



EKSPLORASI MAKNA DALAM PERMAINAN FLYING BALL PADA KEGIATAN OUTBOUND OLEH GESHA ADVENTURE

M. Dimas Ulin Nuha^{1*}, Hery B Cahyono²

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember, Jember, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Juli, 2026

Revised Juli, 2026

Accepted Juli, 2026

Available online Juli, 2026

dimasulinnn@gmail.com,

herybcahyono@gmail.com

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Cahaya Ilmu Bangsa Institute

Abstrak

Kegiatan outbound merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang banyak dimanfaatkan sebagai media pengembangan kemampuan individu dan kelompok. Salah satu permainan outbound yang sering digunakan adalah permainan flying ball, yang menekankan kerja sama, komunikasi, dan koordinasi antarpeserta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaknaan permainan flying ball dalam kegiatan outbound yang diselenggarakan oleh Gesha Adventure serta memahami makna yang dibangun peserta melalui proses komunikasi kelompok selama permainan berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada peserta kegiatan outbound, observasi selama permainan berlangsung, serta dokumentasi pendukung. Informan penelitian dipilih secara purposive, yaitu peserta yang terlibat langsung dalam permainan flying ball. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan flying ball dimaknai oleh peserta sebagai simbol kerja sama tim dalam mencapai tujuan bersama. Bola dimaknai sebagai tujuan yang harus dicapai, sementara alat permainan lainnya merepresentasikan peran, tanggung jawab, dan koordinasi setiap individu dalam kelompok. Perbedaan pemaknaan antar peserta dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, persepsi individu, serta proses komunikasi yang terjadi selama permainan. Permainan flying ball terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman yang mampu menumbuhkan nilai kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam konteks komunikasi kelompok.

Kata Kunci: *Outbound, Flying Ball, Pemaknaan, Komunikasi Kelompok, Experiential Learning.*

Abstract

Outbound activities are a form of experiential learning that is widely used as a medium for developing individual and group skills. One of the most frequently used outbound games is flying ball, which emphasizes cooperation, communication, and coordination between participants. This study aims to determine the meaning of flying ball in outbound activities organized by Gesha Adventure and to understand the meanings constructed by participants through



group communication during the game. This study used a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques were conducted through in depth interviews with outbound participants, observations during the game, and supporting documentation. Research informants were selected purposively, namely participants directly involved in the flying ball game. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that participants interpreted the flying ball game as a symbol of teamwork in achieving a common goal. The ball represented the goal to be achieved, while the other game equipment represented the roles, responsibilities, and coordination of each individual within the group. Differences in interpretation among participants were influenced by personal experiences, individual perceptions, and the communication processes that occurred during the game. The flying ball game proved effective as an experiential learning medium that fostered the values of cooperation, communication, and responsibility within the context of group communication.

Keywords: Outbound, Flying Ball, Pemaknaan, Komunikasi Kelompok, Experiential Learning.

1. PENDAHULUAN

Setiap warga negara Indonesia berhak atas pendidikan. Hak ini dijamin dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1. Seiring berjalannya waktu, sejarah pendidikan di Indonesia terus berubah dalam berbagai aspek. Ini termasuk peningkatan akses, alokasi anggaran, dan modernisasi kurikulum. Saat ini, pembaruan kurikulum meminta integrasi berbagai metode dalam proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di dalam kelas umumnya berfokus pada penguasaan teori dan diskusi proyek. Di sisi lain, untuk membangun karakter, kreativitas, dan meningkatkan semangat belajar siswa secara menyeluruh, kita perlu pendekatan pembelajaran di luar kelas. Metode ini memanfaatkan alam terbuka untuk memperluas wawasan melalui pengalaman petualangan yang interaktif dan mendidik.

Aktivitas pembelajaran di luar kelas dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan seperti study tour, berkemah, atau outbound. Dalam pelaksanaannya, kegiatan outbound semakin populer, baik di kalangan pelajar maupun dalam pelatihan karyawan untuk pengembangan sumber daya manusia dan rekreasi. Sebagai metode yang berfokus pada pembelajaran berbasis pengalaman, outbound mencakup rangkaian aktivitas fisik dan permainan kelompok di luar ruangan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang mendalam. Dengan melalui refleksi diri dalam menghadapi setiap tantangan, kegiatan ini secara efektif merangsang berbagai aspek penting individu, termasuk kemampuan komunikasi yang efektif, pengembangan tim, pemecahan masalah, peningkatan rasa percaya diri, kepemimpinan, kerja sama yang sinergis, fokus konsentrasi, serta nilai-nilai kejujuran dan sportivitas.

