

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga rekreasi merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memperoleh kesenangan, kebugaran, serta pemulihan kondisi fisik dan mental. Dalam kehidupan modern, olahraga rekreasi menjadi bagian penting dari gaya hidup masyarakat karena mampu membantu mengurangi stres serta meningkatkan kualitas hidup. Berbeda dengan olahraga prestasi yang berfokus pada pencapaian hasil maksimal, olahraga rekreasi lebih menekankan pada aspek partisipasi, kenyamanan, dan kepuasan individu.

Hal ini sejalan dengan pandangan Torkildsen yang menyatakan bahwa rekreasi merupakan pengalaman yang memberikan kesenangan, kebebasan, serta kesempatan untuk pengembangan diri. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa olahraga rekreasi berkontribusi terhadap peningkatan kesehatan mental dan kesejahteraan emosional individu melalui aktivitas yang menyenangkan (Marlissa et al., 2026).

Secara etimologis rekreasi berasal dari bahasa latin *re-creare* yang secara harfiah berarti “membuat ulang” atau bisa merupakan kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Menurut (Fitriantono et al., 2018), Olahraga rekreasi merupakan suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga pelaku memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan, serta memperoleh kepuasan secara

fisik dan fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh, sehingga tercapainya kesehatan secara menyeluruh.

Sedangkan pengertian olahraga rekreasi sudah tertulis di dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2011, olahraga rekreasi (disebut juga olahraga masyarakat) adalah kegiatan olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh serta berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Lebih lanjut Kusmaedi (2002:4) mengemukakan bahwa “olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi”. Secara sederhana, olahraga rekreasi itu: dilakukan secara sukarela (berdasarkan hobi/kesenangan); tidak berorientasi pada prestasi tinggi; bertujuan untuk Kesehatan, kebugaran, dan kesenangan; bisa menyesuaikan dengan budaya dan kondisi masyarakat.

Aktivitas fisik yang dilakukan pada waktu luang menjadi salah satu bentuk kegiatan yang tidak hanya memberikan manfaat hiburan, tetapi juga berdampak positif terhadap kondisi emosional dan kesehatan tubuh. Melalui kegiatan tersebut, individu memperoleh manfaat fisik berupa peningkatan kebugaran dan terjaganya kesehatan secara menyeluruh. Seiring dengan perkembangan zaman, bentuk kegiatan ini semakin beragam, salah satunya adalah aktivitas yang dilakukan di alam terbuka (*outdoor recreation*).

Kegiatan di alam terbuka memberikan kesempatan bagi individu untuk belajar melalui pengalaman langsung, sehingga dinilai lebih efektif dalam membentuk karakter serta meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap lingkungan. Hal ini sejalan dengan konsep *experiential learning* yang dikemukakan

oleh David A. Kolb (1984), yang menekankan bahwa proses pembelajaran terjadi melalui pengalaman nyata yang diikuti dengan refleksi. Dalam teorinya, terdapat empat tahapan utama, yaitu *Concrete Experience*, *Reflective Observation*, *Abstract Conceptualization*, dan *Active Experimentation*. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta, memperdalam pemahaman, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kerjasama (Rahmi, 2024).

Pemanfaatan lingkungan alam terbuka seperti gunung, sungai, hutan, dan laut menjadi ciri utama dalam berbagai aktivitas luar ruang. Bentuk-bentuk yang umum dilakukan meliputi *hiking*, *camping*, arung jeram, panjat tebing, hingga jelajah alam. Aktivitas tersebut tidak hanya memberikan pengalaman fisik dan hiburan, tetapi juga mampu mempererat hubungan manusia dengan alam, sekaligus menjadi sarana pembelajaran melalui pengalaman langsung, tantangan, serta interaksi sosial antarindividu. Di antara berbagai jenis kegiatan di alam terbuka tersebut, *outbound* menjadi salah satu kegiatan yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena *outbound* mampu mengintegrasikan unsur permainan, edukasi, dan pengembangan diri secara menyeluruh, sehingga efektif dalam meningkatkan kemampuan individu maupun kelompok.

