

## PENGEMBANGAN KAPASITAS SUMBERDAYA MANUSIA DESA WISATA MELALUI *EXPERIENTIAL LEARNING* (EL) DI KABUPATEN SLEMAN, YOGYAKARTA

Muhammad Dzulkifli<sup>1)</sup>, Asep Samsudin<sup>1)</sup>, dan Rudi Wardana<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan Bahasa, Komunikasi dan Pariwisata, Politeknik Negeri Jember, Jalan Mastrip 164, Jember, 68101

<sup>2)</sup>Jurusan Produksi Pertanian, Politeknik Negeri Jember, Jalan Mastrip 164, Jember, 68101

E-mail: dzulkifli@polije.ac.id

### Abstract

Sleman Regency makes tourism villages one of its four superior products. Outbound tour packages and *fungames* activities in tourist villages are mostly carried out by facilitators (*fasil*) from providers outside the tourist village. So that there is a leakage of income (*leakage*) that can generate economic added value for tourist villages. the author and the team tried to provide training on human resource capacity development in tourist villages in the field of experiential learning, especially outbound games or *fungames*. The purpose of this activity is to empower tourism village managers, especially in the field of scouting so that outbound games and fun games no longer take facilitators from outside so that the income of tourist village managers can increase and there is no more income leakage in tourist villages and can make tourist villages in Sleman more empowered. and have strong competitiveness. The methods used in this activity are preparation, implementation and report generation. The preparatory activities include several activities including, 1) Coordination with DPD AELI, Opteam UGM and the Sleman Regency Tourism Village Forum, 2) determining the length of training time and number of meetings, 3) Determining the schedule, division of roles and training topics at each meeting. This activity strengthens the relationship between the members of the tourism village communication forum in Sleman Regency as well as adds to the network and knowledge for tourism village managers.

**Keywords:** Human Resources, Experiential Learning, Tourism Village, Sleman

### Abstrak

Kabupaten Sleman menjadikan desa wisata sebagai salah satu dari empat produk unggulannya. kegiatan paket wisata *outbound* dan *fungames* di desa wisata banyak dilakukan oleh fasilitator (*fasil*) dari penyedia/provider di luar desa wisata. Sehingga terjadi kebocoran pendapatan (*leakage*) yang dapat menghasilkan nilai tambah ekonomi bagi desa wisata. penulis bersama tim mencoba untuk memberikan pelatihan pengembangan kapasitas sumberdaya manusia desa wisata di bidang *experiential learning* khususnya permainan *outbound* atau *fungames*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan pengelola desa wisata khususnya bidang kependamuan agar permainan *outbound* dan fun games tidak lagi mengambil fasilitator dari luar sehingga pendapatan pengelola desa wisata dapat bertambah dan tidak ada lagi kebocoran pendapatan di desa wisata serta dapat membuat desa wisata di Sleman semakin berdaya dan memiliki daya saing yang kuat. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah persiapan, pelaksanaan dan pembuatan laporan. Kegiatan persiapan meliputi beberapa kegiatan diantaranya yaitu, 1) Koordinasi dengan DPD AELI, Opteam UGM dan Forkom Desa Wisata Kabupaten Sleman, 2) menentukan lama waktu pelatihan dan jumlah pertemuan, 3) Menentukan jadwal, pembagian peran dan topik pelatihan di setiap pertemuan. Kegiatan ini mempererat tali silaturahmi anggota forum komunikasi desa wisata Kabupaten Sleman sekaligus menambah jejaring dan ilmu bagi para pengelola desa wisata.

**Kata Kunci:** Sumberdaya Manusia, Experiential Learning, Desa Wisata, Sleman

## PENDAHULUAN

Desa wisata menjadi salah satu daya tarik yang memiliki perhatian di kalangan masyarakat Indonesia, Pemerintah pusat diwakili oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki program desa wisata maju mandiri di 244 desa wisata unggulan terutama di 5 destinasi super prioritas (Borobudur, Labuan Bajo, Danau Toba, Likupang dan Mandalika). Desa wisata diyakini menjadi salah satu penggerak ekonomi masyarakat, menciptakan lapangan pekerjaan serta memiliki peran dalam pelestarian lingkungan dan budaya.

