

Sosialisasi Permainan *Outbond* Pada Pengunjung Wisata Botumotolioluwo Desa Longalo Kecamatan Bulango Utara

**Muh. Faisal Lutfi Amri¹, Risna Podungge², Juni Isnanto³, Al Ilham⁴, Sulasikin Sahdi
kadir⁵, Haerul Ikhsan⁶, Asry Syam⁷**

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan,
Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Email: ¹muhfaisallutfi@ung.ac.id, ²Risnapodungge962@gmail.com, ³juni.isnanto.8@ung.ac.id,
⁴alilham@ung.ac.id, ⁵Sulasikin@ung.ac.id, ⁶Haerulikhsan@ung.ac.id ⁷Sepaktkw@gmail.com

Abstract

Longalo Village has many famous tourist attractions and is visited by many tourists, both nearby tourists, and tourists from outside Longalo Village. Many tourists who visit want to enjoy the beautiful natural scenery of Longalo Village. seeing the development of the current irregular lifestyle, especially in urban areas which are always faced with traffic jams, pollution, and piling up of work, this makes it boring so that it requires activities such as outbound tours that can refresh tourists. The stage of implementing the outbound game socialization service for Botumotolioluwo tourism visitors, Longalo Village, North Bulango District, namely; (1) Surveying to identify environmental conditions in detail, especially for the suitability of implementing program planning socialization; (2) Planning the place for socialization activities; (3) Form a team for the implementation of socialization; (4) Evaluate the results of the socialization of knowledge and safety awareness program planning to tourist visitors. The results of the socialization of outbound games for Botumotolioluwo tourism visitors, Longalo Village, North Bulango District; (1) Planning the socialization program for the implementation of the program; (2) Implementation of the socialization program in the form of outbound games; (3) Evaluation of the outbound game outreach program to visitors.

Keywords: *Tourism, socialization, outbond*

Abstrak

Desa Longalo memiliki banyak daya tarik wisata yang terkenal dan banyak dikunjungi oleh wisatawan baik wisatawan terdekat atau wisatawan jauh dari luar desa Longalo, banyak wisatawan yang berkunjung ingin menikmati pemandangan alam Desa Longalo yang indah. melihat perkembangan pola hidup saat ini yang tidak teratur, terutama daerah perkotaan yang selalu dihadapkan dengan kemacetan, polusi, pekerjaan yang menumpuk, hal ini membuat kejenuhan sehingga memerlukan aktivitas seperti berwisata outbound yang dapat merefresh wisatawan. Tahap pelaksanaan pengabdian sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara yaitu; (1) Melakukan survei untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan secara rinci, terutama untuk kesesuaian penerapan sosialisasi perencanaan program; (2) Merencanakan tempat kegiatan sosialisasi; (3) Membentuk tim untuk pelaksanaan sosialisasi; (4) Mengevaluasi hasil Sosialisasi perencanaan

program pengetahuan dan kesadaran keselamatan pada pengunjung wisatawan. Hasil pelaksanaan sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotololuwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara; (1) Perencanaan program sosialisasi pelaksanaan programnya; (2) Pelaksanaan program sosialisasi berupa permainan outbound; (3) Evaluasi program sosialisasi permainan outbound pada pengunjung.

Kata Kunci: wisata, sosialisasi, Outbond

A. PENDAHULUAN

Desa Longalo memiliki banyak daya tarik wisata yang terkenal dan banyak dikunjungi oleh wisatawan baik wisatawan terdekat atau wisatawan jauh dari luar desa Longalo, banyak wisatawan yang berkunjung ingin menikmati pemandangan alam Desa Longalo yang indah, seperti pemandangan yang indah dari alam yang ada, berendam di sumber air sungai, offroad atau yang lebih khusus yaitu bermain sambil belajar di alam terbuka dan berpetualang salah satunya outbound dimana para wisatawan memperoleh pengalaman lebih melalui aktivitas wisata yang dilakukannya.

Seiring dengan perkembangan pariwisata Desa Longalo, wisata outbound menjadi wisata yang banyak diminati oleh wisatawan, melihat perkembangan pola hidup saat ini yang tidak teratur, terutama daerah perkotaan yang selalu dihadapkan dengan kemacetan, polusi, pekerjaan yang menumpuk, hal ini membuat kejenuhan sehingga memerlukan aktivitas seperti berwisata outbound yang dapat merefresh wisatawan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses keseluruhan yang mempunyai tujuan dalam pembentukan kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik seseorang (Datau & Amri, 2023)

