



**EXPERIENTIAL LEARNING DALAM KONTEKS PARIWISATA BERKELANJUTAN DI
CALDERA ADVENTURE DAN CR ONE GROUP**

Oleh

Muhammad Fauzan*¹, Myrza Rahmanita², Arief Faizal Rachman³ Nurbaeti⁴
^{1,2,3,4} Program Magister Pariwisata Institut Pariwisata Trisakti, Jl. IKPN Bintaro Tanah
Kusir No.1, Bintaro, Pesanggrahan, Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta
E-mail: 1mfauzanarif009@gmail.com

Abstract

Penelitian ini berfokus pada pengembangan model experiential learning dalam konteks pariwisata berkelanjutan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi peran elemen edukasi, budaya, alam, dan eksplorasi dalam menciptakan pengalaman wisata yang berkesinambungan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi keempat elemen ini tidak hanya meningkatkan pengalaman wisatawan, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian lingkungan dan pemberdayaan masyarakat lokal. Model yang dihasilkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan pariwisata berkelanjutan di masa depan.

Keywords: *Pariwisata Berkelanjutan, Experiential Learning, Edukasi, Budaya, Pelestarian Alam*

PENDAHULUAN

Di era saat ini juga, pariwisata berkelanjutan menjadi topik yang semakin mendapat perhatian dalam konteks global, sejalan dengan peningkatan kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan dan budaya. Pariwisata berkelanjutan atau sustainable tourism adalah pariwisata yang berkembang sangat pesat, termasuk pertambahan arus kapasitas akomodasi, populasi lokal dan lingkungan, dimana perkembangan pariwisata dan investasi-investasi baru dalam sektor pariwisata seharusnya tidak membawa dampak buruk dan dapat menyatu dengan lingkungan [1].

Pariwisata berkelanjutan mengacu pada praktik pengelolaan destinasi wisata yang menekankan keseimbangan antara keberlanjutan lingkungan, ekonomi, dan sosial-budaya. Ketiga pilar ini bertujuan memastikan bahwa pengembangan sektor pariwisata tidak hanya memberikan manfaat ekonomi tetapi juga melestarikan lingkungan dan menghormati budaya lokal secara berkelanjutan [2].

Perubahan paradigma dari pariwisata masal menuju pariwisata berkelanjutan memunculkan beragam varian – varian wisata baru salah satunya pariwisata berbasis *experiential learning* yang memberikan warna baru dalam pemahaman akan kebutuhan dan preferensi wisatawan. *Experiential learning* atau pembelajaran berdasarkan pengalaman sebagai proses dimana pembelajar kembali pada pengalaman konkrit berdasarkan pengalaman konkrit, melalui proses internalisasi observasi dan refleksi, abstraksi dan generalisasi, serta perluasan dan transformasi tindakan dan penerapan [3].

Experiential learning juga menekankan pengalaman mendalam dan personal, di mana produk wisata tidak hanya menjadi tempat untuk berkunjung, tetapi juga panggung bagi penciptaan pembelajaran karakter untuk dirinya maupun di tempat bekerja. Silberman [4] menyatakan model *experiential learning* sebagai kegiatan dengan melibatkan seseorang dalam suatu kegiatan yang konkret serta dapat



membuat seseorang mampu paham atas apa yang sudah mereka pelajari. Selain itu dengan model *experiential learning* seseorang dapat mengaitkan pengalaman belajar yang telah mereka lalui untuk pengalaman belajar yang selanjutnya. Seseorang yang diberikan perlakuan dengan model *Experiential learning* berpartisipasi secara aktif dalam kelompok karena seseorang memperoleh pengetahuan secara langsung [5].

Salah satu operator atau perusahaan wisata yang memiliki produk wisata berbasis *experiential learning* adalah Caldera Adventure. Dengan keindahan alamnya yang memukau, aktivitas *outdoor* yang menantang, dan atmosfer yang unik, Caldera Adventure menarik perhatian wisatawan yang mencari pengalaman yang jauh dari rutinitas sehari-hari. Sebagai penyedia jasa produk wisata yang mengusung konsep *experiential learning*, Caldera Adventure bukan hanya memberikan hiburan atau kegembiraan semata, tetapi juga menyajikan kesempatan untuk belajar dan memahami lingkungan serta budaya setempat. Paket Wisata *experiential learning* yang dimiliki oleh Caldera Adventure diantaranya ada *The Mission*, *Fun games*, *Outdoor Based Management Trainee*, *Outing Plus*, dan Juga Saba Desa.

Selain Caldera Adventure, terdapat juga Operator atau Perusahaan Wisata lainnya yang menyuguhkan produk wisata berbasis *experiential learning* seperti CR One Group di Bogor, yang merupakan sebuah Operator Wisata *Outbound* atau Wisata berbasis *experiential learning* yang berlokasi di Jalan Kolonel Bustomi No.1, Gintung maseng, Kec. Caringin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. CR One Group sendiri bergerak di bidang penyelenggaraan *Outbound*, *Team Building*, *Rafting*, dan *Gathering*. Untuk *Outbound* dan *Team Building* yang diselenggarakan oleh CR One Group bersifat tematik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh *Client* yang bersangkutan. Akan tetapi CR One Group juga memiliki paket *Fun games* juga yang

merupakan sebuah aktifitas seperti *Team Building* akan tetapi dengan tujuan hanya sekedar bersenang-senang saja.

Penggabungan unsur-unsur edukasi dengan kegiatan wisata diharapkan dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi wisatawan, menjadikan Caldera Adventure dan CR One Group sebagai produk wisata yang tidak hanya memberikan kesenangan tetapi juga pengenalan akan nilai-nilai lokal dan lingkungan. Akan tetapi Peneliti menumukan bahwasanya saat ini belum terdapat sebuah Model *experiential learning* dalam konteks Pariwisata Berkelanjutan yang dikeluarkan oleh AELI (Asosiasi *Experiential learning* Indonesia)

Meskipun konsep *Experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb [6] telah banyak diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan dan pelatihan, terdapat beberapa kekurangan dalam literatur yang ada, khususnya dalam konteks pariwisata berkelanjutan. *Jurnal Social Tourism as Opportunity for Unplanned Learning and Development* menunjukkan bahwa pariwisata sosial dapat menjadi sarana untuk pembelajaran yang tidak terencana, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran pengalaman. Namun, penelitian ini juga mengindikasikan adanya kekurangan dalam literatur yang membahas penerapan pembelajaran pengalaman dalam konteks pariwisata berkelanjutan, sehingga menciptakan celah penelitian yang signifikan [7].