Desa wisata secara definisi diartikan sebagai desa yang secara sengaja dibangun ataupun tidak, memiliki kemampuan untuk menarik wisatawan karena adanya potensi daya tarik alam dan budayanya (Damanik et al., 2018). Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sendiri mendefinisikan desa wisata sebagai daerah administratif desa yang memiliki potensi dan keunikan daya tarik wisata yang khas dengan kehidupan sosial dan budayanya (Kementerian Pariwisata, 2019). Daya tarik desa wisata pada umumnya berupa pemandangan pedesaan, keasrian alam seperti sungai, sawah, kuliner khas pedesaan, kesenian musik, tarian, kehidupan sosial seperti pekerjaan bertani dan berternak serta permainan outbound untuk kesenangan dan kekompakan tim.

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadikan desa wisata sebagai salah satu dari empat produk unggulannya selain salak pondoh, Ikan air tawar (Nila) dan batik menurut Keputusan Bupati Sleman Nomor 79.2/Kep.KDH/A/2016 Tentang Produk Unggulan Kabupaten Sleman. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman, saat ini total desa wisata di Kabupaten Sleman berjumlah 42 desa wisata yang terdiri dari desa wisata tumbuh, berkembang dan mandiri. Daya tarik yang dimiliki masing-masing desa wisata di Kabupaten Sleman cukup beragam, salah satu diantaranya yaitu permainan *outbound*, *fun games* untuk melatih kekompakan tim dan atau hanya sekedar bersenang-senang. Istilah permainan *outbound* dikenal luas masyarakat Yogyakarta sebagai satu paket wisata yang hampir ada di setiap desa wisata di Kabupaten Sleman. Sejatinya, permainan *outbound*, *fun games* adalah bagian dari kegiatan *experiential learning* atau Pembelajaran Berbasis Pengalaman. *Experiential learning* sendiri memiliki definisi sebagai metode pembelajaran yang menekankan pada pengalaman dan tantangan yang diikuti dengan

refleksi hasil pembelajaran (Gentry, 1990; Kolb, 2014; Lewis & Williams, 1994; Smith, 2016).

Sejauh ini, kegiatan paket wisata *outbound* dan *fungames* di desa wisata banyak dilakukan oleh fasilitator (fasil) dari penyedia/provider di luar desa wisata. Hanya ada sedikit sekali anggota pemandu desa wisata yang dapat memfasilitasi permainan *outbound* dan *fungames*, sehingga terjadi kebocoran pendapatan (*leakage*) yang dapat menghasilkan nilai tambah ekonomi bagi desa wisata. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bersama tim mencoba untuk memberikan pelatihan pengembangan kapasitas sumberdaya manusia desa wisata di bidang *experiential learning* khususnya permainan *outbound* atau *fungames*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan pengelola desa wisata khususnya bidang kepemanduan agar permainan *outbound* dan *fun games* tidak lagi mengambil fasilitator dari luar sehingga pendapatan pengelola desa wisata dapat bertambah dan tidak ada lagi kebocoran pendapatan di desa wisata serta dapat membuat desa wisata di Sleman semakin berdaya dan memiliki daya saing yang kuat.

## **METODE**

Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah persiapan, pelaksanaan dan pembuatan laporan. Kegiatan persiapan meliputi beberapa kegiatan diantaranya yaitu, 1) Koordinasi dengan DPD AELI, Opteama UGM dan Forkom Desa Wisata Kabupaten Sleman, 2) menentukan lama waktu pelatihan dan jumlah pertemuan, 3) Menentukan jadwal, pembagian peran dan topik pelatihan di setiap pertemuan.

Pada tahap pelaksanaan, beberapa kegiatan telah disepakati diantaranya yaitu 1) lokasi kegiatan dilaksanakan secara bergantian di masing-masing desa wisata yang menjadi peserta, 2) desa wisata yang mendapat giliran menjadi lokasi kegiatan diharapkan dapat menyediakan peralatan yang akan digunakan dalam pelatihan, 3) setelah selesai kegiatan, pengelola diharapkan dapat mengajak peserta lain untuk menjelajahi desa wisatanya. Selain itu pada saat akhir pelaksanaan, terdapat acara penutupan dan penyerahan kenang-kenangan oleh tim pengabdian, forkom desa wisata Sleman kepada DPD AELI dan juga OPTEAMA UGM.

