

PENGARUH PROGRAM VIRTUAL JOURNEY TERHADAP SELF REGULATION FASILITATOR

Agus Supriyo ¹⁾, Sujarwo ²⁾, Pujiyanti Fauziah ³⁾, Dafid Slamet Setiana ⁴⁾

^{1,2,3,4} Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author: agussupriyo.2022@student.uny.ac.id ¹⁾, sujarwo@uny.ac.id ²⁾, pujiyanti@uny.ac.id ³⁾, dafidslametsetiana@uny.ac.id ⁴⁾

Abstrak

Virtual journey atau yang kerap dikenal dengan virtual tour adalah konsep baru atau simulasi berwisata secara online dengan pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi dan penggunaan media sosial ditengah pandemi, sedangkan *Self-Regulation Fasilitator* merupakan fasilitas cara belajar peserta mengelola kegiatan individu agar tercapai tujuan tertentu dengan cara pengontrolan perilaku, memotivasi diri sendiri dan menggunakan kognitifnya dalam melakukan tindakan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui apakah pengaruh *program virtual journey* pada fasilitator yang terlibat. Metode penelitian yang digunakan adalah experiential learning dan kualitatif pendekatan fenomenologi. Teknik penelitan yang dilakukan menggunakan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan analisis Tiagulasi data sumber Hasil dari penelitan adalah bahwa experiential learning dan pendekatan fenomenologi membuat fasilitator meningkatkan *Self Regulationnya*.

Kata Kunci : *Virtual journey, Self-Regulation, Experiential Learning.*

Abstract

Virtual journey or what is often known as a virtual tour is a new concept or simulation of traveling online by utilizing information technology, communication and using social media in the midst of a pandemic, while *Self-Regulation Facilitators* are facilities for how students learn to manage individual activities to achieve certain goals by controlling behavior, motivate yourself and use cognitive in taking action. The purpose of this research is to find out whether the virtual journey program influences the facilitators involved. The research method used is experiential learning and qualitative phenomenological approach. Research techniques conducted using the results of interviews, observation and documentation with tiagulation analysis of source data. The result of the research is that experiential learning and phenomenological approaches make facilitators increase their self-regulation.

Keywords: *Virtual journey, Self-Regulation, Experiential Learning, Phenomenological Approach.*

PENDAHULUAN

Pariwisata saat ini menjadi sector industri yang sangat besar dan memiliki peran strategis dalam pembangunan ekonomi. Perkembangan pariwisata secara global mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan ternyata memberikan sumbangan yang sangat besar bagi perekonomian dunia. Menurut laporan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia, pada tahun 2015 sektor pariwisata menyumbang penerimaan devisa negara sebesar 7,6 mi liar dolar AS atau setara 68 triliun rupiah.

History:

Received : 25 April 2023

Revised : 10 May 2023

Accepted : 23 Juni 2023

Published: 12 Agustus 2023

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Seperti namanya, *Virtual journey* atau Virtual tour merupakan berwisata yang dilakukan secara online. Layaknya berwisata biasa, seorang tour guide asli atau aplikasi akan membawa pengunjung untuk menjelajahi suatu tempat serta mempelajari sejarah atau informasi dari tempat tersebut.

Virtual journey atau virtual tour biasanya dilakukan dengan sebuah simulasi dari suatu tempat yang benar - benar ada, biasanya terdiri dari kumpulan foto-360 foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink, ataupun video, Bisa juga menggunakan unsur - unsur multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan tulisan. Berbeda dengan tour sebenarnya, *Virtual journey* biasanya diakses melalui komputer desktop, Kios informasi atau media elektronik lainnya.

Meskipun terdengar simple dan mudah namun *virtual journey* memiliki permasalahan dan pengimplementasiannya seperti tidak bisa menghadirkan suasana real dilokasi, pengalaman wisata kurang lengkap, ada beberapa yang berpendapat metode ini kurang seru dan membosankan.

Dalam *Virtual journey* peran fasilitator sangat penting dalam membangun suasana diawal kegiatan, karena dalam pelaksanaan virtual tidak dapat dihindari pasti ada oknum-oknum yang tidak melibatkan diri secara penuh dalam aktivitas, namun fasilitator tidak dapat mengontrol aktivitas secara virtual.