Outbound merupakan aktivitas pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang dilakukan di luar ruangan dengan menggabungkan unsur permainan, tantangan, dan kerja sama tim (Ma'rifat et al., 2024). Menurut Falah (2014) dalam (Koestantono et al., 2023), *outbound* merupakan kegiatan pelatihan yang diselenggarakan di alam terbuka (*outdoor*) dalam suasana emosi yang menyatakan menyenangkan (*enjoyful*) dan penuh tantangan (*adventurous*).

Lebih lanjut, dalam pemikirannya Stephen R. Covey (1989) menjelaskan bahwa aktivitas seperti *outbound* dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan (*leadership*), kemampuan pemecahan masalah, serta keterampilan komunikasi. Hal ini juga dipertegas oleh Abraham Maslow (1943), seorang psikolog yang dikenal dengan teori *Hierarchy of Needs*, bahwa kegiatan yang bersifat pengembangan diri seperti *outbound* dapat berkontribusi dalam meningkatkan kesejahteraan fisik dan mental, serta membantu individu dalam mencapai kesadaran diri (*self-awareness*).

Dalam kegiatan *outbound*, peserta tidak hanya melakukan aktivitas, tetapi juga merefleksikan pengalaman tersebut sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *outbound* efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, serta kemampuan pemecahan masalah (Yusriadi, 2022). Selain itu, hasil penelitian (Maulida et al., 2023) dalam studi *systematic literature review* menunjukkan bahwa *outbound training* secara signifikan mampu meningkatkan kerjasama, kepercayaan diri, serta kemampuan interpersonal peserta. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa kegiatan *outbound* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama kelompok secara efektif melalui pendekatan *experiential learning* (Hidayat et al., 2021).

Secara keseluruhan, para ahli serta didukung oleh hasil penelitian terbaru menunjukkan bahwa *outbound* merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang efektif dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan individu. Aktivitas ini tidak hanya memberikan pengalaman

langsung, tetapi juga mendorong proses refleksi yang memperdalam pemahaman peserta. Berdasarkan berbagai pendapat dan hasil penelitian tersebut, juga menunjukkan bahwa *outbound* berperan penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, kepemimpinan, pemecahan masalah, kepercayaan diri, serta keterampilan interpersonal. Berdasarkan hal tersebut, *outbound* dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang komprehensif dalam pengembangan *softskill*, khususnya dalam konteks pembelajaran di luar ruangan.

Pembelajaran di luar ruangan melalui interaksi langsung dan pengalaman nyata memberikan kesempatan peserta untuk dapat belajar mengelola emosi, menghadapi tantangan, serta meningkatkan kemampuan beradaptasi terhadap situasi baru. Tidak hanya itu, *outbound* juga berperan dalam memperkuat hubungan sosial antarindividu, meningkatkan rasa empati, serta menumbuhkan sikap saling percaya dalam kelompok. Hal ini menjadikan *outbound* sebagai metode yang efektif dalam pengembangan sumber daya manusia, baik di bidang pendidikan maupun organisasi.

Selain meningkatkan aspek sosial, kegiatan *outbound* juga terbukti berkontribusi dalam pengembangan *softskill* individu. Penelitian (Alamsyah et al., 2025), menunjukkan bahwa lebih dari 75% peserta mengalami peningkatan *softskill* seperti komunikasi, kepemimpinan, dan kepercayaan diri setelah mengikuti kegiatan *outbound*. Hal ini menunjukkan bahwa *outbound* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreasi, tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam pengembangan sumber daya manusia.

Seiring dengan perkembangan kebutuhan masyarakat, *outbound* kini tidak hanya digunakan sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan pengembangan diri. Berbagai lembaga pendidikan, perusahaan, hingga komunitas memanfaatkan kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas individu dan tim. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman, *outbound* mampu memberikan dampak yang lebih mendalam dibandingkan metode pembelajaran konvensional, sehingga menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam meningkatkan kemampuan *softskill*, khususnya bagi fasilitator *outbound* maupun peserta pemula.