Tahap terakhir yaitu pembuatan laporan, pembuatan laporan dilakukan oleh tim pengabdian dengan estimasi jangka waktu pengerjaan selama 2 bulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

Kegiatan penguatan sumberdaya manusia desa wisata ini dikhususkan bagi pemandu desa wisata di Kabupaten Sleman namun terbuka juga bagi desa wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa wisata yang mendaftar sebagai peserta diwajibkan mengirim perwakilan maksimal empat orang. Desa wisata yang menjadi peserta diwajibkan memiliki paket wisata outbound atau fungames. Adapun rincian kegiatan pengembangan kapasitas sumberdaya manusia desa wisata melalui *experiential learning* di Kabupaten Sleman ini adalah sebagai berikut:

#### Persiapan

##### a. Koordinasi

Koordinasi dengan DPD AELI DIY dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama membahas mengenai program yang akan dilaksanakan, target serta perkiraan peserta dan instansi yang akan ikut dalam kegiatan ini. Pada pertemuan pertama hanya dihadiri oleh ketua dan sekretaris DPD AELI DIY dilaksanakan di café Silol Kotabaru Yogyakarta.

Kordinasi kedua dilaksanakan di Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman dengan mengundang seluruh elemen organisasi yang berpartisipasi di dalam kegiatan ini. Pada koordinasi kedua initem DPD AELI dan OPTEAMA UGM memperkenalkan diri dan menjelaskan program dan topik yang akan disampaikan ketika pelatihan.



Gambar 1.. Penjelasan Ketua DPD AELI (ujung atas baju putih) mengenai experiential learning, foto bersama peserta, DPD AELI dan Opteama UGM

Pada pertemuan ketiga membahas mengenai kontrak atau memorandum of understanding (MoU) sekaligus perkenalan dengan anggota DPD AELI, pertemuan dilaksanakan di Café Ndelik pada malam hari jam 07:30 WIB sampai dengan selesai.

b. Menentukan lama waktu pelatihan dan jumlah pertemuan

Kegiatan selanjutnya adalah menentukan waktu pelatihan dan jumlah pertemuan, kegiatan disepakati berlangsung selama kurang lebih satu bulan, dimulai sejak 13 Februari 2018 dan berakhir pada 31 Maret 2018 dengan durasi lama pelatihan di setiap pertemuannya maksimal dua jam dengan rincian satu jam teori, satu jam praktik. Total pertemuan adalah 10 pertemuan dengan rincian DPD AELI mengisi 5 pertemuan, Opteama UGM 5 Pertemuan. Selama satu minggu dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu di hari sabtu atau minggu dengan hari selasa atau rabu.

c. Menentukan jadwal, pembagian peran, lokasi dan topik pelatihan

Pada kegiatan menentukan jadwal, pembagian peran dan topik pelatihan, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kemudian tim panitia menyusun rundown dan jadwal acara dengan lebih detil beserta judul topik yang akan diberikan ketika pelatihan. Hasil dari kegiatan ini yaitu tersusunnya jadwal yang telah disepakati sebagai berikut:

Tabel 1. Jadwal kegiatan Pengembangan SDM Desa Wisata Melalui *Experiential Learning*

No	Waktu	Tempat	Materi	Keterangan
1	Selasa, 13 februari	Desa Wisata Tanjung, Sleman	Jenis dan Karakteristik Program	Pemateri dari AELI (Asosiasi Experiential Learning Indonesia) Mas
2	Selasa, 20 februari	Desa Wisata Mlangi Sleman	Metode Experiential Learning (Sejarah, Prinsip dasar dan KLOB Cycle)	Pemateri dari AELI (Asosiasi Experiential Learning Indonesia) Mas
3	Sabtu 24 februari	Desa Wisata Gamplong, Sleman	Bedah Games Rekreasi (Ice breaker, Energizer, big group dan	Pemateri dari OPTEMA UGM
4	Sabtu 3 maret	Desa Wisata Pentingsari,	Bedah Games Edukasi (Ice breaker,	Pemateri dari OPTEMA PSIKOLOGI UGM
5	Selasa 6 maret	Desa Wisata Garongan, Sleman	Peran Fasilitator (grup fasil, 3 gaya kepemimpinan,	Pemateri dari AELI (Asosiasi Experiential Learning