METODE PENELITIAN

1. *Self Regulation*

Self-regulation merupakan suatu konsep mengenai bagaimana seseorang menjadi pengelola dirinya sendiri dalam kegiatan belajarnya. Self-regulated learning adalah suatu kemampuan dimana seseorang dapat mengaktifkan dan mendorong pemikiran (kognisi), perasaan (afeksi), dan tindakan (aksi) yang telah direncanakan secara sistematis dan berulang yang berorientasi untuk mencapai suatu tujuan dalam belajarnya (Khoirudin et al., 2022)

Menurut Sunaman (2005) dalam pembelajaran self regulation ada 3 unsur dalam proses pembelajarannya yaitu:

- a. Motivasi diri (self Motivation)
- b. Kepercayaan diri (Self Efficacy)
- c. Evaluasi diri (self Evaluation)

Dalam proses pembelajaran *peserta*, self-regulation pada *peserta* juga ada peranannya terhadap keaktifan *peserta*, karena dengan adanya self-regulation dapat membuat *peserta* bisa mengatur dirinya untuk bisa ikut aktif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana kelas bisa lebih kondusif (Sardiman, 2012).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Barnard, dkk. (2008) mengemukakan bahwa dengan self-regulation secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan pelajar yang belajar menggunakan media elektronik dan jaringan internet seperti mencatat, meringkas, melakukan proses elaborasi suatu pengetahuan, menemukan materi-mater belajar.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Massa, dkk. (2005) yang juga meneliti tentang kegiatan belajar secara online melalui internet menemukan bahwa tidak ada

hubungan yang signifikan antara self-regulation dengan interaksi pelajar dan peran aktifnya dan juga dengan hasil belajarnya. Hal ini disebabkan karena dalam memberikan instruksi online (web) membutuhkan tindakan yang bersifat reflektif dan peran aktif agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pelajar dalam merancang, melihat dan mengevaluasi usaha belajar sehingga dapat meningkatkan self-regulation dan hasil belajar mereka.

2. Experiential learning

Experiential learning sendiri didefinisikan sebagai proses belajar yang pengetahuannya diperoleh dari sebuah bentuk pengalaman, yang menggabungkan pemahaman dengan kegiatan yang dilakukan. Pada metode *experiential learning* ini, media pembelajaran yang digunakan adalah pengalaman tiap-tiap individu yang menjalankannya.

Metode *experiential learning* sendiri kerap kali dipilih sebagai salah satu metode belajar yang paling efektif, karena metode *experiential learning* memungkinkan para peserta didik untuk belajar dengan memenuhi seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran, yakni kognitif, afektif, dan emosi (Wahyuning, 2020). Terpenuhinya seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran ini kemudian dapat membuat pemahaman yang lebih mendalam bagi para peserta didik yang melakukannya.

Menurut Kolb yang dikutip oleh Muhammad Fathurrohman menyatakan bahwa Experiential learning mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses, tidak dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai.
- b. Belajar adalah suatu proses yang continue yang didasarkan pada pengalaman
- c. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungan.
- d. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan sosial dan pengetahuan pribadi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elen Inderasari (2017) menunjukkan bahwa metode experiential learning mampu menerapkan pengalaman mahapeserta sebagai dasar untuk mengapresiasi puisi, serta tingkat apresiasi puisi yang dilakukan mahapeserta lebih baik, melalui pengalaman mereka dapat menerapkan metode experiential learning.

3. Kualitatif pendekatan *fenomenologi*

Metode penelitian kualitatif merupakan salah satu jenis metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Metode ini menekankan pada pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti dari perspektif orang yang mengalami atau menjalani fenomena tersebut.

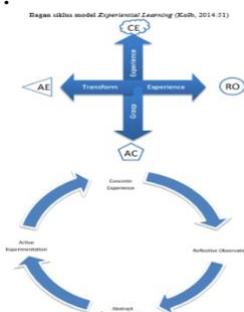
Pendekatan fenomenologi merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan dalam metode penelitian kualitatif. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman yang mendalam tentang pengalaman nyata yang dialami oleh individu. Fenomenologi berusaha untuk mengungkap makna yang terkandung dalam

pengalaman tersebut dan bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi individu yang mengalaminya.

Dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, para peneliti biasanya akan melakukan wawancara mendalam dengan individu yang mengalami fenomena tersebut, mengamati perilaku dan tindakan individu tersebut, serta menganalisis dokumen yang terkait dengan pengalaman individu tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana individu tersebut mengalami dan memahami fenomena yang diteliti, serta bagaimana fenomena tersebut memengaruhi kehidupan individu tersebut.