Pariwisata sebagai penggerak sektor ekonomi dapat menjadi solusi bagi pemerintah dalam meningkatkan pembangunan ekonomi. Sektor pariwisata tidak hanya menyentuh kelompok-kelompok ekonomi tertentu tetapi dapat menjangkau kalangan bawah. Masyarakat di sekitar obyek-obyek wisata dapat mendirikan berbagai kegiatan ekonomi misalnya tempat penginapan, layanan jasa warung dan lain-lain. Kegiatankegiatan ini dapat menambah pendapatan masyarakat dan menekannya tingkat pengangguran. (Masitah, 2019)

Istilah outbound atau yang disebut juga outward bound adalah inovasi pendidikan yang dikemukakan oleh Kurt Hahn pada tahun 1941, setelah kemunculan tersebut outbound terus mengalami perkembangan. Perkembangan outbound ini diprediksi karena pengembangan konsep outbound yang mudah diaplikasikan dan dapat diterapkan secara universal di semua lini pelatihan. Pada tahun 1980 seorang ahli bernama David A. Kolb mengemukakan ELT (Experiential Learning Theory). Teori ELT menyatakan bahwa seseorang membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung yang dialaminya.

Outbound di Indonesia mulai masuk sekitar tahun 1990 dengan nama Outwardbound Indonesia berawal dari adanya kegiatan LDK (Latihan Dasar Kepemimpinan) dan AMT (Achievement Motivation Training) yang kerap diadakan oleh sekolah-sekolah. Outbound dan Experiential Learning di Indonesia khususnya identik dengan kegiatan outdoor yang cenderung melibatkan banyak aktivitas fisik dan beresiko tinggi, seperti Flying Fox, dan Trust Fall. Hal ini karena Outward Bound digunakan untuk menyiapkan para Kru Kapal (ABK) menghadapi situasi di lautan. Seiring berjalannya waktu outbound

dan Experiential Learning mengalami perubahan menuju kegiatan yang berisiko rendah tanpa mengurangi tujuan dasarnya yang diaplikasikan melalui permainan yang tidak hanya melibatkan fisik tetapi beserta mental dan pikiran (logika berpikir).

Olahraga Outbound bisa dimainkan oleh anak-anak sampai dewasa, bahkan bagi anak remaja sangat menyukai aktifitas olahraga tersebut. Remaja merupakan peralihan dari anak-anak menuju ke dewasa. Remaja merupakan subjek yang bagus dalam menyebarkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat kepada masyarakat luas. (Haryanto dkk., t.t.)

Aktivitas outbound sering digunakan oleh perusahaan-perusahaan instansi pemerintah atau instansi pendidikan dalam rangka meningkatkan kebersamaan tim dalam perkumpulan tersebut, dan meningkatkan ketangkasan keberanian dan kreativitas orang tersebut sehingga outbound semakin banyak diminati dan banyak pengelola outbound yang bersaing mengemas outbound semenarik mungkin sehingga bertambah fungsi outbound sebagai wahana wisata dan rekreasi yang memberikan manfaat outbound secara langsung dengan aktivitas-aktivitas yang menyenangkan dan menyegarkan para pesertanya.

Dalam perkembangan outbound sebagai daya tarik wisata terdapat pengelola-pengelola wisata outbound yang belum menerapkan prinsip outbound berbasis experiential learning, terdapat wisata outbound yang hanya mengedepankan unsur senang-senang sehingga melupakan prinsip dan hakikat outbound yang sebenarnya. (Sultan dkk., 2023)

Sebagai lokasi tujuan wisata yang baru muncul di Desa Longalo, Desa Longalo memerlukan sentuhan pengelolaan yang baik dari warga pengelolanya. Persoalan prioritas mitra adalah adanya potensi yang belum terorganisir dengan baik. Potensi tersebut baik budaya (dolan anak) maupun potensi fisik (gunung dan sekitarnya sebagai lokasi outbound). Dari gambaran di atas diperlukan peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang trampil untuk mengelola tempat wisata tersebut.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini menitikberatkan kegiatannya sosialisasi pada pelatihan berbagai permainan tradisional untuk wisata outbound di lokasi wisata Desa Longalo. Dipilih wisata outbound karena wisata outbound sekarang ini sedang banyak dikembangkan di Gorontalo. Wisata outbound menawarkan sesuatu yang dapat dinikmati bersama-sama baik keluarga atau instansi kerja. Banyak instansi kerja atau keluarga yang memilih wisata outbound untuk meningkatkan hubungan kerja sama dalam pekerjaan, meningkatkan hubungan baik, meningkatkan kinerja, melatih kepemimpinan, strategi kerja dan menurunkan tingkat stress melalui permainan yang ditawarkan dalam kegiatan selama outbound (Falah, 2014).