6	Sabtu 10 maret	Desa Wisata Pulesari, Sleman	Bedah games kompetisi (rekreasi)	Pemateri dari OPTEMA PSIKOLOGI UGM
7	Selasa 13 maret	Desa Wisata Kelor, Sleman	Teknik Fasilitasi (presentation skill, komunikasi efektif)	Pemateri dari AELI (Asosiasi Experiential Learning Indonesia) Mas
8	Selasa 20 maret	Desa Ekowisata Pancoh, Sleman	Risk Assessment	Pemateri dari AELI (Asosiasi Experiential Learning Indonesia) Mas
9.	Sabtu 24 maret	Bukit Teletubbies, Sleman	Bedah games initiative problem solving	Pemateri dari OPTEMA PSIKOLOGI UGM
10.	Sabtu 31 maret	Desa Ekowisata Pampang, Gunungkidul	Bedah trust games dan final games + closing	Pemateri dari OPTEMA PSIKOLOGI UGM

sumber: hasil diskusi tim, 2018

### **Pelaksanaan**

Kegiatan pengembangan kapasitas sumberdaya manusia desa wisata melalui experiential learning ini secara administrasi diikuti oleh 12 Desa Wisata dari Kabupaten Sleman dan 1 desa wisata dari Kabupaten Gunungkidul, masing-masing mengirimkan minimal dua orang dan maksimal empat orang perwakilan dalam kegiatan ini. Rincian daftar peserta kegiatan ini disajikan dalam tabel 2.

**Tabel 2. Daftar Desa Wisata dan Nama Peserta**

No	Desa Wisata	Peserta
1	Desa Wisata Tanjung, Sleman	1. Sudjarwati 2. Tami
2	Desa Wisata Mlangi Sleman	1. Amril Makhasin 2. Mugihardi
3	Desa Wisata Gamplong, Sleman	1. Giyono 2. Arif
4	Desa Wisata Pentingsari, Sleman	1. Doto 2. Ahmad
5	Desa Wisata Garongan, Sleman	1. Naryo 2. Vita
6	Desa Wisata Pulesari, Sleman	1. Dono 2. Aseng
7	Desa Wisata Kelor, Sleman	1. Purnomo 2. Endro

8	Desa Ekowisata Pancoh, Sleman	1. Menuk 2. Siti 3. Vita
9.	Bukit Teletubbies, Sleman	1. Sulasmono 2. Ardi
10.	Desa Ekowisata Pampang, Gunungkidul	1. Ikhsan 2. Freddy
11.	Desa Wisata Nganggring, Sleman	1. Muiz 2. Soleh
12	Desa Wisata Dukuh, Sleman	1. Joko
13	Desa Wisata Tlatar Kandhangan, Sleman	1. Ari 2. Yudi
14	Desa Wisata Jethak Sidoakur, Sleman	1. Andi

Sumber: Data Panitia, 2018

Pada saat pelaksanaan terjadi tiga kendala diantaranya yaitu 1) jadwal lokasi yang telah disosialisasikan berubah dikarenakan pihak desa wisata sedang melayani tamu dalam jumlah besar sehingga dikhawatirkan dapat mengganggu aktifitas pelatihan serta pelayanan kepada wisatawan. 2) Selain itu kegiatan pelatihan juga terkendala pada perubahan hari dikarenakan pelatih atau fasilitator dari pihak DPD AELI maupun dari Opteama memiliki kegiatan lain. Untuk itu tim panitia telah menyediakan dua waktu pilihan pelatihan yaitu pada hari selasa atau rabu dan hari sabtu atau minggu, sehingga para pelatih dan peserta dapat melaksanakan kegiatan dengan maksimal. Kendala yang terakhir yaitu 3) menurunnya antusiasme para peserta di tengah-tengah program pelatihan yaitu rentang tanggal 6 maret sampai 20 maret, kehadiran peserta pada rentang waktu tersebut sangat rendah. Namun, kegiatan tetap berjalan sesuai rencana dan berjalan dengan riang dan gembira.



Gambar 2. Kegiatan pertemuan pertama di Desa wisata Tanjung (kanan) dan kegiatan kedua di Desa Wisata West Lagoon Mlangi



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan di Desa Wisata Pulesari dan Desa Wisata Kelor

Sejatinya untuk menjadi seorang fasilitator *experiential learning* atau *fungames/outbound* memiliki tahapan tertentu dan jenjang yang cukup panjang. Namun karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga maka panitia meminta untuk mempersingkat pelatihan dengan tema dan praktik khusus. Adapun jenjang yang seharusnya dilalui oleh para fasilitator EL yaitu level Muda, Madya dan Utama. Ketiga level tingkatan tersebut memiliki kurikulum Pendidikan dan topik yang sangat spesifik dan keahliannya pun diujikan secara resmi di Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) dengan Skema Kepemanduan Outbound/fasilitator Experiential Learning sesuai dengan SKKNI Nomor 329 Tahun 2011 dengan unit kompetensi sebagai berikut:

Tabel 3. Unit Kompetensi Fasilitator Experiential Learning BNSP

KODE UNIT	UNIT KOMPETENSI
PAR.UJ.01.001.01	Bekerjasama dengan Mitra Kerja dan Wisatawan
PAR.UJ.01.002.01	Bekerja dalam Lingkungan Sosial yang berbeda
PAR.UJ.01.003.01	Mengikuti Prosedur Kesehatan, Keselamatan dan Keamanan di Tempat Kerja
PAR.UJ.01.004.01	Menangani Situasi Konflik
PAR.UJ.01.005.01	Mengembangkan dan Memutakhirkan Pengetahuan Pariwisata tentang tempat kependudukan Otbound populer yang dikunjungi wisatawan
PAR.EL02.001.01	Merencanakan Program Kegiatan Rekreasi
PAR.EL02.002.01	Merencanakan Program Kegiatan Pembelajaran
PAR.EL02.003.01	Mengatur Sumber Daya Untuk Program
PAR.EL02.004.01	Melaksanakan Pemanduan Kegiatan Rekreasi
PAR.EL02.005.01	Melaksanakan Program Kegiatan Pembelajaran
PAR.EL02.006.01	Memandu Kegiatan Tali Rendah (Low Rope)
PAR.EL02.007.01	Memandu Kegiatan Tali Tinggi (High Rope)
PAR.EL02.008.01	Menganalisis Resiko Dalam Kegiatan
PAR.EL02.009.01	Menolong Korban

---

 PAR.UJ03.001.01 Berkomunikasi melalui telepon
 

---

 PAR.UJ03.002.01 Melakukan prosedur administrasi
 

---

 PAR.UJ03.023.01 Mencari dan mendapatkan data komputer
 

---

 PAR.UJ03.024.01 Membuat dokumen dalam komputer
 

---

 PAR.UJ03.044.01 Berkomunikasi Secara Lisan dalam Bahasa Inggris pada Tingkat Operasional Dasar
 

---

 Sumber: <https://skkni.kemnaker.go.id>

Selain materi yang dijadwalkan sesuai topik yang telah ditentukan oleh pelatih, para pengajar/pelatih juga berimprovisasi dengan memberikan materi tambahan mengenai keselamatan di air. Hal tersebut dilakukan ketika menemui ada perlengkapan alat untuk wisata susur sungai menggunakan tubing (ban dalam truk) dengan peralatan pelampung lengkap dengan helmnya. Peserta diminta untuk memakai sesuai standar keamanan dan mencoba memeriksa dan memastikan keamanan milik temannya masing-masing.



Gambar 4. Simulasi *fun game* dan Teknik fasilitasi oleh DPD AELI (kiri), sebelum simulasi keselamatan di Air (sumber: Dokumentasi tim, 2018)

Selanjutnya, pada saat pelaksanaan kegiatan, setelah materi teori dan praktik selesai, para peserta Bersama panitia ikut menjelajahi dan mencoba bermain di daya tarik yang dimiliki desa wisata tuan rumah. Hal tersebut sekali lagi menambah keakraban sekaligus memberikan ide baru bagi desa wisata lain, serta keuntungan bagi tuan rumah karena sebagai bagian dari promosi, menambah jejaring, menambah saran serta ide baru yang diberikan oleh para peserta dan panitia. Hal tersebut diakui oleh Ikhsan peserta dari Desa Ekowisata Pampang, Gunungkidul.

“...kegiatan seperti ini buat kami benar-benar sangat bermanfaat, kami jadi banyak teman dan belajar banyak dari mereka, jadi tau daya tarik keunggulan mereka dan strateginya, abis kegiatan kan kita ngobrol-ngobrol sekalian tanya-tanya ke mereka karna desa wisata kami tergolong baru jadi harus belajar sama mereka yang sudah lebih maju”

(Wawancara dengan ikhsan di Desa Wisata Pulesari, Sleman)

Selain menikmati daya tarik desa wisata, para peserta dan panitia juga menikmati hidangan kuliner khas tuan rumah, semuanya dinikmati secara gratis. Pada umumnya wisatawan yang datang untuk menikmati paket daya tarik, *fun games* dan menikmati kuliner dikenakan biaya minimal Rp. 50.000,- per orang.