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan Model *experiential learning* yang bersifat pariwisata berkelanjutan dikarenakan peneliti merasa saat ini *experiential learning* yang sedang berjalan belum sepenuhnya menyetuh seluruh konsep yang sesuai dengan asas pariwisata berkelanjutan. Dengan demikian, Caldera Adventure dan CR One Group serta Operator *experiential learning* lainnya dapat memperkuat daya tariknya sebagai produk wisata *experiential learning* yang tidak hanya mengundang keseruan



petualangan dan pembelajaran yang bermakna tetapi juga bisa menyentuh pariwisata berkelanjutan yang memperhatikan unsur – unsur lingkungan, ekonomi, dan sosial budaya.

LANDASAN TEORI

Pariwisata Berkelanjutan

Global Sustainable Tourism Council (GSTC) adalah organisasi internasional yang menetapkan dan mengelola standar untuk pariwisata berkelanjutan. GSTC didirikan dengan tujuan untuk mempromosikan pemahaman bersama mengenai praktik pariwisata berkelanjutan dan menyediakan kriteria global yang dapat digunakan oleh berbagai pemangku kepentingan dalam industri pariwisata untuk mengevaluasi dan meningkatkan keberlanjutan mereka. Kriteria GSTC terdiri dari empat pilar utama: manajemen berkelanjutan, manfaat sosial-ekonomi bagi masyarakat lokal, pelestarian warisan budaya, dan pengelolaan lingkungan [8].

Kriteria GSTC digunakan sebagai panduan universal dalam pengelolaan pariwisata berkelanjutan, yang mencakup aspek lingkungan, sosial, budaya, dan ekonomi. Penggunaan kriteria ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembangunan pariwisata tidak hanya memberikan manfaat ekonomi tetapi juga melindungi sumber daya alam dan budaya lokal.

GSTC juga menggaris bawahi pentingnya pelestarian warisan budaya dalam praktik pariwisata berkelanjutan. Warisan budaya, baik yang berwujud maupun yang tidak berwujud, merupakan aset penting yang harus dilindungi dan dilestarikan. Penelitian oleh Timothy [9] menunjukkan bahwa destinasi yang mengadopsi kriteria GSTC terkait pelestarian budaya cenderung lebih berhasil dalam menjaga keberlanjutan budaya lokal sambil menawarkan pengalaman wisata yang autentik. Pelestarian ini mencakup perlindungan situs bersejarah, promosi tradisi

lokal, dan penghormatan terhadap kebiasaan dan adat istiadat setempat.

Experiential learning

Experiential learning atau

Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proses belajar melalui pengalaman langsung dan refleksi atas pengalaman tersebut. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh David Kolb pada tahun 1984 dalam bukunya "*Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development*". Menurut Kolb, proses pembelajaran efektif terjadi ketika individu mampu mengalami suatu kejadian, merefleksikannya, mengembangkan konsep-konsep abstrak berdasarkan refleksi tersebut, dan kemudian menguji konsep-konsep tersebut dalam situasi baru [6].

Experiential learning menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, peserta tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan pengetahuan melalui pengalaman langsung dan refleksi. Prinsip ini juga didukung oleh penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan retensi pengetahuan [10].

Experiential learning memiliki aplikasi yang luas dalam aktivitas berwisata. Wisata berbasis pengalaman memungkinkan wisatawan untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang memperkaya pengetahuan dan keterampilan mereka. Manajemen wisata edukasi berbasis *experiential learning* memberikan pengalaman belajar langsung kepada wisatawan, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal, tetapi juga mendukung pemberdayaan masyarakat di destinasi wisata. Pendekatan ini menekankan interaksi langsung antara wisatawan dan elemen budaya serta lingkungan setempat sebagai bentuk pembelajaran yang lebih holistik [11]. Contoh konkret dari wisata pengalaman termasuk *eco-*



tourism, cultural tourism, dan adventure tourism, di mana wisatawan berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang mengedukasi dan meningkatkan kesadaran mereka tentang lingkungan dan budaya lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat memberikan pemahaman mendalam tentang aktivitas *experiential learning* di Caldera Adventure dan CR One Group. Metode studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menyelidiki fenomena tersebut dalam konteks nyata dan kompleks terhadap produk wisata *experiential learning* di Caldera Adventure dan CR One Group.

Penelitian ini akan berlangsung selama dua belas bulan terhitung dari bulan Desember 2023 sampai Januari 2025. Penelitian ini dilaksanakan di dua tempat, yaitu di Daya tarik wisata Caldera Adventure, terletak di Jl. Alternatif Cikidang - Pelabuhan Ratu RT. 5 RW. 3 Kampung Lebak Wangi Cijambe, Cikiray, Kec. Cikidang, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat dan CR One Group yang terletak di Jl. Kolonel Bustomi No.1, Gintung maseng, Kec. Caringin, Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini terdiri dari wisatawan, operator *experiential learning* Caldera Adventor dan CR One Group, Asosiasi *Experiential learning* Indonesia dan masyarakat lokal. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik *Interpretative Phenomenological Analysis*, pendekatan kualitatif yang digunakan untuk memahami pengalaman subjektif individu dan bagaimana mereka menginterpretasikan pengalaman tersebut. Metode ini berfokus pada makna yang diberikan oleh individu terhadap pengalaman mereka, serta konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi interpretasi tersebut [7].

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menjelajahi makna-makna subjektif yang terkandung dalam pengalaman individu dan bagaimana individu memberikan arti terhadap fenomena tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Partisipan

Wawancara dan observasi penelitian lapangan dilakukan dengan mengunjungi wilayah Caldera Adventure yang berada di kabupaten Sukabumi dan wilayah CR One Group yang berada di Kabupaten Bogor. Wawancara juga dilakukan terhadap pihak Dewan Pimpinan Pusat AELI selaku asosiasi *Experiential Learning* Indonesia.