B. PELAKSAAN DAN METODE

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi khalayak sasaran, maka segera setelah pelaksanaan Program sosialisasi melakukan studi kelayakan, selanjutnya ditempuh penyelesaian masalah, yaitu memberikan sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara. Kegiatan sosialisasi perencanaan tentang senam peregangan untuk penderita asam urat yang benar ini dilaksanakan secara teori dan praktek. Teori dalam arti konsep tentang perencanaan program pada umumnya dan khususnya terkait dengan pelatihan fisik sedangkan aplikasinya dilakukan secara praktek di lapangan (Sudibya, 2018).

Sasaran Kegiatan program ini adalah pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara. Diharapkan dengan adanya program sosialisasi ini dapat memberikan keselamatan kepada pengunjung. Tahap pelaksanaan pengabdian sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara yaitu; (1) Melakukan survei untuk mengidentifikasi kondisi lingkungan secara rinci, terutama untuk kesesuaian penerapan sosialisasi perencanaan program; (2) Merencanakan tempat kegiatan sosialisasi; (3) Membentuk tim untuk pelaksanaan sosialisasi; (4) Mengevaluasi hasil Sosialisasi perencanaan program pengetahuan dan kesadaran keselamatan pada pengunjung wisatawan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini mengemukakan gambaran umum lokasi dan data yang diperoleh selama pelaksanaan pengabdian pada masyarakat (PPM). Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan yang berbasis pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegiatan ini juga merupakan penelitian kaji tindak (action research) dalam rangka menambah wawasan pada pengunjung wisata dalam penyusunan program serta efektivitas penerapan perencanaan program pengetahuan dan kesadaran.

Peneliti Pengabdian melaksanakan observasi dan orientasi lapangan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh mitra dalam hal ini pengunjung wisata. Dari kegiatan observasi awal oleh peneliti diperoleh persoalan urgen adalah kurang paham dalam melakukan permainan outbound.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan observasi lapangan serta penyusunan program bersama. Tujuan kegiatan ini adalah memadukan antara program yang sudah tersusun dari program Universitas Negeri Gorontalo dengan program berdasarkan pemetaan kebutuhan masyarakat setelah dilakukan observasi di lapangan.

Kemudian melaksanakan rapat penyusunan program yang dihadiri oleh Ketua darmawanita, anggota darmawanita, untuk berhasil mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengunjung wisata yang akan dijadikan sebagai rencana program penelitian pengabdian periode September 2022 di Universitas Negeri Gorontalo yang rencana tersebut meliputi; (1) Koran Terpanjang (Kerjasama Tim); (2) Pindah Tali (Perkenalan); (3) Trust Fall/ Pohon Tumbang (Kepercayaan Tim); (4) Ball Transfer (Kerjasama Tim); (5) Water Transfer (Akselerasi untuk mencapai tujuan); (6) Broken Square/ Hollow Square (Kejasama Memecahkan Masalah); (7) Adventure/ Penelusuran Rute (Proses Pendewasaan dan Membangun Tim yang Handal); (8) Team Target (Kemampuan Akselerasi).



Langkah selanjutnya yaitu Pelatihan Program Inti dengan penjelasan sebagai berikut;

(1) Koran Terpanjang (Kerjasama Tim) merupakan suatu bentuk permainan berkelompok yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan perasaan loyal terhadap kelompok atau lembaga. Dalam permainan ini setiap peserta diharapkan mampu mengembangkan potensi diri dan bekerjasama dengan kelompoknya untuk mampu membuat koran terpanjang. Setiap kelompok terdiri dari 10 – 15 orang.

(2) Pindah Tali (Perkenalan) adalah permainan yang bertujuan untuk menjembatani seluruh anggota kelompok agar dapat saling mengenal satu sama lain. Cara bermain dalam permainan ini adalah dengan memindahkan tali yang tersambung dari satu anggota ke anggota yang lain dan saling menyebutkan nama, sehingga seluruh anggota dapat saling mengenal. Langkah permainannya yaitu seluruh anggota tim saling mengaitkan tangan, pindahkan tali dari anggota paling ujung dan kembali lagi ke ujung tanpa melepas kaitan tangan.

(3) Trust Fall/Pohon Tumbang (Kepercayaan Tim) adalah suatu bentuk permainan dengan cara menjatuhkan diri dari tebing atau tempat yang lebih tinggi. Permainan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa saling percaya kepada seluruh anggota kelompok. Hal itu merupakan kunci awal kesuksesan perjalanan tim anda. Adapun aturan permainannya adalah jatuhkan badan anda secara tumbang, membelakangi penerima, pemain penerima harus menerima dengan formasi yang sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan pemain yang menjatuhkan badannya dan pemain penerima lainnya.