Namun demikian, keberhasilan kegiatan *outbound* sangat bergantung pada peran fasilitator. Fasilitator *outbound* bertugas mengarahkan jalannya kegiatan, membangun interaksi, serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Tanpa fasilitator *outbound* yang kompeten, kegiatan *outbound* berpotensi menjadi sekadar aktivitas permainan tanpa makna pembelajaran yang jelas. Oleh karena itu, kemampuan fasilitator, terutama dalam aspek *softskill*, menjadi faktor kunci keberhasilan kegiatan *outbound*. Pengembangan *softskill* menjadi salah satu tujuan utama yang ingin dicapai. *Softskill* merupakan kemampuan non-teknis yang berkaitan dengan cara individu berinteraksi, berkomunikasi, serta mengelola diri dalam berbagai situasi.

Bagi seorang fasilitator, *softskill* menjadi kompetensi yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan *outbound* (Nugraha et al, 2022). Fasilitator *outbound* dituntut mampu mengelola kelompok, menyampaikan instruksi dengan jelas, serta menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan. Oleh karena

itu, pengembangan *softskill* melalui kegiatan *outbound* menjadi relevan, khususnya bagi fasilitator *outbound* pemula, agar mampu menjalankan perannya secara efektif.

Dalam pelaksanaan kegiatan *outbound*, fasilitator *outbound* diharapkan memiliki kemampuan *softskill* yang baik agar mampu mengelola kegiatan secara efektif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta. Sejalan dengan perkembangan zaman, Klaus Schwab juga menekankan bahwa *softskill* seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis menjadi kompetensi utama yang harus dimiliki individu di era modern. Hal ini semakin memperkuat pentingnya pengembangan *softskill* dalam berbagai bidang, termasuk dalam kegiatan *outbound*. Seorang fasilitator *outbound* idealnya mampu berkomunikasi dengan jelas, membangun suasana yang kondusif, serta mengarahkan dinamika kelompok dengan baik. Selain itu, fasilitator *outbound* juga dituntut memiliki kemampuan kepemimpinan, kepercayaan diri, serta keterampilan dalam menyampaikan instruksi dan refleksi kegiatan. Dengan *softskill* yang optimal, kegiatan *outbound* diharapkan tidak hanya berjalan lancar, tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran yang diberikan kepada fasilitator *outbound* pemula cenderung lebih berfokus pada aspek teknis kegiatan, seperti prosedur permainan dan keselamatan, dibandingkan dengan pengembangan *softskill*. Akibatnya, fasilitator *outbound* memang mampu menjalankan aktivitas secara teknis, tetapi belum mampu mengelola dinamika kelompok secara maksimal. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kompetensi *softskill* fasilitator *outbound* bersifat bertahap dan tidak dapat dikuasai sekaligus, melainkan berkembang seiring dengan

bertambahnya pengalaman dan jam terbang di lapangan (Arina et al., 2022).

Secara ideal fasilitator *outbound* diharapkan mampu menunjukkan sikap percaya diri, memiliki kemampuan problem solving yang baik, serta mampu beradaptasi dengan berbagai situasi yang muncul di lapangan. Fasilitator *outbound* idealnya tidak hanya berperan sebagai penyampai instruksi, tetapi juga sebagai motivator dan mediator yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kondusif. Fasilitator *outbound* juga diharapkan mampu merancang dan memodifikasi kegiatan *outbound* sesuai dengan kebutuhan peserta, serta melakukan refleksi terhadap setiap aktivitas yang dilakukan agar nilai-nilai pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal. Kemampuan dalam memberikan umpan balik yang konstruktif juga menjadi bagian penting dalam mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, fasilitator *outbound* secara ideal dituntut memiliki kompetensi yang tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga didukung oleh penguasaan *softskill* yang kuat, sehingga mampu menjalankan perannya secara profesional dan efektif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, kondisi di lapangan menunjukkan kesenjangan yang signifikan dari harapan tersebut. Berdasarkan hasil observasi langsung melalui wawancara dan keterlibatan peneliti dalam kegiatan fasilitator *outbound* yang tergabung dalam vendor MORSI Management, ditemukan bahwa masih terdapat berbagai kendala dalam pelaksanaan kegiatan *outbound* yang berkaitan langsung dengan kualitas *softskill* fasilitator *outbound* pemula.