Implementasi outbound di lapangan, yang semakin populer, sering menghadapi masalah dan berbagai interpretasi dari pihak-pihak yang terlibat, termasuk fasilitator, peserta, dan tim pendukung yang memastikan kegiatan aman. Ketidaktahuan umum adalah masalah umum yang sering muncul. Orang-orang cenderung meremehkan outbound sebagai kegiatan rekreasi dan hiburan semata, seperti permainan menyenangkan, tanpa menyadari bahwa itu bisa menjadi alat yang kuat untuk membangun diri sendiri. Selain itu, perbedaan persepsi dan minat peserta yang berbeda sangat memengaruhi keberhasilan outbound. Latar belakang peserta ini dipengaruhi oleh pendidikan, usia, budaya, tujuan partisipasi, dan ketahanan fisik. Perbedaan usia dan tingkat



pendidikan, misalnya, berbanding lurus dengan pola komunikasi dan tingkat kerumitan permainan yang harus disiapkan oleh fasilitator. Mengelola peserta usia anak-anak tentu memerlukan pendekatan yang jauh lebih sederhana dan taktis dibandingkan dengan kelompok usia dewasa.

Tidak hanya karakteristik peserta yang memengaruhi keberhasilan program outbound, tetapi juga masalah logistik eksternal seperti alokasi biaya, penentuan lokasi, dan keterbatasan fasilitas pendukung. Program outbound yang berkualitas dan berkelanjutan seringkali menjadi tantangan utama bagi organisasi atau lembaga dengan anggaran terbatas untuk memenuhi kebutuhan logistik. Gesha Adventure, sebuah kelompok outbound dan event organizer yang dikelola oleh mahasiswa semester ketujuh dalam proyek terpisah selama enam bulan, menghadapi tantangan nyata dari tantangan ini. Gesha Adventure ditujukan untuk anak-anak usia lima hingga sepuluh tahun, dengan nama yang melambangkan kekuatan, pencarian makna, kebebasan, dan peningkatan diri sendiri. Kehadiran proyek ini dihadapkan pada tantangan geografis khusus, di mana masyarakat di wilayah Jember dan sekitarnya masih belum mengenal luas urgensi dari pelaksanaan kegiatan *outbound* edukatif

Strategi pemasaran terpadu telah digunakan oleh tim Gesha Adventure untuk mengatasi kurangnya pengetahuan masyarakat lokal. Strategi ini diterapkan baik secara online melalui media sosial (Instagram @gesha.adventure dan TikTok @geshaproject) maupun secara offline melalui survei langsung ke sekolah-sekolah di wilayah Jember. Terbukti bahwa upaya tersebut berhasil menarik mitra sekolah untuk berpartisipasi, bahkan mencapai peserta dari luar kota Jember. Berdasarkan pengalaman praktis dan dinamika operasional Gesha Adventure, sangat penting untuk melakukan penelitian tentang elemen yang menghambat pelaksanaan program outbound. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi para pemangku kepentingan untuk meningkatkan efektivitas, keberlanjutan, dan kualitas program pembelajaran berbasis pengalaman dengan mengatasi kendala teknis-logistik serta hambatan sosiologis peserta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi cara terbaik untuk mengembangkan sumber daya manusia yang ideal.

2. METODE

Untuk memahami fenomena, makna, dan dinamika hambatan dalam implementasi program outbound berbasis pembelajaran pengalaman, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Salah satu ciri utama pendekatan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah gagasan Miles dan Huberman: penelitian dilakukan dengan sering berinteraksi dengan latar kehidupan nyata (*setting kehidupan nyata*) untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang pola perilaku objek penelitian. Tidak seperti visualisasi data statistik atau angka, pendekatan ini berfokus pada pemaknaan dan pengalaman manusia yang disajikan dalam narasi teks deskriptif.