HASIL dan PEMBAHASAN

Menurut David Kold (2014: 32) ada dua bentuk model pemahaman pengalaman, yaitu pengalaman nyata (Concrete Experience) dan konsep abstrak (abstract conceptualization), selain itu ada pula dua bentuk model transformasi pengalaman yaitu pengamatan reflektif (observation reflection) dan pengalaman aktif (active experience). Tahapan-tahapan model pembelajaran experiential learning: merupakan sebuah lingkaran sebagai berikut :



Concrete experience (feeling) berarti belajar dari pengalaman-pengalaman yang spesifik, peka terhadap situasi. Concrete experience merupakan tahap belajar melalui intuisi dengan menekankan pengalaman personal, mengalami dan merasakan. Dalam tahap ini aktifitas yang mendukung misalnya diskusi kelompok kecil, simulasi, games, role play, teknik drama, video atau film, pemberian contoh, mengobrol, dan cerita.

Abstract conceptualization (thinking) yakni analisa logis dari gagasan-gagasan dan bertindak sesuai pemahaman pada suatu situasi sehingga memunculkan ide-ide atau konsep-konsep baru. Abstract conceptualization merupakan belajar dengan pemikiran yang tepat dan teliti, menggunakan pendekatan sistematis untuk menstruktur dan menyusun kerangka fenomena. Teknik instruksional antara lain konstruksi teori, lecturing and building models and analogies.

Pengalaman yang tidak pernah dilakukan sebelumnya dapat ditemui saat melakukan *virtual journey*, bukan hanya dari kegiatan untuk berwisata atau berkeliling mengenal tempat baru namun pengalaman dari sistematis kegiatan yang berbeda pun dapat dirasakan. Meskipun keseruan yang didapat berbeda dari kegiatan tatap muka namun terdapat sisi positif dari pengalaman *virtual journey*, dimana setiap peserta dituntut untuk bisa mengoperasikan teknologi.

Peserta juga mendapatkan pengalaman yang menarik dalam melakukan perkenalan melalui media online, dimana hal ini dapat membantu untuk beberapa orang yang kurangnya kemampuan dalam berinteraksi sosial, karena ini diruang virtual akan menambah kepercayaan diri untuk saling berinteraksi.

Pengalaman baru untuk menyelesaikan tugas dalam kegiatan *virtual journey* pun merupakan pengalaman baru yang akan dirasakan oleh peserta, dimana peserta harus berusaha lebih keras agar bisa fokus dalam kegiatan dan berusaha lebih keras agar dapat berinteraksi pada sesame hal ini dikarenakan mereka keterbatasan jarak dan ruang, hal ini menuntut mereka agar lebih kreatif.

Bukan hanya peserta yang merakan pengalaman baru dalam kegiatan *virtual journey* namun para fasilitator pun akan merasakannya dan menuntut mereka untuk lebih kreatif lagi dalam kegiatan virtual tersebut agar tujuan dari kegiatan tetap terpenuhi dengan tetap mengahadirkan suasana yang seru dan menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ternyata fasilitator dapat memfasilitasi peserta meskipun dilakukan secara online hal ini dijelaskan oleh seorang fasilitator *virtual journey* yaitu Bapak Yohanes Vindi Asmoro (32th-Magelang) yang berkata "*Ternyata memungkinkan untuk melakukan proses fasilitasi tanpa tatap muka langsung dengan peserta*", Bapak Yohane Vindi Asmoro (32th-Magelang) juga menambahkan "*walaupun tidak bertatapan langsung dengan peserta akan tetapi engagement dengan peserta itu sangat terasa dan memang butuh penyesuaian bandingkan dengan kita berhadapan langsung dengan peserta*".

Meskipun kegiatan *virtual journey* dilakukan secara online ternyata tetap membawa dinamika yang sangat menarik dari perspektif peserta, dimana kadang peserta tidak terkumpul pada satu ruangan, peserta bisa berada di wilayah yang berbeda, tidak pernah bertemu dan bisa dari devisi yang berbeda, tetapi didalam ruang virtual mereka dapat berdinamika layaknya diruang terbuka Bersama.

Menurut Bapak Januar Wida Wijaksono (32th-Yogyakarta) dalam wawancaranya ada perbedaan yang mencolok dari amazing race, virtual tour tanpa penugasan dan *virtual journey* dengan penugasan. Dimana keterikatan peserta akan lebih terasa pada amazing race, lalu jika pada virtual tour yang tanpa penugasan dan tanpa didampingi oleh maka kegiatan tersebut mirip dengan sekedar menonton konten-konten pada media sosial yang hanya menjelaskan suatu tempat-tempat tertentu, namun jika *virtual journey* dilaksanakan dengan penugasan dan didampingi oleh fasilitator maka akan ada keterikatan secara langsung antar peserta dengan sesama maupun dengan tempat yang dikunjungi meskipun keterikatan itu berbeda dengan yang dirasakan saat di amazing race.