Partisipan yang dipilih adalah yang berasal dari Pengelola wisata, Masyarakat Sekitar, Wisatawan yang datang dan juga Asosiasi terkait. Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan pengkodean yang dapat dilihat di Tabel 1. Adapun profil partisipan dalam penelitian ini ditunjukkan dalam Tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Profil Partisipan

Nama/Umur	Spesifikasi	Karakter Lokasi
1. (P1) / 46 Tahun	Manager Caldera Adventure	Site Kabupaten Sukabumi
2. (P2) / 32 Tahun	Masyarakat Sekitar Adventure	Kabupaten Caldera Sukabumi
3. (P3) / 36 Tahun	Masyarakat Sekitar Adventure	Kabupaten Caldera Sukabumi
4. (P4) / 38 Tahun	Wisatawan Caldera Adventure	Kabupaten Sukabumi
5. (P5) / 23 Tahun	Wisatawan Caldera Adventure	Kabupaten Sukabumi
6. (P6) / 28 Tahun	Marketing One Group	CR Kabupaten Bogor

7. (P7) / 26Masyarakat Tahun Sekitar CR OneBogor Group	Kabupaten
8. (P8) / 23Masyarakat Tahun Sekitar CR OneBogor Group	Kabupaten
9. (P9) / 25Wisatawan Tahun One Group	CRKabupaten Bogor
10. (P10) / 25Wisatawan Tahun One Group	CRKabupaten Bogor
11. (P11) / 41AELI Tahun	Kabupaten Bogor

Sumber: Peneliti, 2025

Konsep *Experiential learning* yang Diterapkan oleh Caldera Adventure

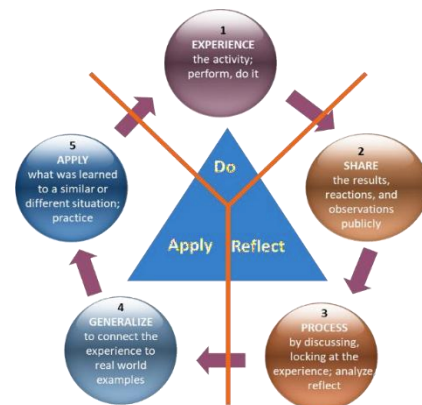
Hasil Penelitian untuk Caldera Adventure dalam penerapan konsep *experiential learning* dalam upaya mengembangkan pariwisata berkelanjutan yaitu dengan kegiatan *Adventure Tourism*. *Adventure tourism* adalah bentuk wisata yang menggabungkan elemen pembelajaran dan tantangan fisik yang dihadapi wisatawan, di mana wisatawan dapat mengalami proses pembelajaran lintas batas yang melibatkan aktivitas petualangan. Pembelajaran ini dapat terjadi baik di luar zona nyaman wisatawan maupun dalam pengelolaan aktivitas petualangan yang dipandu oleh ahli di lapangan [12].

Dalam menerapkan kegiatan *Experiential learning* terhadap wisatawan, *Manager Site* Caldera Adventure, (P1) menjelaskan juga bahwa mereka menyesuaikan dengan nilai objektif yang ingin dicapai oleh wisatawan tersebut.

Wawancara dengan *Manager Site* Caldera Adventure, (P1):

“Untuk Caldera sendiri, kita menerapkan di awal, menawarkan beberapa program kita yang berkaitan dengan kegiatan di outdoor activity kegiatan outdoor activity ini yang disesuaikan pula dengan objektif yang

ingin dicapai oleh client.” (Wawancara tanggal)



Gambar 1. Konsep *Experiential learning* yang digunakan di Caldera Adventure

Sumber: Caldera Adventure, 2025

Berdasarkan hasil observasi serta penjelasan dari *Manager Site* Caldera Adventure, konsep yang digunakan terdapat lima unsur yang dibagi dalam tiga tahapan yaitu:

1. Tahap *Do*. Dalam tahapan ini terdapat unsur pengalaman. Dalam hal ini Peserta melakukan kegiatan tanpa dibantu / diberitahu bagaimana cara melakukannya
2. Tahap *Reflect*. Dalam tahapan ini terdapat unsur berbagi dan mengolah. Dalam tahapan berbagi Peserta menjabarkan pengalaman mereka dan hasil yang dicapai dan pendapat mereka. Lalu dalam tahapan mengolah Peserta menghubungkan pengalaman tersebut dengan tujuan pembelajaran melalui analisa dan diskusi Bersama.
3. Tahap *Apply*. Dalam tahapan apply terdapat dua unsur yaitu *Generalize* dan *Diterapkan*. Dalam tahapan *Generalize*, Peserta menghubungkan diskusi tersebut dengan dunia yang lebih luas (dunia nyata / dunia kerja) dan dalam tahap *Diterapkan* Peserta menggunakan

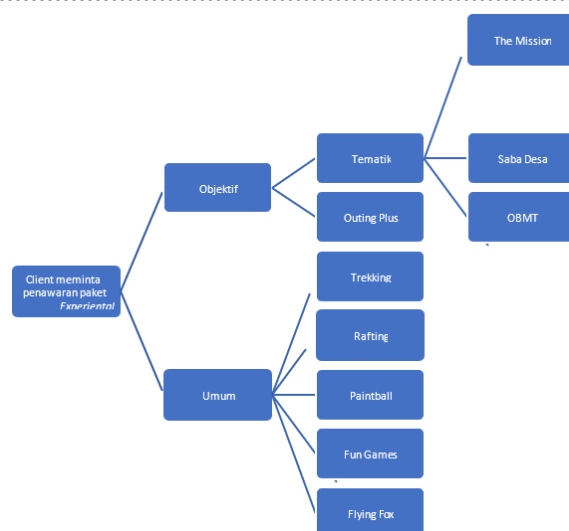
ketrampilan / pengetahuan yang didapat dalam kehidupan mereka.