Untuk memastikan kualitas, validitas, dan kelengkapan data lapangan, proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi, atau triangulasi data. Wawancara mendalam (*wawancara mendalam*), observasi partisipatif (*observasi partisipatif*), dan dokumentasi catatan rekam adalah tiga alat utama dari pendekatan triangulasi. Untuk mendapatkan pemahaman yang lengkap dari informan, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap aktivitas kelompok sosial tertentu selama proyek outbound. Selanjutnya, peristiwa dan



titik balik pengalaman subjek penelitian diteliti secara kronologis. Untuk menghasilkan pemaknaan yang tetap, peneliti mengonstruksi kembali rangkaian pengalaman subjektif peserta melalui proses cerita ulang, juga dikenal sebagai restorasi. Untuk menjaga keabsahan data, topik yang berhasil diidentifikasi dari data mentah kemudian ditinjau ulang dan diverifikasi dengan informan, juga dikenal sebagai pemeriksaan anggota, sebelum dibuat kesimpulan akhir.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program *outbound* Gesha Adventure merupakan proyek independen akademis yang diinisiasi oleh mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember. Secara konseptual, proyek ini difungsikan sebagai wahana implementasi nyata dari teori-teori manajemen komunikasi, komunikasi kelompok, dan *event management* melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dirancang dalam skema permainan kelompok yang menghibur (*fun games*), proyek berskala makro ini dilaksanakan secara kontinu di Tiara Jember Park dalam rentang waktu terstruktur sejak bulan September 2023 hingga Januari 2024. Selama masa implementasinya, Gesha Adventure berhasil mengeksekusi kemitraan strategis dengan empat institusi pendidikan anak usia dini dan dasar di wilayah Jawa Timur, yakni TK Miftahul Ulum Puger dengan 45 peserta (8 November 2023), TK Dharmawanita 05 Kraton dengan 55 peserta (6 Desember 2023), SDN Curah Nongko 07 Jember dengan 73 peserta (19 Desember 2023), dan RA Roudatul Jannah Lumajang dengan 45 peserta (16 Januari 2024).

Untuk menerapkan program ini di lapangan, ada tantangan geografis dan sosiologis yang signifikan. Ini karena masyarakat dan lembaga pendidikan di Kabupaten Jember belum memahami pentingnya kegiatan luar sekolah yang terstruktur dan edukatif. Sekolah masih menganggap kegiatan luar kelas sebagai rekreasi tanpa tujuan akademik yang jelas. Untuk mengatasi masalah ini, Gesha Adventure menerapkan standar ketat dalam rekayasa manajemen acara untuk mengurangi risiko keselamatan dan mengoptimalkan penyerapan nilai edukasi oleh peserta anak-anak berusia 5 hingga 9 tahun.

Tiga fase utama membentuk siklus operasional kegiatan: pra-acara, pelaksanaan hari H, dan pasca-acara. Pada fase pra-acara (H-1), tim fasilitator melakukan sterilisasi area, pemetaan zona bahaya, dan pengecekan kelayakan properti mekanik permainan. Saat hari H mulai, persiapan internal dimulai pada pukul 07.00 pagi untuk melakukan uji coba sistem suara (cek suara) dan penempatan titik *outbound*. Untuk mengurangi kecemasan anak terhadap lingkungan baru, kegiatan langsung diarahkan pada proses penyambutan hangat oleh fasilitator ketika peserta tiba pukul 08.00 pagi. Setelah aktivitas *ice breaking* terorganisir, rute dilanjutkan dengan doa bersama, yang berfungsi sebagai tempat untuk menenangkan pikiran dan jiwa. Fasilitator juga mengintegrasikan senam pemanasan yang mewajibkan keterlibatan aktif dari guru pendamping dan wali murid. Langkah ini secara strategis diambil untuk menciptakan atmosfer sosiologis yang suportif dan interaktif sebelum peserta diterjunkan ke dalam serangkaian permainan inti seperti *flying ball*, pindah telur, sedotan ekspresi, balon air, bakiak, dan *flying fox*. Seluruh rangkaian ditutup pada pukul 11.00 WIB setelah peserta diberikan waktu bebas untuk menikmati fasilitas rekreasi air, yang diakhiri dengan proses pembersihan area (*clean-up*) oleh seluruh kru.



