi kolaborasi kelompok, dan kepemimpinan inspiratif. d) Permainan (*games*), merupakan sumber pembelajaran *concrete experience* yang kaya dan bisa dikembangkan secara luas. Sesi ini diharapkan menjadi media yang kaya untuk mengembangkan beraneka kompetensi sosial sesuai dengan perancangan target pembelajaran. Sesi permainan (*games*) inilah yang paling tampak pada *outbound* dan banyak dikritisi pengamat *outbound* taruna. Dari peragaan *games* ini, ditambah lagi dengan media sebagian *games* yang secara fisik tidak menantang. Pengamat sering berpandangan bahwa *outbound* taruna adalah kegiatan main-main, tidak serius, dan tidak jelas tujuannya. Dalam menanggapi pandangan ini perlu dijelaskan bahwa tantangan fisik memang bukan menjadi penekanan dalam pembelajaran *outbound*. Penekanan *outbound* lebih pada ketepatan *games* yang dipilih dalam menyimulasikan *soft skills* yang menjadi target pembelajaran. Namun untuk meminimalkan pandangan miring ini, perlu dipilih dan dirancang *games* yang cukup memberikan tantangan fisik, tanpa harus memomorduakan tujuan pembelajaran *soft-skills*. e) *De Brief* atau penggalian makna pembelajaran dari perilaku yang disimulasikan dalam *games*. Bobot pembelajaran terbesar dalam *outbound* sebenarnya ada pada sesi ini. Namun sesi *de brief* justru sering luput dari pengamatan. Akibatnya, *outbound* sering dipahami secara bias sebagai sekedar permainan ketangkasan fisik yang bersifat hiburan.

Bias pemahaman ini tidak hanya terjadi di AAL, namun kurang lebih seperti itulah potret *outbound* di masyarakat. Ketika *outbound* menjadi marak dan berkembang beriringan dengan perkembangan sarana rekreasi, maka potret *outbound* menjadi bagian dari sarana rekreasi. Banyak pihak tertarik pada *outbound* dari sisi ekonomi dan rekreasi. Dari sisi ekonomi, *outbound* bisa dipasarkan dengan animo cukup besar. Sehingga menghasilkan *income*. Dari sisi rekreasi *games outbound* bisa menjadi alternatif kegiatan rekreasi, dan animonya juga cukup besar. Akibat dari proses ini potret *outbound* di masyarakat menjadi identik dengan permainan tali temali *flying fox* dan *mountaineering* yang sering dipasang di lokasi obyek wisata.

Namun dari sisi pembelajaran, potret ini menghilangkan sisi penting pembelajaran *outbound* yang hanya menjadi pembelajaran *concrete experience* tanpa ada penggalan makna pembelajaran lebih mendalam. Pemandu *outbound* banyak ditangani para pecinta alam (*mount climber*). Fokus kegiatan lebih pada bagaimana melaksanakan *games* secara aman. Kondisinya berbeda dengan *outbound* taruna yang harus dipotret dalam kerangka pembelajaran *experiential learning* dari Kolb. Pembimbing kegiatan dalam *experiential learning* disebut dengan istilah fasilitator (Purnami & Rohayati, 2016; Rahman, Partiw, & Theopilus, 2021) karena fungsinya lebih banyak memfasilitasi hidupnya suasana diskusi atau bertukar pikiran pada sesi *de brief*. Penggalan makna atau *de brief* justru perlu mendapat bobot pembelajaran lebih mendalam daripada sekedar peragaan permainan *games* (Hidayatulloh, Praherdhiono, & Wedi, 2020). Karena di dalam sesi *de brief* inilah taruna mengalami pembelajaran *reflective observation*, yaitu kesempatan mengungkapkan secara bebas semua perasaan, kesan, serta pendapat sebagai hasil observasi perilaku yang diperagakan dalam *games*.

Fasilitator selaku pengamat ahli dalam hal ini berfungsi memfasilitasi suasana diskusi agar berlangsung hidup. Selain itu fasilitator perlu ikut memberikan stimulasi dengan melontarkan hasil pengamatannya kepada taruna peserta yang dengan stimulasi tersebut refleksi bisa lebih meluas. Dan yang tidak kalah penting, fasilitator akhirnya perlu memberikan tinjauan teoritis dari semua refleksi peserta. Pada akhir pembelajaran *reflective observation* diharapkan terjadi perpaduan atau sintesis antara pengalaman, hasil observasi dan tinjauan teoritis ilmiah sehingga taruna mendapatkan pemahaman utuh tentang perilaku yang menjadi target pembelajaran.

Setelah *reflective observation*, pada sesi *de brief* juga terjadi pembelajaran *abstract conceptualization*, yaitu upaya aktif menemukan prinsip umum yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalan perilaku yang menjadi target pembelajaran (Barida, 2018). Pemahaman (*insight*) terhadap prinsip-prinsip umum ini pada tingkatan tertentu bisa menjadi bekal untuk mengontrol keberhasilan perilaku sejenis di masa depan. Dengan menguasai prinsip-prinsip umum suatu perilaku, taruna diharapkan bisa mengimplementasikan pada perilaku-perilaku sejenis dalam pembelajaran *active experimentation* di lingkungan sosial yang sebenarnya. Sebagai tambahan, di dalam sesi *de brief* terdapat sisi penggalan nilai atau pesan moral dari setiap *games* yang dimainkan. Sehingga, pesan moral ini bisa memberikan nilai tambah dalam pengembangan karakter taruna.