Senada dengan yang disampaikan oleh Pihak Caldera Adventure, Wisatawan yang berkunjung ke Caldera Adventure juga menyampaikan bahwa konsep *experiential learning* yang dilakukan oleh Caldera Adventure bersifat *outdoor activity*. Selain itu terdapat juga edukasi yang diberikan oleh guide *rafting* pada saat kegiatan Wawancara dengan Wisatawan Caldera Adventure, (P5) menjelaskan:

“Kalau yang saya tangkap konsep kegiatan disini itu Ed-Venture. Jadi belajar sambil berpetualang di alam. Seperti pada saat Rafting kita tidak hanya sekedar mendayung saja tetapi kita juga bisa mengenal alam sekitarnya” (Wawancara tanggal)

Pernyataan narasumber mengenai penerapan program kegiatan luar ruangan oleh Caldera Adventure sejalan dengan konsep pembelajaran di luar ruangan yang menekankan pengalaman langsung dan interaksi dengan alam. Metode ini telah terbukti meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta melalui keterlibatan aktif dalam lingkungan alam.

Untuk Aktivitas kegiatan yang ditawarkan pun beragam dari yang bersifat umum sampai aktivitas yang memiliki objektif tertentu seperti *Fun games*, *Paintball*, *Flying Fox*, *Trekking*, *Rafting*, *Outing Plus*, dan *Team Building* Tematik. Semua kegiatan *experiential learning* ini bisa dilakukan atau dipilih oleh *client* yang berkegiatan di Caldera Adventure.



Gambar 2. Alur Pemesanan Produk di Caldera Adventure

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024

Untuk Aktivitas kegiatan yang ditawarkan pun beragam dari yang bersifat umum sampai aktivitas yang memiliki objektif tertentu seperti *Fun games*, *Paintball*, *Flying Fox*, *Trekking*, *Rafting*, *Outing Plus*, dan *Team Building* Tematik. Semua kegiatan *experiential learning* ini bisa dilakukan atau dipilih oleh *client* yang berkegiatan di Caldera Adventure.

Gambar 2. Di atas memperlihatkan alur pemesan produk *Experiential learning* yang terdapat di Caldera Adventure. Dalam menawarkan produk nya, Caldera Adventure akan menyesuaikan dengan kebutuhan dan nilai – nilai yang diharapkan oleh *client* itu sendiri. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh *Manager Site* Caldera Adventure, (P1). Wawancara dengan *Manager Site* Caldera Adventure, (P1) menjelaskan:

“Pada dasarnya kami akan menawarkan sesuai kebutuhan *client* itu sendiri jika hanya ingin meantang adrenalin saja ada *Flying Fox*, *Paintball*, dan *Rafting*. Ingin fun saja ada *fun games*, ingin yang lebih pemecahan masalahnya ada *outing plus* atau yang lebih dalam lagi ada *Team Building* tematik.” (Wawancara tanggal)



Di Caldera Adventure, wisatawan terlibat dalam berbagai kegiatan yang memberikan pengalaman langsung dan nyata. Misalnya, aktivitas *rafting* di sungai tidak hanya menawarkan petualangan yang seru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi wisatawan untuk merasakan langsung keindahan dan keragaman ekosistem sungai. Selama kegiatan *rafting*, wisatawan diajak untuk memperhatikan kondisi lingkungan sekitar, seperti kebersihan air dan flora-fauna yang ada di sepanjang Sungai.

Kegiatan lain seperti Saba Lembur atau program Saba Desa juga memberikan pengalaman konkrit tentang kehidupan masyarakat lokal dan budaya mereka. Wisatawan dapat melihat langsung bagaimana masyarakat hidup, berinteraksi dengan alam, dan menjaga tradisi mereka. Pengalaman ini membantu wisatawan untuk memahami dan menghargai kekayaan budaya lokal serta pentingnya pelestarian budaya tersebut. Hal tersebut tentunya sesuai dengan hal yang diungkapkan Menurut Goeldner dan Ritchie [13], bahwasannya pariwisata modern didorong oleh keinginan untuk eksplorasi, relaksasi, dan pengayaan budaya.

Dalam Kegiatan *Team Building* atau *Fun games*, Caldera Adventure mengadakan sesi refleksi yang dipandu oleh fasilitator. Dalam sesi ini, wisatawan diajak untuk merenungkan pengalaman mereka dan membahas apa yang mereka lihat, rasakan, dan pelajari selama kegiatan. Sesi refleksi ini bisa berupa diskusi kelompok. di mana wisatawan berbagi pandangan mereka tentang pentingnya bekerjasama satu sama lain yang merupakan budaya Masyarakat Indonesia.

Dalam Pembuatan Program *Experiential learning*, pihak pengelola juga mengajak *client* nya untuk berdiskusi mengenai objektif apa yang ingin mereka capai agar program yang dilakukan nanti bisa efektif dan bermanfaat untuk mereka juga.

Konsep *Experiential learning* yang Diterapkan oleh CR One Group

Hasil penelitian CR One Group dalam penerapan konsep *experiential learning* dalam upaya mengembangkan pariwisata berkelanjutan yaitu dengan kegiatan Adventure Tourism. Wisata petualangan melibatkan kegiatan fisik yang menantang seperti *rafting*, mendaki gunung, atau bersepeda gunung. Aktivitas ini tidak hanya memberikan pengalaman yang memacu adrenalin tetapi juga meningkatkan keterampilan *problem-solving*, *teamwork*, dan adaptabilitas wisatawan [15].

Di CR One Group sendiri berdasarkan hasil wawancara kepada Pengelola dan wisatawan seperti di Lampiran 4 dan 6 menunjukkan bahwa aktifitas – aktifitas *Experiential learning* di CR One Group bersifat wisata petualangan yang dimana tim *marketing* dari CR One Group akan menawarkan paket yang mereka buat menyesuaikan dengan kebutuhan *client*. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh *marketing* CR One Group, (P6) Wawancara dengan Tim *Marketing* CR One Group, (P6) sebagai berikut:

“Untuk konsepnya kami lebih ke *outdoor activity* tetapi biasanya untuk program *Experiential learning* nya kami sesuaikan juga dengan kebutuhan atau *objective* yang ingin dicapai oleh *client* juga” (Wawancara tanggal ...)