Semiotika Pemaknaan Instrumen Permainan Flying Ball Bagi Peserta Anak

Flying ball game merupakan salah satu instrumen permainan kelompok yang paling krusial dalam program ini karena menuntut keterlibatan fisik dan kognitif secara simultan dari 6 hingga 10 anak dalam satu tim. Secara mekanis, permainan ini mengharuskan peserta memindahkan bola yang diletakkan di atas sebuah pipa horizontal menuju garis akhir. Pipa tersebut tidak boleh dipegang langsung oleh tangan, melainkan dikendalikan melalui jalinan tali penyeimbang yang dipegang oleh masing-masing anggota tim. Berdasarkan hasil pengamatan partisipatif yang mendalam, peneliti menemukan bahwa elemen-elemen fisik yang ada di dalam permainan ini tidak sekadar dipahami oleh anak sebagai alat bermain biasa, melainkan dikonstruksi secara semiotik menjadi simbol-simbol nilai sosial kemasyarakatan yang kuat:

- 1) **Bola sebagai Simbol Tujuan Bersama (*Common Goal*):** Dalam persepsi peserta, bola menempati posisi sentral sebagai target, visi, atau misi kolektif yang harus dicapai. Fokus visual dan mental dari seluruh anggota tim wajib terpusat secara mutlak pada pergerakan bola. Anak-anak menyadari bahwa kelengahan sedikit saja akan membuat bola bergoyang dan terjatuh, yang berarti kegagalan bagi seluruh kelompok. Pesan moral yang terinternalisasi adalah bahwa pencapaian tujuan bersama hanya dapat terwujud apabila semua elemen dalam organisasi bergerak secara selaras dan terfokus pada visi yang sama.
- 2) **Pipa sebagai Simbol Wadah dan Sistem Organisasi:** Pipa horizontal dikonstruksi sebagai struktur atau sistem penopang yang menyatukan seluruh elemen kelompok. Pipa menjadi ruang tempat bertemunya seluruh kepentingan (tali) demi menjaga kestabilan tujuan (bola). Peserta memahami bahwa jika pipa tidak dijaga dalam posisi yang lurus dan seimbang, bola akan langsung tergelincir. Hal ini memberikan pelajaran fundamental bagi anak bahwa sebuah tim yang solid memerlukan adanya kejelasan sistem, regulasi, dan pembagian peran yang terstruktur, bukan sekadar kerja acak tanpa koordinasi.
- 3) **Tali sebagai Simbol Peran dan Tanggung Jawab Individual:** Setiap seutas tali yang terhubung pada pipa dipegang oleh satu individu peserta. Elemen ini melambangkan kontribusi dan tanggung jawab spesifik dari tiap anggota organisasi. Keseimbangan mekanik permainan sangat bergantung pada rasa peka antarpemain saat menarik tali. Jika salah satu anak menarik terlalu kencang karena dorongan ego pribadi, atau sebaliknya menarik terlalu kendur karena kelalaian, maka pipa akan miring dan bola akan jatuh. Realitas mekanik ini mengajarkan anak bahwa kontribusi sekecil apa pun dari seorang individu memiliki dampak yang sangat masif terhadap eksistensi kelompok secara keseluruhan.

Melalui proses refleksi atas pengalaman empiris langsung di alam terbuka ini, peserta anak terbukti mampu mengartikulasikan internalisasi nilai-nilai komunikasi kelompok, koordinasi interpersonal, pengendalian ego pribadi, dan tanggung jawab kolektif. Berdasarkan hasil wawancara mendalam, peserta dari TK Miftahul Ulum Puger yang mampu menguraikan konstruksi maknanya secara jelas:

“Kalau main permainan ini harus bareng-bareng sama teman-teman dan tidak boleh sendiri. Soalnya kalau main sendiri pasti susah dan bolanya bisa jatuh. Kita harus saling membantu memegang alatnya supaya tetap seimbang dan tidak miring. Kalau ada yang pegangnya tidak hati-hati atau tidak sama dengan teman yang lain, bolanya bisa jatuh ke bawah. Selain itu, kita juga harus mendengarkan instruksi dari kakak yang memimpin



permainan supaya kita tahu harus bergerak bagaimana. Kalau tidak mendengarkan, nanti gerakan kita jadi beda dengan teman-teman dan bolanya bisa jatuh. Jadi menurut saya permainan ini mengajarkan kita untuk sabar, bekerja sama, dan mengikuti teman-teman supaya bolanya bisa sampai ke tujuan dengan baik.” (Bintang,8th)