Melalui pengamatan terhadap fasilitator pemula yang menjadi subjek penelitian serta wawancara dengan pendiri MORSI, ditemukan pola permasalahan yang konsisten dan saling mengkonfirmasi. Temuan dari kedua sumber data ini dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. 1 Temuan Wawancara dan Observasi Lapangan MORSI Management

Aspek yang Dikaji	Hasil Wawancara Pendiri MORSI	Konfirmasi Observasi Lapangan
Kemampuan instruksi kepada peserta	Masih banyak fasilitator yang kurang dalam memberikan instruksi kepada peserta	Fasilitator menyampaikan <i>briefing</i> tidak terstruktur; peserta sering meminta penjelasan ulang di tengah permainan
Kepercayaan diri dan komunikasi	Kurangnya rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi saat memimpin kelompok menjadi kendala utama di MORSI	Sebagian fasilitator percaya diri tapi tidak bisa kelola kelompok; sebagian lain sebaliknya — kemampuan belum seimbang
Tingkat kepercayaan diri saat memandu	Masih banyak yang perlu dievaluasi terkait kepercayaan diri fasilitator di lapangan	Fasilitator terlihat ragu saat <i>debriefing</i> dan tidak mampu menjaga perhatian peserta hingga akhir sesi
<i>Softskill</i> yang paling dibutuhkan	Kepercayaan diri, <i>problem solving</i> /keberanian mengambil keputusan, dan komunikasi yang baik adalah prioritas utama	<i>Problem solving</i> paling tampak kurang saat situasi tak terduga; komunikasi dan kepercayaan diri saling berkaitan dan sama-sama lemah
Upaya	Mencari event-event	Belum tersedia model pembelajaran

pengembangan yang sudah ada	<i>outbound</i> menambah pengalaman langsung fasilitator pemula	untuk <i>softskill</i> terstruktur; pengembangan hanya mengandalkan jam terbang dari event ke event
-----------------------------	---	---

Kesesuaian antara temuan wawancara dan observasi di atas memperkuat permasalahan yang ditemukan. Kondisi lapangan menunjukkan bahwa fasilitator *outbound* pemula di MORSI cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan instruksi secara jelas dan sistematis, sehingga peserta kurang memahami alur permainan yang diberikan. Kemampuan mengelola dinamika kelompok juga masih terbatas, terlihat dari kurang optimalnya pengondisian peserta selama kegiatan berlangsung. Aktivitas *outbound* yang seharusnya bersifat interaktif dan menyenangkan justru menjadi kurang menarik karena minimnya kreativitas dalam penyampaian. Kurangnya kemampuan dalam memberikan *briefing* dan *debriefing* yang bermakna menjadi salah satu masalah utama, sehingga peserta tidak mendapatkan nilai pembelajaran yang optimal.

Standarisasi kompetensi fasilitator *experiential learning* di Indonesia sesungguhnya telah memiliki acuan resmi yang ditetapkan secara nasional. (Sepdanius et al., 2018) dalam penelitiannya yang dipublikasikan di *Jurnal Cakrawala Pendidikan* menunjukkan bahwa kelayakan fasilitator *outbound* di Indonesia mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) Sektor Pariwisata Bidang Kepemanduan *outbound*/fasilitator *experiential learning* yang ditetapkan oleh Kemenakertrans (2011). Dalam standar tersebut, seorang fasilitator dinyatakan kompeten apabila telah memenuhi seluruh unit kompetensi

yang ditetapkan dan lulus uji sertifikasi oleh Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). (Sepdanius et al., 2018) juga menegaskan bahwa tanpa program *workshop* dan standarisasi yang terstruktur, fasilitator *outbound* tidak dapat dipastikan memiliki kompetensi yang memadai meskipun telah aktif terlibat dalam sejumlah kegiatan *outbound*.