Gambar 5. Peserta dan panitia menikmati susur sungai dan kuliner Desa Wisata Pulesari  
Sumber: dokumentasi panitia, 2018

Pada dasarnya kegiatan ini memang disesuaikan dengan kebutuhan para pengelola desa wisata, sehingga panitia hanya sebagai media, penyedia, penyambung jejaring sehingga mereka bersedia secara mandiri untuk mau secara swadaya menyediakan tempat dan konsumsi bagi para peserta dan panitia. Pepatah Jawa “*Tuna Sathak Bathi Sanak*” yang artinya “rugi sedikit tidak apa yang penting mendapat saudara” benar-benar diterapkan oleh para pengelola desa wisata yang terlibat dalam kegiatan ini.

Selanjutnya, pada akhir kegiatan pelatihan ini diadakan acara penutupan dengan agenda serah terima sertifikat dan kenang-kenangan kepada para pelatih perwakilan dari DPD AELI DIY dan OPTEAMA UGM. Acara yang semula diagendakan di Desa Ekowisata Pampang dialihkan ke Bukit Teletubbis yang pada saat itu masih menjadi bagian dari Desa Wisata Rumah Dones atau New Nglepen. Acara dihadiri oleh seluruh peserta, perwakilan DPD AELI DIY, OPTEAMA UGM, dan STORM. Sebelum acara penutupan tentu terdapat pula kelas teori dan praktik terlebih dahulu. Setelah selesai serah terima sertifikat dan kenang-kenangan dilanjutkan dengan makan bersama dengan istilah daerah “*kembul bujono*”.



Gambar 6. Foto peserta dan panitia dengan sertifikat dan cinderamata (kiri), perwakilan forkom desa wisata Sleman menyerahkan cinderamata untuk Opteama UGM (kanan)  
Sumber: dokumentasi tim, 2018



Gambar 7. Perwakilan STORM memberikan kenangan pada Opteama UGM (kiri), prosesi Kembhul Bujono di gazebo Bukit Teletubbies Sleman (kanan)  
Sumber: dokumentasi tim, 2018

Kegiatan dianggap selesai dengan telah diberikannya sertifikat kepada peserta dengan harapan para peserta dapat menerapkan ilmunya di desa wisata masing-masing serta dapat menularkan ilmu yang didapat kepada teman-teman pemandu lainnya. Seluruh kegiatan ini didokumentasikan juga dalam bentuk video yang lebih menggambarkan dengan jelas proses kegiatan di setiap pertemuannya. Video tersebut panitia simpan pada drive di alamat:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/10J49zLUERzt8mj3X2w1plvwjXgb-6Da>

## SIMPULAN

1. Kegiatan pengembangan sumberdaya manusia desa wisata ini merupakan kegiatan *short cut* atau jalan pintas bagi pemandu desa wisata atau fasilitator *out*

*bound* berbasis *Experiential Learning* (EL) untuk dapat mengaplikasikan teori fasilitator EL, karena sejatinya untuk mendapatkan sertifikat fasilitator pemandu EL harus menempuh beberapa tahapan yang cukup Panjang.

2. Kegiatan ini mempererat tali silaturahmi anggota forum komunikasi desa wisata Kabupaten Sleman sekaligus menambah jejaring dan ilmu bagi para pengelola desa wisata
3. Kegiatan ini sangat dibutuhkan para pengelola desa wisata, hal tersebut dapat dilihat dari antusias mereka dalam setiap kegiatan dan keinginan secara swadaya untuk mau menyiapkan tempat dan juga konsumsi bagi para peserta dan panitia
4. Kegiatan ini menjadi inspirasi bagi pemerintah daerah khususnya dinas pariwisata untuk juga mengadakan pelatihan yang sama pada tahun 2019 namun dengan lokasi indoor di dalam hotel

#### DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, J., Rindrasih, E., Cemporaningsih, E., Marpaung, F., Raharjana, D. T., Brahmantya, H., & others. (2018). *Membangun pariwisata dari bawah*. UGM PRESS.
- Gentry, J. W. (1990). What is experiential learning. *Guide to Business Gaming and Experiential Learning*, 9, 20.
- Kementerian Pariwisata. (2019). *Buku Pedoman Desa Wisata* (1st ed.). Deputi Bidang Pengembangan Industri dan Kelembagaan Kementerian Pariwisata.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Lewis, L. H., & Williams, C. J. (1994). Experiential learning: Past and present. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 1994(62), 5–16.
- Smith, A. (2016). *Experiential learning*. Edward Elgar Publishing Limited.