Narasi di atas menunjukkan bahwa pada usia dini, anak-anak sudah mampu menangkap esensi pentingnya kepatuhan terhadap regulasi kelompok dan kedisiplinan operasional. Pernyataan senada yang memperkuat temuan ini disampaikan oleh peserta lain, yang secara eksplisit menyoroti pentingnya penyesuaian gerak interpersonal untuk mengeliminasi deviasi kesalahan ego sektoral dalam kelompok:

“Permainan ini harus kompak sama teman-teman dalam satu kelompok. Tidak boleh ada yang geraknya cepat sendiri atau malah lambat sendiri, karena nanti bolanya tidak bisa jalan dengan baik dan bisa jatuh. Jadi kita harus sama-sama geraknya dan melihat teman di samping kita supaya gerakannya sama dan tidak berbeda. Kalau ada yang tidak hati-hati atau terlalu cepat, bolanya bisa jatuh dan kita harus mengulang lagi dari awal. Menurut saya kalau semua teman kerja sama dan saling bantu, permainan ini jadi lebih gampang dan juga lebih seru. Kita juga tidak merasa capek sendiri karena semua teman ikut membantu. Jadi permainan ini mengajarkan kita supaya kompak, sabar, dan saling membantu dengan teman-teman supaya bisa berhasil bersama.” (Aqila,8th)

Bagi kelompok usia yang secara kognitif sedikit lebih matang, seperti peserta didik sekolah dasar dari SDN Curah Nongko 07 Jember, *flying ball game* dievaluasi bukan sekadar sebagai kompetisi fisik, melainkan sebuah latihan emosional yang membutuhkan konsentrasi dan pengendalian diri tingkat tinggi. Hal ini terefleksi dalam penuturan peserta berikut:

“Kalau main permainan ini kita harus sabar dan hati-hati. Soalnya kalau kita terburu-buru atau tidak fokus, bolanya bisa jatuh. Jadi harus pelan-pelan waktu gerak. Kalau teman di depan atau di samping gerak, kita juga harus ikut gerak sama supaya bolanya tetap seimbang. Kalau gerakannya beda-beda, bolanya bisa miring terus jatuh. Kalau ada teman yang kelihatan kesulitan atau hampir jatuh bolanya, kita harus bantu. Misalnya kita pegang lebih hati-hati atau kasih tahu teman supaya pelan-pelan. Jadi menurut saya permainan ini ngajarin kita supaya sabar, fokus, dan saling bantu sama teman biar bolanya tidak jatuh.” (Zahra,9th)

Lebih jauh lagi, proses internalisasi makna ini menembus dimensi psikologis yang paling mendasar dalam komunikasi kelompok, yaitu penumbuhan rasa saling percaya (*interpersonal trust*). Tanpa adanya rasa percaya bahwa rekan satu timnya akan menjalankan tugasnya dengan baik, koordinasi kelompok akan lumpuh oleh kecemasan. perwakilan peserta dari TK Dharmawanita 05 Kraton, merefleksikan dimensi ini secara mendalam berdasarkan pengalamannya di lapangan:

“Kita harus percaya sama teman waktu main permainan ini. Kalau tidak percaya, kita jadi takut dan pegangnya bisa beda-beda. Kalau pegangnya tidak sama, bolanya bisa miring terus jatuh. Jadi kita harus percaya sama teman supaya bisa gerak bareng. Kalau teman gerak, kita juga ikut gerak sama. Kalau semua teman kompak, bolanya bisa jalan terus sampai finish. Tapi kalau ada yang tidak kompak atau geraknya beda sendiri, bolanya bisa



jatuh dan kita harus ulang lagi dari awal. Jadi menurut saya permainan ini ngajarin kita supaya percaya sama teman dan kompak waktu main.” (Citra, 9th)

Secara teoretis, data-data empiris dari kutipan wawancara di atas memvalidasi anggapan bahwa kerja sama dalam kerangka pembelajaran luar ruang (*outdoor learning*) merupakan manifestasi dari interaksi sosial yang terstruktur. Kerja sama di sini bukan sekadar berkumpulnya individu dalam ruang yang sama untuk melakukan aktivitas fisik, melainkan mencerminkan kapasitas adaptif sosiologis anak untuk menekan ego personal demi kepentingan kolektif. Pembelajaran berbasis pengalaman ini secara efektif memaksimalkan asimilasi nilai melalui empat tahapan siklus kognitif: pengalaman konkrit (*concrete experience*), observasi reflektif (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimentasi aktif (*active experimentation*). Dari proses inilah kompetensi interpersonal seperti mendengarkan aktif (*active listening*), empati sosial, manajemen konflik secara konstruktif, serta pembagian peran yang seimbang dapat terkonstruksi dengan kokoh dalam struktur kognitif anak untuk kemudian diimplementasikan dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Analisis Kausalitas Perbedaan Pemaknaan Antar-Peserta Melalui Pendekatan Kognitif dan Gaya Belajar