Dalam pelaksanaan konsepnya berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari pihak CR One Group, metode yang mereka gunakan tidak jauh berbeda dengan konsep yang dikemukakan oleh David Kolb.



Gambar 3. Konsep *Experiential learning* David Kolb

Sumber: <https://experientiallearninginstitute.org> (diakses 14 september, 2024)

Experiential learning yang dikembangkan oleh David Kolb [6] adalah proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Melalui pendekatan ini, CR One Group tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga mendidik wisatawan tentang pentingnya keberlanjutan dan pelestarian lingkungan serta budaya lokal.

Di CR One Group, wisatawan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang memberikan pengalaman langsung. Salah satu kegiatan utama adalah *rafting* yang menawarkan petualangan yang mendebarkan sekaligus memberikan kesempatan untuk menikmati keindahan alam sekitar sungai. Wisatawan diajak untuk berinteraksi dengan lingkungan alami. Wawancara dengan (P9), wisatawan CR One Group adalah sebagai berikut:

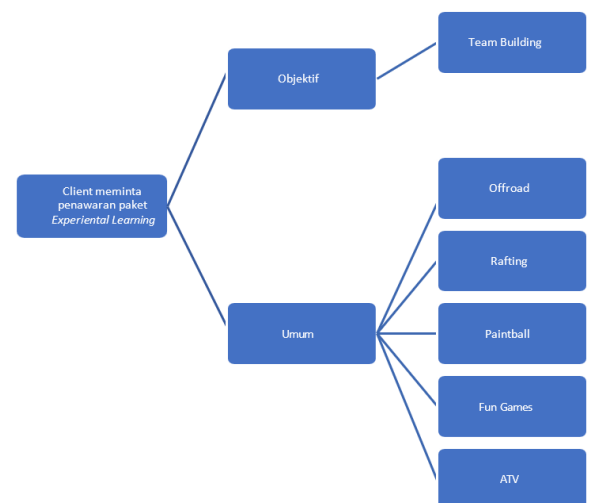
“Cukup bagus ya konsepnya karena aktivitas kita di outdoor, di alam, kebetulan cuacanya lagi bagus, jadi tidak terlalu panas, Jadinya kita bisa interaksi langsung dengan alam. Tadi juga ketemu dengan beberapa hewan pada saat Rafting. Itu konsepnya bagus lalu pada saat games, gamesnya bermacam-macam, seru, jadi kita juga enjoy saat mengerjakannya, gak kerasa capek.” (Wawancara tanggal ...)

Hal senada disampaikan oleh wisatawan lainnya yang berkunjung ke CR One

Group juga dalam wawancara dengan (P10), Wisatawan CR One Group sebagai berikut:

“Seru karena semua permainan outdoor dan juga banyak nilai – nilai yang bisa diambil seperti mempererat sama persaudaraan antara teman-teman di kantor, team work, dan juga kita dilatih keberanian juga di kegiatan Rafting jugs. Jadi menurut saya konsepnya nature dan juga memberikan Pelajaran yang banyak” (Wawancara tanggal ...)

Setelah mengikuti kegiatan-kegiatan Adventure di CR One Group, para fasilitator mengadakan sesi refleksi. Dalam sesi ini, wisatawan diajak untuk merenungkan pengalaman mereka dan membahas apa yang mereka lihat, rasakan, dan pelajari selama kegiatan. Sesi refleksi ini bisa berupa diskusi kelompok. Sebagai contoh, setelah melakukan *rafting*, wisatawan diajak untuk berdiskusi tentang dampak aktivitas pariwisata terhadap lingkungan sungai dan bagaimana mereka bisa berkontribusi dalam menjaga kebersihan dan kelestarian ekosistem sungai. Diskusi ini membantu wisatawan untuk mengaitkan pengalaman langsung mereka dengan isu-isu keberlanjutan dan memperdalam pemahaman mereka tentang pentingnya pelestarian alam.



Gambar 3. Alur Pemesanan Produk *Experiential learning* di CR One Grup

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024



Untuk memberikan kepuasan ke Wisatawan, setiap minggunya pihak CR One Group juga melaksanakan aksi bersih – bersih Sungai sehingga mereka selalu menjaga alam yang mereka pakai tetap bersih. Dalam pelaksanaan kegiatan juga setiap memasuki waktu sholat atau adzan, pihak CR One Group akan mengentikan aktifitas mereka dalam bentuk menghargai budaya local yang Lokasi mereka berada di area pesantren.

Tantangan yang Dihadapi oleh Caldera Adventure dan CR One Group dalam mengimplementasikan *Experiential learning* berbasis Pariwisata Berkelanjutan

Hasil penelitian untuk tantangan yang dihadapi oleh Caldera Adventure dan CR One Group lebih terkonsentrasi terhadap alam dan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) sekitar.

Untuk di Caldera Adventure sendiri, Tantangan yang dihadapi dari pihak pengelola wisata adalah perubahan sosial budaya yang begitu cepat dan harus menyesuaikan dengan program – program yang mereka buat. Selain itu alam juga menjadi tantangan bagi pengelola dikarenakan kegiatan *Experiential learning* mereka berbasis di alam / outdoor. Hal tersebut disampaikan oleh *Manager Site* Caldera Adventure, (P1). Wawancara dengan *Manager Site* Caldera, (P1).

“Tantangannya adalah saat ini perubahan sosial budaya begitu cepat apalagi di gen Z. Tantangan bagi kami adalah menerapkan program yang bisa diterima oleh para gen Z ini. Selain itu karena kita basisnya Outdoor kita juga harus bisa menjaga alam agar bisa terus melaksanakan program yang kita jalankan.” (Wawancara tanggal)

Selain perubahan mengenai sosial budaya yang dirasakan oleh pengelola, masyarakat sekitar Caldera Adventure juga merasakan sebuah tantangan yang harus mereka hadapi dengan adanya kegiatan yang dilaksanakan oleh Caldera Adventure. Hal tersebut diungkapkan oleh masyarakat sekitar Caldera Adventure, (P2). Wawancara dengan Masyarakat sekitar Caldera Adventure, (P2):

“Tantangannya saya sebagai warga situ harus bisa menyaring budaya – budaya luar yang masuk ke tempat kami apalagi saya juga punya anak. Ga bisa sembarang saya terima budaya luar yang dibawa wisatawan ke tempat kami.” (Wawancara tanggal ...)