Hal ini dijelaskan oleh Bapak Januar Wida Wijaksono (32th-Yogyakarta) yang menjadi fasilitator dalam kegiatan *Virtual journey*. "*jika dibandingkan dengan kegiatan amazing race yang dilakukan secara offline tentunya beda banget ya untuk teamworknya itu beda, kalua saya sih tetep mengena yang di amazing race ya karena walaupun di virtual journey peserta dapat berinteraksi secara langsung tapi kalua amazing race itu bener-bener berinteraksi secara fisik, nah itu menurut saya berpengaruh sih*", Bapak Januar Wida Wijaksono (32th-Yogyakarta) juga menambahkan "*lalu jika dibandingkan dengan*

virtual tour yang tanpa penugasan ya , nah ini juga jelas beda, itu seperti orang-orang nonton vlog diyoutube ya, saya ra seperti itu sudah cukup, tapi kalua virtual journey beda, ada tantangannya dan ada penugasannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada sub bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan *virtual journey* ini berbeda dengan kegiatan *virtual tour* yang tanpa ada penugasan dan pendampingan dari fasilitator. Pada kegiatan *virtual journey* didapatkan pengalaman atau experiential learning yang belum pernah didapatkan dari kegiatan offline, dari pengalaman baru ini membuat fasilitator dapat meningkatkan *Self Regulation*nya yang mana ternyata memungkinkan untuk menciptakan suasana kegiatan online dalam interaksi dan keseruan yang hampir sama dengan kegiatan offline

DAFTAR PUSTAKA

- Ashary, Y. (2015). *Pengendalian Perilaku Emosional Anak TK Melalui Komunikasi Antara Guru Dengan Orang Tua di Kec. Biringkanaya Kota Makassar*. Jurnal Komunikasi KAREBA, 4(4), 415434.
- Azmi, Shofiyatul. 2016. *Self Regulated Learning Dalam Satu Modal Kesuksesan Belajar dan Mengajar*. Malang : Universitas Wisnuwardhana Malang
- Dumiyati. (2016). *Pendekatan Experiential Learning Dalam Perkuliahan Kewirausahaan Di Perguruan Tinggi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia, 1(1)
- Inderasari, Elen. 2017. *Experiential Learning Dalam Kemampuan Apresiasi Puisi Mahapeserta Tadris Bahasa Indonesia*. Surakarta: Institut Agama Islam Negeri
- Khoirudin, M., Darminto, E., & Hariastuti, R. T. (2022). Teknik Self-Regulated Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Self-Regulated Learning dan Kemandirian Belajar Siswa dalam Situasi Belajar Online Covid 19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 987–992.
- Kriyantono, R. 2008. *Teknik Praktik Riset*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Manafie, Yeremenia Djefrie. (2010). *Teori Fenomenologi Sosial Modern*. Jakarta : Salemba Humanika
- Mudjiman, H. 2007. *Belajar mandiri*. Surakarta: UNS Press.
- Raco, J.r., (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta : Grasindo.
- Suryaningsih. (2017). *Implementasi Metode Experiential Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa PG-PAUD*. Jurnal Media Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(2).
- Suwendra, Wayan. (2018). *Metodologi Peneliti Kualitatif*. Denpasar: Nilacakra Publishing House.
- urawan¹, Nurhayata², Sutaya³. 2018. *Penerapan Model Self Regulated Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Pada Peserta Kelas X TIPTL 3*. Singaraja: SMK Negeri 3 Singaraja

Agus Supriyo ¹⁾, Sujarwo ²⁾, et al., **Pengaruh Program *Virtual Journey* Terhadap *Self Regulation* Fasilitator**

Yuliana, Ade dan Lisdianto, Eko. 2017. *Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Objek Wisata Di Stone Garden Kabupaten Bandung Barat*. Bandung

Wahyuning, S. (2020). *PENGARUH KONSELING KELOMPOK HUMANISTIK DENGAN TEKNIK EXPERIENTIAL LEARNING DAN CLIENT CENTERED UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA (Penelitian pada Siswa SMP Negeri 2 Mertoyudan Kabupaten Magelang)*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.