Meskipun seluruh peserta penelitian dihadapkan secara serentak pada satu bentuk stimulus lingkungan yang seragam berupa mekanisme permainan *flying ball*, temuan lapangan menunjukkan adanya fenomena keberagaman interpretasi (*multi-interpretation*) yang sangat kontras di antara subjek. Kausalitas atau akar penyebab munculnya perbedaan makna ini tidak terjadi secara acak, melainkan dapat dibedah secara ilmiah melalui interaksi dinamis antara faktor persepsi individual, fokus kognitif, orientasi tujuan, serta latar belakang pengalaman personal masa lalu (*prior experiences*) yang melekat pada tiap-tiap anak.

Ditinjau dari perspektif Teori Interaksionisme Simbolik, esensi makna tidak pernah melekat secara inheren atau mutlak pada sebuah objek fisik atau aktivitas itu sendiri. Sebaliknya, makna lahir, berkembang, dan dimodifikasi melalui proses interaksi sosial yang kompleks serta kacamata interpretatif yang digunakan oleh subjek ketika menghadapi realitas tersebut. Hal ini menjelaskan mengapa beberapa anak yang berdiri di titik lapangan yang sama dan memegang tali dari pipa yang sama bisa menarik konklusi nilai yang sangat bertolak belakang.

Peserta yang dalam pola asuh keluarga atau lingkungan keseharian di sekolahnya terbiasa berada dalam ikatan sosial kooperatif yang hangat secara dominan akan menyaring pengalaman bermain ini sebagai media penumbuhan solidaritas, "saling membantu", dan penguatan relasi pertemanan. Fokus visual mereka tertuju pada kebersamaan. Sebaliknya, peserta yang dalam latar belakang personalnya lebih sering dibentuk oleh sistem tugas yang individualistik, kompetitif, atau terikat pada pola asuh yang otoriter-struktural, akan cenderung menyaring aktivitas *flying ball* ini melalui dimensi hukum dan aturan. Mereka mengonstruksi makna permainan dari sudut pandang kedisiplinan, ketepatan teknik penarikan tali sesuai prosedur formal, serta tingkat kepatuhan mutlak terhadap instruksi lisan yang diteriakkan oleh fasilitator lapangan.

Lebih lanjut, polarisasi pemaknaan ini memiliki dasar ilmiah yang sangat kuat jika dikorelasikan dengan Teori Gaya Belajar (*Learning Styles*) yang dikembangkan oleh David Kolb (1984). Preferensi kognitif yang dimiliki oleh anak secara inheren menentukan aspek mana yang



akan dianggap "paling menonjol" dari sebuah stimulus permainan yang bersifat terbuka (*open ended*):

- 1) **Tipe *Diverger* dan *Accommodator* (Kinestetik-Interpersonal)**: Anak-anak yang masuk dalam rumpun gaya belajar ini memiliki tingkat kepekaan yang sangat tinggi terhadap dinamika emosional dan hubungan sosial di sekeliling mereka. Ketika bermain *flying ball*, stimulus yang paling kuat tertangkap oleh radar kognitif mereka adalah getaran sosial tim, apakah teman di sebelahnya merasa kesulitan, apakah kelompok mereka tertawa bersama, atau bagaimana perasaan saling percaya dibangun. Respons subjek seperti Bintang dan Aqila secara instan mengkategorikan permainan ini sebagai instrumen untuk "saling membantu" dan menjaga kekompakan kelompok.
- 2) **Tipe *Assimilator* dan *Converger* (Analitis-Struktural)**: Sebaliknya, anak-anak yang memiliki kecenderungan gaya belajar analitis-struktural akan menutup mata dari dinamika emosional sosiologis dan memilih memfokuskan kapasitas kognitif mereka pada struktur mekanik permainan. Stimulus yang paling menonjol bagi mereka adalah bagaimana menjaga agar sudut kemiringan pipa tetap berada pada posisi nol derajat, bagaimana kalkulasi tarikan beban tali agar seimbang, dan bagaimanakah alur instruksi fasilitator dijalankan tanpa cela. Pemaknaan yang lahir dari tipe anak ini adalah tentang nilai kedisiplinan, ketepatan eksekusi tugas, dan kepatuhan terhadap hukum permainan.