(4) Ball Transfer (Kerjasama Tim) merupakan suatu permainan untuk memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lain dengan target yang telah ada. Permainan ini bertujuan untuk melatih akselerasi, koordinasi, kerjasama, kecepatan dan ketepatan kelompok dalam mencapai target. Cara bermain ball transfer ini yaitu dengan memainkan 10 – 15 orang untuk membentuk garis lurus, selanjutnya bola dipindahkan satu per satu kedalam target.

(5) Water Transfer (Akselerasi untuk mencapai tujuan) merupakan suatu permainan untuk memindahkan air dari satu tempat ke tempat lain dengan target yang telah ada. Permainan ini bertujuan untuk melatih akselerasi, koordinasi, kerjasama, kecepatan dan ketepatan kelompok dalam mencapai target. Cara bermain water transfer ini yaitu dengan memainkan 10 – 15 orang untuk membentuk garis lurus, selanjutnya bola dipindahkan satu per satu ke dalam target dengan menggunakan tangan.

(6) Broken Square/Hollow Square (Kerjasama memecahkan masalah) adalah suatu permainan dengan menyusun kepingan-kepingan kertas menjadi satu atau beberapa buah persegi. Permainan ini bertujuan untuk melatih anggota kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan dengan seluruh anggota kelompok, selain itu juga dapat meningkatkan kepedulian antar anggota sehingga dapat mengendalikan egoisitas anggota.

(7) Adventure/ Penelusuran Rute (Proses Pendewasaan dan Membangun Tim yang Handal) merupakan kegiatan untuk menelusuri rute perjalanan agar proses pendewasaan diri setiap anggota dapat terwujud. Setiap kesuksesan memerlukan perjuangan untuk mencapainya, hambatan dan tantangan akan dihadapi oleh tim anda pada setiap perjalanan. Hadapilah setiap hambatan dan tantangan dengan tenang dan tetap waspada, jangan terlalu takut dan jangan juga terlalu berani dalam mengambil resiko.

(8) Team Target (Kemampuan Akselerasi) adalah permainan untuk memberikan rangsangan dan support kepada kelompok agar mencapai target dalam suatu usaha. Permainan ini dapat dimainkan dengan cara menentukan jumlah tumpukan tongkat dan waktu yang dibutuhkan untuk membuat, atau dapat dimainkan dengan cara menentukan target memasukkan bola ke dalam keranjang dalam waktu yang sudah ditentukan.



D. PENUTUP

Simpulan

Pelaksanaan sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara; (1) Perencanaan program sosialisasi pelaksanaannya programnya yaitu sosialisasi permainan outbound yang diikuti oleh para wisatawan, dengan adanya perencanaan yaitu analisis situasi dan pembentukan kelompok bermain; (2) Pelaksanaan program sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara, adapun pelaksanaannya programnya yaitu sosialisasi permainan outbound yang diikuti oleh para wisatawan; (3) Evaluasi program sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara, dengan cara pemantauan dan penilaian pengetahuan bermain.

Saran

Mengingat pentingnya pelaksanaan pelatihan perencanaan program sosialisai tentang sosialisasi permainan outbound pada pengunjung wisata Botumotolioluwo, Desa Longalo, Kecamatan Bulango Utara, dalam hal peningkatan kualitas pengetahuan para pengunjung wisata maka dapat disarankan kegiatan ini dapat disebar luaskan bukan hanya di kalangan pengunjung wisata akan tetapi di lingkungan secara umum yang belum sempat terjangkau dengan kegiatan ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Datau, S., & Amri, M. F. L. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Model Pembelajaran Part Whole pada Siswa SMPN 3 Bolangitang. *Journal on Education*, 6(1), 3897–3907.
- Haryanto, A. I., Amri, M. F. L., Hidayat, J. T., Ilham, A., & Isnanto, J. (t.t.). Analisis Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Remaja saat Pandemi Covid-19. *Smart Sport*, 22(1).
- Masitah, I. (2019). Pengembangan Desa Wisata Oleh Pemerintah Desa Babakan Kecamatan Pangandaran Kabupaten Pangandaran. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 6(3), 45–55.
- Mubyarto, dkk (1994), *Kebudayaan Masyarakat Desa Tertinggal*, Jokjakarta: Sajoto, (2001), *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*, Jakarta: Ditjen Dikti.
- Nurghiwiati, E. (2015). *Terapi Alternatif & Komplementer dalam Bidang Keperawatan*. Bogor : In Media.
- Sudibya, B. (2018). Wisata desa dan desa wisata. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 22–26.
- Sultan, H., Sulistyosari, Y., & Amri, M. F. L. (2023). Analisis Muatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Buku Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Kurikulum Merdeka Belajar. *Journal on Education*, 6 (1), 580–590.