Kondisi inilah yang secara tepat menggambarkan fasilitator *outbound* di MORSI *Management*. Seluruh fasilitator *outbound* yang menjadi subjek penelitian ini belum pernah mengikuti uji kompetensi resmi BNSP maupun pelatihan *Training of Trainer* (ToT) yang terstruktur. Mereka memperoleh pengalaman semata-mata melalui keterlibatan langsung di lapangan tanpa panduan pengembangan kompetensi yang sistematis.

Hal ini diperkuat oleh teori *Novice to Expert* yang dikembangkan Dreyfus dan Dreyfus (1980) dan diadaptasi oleh Benner (1984), yang menjelaskan bahwa seorang individu pada tahap *novice* dicirikan oleh performa yang terbatas, tidak fleksibel, dan bergantung sepenuhnya pada aturan prosedural, belum mampu membaca situasi secara langsung dan bertindak secara adaptif ketika kondisi di lapangan berubah di luar skenario yang telah dipelajari. Sementara itu, individu pada tahap *advanced beginner* mulai mampu menjalankan tugas sederhana secara mandiri, namun masih membutuhkan dukungan fasilitator yang lebih berpengalaman ketika menghadapi situasi yang kompleks (Dreyfus & Dreyfus, 1980).

Kedua karakteristik ini secara konsisten mencerminkan kondisi fasilitator di MORSI: mampu menjalankan permainan secara teknis berdasarkan prosedur yang diajarkan, namun belum mampu mengelola dinamika kelompok secara mandiri, memberikan *debriefing* yang bermakna, maupun mengambil keputusan cepat saat situasi tak terduga muncul di lapangan. Dengan demikian, penyebutan "fasilitator pemula" dalam penelitian ini bukan sekadar label berdasarkan persepsi, melainkan mencerminkan kondisi nyata bahwa fasilitator MORSI belum memenuhi standar kompetensi formal yang berlaku secara nasional di Indonesia (Sepdanius et al., 2018) maupun kriteria tahap kompetensi yang ditetapkan dalam teori *Novice to Expert* (Dreyfus & Dreyfus, 1980; Benner, 1984).

Tabel 1. 2 Frekuensi Memimpin Permainan dan Aspek Softskill yang Harus Diprioritaskan

Aspek yang Harus dikuasai Lebih Dulu	Permasalahan Dominan di Lapangan
Partisipasi Aktif → <i>fondasi sebelum aspek lain</i>	Pasif, hanya mengikuti tanpa inisiatif; belum berani ambil peran memimpin
Komunikasi Efektif → <i>instruksi harus jelas & terarah</i>	Instruksi tidak jelas dan tidak sistematis; debriefing sangat minim
Kerja Sama Tim & Kepemimpinan → <i>kelola dinamika kelompok</i>	Tidak mampu kelola konflik; kepemimpinan butuh waktu lebih panjang
Kepercayaan Diri &	Kepercayaan diri belum stabil di situasi

Problem Solving → <i>integratif & adaptif</i>	kritis; <i>problem solving</i> lemah saat situasi tak terduga
---	---

Data di atas menunjukkan bahwa partisipasi aktif harus dikuasai lebih dulu sebelum fasilitator mampu berkomunikasi secara efektif. Komunikasi yang baik menjadi prasyarat terbentuknya kerja sama tim yang optimal. Dari sana, kepemimpinan dapat mulai diasah, dan barulah kepercayaan diri serta *problem solving* berkembang secara integratif seiring bertambahnya jam terbang memimpin permainan. Urutan ini menegaskan bahwa pengembangan *softskill* fasilitator *outbound* memerlukan model pembelajaran yang terstruktur dan berjenjang, bukan sekadar akumulasi pengalaman tanpa arah.