Selain (P2), hal yang sama juga disampaikan oleh (P3), Masyarakat sekitar Caldera Adventure yang merasakan tantangan yang sama. Wawancara dengan Masyarakat Sekitar Caldera Adventure, (P3):

“Tantangannya yang saya hadapi lebih ke budaya ya. Karena biasanya budaya atau kebiasaan wisatawan kan berbeda dengan kami warga lokal sini. Jadi harus bisa pintar – pintar menyaring.” (Wawancara tanggal ...)

Adapun tantangan yang dihadapi wisatawan dalam kegiatan *Experiential learning* terbilang sangat minim. Hal ini disampaikan oleh wisatawan Caldera Adventure (P5) dalam wawancaranya. Wawancara dengan wisatawan Caldera Adventure, (P5):

“Untuk tantangan sendiri, kayaknya gak ada sih, so far aman-aman aja selama kegiatan terlebih penjelasan dari Guide dan fasilitatornya sangat jelas.” (Wawancara tanggal ...)

Senada dengan (P5), (P4) selaku wisatawan yang sudah sering ke Caldera Adventure juga tidak menghadapi tantangan kecuali alam misalnya saat hujan dan debit air naik pada saat *Rafting*. Wawancara dengan wisatawan Caldera Adventure, (P4):

*“Untuk tantangan atau kendala tidak ada kebetulan saya dan teman – teman saya sudah sering kesana juga. Paling ketika *Rafting* saja ketika debit air tinggi atau rendah baru ada tantangan disitu.”*

Untuk CR One Group sendiri masalah utama yang mereka hadapi adalah masalah alam. Sungai yang tercemar dan masih banyaknya warga yang membuang sampah sembarangan ke sungai cisadane membuat sungai tersebut tercemar. Pihak pengelola bekerjasama dengan operator lain untuk membersihkan sungai – sungai tersebut. Hal



tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh (P6). Wawancara dengan Tim *Marketing* CR One Group, (P6):

“Lebih ke alam dan lingkungannya ya. Karena bisa kita lihat sungai cisadane saat ini juga mulai kotor ya. Kami dai operator dan temen temen operator yang lain sudah berusaha menjaganya akan tetapi selalu aja ada oknum yang mengotori alam sekitar khususnya sungainya”

Adapun tantangan yang dihadapi oleh masyarakat sekitar CR One Grup lebih mengarah terhadap sosial budaya mereka. Peneliti mewawancarai dua masyarakat sekitar CR One Group yang bekerja di CR One Group mendapatkan tantangan ketika berinteraksi dengan wisatawan. Hal tersebut terjadi karena perbedaan sosial dan budaya dari wisatawan yang datang dan lingkungan mereka. Wawancara dengan masyarakat sekitar CR One Group, (P7):

“Untuk tantangan yang saya hadapi lebih ke masalah komunikasi aja saat saya harus menghandel tamu sebagai PIC (person in charge)”

Senada dengan (P7), (P8) yang merupakan masyarakat sekitar CR One Group yang juga bekerja di CR One Group memaparkan hal yang sama. Komunikasi menjadi tantangan baginya. Wawancara dengan masyarakat sekitar CR One Group, (P8):

“Tantangannya ya paling bertemu banyak orang baru aja ya kebetulan saya orangnya aga sedikit pemalu juga.”

Wisatawan yang berkunjung ke CR One Group Mengalami tantangan dalam hal komunikasi atau sosial budaya. Wawancara dengan wisatawan CR One Group, (P9):

“Kalau tantangan, ada . Mungkin karena saya orangnya introvert jadi kadang susah berekspreasi walaupun sesama satu divisi. Malu untuk memulai dan inisiatif duluan, tadi itu disuruh kerja sama jadi itu tantangan sendiri buat saya.”

Adapun tantangan yang dihadapi oleh wisatawan lainnya yang berkunjung ke CR One

Group, (P10) tidak terdapat tantangan yang berarti baginya. Hal tersebut dikarenakan baginya, Guide dan fasilitator sudah memberikan arahan yang jelas. Wawancara dengan wisatawan CR One Group, (P10)

“Untuk tantangan atau kendala tidak ada karena dari guide dan fasilitatornya sudah memberikan alasan yang jelas”

Adapun pandangan yang disampaikan oleh Sekretaris Jenderal Dewan Pimpinan Pusat AELI yaitu SDM merupakan tantangan dalam penerapan kegiatan *experiential learning* dalam konteks pariwisata berkelanjutan. Wawancara dengan Sekjen DPP AELI, (P11)

“Tantangan utamanya adalah mindset dan juga SDM nya itu sendiri. Bagaimana SDM yang ada bisa lebih memahami.”

Dari tantangan yang sudah dipaparkan dalam mengimplementasikan *Experiential learning* berbasis Pariwisata Berkelanjutan. Terdapat beberapa tantangan yang jika dikategorikan akan lebih banyak mengarah terhadap sosial budaya dibandingkan dengan faktor lain dari Pariwisata Berkelanjutan yaitu ekonomi dan lingkungan. Kriteria GSTC dalam Pariwisata Berkelanjutan sendiri terdiri dari empat pilar utama: manajemen berkelanjutan, manfaat sosial-ekonomi bagi masyarakat lokal, pelestarian warisan budaya, dan pengelolaan lingkungan (GSTC, 2021).

Dampak Penerapan *Experiential learning* Terhadap Lingkungan, Budaya Lokal, dan Perekonomian Masyarakat Sekitar

Penerapan *experiential learning* yang melibatkan wisatawan dalam kegiatan alam langsung, seperti trekking, *rafting*, dan penanaman pohon, meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya pelestarian lingkungan. Wisatawan yang mengalami dan memahami langsung keindahan dan kerentanan alam cenderung lebih sadar dan bertanggung jawab dalam menjaga lingkungan.