Variasi ini dipertegas pula oleh faktor **Orientasi Tujuan (*Goal Orientation*)** yang dibawa oleh masing-masing subjek dari rumah. Anak yang memiliki *learning goal orientation* (orientasi pada proses pembelajaran) cenderung melihat program *outbound* Gesha Adventure sebagai ruang eksplorasi diri yang menyenangkan untuk mencoba hal-hal baru, menguji ketahanan fisik di alam terbuka, serta memperluas interaksi interpersonal tanpa beban.

Sementara itu, anak yang memiliki *performance goal orientation* (orientasi pada hasil akhir/kinerja) akan memandang permainan ini secara pragmatis sebagai medan kompetisi baku yang mengukur superioritas kelompok. Kualitas kebahagiaan dan pemaknaan mereka diukur secara matematis berdasarkan ketepatan regulasi lapangan dan kecepatan waktu dalam mencapai garis *finish*.

Karakter dasar instrumen *flying ball game*, yang dirancang secara fleksibel dan terbuka oleh tim Gesha Adventure, memberikan ruang yang sangat besar untuk berpikir dan berpikir tentang struktur psikologis anak. Keanekaragaman interpretasi yang ditemukan dari hasil wawancara di atas tidak boleh dianggap sebagai kegagalan fasilitator dalam menyampaikan satu pesan instruksional. Sebaliknya, pluralitas makna ini memberikan bukti yang sangat berharga bahwa metode *outbound* adalah alat pedagogi yang sangat kaya, responsif, adaptif, dan tangguh untuk menjembatani keanekaragaman kognitif, perbedaan psikologis, dan kompleksitas perilaku komunikasi manusia dalam konteks kerja sama.

4. SIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan tugas akhir yang penulis bahas mengenai "Eksplorasi Makna Dalam Permainan Flying Ball Pada Kegiatan Outbound Oleh Gesha Adventure" maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. Permainan *flying ball* dimaknai oleh peserta *outbound* sebagai suatu proses interaksi sosial yang melibatkan sebuah kelompok untuk mencapai tujuan



bersama secara terkoordinasi. Permainan yang penuh dengan dinamika kelompok ini memunculkan pemaknaan pentingnya kerjasama dan kedisiplinan antar anggota kelompok. Perbedaan pemaknaan antar anggota kelompok untuk menginterpretasikan nilai dalam permainan flying ball disebabkan oleh berbagai macam faktor. Seperti adanya perbedaan persepsi, orientasi tujuan, serta interaksi sosial yang membentuk kerangka berpikir peserta.