Kondisi tersebut memberikan dampak yang tidak dapat diabaikan. Ketika fasilitator *outbound* tidak memenuhi standar kompetensi *softskill* yang diperlukan, kegiatan *outbound* berpotensi kehilangan fokus sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman. Peserta tidak mendapatkan nilai pembelajaran yang bermakna karena *briefing* dan *debriefing* tidak dikelola dengan baik. Dinamika kelompok yang tidak terkendali dapat memunculkan konflik yang tidak terselesaikan, sehingga tujuan membangun kerja sama justru tidak tercapai. Bagi vendor seperti MORSI, kualitas fasilitator yang di bawah standar berdampak langsung pada kepercayaan klien dan keberlangsungan organisasi. Lebih jauh, jika regenerasi fasilitator tidak diimbangi oleh sistem pengembangan *softskill* yang terstruktur, industri *outbound* secara keseluruhan akan kehilangan tenaga profesional yang mampu memberikan pengalaman belajar berkualitas bagi peserta.

Di samping itu, belum tersedianya model pembelajaran *softskill* yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan fasilitator *outbound* pemula semakin menegaskan pentingnya pengembangan model yang tepat. Hal ini diperlukan agar fasilitator *outbound* tidak hanya mampu menjalankan kegiatan secara teknis, tetapi juga dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang efektif, bermakna, dan berdampak bagi peserta. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan terhadap kompetensi fasilitator *outbound* dengan realitas yang terjadi di lapangan, sehingga diperlukan upaya yang lebih sistematis dalam mengembangkan *softskill* fasilitator.

Salah satu metode pelatihan yang dapat meningkatkan *softskills* pegawai adalah *Outbound Management Training* (OMT) (Yusriadi. 2022) . Pendekatan berbasis permainan dipilih karena mampu menciptakan ruang belajar yang aman, selaras dengan prinsip *experiential learning* Kolb (1984), dan bersifat kolaboratif serta reflektif sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek *softskill* secara terstruktur.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul **“Model *Softskill* Berbasis Permainan Untuk Mengembangkan Kemampuan Fasilitator *Outbound* Bagi Pemula”** sebagai upaya dalam memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi serta kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang olahraga rekreasi dan pengembangan sumber daya manusia.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *softskill* berbasis permainan untuk mengembangkan kemampuan fasilitator *outbound* bagi pemula. Fokus utama penelitian ini adalah pada aspek kemampuan non-teknis yang dimiliki fasilitator, seperti komunikasi, kepemimpinan, kerja sama, kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan *problem solving* serta kemampuan dalam mengelola dinamika kelompok selama kegiatan *outbound* berlangsung.

Selain itu, penelitian ini juga menitikberatkan pada bagaimana model *softskill* yang dirancang dapat diimplementasikan secara efektif dalam kegiatan pembelajaran fasilitator *outbound*. Model yang dikembangkan diharapkan tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan, khususnya bagi fasilitator pemula yang masih dalam tahap pengembangan kemampuan.

Dalam hal ini, penelitian akan melihat sejauh mana model *softskill* yang diterapkan mampu mengembangkan kemampuan fasilitator *outbound* dalam memandu kegiatan, menyampaikan instruksi, serta memberikan refleksi yang bermakna kepada peserta.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dibatasi pada pembuatan model *softskill* dan pengaruhnya terhadap pengembangan kemampuan fasilitator *outbound* pemula, tanpa membahas aspek lain di luar ruang lingkup tersebut, sehingga penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah dan mendalam.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti merumuskan beberapa masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan rumusan permasalahan penelitian yang akan dikaji pada penelitian ini:

1. Bagaimana efektivitas model *softskill* dalam pengembangann kemampuan fasilitator *outbound* pemula ?
2. *Softskill* apa saja yang dibutuhkan oleh fasilitator *outbound* pemula?

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi Universitas Negeri Jakarta, hasil penelitian model ini dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga dan dapat menjadikan model *softskill* berbasis permainan untuk mengembangkan kemampuan fasilitator *outbound* bagi pemula yang dihasilkan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan khususnya Program Studi Olahraga Rekreasi.
2. Bagi fasilitator *outbound*, diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan panduan pembelajaran untuk meningkatkan *softskill*.
3. Bagi pembaca, hasil penelitian model *softskill* berbasis perainan untuk mengembangkan kemampuan fasilitator *outbound* bagi pemula diharapkan dapat menjadi bentuk belajar yang bermanfaat untuk pembaca.