Dengan edukasi yang diberikan selama kegiatan *experiential learning*, wisatawan diajarkan untuk meminimalkan dampak negatif



mereka terhadap lingkungan. Misalnya, praktik pengelolaan sampah yang baik dan penggunaan sumber daya secara efisien. Ini membantu mengurangi jejak ekologis dari kegiatan pariwisata. Hal tersebut seperti yang dilakukan oleh Caldera Adventure dalam menjaga lingkungan dengan cara memberikan edukasi. Wawancara dengan *Manager Site Caldera Adventure*, (P1):

“Pelaku wisata harus memberikan edukasi yang sama kepada masyarakat sekitarnya, terutama karyawannya sendiri menjadi contoh di lingkungannya mereka sendiri, termasuk buang sampah, merawat lingkungan, tanaman, dan segala macam.”

Dengan adanya edukasi mengenai menjaga lingkungan serta merawatnya, hal tersebut memberikan dampak terhadap Masyarakat sekitar hal tersebut disampaikan oleh masyarakat sekitar Caldera Adventure. Wawancara dengan Masyarakat sekitar Caldera Adventure, (P2):

“Kalau saya lihat sejauh ini kontribusinya lebih ke terjaganya sungai.”

Dari segi manajemen Caldera Adventure, mereka dalam menjaga kelestarian dalam program *experiential learning* mereka melakukan aksi nyata seperti menanam pohon di Hulu sungai agar debit air sungai tetap terjaga. Wawancara dengan Management Site Caldera Adventure, (P1):

“Dari lingkungan pastinya lingkungan terjaga dengan baik karena kegiatan kami selalu mengandalkan alam dan lingkungan sekitar pastinya kami selalu menjaga itu”

Proyek-proyek seperti penanaman pohon dan program pelestarian spesies lokal yang merupakan bagian dari *experiential learning*, secara langsung berkontribusi pada restorasi dan konservasi lingkungan. Ini tidak hanya membantu memulihkan ekosistem yang rusak tetapi juga meningkatkan keanekaragaman hayati.

Interaksi langsung antara wisatawan dan komunitas lokal melalui kegiatan budaya, seperti partisipasi dalam upacara adat dan

pembuatan kerajinan tangan, membantu melestarikan dan menghargai budaya lokal. Wisatawan belajar tentang tradisi dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat setempat, yang dapat meningkatkan penghargaan dan pemahaman mereka terhadap budaya tersebut. Wawancara dengan Wisatawan Caldera Adventure, (P3) mengenai Budaya Lokal di *experiential learning* adalah sebagai berikut:

“Untuk budaya lokal dari Calderanya saya lihat dipaketnya menyediakan paket Experiential learning yang mengajak wisatawan untuk mengenal budaya lokal masyarakat dalam kegiatan sehari hari.”

Untuk di CR One Group Sendiri tidak ada program khusus yang mengarah terhadap kebudayaan lokal. Akan tetapi dalam pelaksanaan kegiatan *experiential learning* mereka selalu melakukannya dengan menghormati kebudayaan lokal yang ada. Seperti yang dituturkan oleh wisatawan CR One Group, (P9). Wawancara dengan Wisatawan CR One Group, (P9):

“Untuk budaya lokal tadi kakak nya menjelaskan kalau disekitaran area CR One Group banyak pesantren jadi tadi sedang waktu sholat dan adzan kami menghentikan kegiatan dan juga tidak memakai pengeras suara.”

Hal senada disampaikan juga oleh marketing CR One Group, (P6). Wawancara dengan marketing CR One Group, (P6):

“Untuk budaya lokal kami jaga dengan menghargai satu sama lain. Disekitar sini banyak pesantren jadi ketika waktu sholat atau adzan dan ada aktivitas kami biasanya berhenti sejenak dan tidak menggunakan pengeras suara.”

Dengan melibatkan komunitas lokal dalam program *experiential learning*, identitas budaya mereka diperkuat. Wisatawan yang tertarik dan menghargai budaya lokal cenderung menyebarkan cerita dan pengalaman mereka, yang membantu mempromosikan dan melestarikan warisan budaya.



Program *experiential learning* yang menggabungkan elemen pendidikan budaya memberikan pengetahuan yang lebih mendalam kepada wisatawan tentang sejarah, tradisi, dan nilai-nilai masyarakat setempat. Ini membantu mengurangi stereotip dan memperkuat hubungan antara wisatawan dan komunitas lokal.

Partisipasi komunitas lokal dalam program *experiential learning* membuka peluang ekonomi baru. Wisatawan yang berpartisipasi dalam kegiatan lokal seperti membuat kerajinan tangan, memasak makanan tradisional, dan berkunjung ke tempat-tempat bersejarah, memberikan sumber pendapatan tambahan bagi masyarakat setempat.

Program *experiential learning* menciptakan lapangan kerja bagi penduduk lokal, baik sebagai pemandu wisata, fasilitator kegiatan, maupun tenaga pendukung lainnya. Ini tidak hanya mengurangi tingkat pengangguran tetapi juga meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat. Hal tersebut dirasakan langsung oleh Masyarakat sekitar Caldera Adventure dan Juga CR One Group. Wawancara dengan Tim *Marketing* CR One Group, (P6):

“Untuk masyarakat lokal sendiri kita banyak mempekerjakan masyarakat lokal dalam aktivitas yang kita lakukan selain itu kita juga usahakan tiap tahun ada penambahan pegawai dari masyarakat sekitar.”

Hal senada juga disampaikan oleh pihak Caldera Adventure Wawancara dengan *Manager Site* Caldera Adventure, (P1):

“Untuk masyarakat lokal sendiri khususnya dari sisi ekonomi banyak sekali dampak yang mereka rasakan. Mereka bisa bekerja disini, selain itu mereka juga bisa bekerjasama dengan kami. Misalnya kami ada paket rafting, kami menyewa truk pick up mereka.”

Dengan melibatkan masyarakat lokal dalam aktivitas pariwisata berkelanjutan, mereka diberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan kapasitas

mereka. Pelatihan dan edukasi yang diberikan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengelola bisnis pariwisata, yang pada gilirannya memperkuat ekonomi lokal.

Model *experiential learning* yang efektif untuk diterapkan dalam konteks pariwisata berkelanjutan.