5. SARAN

Penulis mengusulkan pemahaman yang lebih luas tentang kegiatan outbound berdasarkan uraian pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari laporan ini. Kegiatan outbound masih dianggap sebagai rekreasi semata-mata oleh masyarakat, terutama di wilayah Jember. Meskipun demikian, outbound adalah salah satu kegiatan luar ruangan yang sangat membantu dalam pembelajaran pertumbuhan anak-anak pada usia emas. Pengalaman langsung membuat ingatan peserta berubah. Untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai rencana, tempat harus dipilih yang dapat menyediakan fasilitas yang memadai bagi penyedia outbound. Dengan menemukan tempat yang tepat, kerja sama jangka panjang dapat dilanjutkan. Ini pasti akan menguntungkan semua pihak. Yang pertama, tempat terpilih akan mendapatkan pedapatan regular dari kegiatan outbound yang dilakukan. Apabila kerjasama terjalin dengan baik maka perihal harga tiket masuk dapat bundling atau mendapatkan potongan sehingga meringankan pihak sekolah juga. Terakhir adalah ketika pemahaman mengenai pembelajaran diluar ruangan sudah mulai diminati, tugas Gesha Adventure mampu menyediakan lebih banyak anggota tim sehingga semua peserta dapat ditangani dengan efektif sesuai kapasitas yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Azuai, L., Hamidah, D., & Puspita, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 7(3), 1025-1040. <https://ejournalstitibnurusyd.id/index.php/FIK/article/view/344>
- Bakar, R. M., Poerwanto, B., & Madjid, A. F. (2022). Peningkatan Komunikasi Efektif dan Kerja Tim Melalui Outbound Training. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(1). <https://resekianimasbakar.com/wp-content/uploads/2023/01/Outbound-Training.pdf>
- Berlianti, Y. (2018). Pengaruh Kegiatan Outbound Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah Pgtk Citra Alam Ciganjur Jakarta Selatan. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 03(1).
- Febrya, I. W. V. (2021a). Manfaat Outbound Dalam Membentuk Karakter Teamwork Mahasiswa Baru Prodi D3 Keperawatan Stikes Pn Pekanbaru. *PROCEEDING UMSURABAYA*. surabaya.ac.id/Pro/article/view/7872
- Febrya, I. W. V. (2021b). Manfaat Outbound Dalam Membentuk Karakter Teamwork Mahasiswa Baru Prodi D3 Keperawatan Stikes Pn Pekanbaru. *Proceeding Umsurabaya*. surabaya.ac.id/Pro/article/view/7872 <https://journal.um>
- Gumilar, N. (2025). Pembelajaran Eksploratif. PT Kimhsafi Alung Cipta.
- Hidayat, M., & Sukari, S. (2024). Relevansi Kurikulum Pendidikan Islam di Madrasah dengan Kebutuhan Dunia Modern. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 39-49. <https://doi.org/10.61132/moral.v2i1.483>



- Ivonesti, S., Fitriany, R., & Maghviroh, L. (2020). Pelatihan Outbound Untuk Meningkatkan Self Efficacy Pada Siswa Smk. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), <https://www.academia.edu/download/73349623/pdf.pdf>
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Depdiknas.
- Martin, A., Mott, M., & Watson, G. (2020). Core Values, Challenges, and Cultural Change: 50+ Years of Outward Bound New Zealand Courses. *Journal of Experiential Education*, <https://doi.org/10.1177/1053825920910187> 43(3), 248-261.
- Mateer, T. J., Pighetti, J., Taff, B. D., & Allison, P. (2022). Outward Bound and outdoor adventure education: A scoping review, 1995-2019. *Annales Kinesiologiae*, 13(2), 143-181. <https://doi.org/10.35469/ak.2022.368>
- Rinanda, A. A. (2015). Outbound Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Ix Tahun Ajaran 2014/2015 SMP Muhammadiyah 3 Depok [PhD Thesis, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta]. <https://digilib.uin.suka.ac.id/id/eprint/16185/>
- Sugimura, K., Gmelin, J.-O. H., Van Der Gaag, M. A. E., & Kunnen, E. S. (2022). Exploring Exploration: Identity Exploration in Real-Time Interactions among Peers. *Identity*, <https://doi.org/10.1080/15283488.2021.1947819> 22(1),
- Susanta, T. (2007). Outbound: Mencetak Tim Tangguh. Pustaka Al-Kautsar. 17-34.
- Syafila, A. E., & A'yun, D. Q. (2024). Analisis eksplorasi konsep pendidikan konstruktivis dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1175> 2(12).
- T'Sas, J., & Daems, F. (2024). Exploratory talk in times of globalization and digitalisation: A narrative review. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 24(2), 1-38. <https://doi.org/10.21248/l1esll.2024.24.2.609>
- Thomas, G. (2010). Facilitator, Teacher, or Leader? Managing Conflicting Roles in Outdoor Education. *Journal of Experiential Education*, 32(3), 239-254. <https://doi.org/10.1177/105382590903200305>
- Yildiz, K. (2022). Experiential learning from the perspective of outdoor education leaders. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 30, 100343. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100343>
- Zahroh, L. (2017). Pembelajaran Luar Kelas, Aplikasi Pembelajaran AKIK. *Halaqa: Islamic Education* <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1244> Journal, 1(2), 87-96.
- Zuhdiyah, N. (2022). Pelaksanaan Kegiatan Outbound Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Pada Kelas A Di Tk Dharma Rini 1 Kota Pasuruan Tahun Pelajaran 2021/2022 [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Zulfriman, R., Kustanti, M., Amelia, R., & Gusmirawati, G. (2024). Implementasi metode outdoor learning dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. *AMI: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 70-76. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4023>