

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

##### *Experiential*

*Learning* merupakan konsep pembelajaran melalui pengalaman dengan empat tahapan yaitu : *concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation*. Kampung Bamboo merupakan sebuah daya tarik wisata *outbound* yang belum menerapkan konsep *experiential learning* dengan baik, hal ini dikarenakan fasilitator yang belum mampu menguasai unsur *experiential learning* sehingga wisata *outbound* yang berjalan tidak sesuai standar konsep *outbound* berbasis *experiential learning*.

Responden di Kampung Bamboosebanyak 81% sangat setuju mengenai pentingnya menerapkan *experiential learning* dalam sebuah wisata *outbound*, hal ini dikarenakan *outbound* memang pada dasarnya adalah aktivitas untuk melatih karakter seseorang melalui pembelajaran, pengalaman, dan pelatihan secara menyenangkan. Media atau produk Kampung Bambooyang kurang menerapkan *experiential learning* yaitu jembatan goyang, lorong gelap dan titian, dikarenakan tidak adanya papan informasi atau interpretasi mengenai tujuan dan manfaat dari media tersebut. Untuk media *flying fox*, dan *wall climbing*, belum menerapkan *experiential learning* dengan baik, namun peserta merasakan media tersebut dapat meningkatkan rasa keberanian dan ketangkasan diri. Mushola yang kurang memadai dan kurang terjaga kebersihannya, namun toilet sudah cukup memadai hanya kurang terjaga kebersihannya. Taman bermain yang peletakannya belum terarah dengan baik dan kurang bervariasi, kelengkapan peralatan P3K yang belum lengkap. Lahan parkir dinilai baik dan memadai, *Gazebo* di Kampung Bamboo dinilai nyaman untuk dinikmati sebagai tempat bersantai dan beristirahat wisatawan.

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND*  
BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Kendala yang menghambat dalam pengembangan Kampung Bamboo sebagai daya tarik wisata *outbound* berbasis *experiential learning* yaitu SDM yang belum memiliki *background* atau *job* spesifikasi yang sesuai dengan Kampung Bamboo, sehingga tidak menjalankan *outbound* sesuai standar konsep *experiential learning*. Sikap apatip dari pemilik dan pengelola yang sulit bekerjasama dengan pihak *share holder* dan *stake holder* yang mampu menunjang Kampung Bamboo sebagai Daya Tarik Wisata *Outbound* unggulan. Program pemasaran yang tidak berjalan dengan baik sehingga menghambat perkembangan Kampung Bamboo.

Program pengembangan produk wisata Kampung Bamboo berbasis *Experiential Learning* terdiri dari lima tingkatan produk yaitu :

1. *Core Product*

*Achievement Motivation Outbound, Leadership dan Teambuilding Outbound, Outing dan Gathering*, terakhir yaitu *problem solving program*.

2. *Basic Product*

Kreasi nyaman bambu, Menara bambu, Tanduk darurat, Sabang sampai Merauke, *Egrang, Playground, Paintball* Bamboo, Labirin bambu, Organ tunggal, dan *home band*.

3. *Expected Product*

- 1) Arung Jeram yang nyaman, aman, dengan peralatan yang lengkap,
- 2) Area berkemah yang luas, aman, dan nyaman, mushola bersih, dan nyaman, dan
- 3) Lingkungan Kampung Bamboo yang bersih, sejuk, dan nyaman.

4. *Augmented Product*

*Service excellent, Lorong Gelap Bamboo, High Rope* Bamboo, Titian Bamboo, Arung Jeram, aktivitas dan media wisata menarik dengan material bambu.

5. *Potential Product*

Petik buah sendiri, *took* souvenir, kolamancing, dan *tokomakanan*.

## B. Rekomendasi

Detha Amanda, 2015

PENGEMBANGAN PRODUK KAMPUNG BAMBOO SEBAGAI DAYA TARIK WISATA *OUTBOUND* BERBASIS *EXPERIENTIAL LEARNING* DI DESA CIMENYAN KABUPATEN BANDUNG

Terdapat beberapa hal yang penulis rekomendasikan dari hasil penelitian ini. Hal pertama yaitu pengelola harus memanejemen ulang mengenai tugas pokok dan fungsi dari setiap pegawai yang ada, sehingga administrasi (pemasukan-pengeluaran, data kunjungan, inventaris perusahaan, dan surat ijin) terdata dengan baik. Hal kedua menetapkan Visi-Misi Kampung Bamboo yang akan dijadikan pedoman dalam pengembangan Kampung Bamboo di masa mendatang. Ketiga Pemilik dan pengelola harus bersifat kooperatif untuk bekerjasama dengan pihak terkait yang dapat menunjang keberlanjutan Kampung Bamboo dan mengadakan pelibatan masyarakat dengan baik sehingga masyarakat diuntungkan dengan adanya Kampung Bamboo.

Pemilik harus selektif dalam memilih pegawai yang sesuai *background* dan *job* spesifikasi yang diperlukan Kampung Bamboo sebagai daya tarik wisata *outbound* berbasis *experiential learning*. Pengelola harus memberikan pelatihan dan penyegaran kepada para pegawai untuk menunjang *skill* dalam bekerja sebagai fasilitator *outbound* berbasis *experiential learning* serta meningkatkan tugas pegawai dalam menjaga dan merawat inventaris Kampung Bamboo yaitu fasilitas dan produk *outbound*. Hal terakhir yaitu mengadakan programpemasaran seperti mendatangi langsung target konsumen, mengadakan promosi, memberdayakan media *onlinesepertipembuatanakuntwitter, path, instagramataupunwebsite*Kampung Bamboo, mengingatdewasaini orang-oranglebihmengandalkan media internet danserbapraktis.