Dari hasil di atas penulis merumuskan sebuah model *experiential learning* yang efektif dalam konteks pariwisata berkelanjutan yang bisa dipakai oleh operator – operator *experiential learning*. Model tersebut adalah berfokus pada empat elemen utama: *Educational, Culture, Nature, dan Explore*, yang dapat dilihat pada Gambar 4. Di bawah.



Gambar 4. Model *Experiential learning* dalam Kontes Pariwisata Berkelanjutan

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2024

Berikut adalah penjelasan mengenai masing-masing elemen berdasarkan konteks pariwisata berkelanjutan:

1. *Educational*. Aspek ini menekankan pada pentingnya memberikan pengalaman yang mendidik bagi wisatawan. Wisatawan tidak hanya menikmati destinasi, tetapi juga belajar tentang pelestarian lingkungan, nilai-nilai keberlanjutan, dan budaya lokal. Pendidikan ini dapat dilakukan melalui



aktivitas seperti lokakarya, presentasi, atau interaksi langsung dengan penduduk lokal.

2. *Culture*. Elemen budaya memberikan pengalaman yang otentik dan mendalam bagi wisatawan melalui partisipasi dalam tradisi lokal, seni, dan festival. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman wisatawan, tetapi juga membantu melestarikan warisan budaya setempat.
3. *Nature*. Komponen ini mencakup pengalaman langsung di alam, seperti hiking, bird watching, atau penanaman pohon. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kesadaran wisatawan terhadap pentingnya pelestarian ekosistem serta mendukung konservasi lingkungan.
4. *Explore*. Elemen eksplorasi memungkinkan wisatawan menjelajahi destinasi secara mendalam, memahami dinamika sosial dan lingkungan, serta mendapatkan pengalaman yang autentik dan unik. Ini juga mencakup perjalanan ke lokasi-lokasi terpencil yang jarang dikunjungi.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *experiential learning* yang diterapkan di Caldera Adventure dan CR One Group telah memberikan dampak positif bagi wisatawan, masyarakat lokal, dan lingkungan sekitar. Model ini berhasil menciptakan pengalaman wisata yang lebih bermakna, meningkatkan kesadaran wisatawan terhadap keberlanjutan, serta memberikan manfaat ekonomi dan sosial bagi komunitas lokal.

Model *experiential learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini berfokus pada empat elemen utama, yaitu Educational, Culture, Nature, dan Explore. Keempat elemen ini berinteraksi satu sama lain dalam menciptakan pengalaman wisata yang tidak

hanya berorientasi pada rekreasi, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap lingkungan dan masyarakat setempat.

Saran

Disarankan untuk terus mengembangkan variasi program wisata berbasis *experiential learning* yang dapat menarik berbagai segmen pasar. Misalnya, program yang lebih spesifik untuk keluarga, anak-anak, atau korporasi, yang memiliki kebutuhan dan preferensi berbeda.

Kualitas fasilitator sangat berpengaruh terhadap keberhasilan *experiential learning*. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan fasilitator harus menjadi prioritas agar mereka dapat menyampaikan materi dan memimpin kegiatan dengan efektif.

Memperluas kerja sama dengan komunitas lokal untuk menciptakan program-program yang lebih autentik dan berkelanjutan. Hal ini tidak hanya akan memberikan pengalaman yang lebih kaya bagi peserta, tetapi juga akan memperkuat hubungan antara operator wisata dan komunitas setempat.

Melakukan monitoring dan evaluasi secara rutin terhadap program-program *experiential learning* untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran dan keberlanjutan tercapai. *Feedback* dari peserta harus digunakan untuk perbaikan dan inovasi program secara terus-menerus.

Meningkatkan upaya promosi dan edukasi tentang pentingnya pariwisata berkelanjutan kepada calon wisatawan. Ini dapat dilakukan melalui kampanye media sosial, *workshop*, dan kolaborasi dengan lembaga pendidikan untuk memperluas pemahaman dan partisipasi dalam pariwisata berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arida, I. N. S. 2014. Buku Ajar Pariwisata Berkelanjutan. Sustain-press.
https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_



-
- pendidikan_1_dir/81eee6c1d3a49690e16b3be3dfb9855f.pdf.
- [2] Dewi, H. K. 2020. "Konsep Pariwisata Berkelanjutan dalam Pelestarian Cagar Budaya." *Jurnal Pariwisata Terapan* 4, no. 2: 87–97.
- [3] Kolb, D. A. 2014. *Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press.
- [4] Silberman, M. 2016. *Handbook Experiential learning*. Bandung: Nusa Media.
- [5] Sagitarini, M. D. N., I. Ketut Ardana, and I. Gusti Ayu Agung Sri Asri. 2020. "Model *Experiential learning* Berbantuan Media Konkret Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA." *JIPP* 4, no. 2: 315–327.
- [6] Kolb, D. A. 1984. *Experiential learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall.
- [7] McCabe, S., L. Minnaert, and A. Diekmann, eds. 2012. *Social Tourism in Europe: Theory and Practice*. Bristol: Channel View.
- [8] Global Sustainable Tourism Council (GSTC). 2021. *Global Criteria for Sustainable Tourism*. Accessed from <https://www.gstcouncil.org/gstc-criteria>.
- [9] Timothy, D. J. 2018. *Cultural Heritage and Tourism: An Introduction*. Channel View Publications.
- [10] Beard, Colin, and John P. Wilson. 2018. *Experiential learning: A Practical Guide for Training, Coaching and Education*. London: Kogan Page.
- [11] Yuanita, I. 2022. "Manajemen Wisata Edukasi Berbasis *Experiential learning* di Desa Wisata Pulutan." *Jurnal Pariwisata Edukasi* 8, no. 4: 110–122.
- [12] Hendrik, T. 2023. "Conceptual Model of Cross-Boundary Learning in Adventure Tourism." *International Conference on Tourism and Management in Hospitality* 32, no. 4: 45–56.
- [13] Goeldner, Charles R., and J. R. Brent Ritchie. 2012. *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- [14] Buckley, Ralf. 2018. "Sustainable Tourism: Research and Reality." *Annals of Tourism Research* 70: 23–36. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2018.03.006>.
-