#### 4. Simpulan

Akhirnya bisa disimpulkan bahwa dalam kerangka teori experiential learning Kolb ini rangkaian kegiatan *outbound* taruna bisa dipahami secara utuh sebagai proses pembelajaran soft skill. Setiap *games* merupakan simulasi *concrete experience*, yang kemudian dijadikan bahan diskusi pada sesi *de brief*. Sesi tersebut merupakan pembelajaran *reflective observation* dan *abstract conceptualization*. Pada sesi *de brief*, taruna menganalisis data perilaku yang dialami pada *game*, kemudian memadukannya dalam prinsip-prinsip umum yang diperlukan untuk keberhasilan perilaku target belajar. Prinsip-prinsip umum ini nantinya diharapkan bisa diterapkan dan dicoba pada perilaku-perilaku sejenis dalam pembelajaran *active experimentation* di kemudian hari. Untuk selanjutnya, pengembangan *outbound* taruna disarankan untuk melakukan: a) pengayaan koleksi *games* dengan target pembelajaran mengacu pada rincian *soft-skills* dalam teori Goleman; b) perancangan *games* dengan tantangan fisik yang memadai untuk taruna, dengan tetap mempertahankan sisi pembelajaran *soft-skills*; c) perancangan *games* bernuansa bahari sebagai ciri *outbound* taruna AAL; d)

pengembangan kompetensi fasilitator *outbound* baik dari sisi *soft-skills* maupun *hard-skills*. Dari sisi *soft-skills* mampu menciptakan suasana diskusi terbuka terutama pada sesi *de brief*, forum dimana taruna peserta *outbound* bebas mengekspresikan semua perasaan, pendapat, komentar mereka. Oleh karena adanya kelas tersebut, fasilitator menempakan dirinya sebagai pembimbing siswa (Bingsis) atau Pengasuh di lapangan, sehingga suasana keterbukaan dan kebebasan berekspresi sulit diwujudkan. Dari sisi *hard-skill* fasilitator perlu lebih dibekali dengan teori *soft-skills* dan teori dinamika kelompok sehingga *outbound* taruna tetap bisa dibingkai dalam pembelajaran ilmiah yang memadukan pengalaman dengan teori ilmiah.

### Daftar Rujukan

- Agusta, A. R., Setyosari, P., & Sa, C. (2018). Implementasi Strategi Outdoor Learning Variasi Outbound untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(4), 453-459. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10745>
- Asti, B. M. (2009). *Fun Outbound: merancang kegiatan outbound yang efektif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Barida, M. (2018). Model Experiential Learning dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Mahasiswa. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.26638/jfk.409.2099>
- Bortnik, B., Stozhko, N., Pervukhina, I., Tchernysheva, A., & Belysheva, G. (2017). Effect of virtual analytical chemistry laboratory on enhancing student research skills and practices. *Research in Learning Technology*, 25(1063519), 1-21. <https://doi.org/10.25304/rlt.v25.1968>
- Chiu, S. K., & Lee, J. (2019). *Innovative experiential learning experience : Pedagogical adopting Kolb ' s learning cycle at higher education in Hong Kong*. 1-17.
- Falah, N. (2014). Efektivitas outbound sebagai metode pembelajaran (Studi pada outbound mahasiswa Jurusan BKI Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). *Jurnal Hisbah*, 11(1), 53-75.
- Goleman, D. (1996). *Emotional intelligence*. New York: Bantam.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199-206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- McCarl, C. (2021). An Approach to Designing Project-Based Digital Humanities Internships. *Digital Humanities Quarterly*, 15(3). Retrieved from <https://www.proquest.com/scholarly-journals/approach-designing-project-based-digital/docview/2603407245/se-2>
- Purnami, R. S., & Rohayati, R. (2016). Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Pengembangan Softskills Mahasiswa Yang Menunjang Integrasi Teknologi, Manajemen Dan Bisnis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 98-104.
- Rahman, A., Partiw, S. G., & Theopilus, D. S. (2021). University organizational culture mapping using Organizational Culture Assessment Instrument. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1072(1), 012069. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1072/1/012069>
- Servajejan-Hilst, R., Roscoät, B. Du, Bauvet, S., & Lallement, R. (2022). Soft skills to innovate and transform organizations - [Les soft skills pour innover et transformer les organisations]. In *IDEAS Working Paper Series from RePEc*. St. Louis: Federal Reserve Bank of St Louis PP - St. Louis. Retrieved from Federal Reserve Bank of St Louis PP - St. Louis website: <https://www.proquest.com/working-papers/soft-skills-innovate-transform-organizations-les/docview/2681058774/se-2>
- Srivastava, K. (2013). Emotional intelligence and organizational effectiveness. *Industrial Psychiatry Journal*, 22(2), 97-99. <https://doi.org/10.4103/0972-6748.132912>
- Sultoni, S. (2018). Pengaruh pembentukan tim dan kepemimpinan spiritual terhadap motivasi diri mahasiswa. *Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 2(3), 210-216. <https://doi.org/10.17977/um025v2i32018p210>
- Utaya, S., & Susilo, S. (2016). *Pengaruh model experiential learning terhadap kemampuan berpikir siswa SMA*. 1(11), 2096-2100.