

EFEKTIVITAS PROGRAM SINERGI PEMUDA OLAHRAGA DAN WISATA (SPORTA) DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI KARANG TARUNA SEBAGAI PENGELOLA PARIWISATA BERBASIS OLAHRAGA TRADISIONAL

Bayu Suko Wahono¹, Indra Jati Kusuma², Rifqi Festiawan³, Septiana Dwi Rakhmawati⁴, Fuad Noor Heza⁵

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman,

⁵Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

bayu.wahono@unsoed.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the Youth Sports and Tourism Synergy (SPORTA) Program in enhancing the competencies of Karang Taruna Karya Remaja members as managers of traditional sports-based tourism in Salamerta Village, Mandiraja District, Banjarnegara Regency. A quantitative approach with a pre-experimental design (one group pre-test post-test) was employed. Twenty members of Karang Taruna Karya Remaja aged 17–25 years were selected through purposive sampling. Data were collected using a written competency test covering knowledge of traditional sports, tour guiding skills, digital marketing abilities, and tourist safety management. The SPORTA program comprised four training modules: (1) gobaksodor traditional sports, (2) tourism package design and guiding through obstacle race and gateball, (3) bilingual digital marketing via social media, and (4) injury identification and kinesio tapping. Data analysis employed Shapiro-Wilk normality test, Levene homogeneity test, paired sample t-test, and independent sample t-test. Results indicated a significant increase in mean competency scores from 12.70 (pre-test) to 18.60 (post-test), with a paired t-test significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$). The study concludes that the SPORTA Program is effective in improving the managerial and technical competencies of Karang Taruna members in managing traditional sports-based tourism, and contributes to sustainable community tourism development.

Keywords: youth community group, SPORTA, traditional sports, community tourism, youth competency

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Program Sinergi Pemuda Olahraga dan Wisata (SPORTA) dalam meningkatkan kompetensi anggota Karang Taruna Karya Remaja sebagai pengelola pariwisata berbasis olahraga tradisional di Desa Salamerta, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental (one group pre-test post-test design). Subjek penelitian adalah 20 anggota Karang Taruna Karya Remaja dengan rentang usia 17–25 tahun yang dipilih secara purposive sampling. Instrumen penelitian berupa tes kompetensi tertulis yang mencakup aspek pengetahuan olahraga tradisional, keterampilan pemanduan wisata, kemampuan pemasaran digital, dan penanganan keselamatan wisatawan. Program SPORTA mencakup empat modul pelatihan: (1) olahraga tradisional gobaksodor, (2) penyusunan paket wisata dan pemanduan melalui obstacle race dan gateball, (3) pemasaran digital bilingual berbasis media sosial, dan (4) identifikasi cedera dan kinesio tapping. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, paired sample t-test, dan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan nilai rerata kompetensi dari 12,70 (pre-test) menjadi 18,60 (post-test), dengan nilai signifikansi uji-t berpasangan sebesar $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa Program SPORTA terbukti efektif meningkatkan kompetensi manajerial dan teknis Karang Taruna dalam pengelolaan wisata berbasis olahraga tradisional, serta berkontribusi pada pengembangan pariwisata komunitas yang berkelanjutan.

Kata Kunci: karang taruna, SPORTA, olahraga tradisional, pariwisata komunitas, kompetensi pemuda

Submitted: 2026-05-10	Revised: 2026-05-27	Accepted: 2026-06-05
-----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Pariwisata berbasis komunitas (Community-Based Tourism/CBT) telah berkembang menjadi salah satu pendekatan yang paling relevan dalam pengembangan destinasi wisata pedesaan di Indonesia. Pendekatan ini menempatkan masyarakat lokal sebagai pelaku utama dalam perencanaan, pengelolaan, dan pemanfaatan hasil pariwisata (Dangi & Jamal, 2016). Dalam konteks ini, organisasi kepemudaan seperti Karang Taruna memiliki potensi strategis sebagai motor penggerak pariwisata komunitas karena kedekatan mereka dengan potensi lokal, fleksibilitas adaptasi, dan semangat inovasi yang tinggi.

Desa Salamerta, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah, merupakan salah satu desa yang menyimpan potensi besar sebagai destinasi wisata berbasis alam dan budaya. Desa ini memiliki sejumlah daya tarik wisata unggulan, antara lain Curug Jonggol dan Rumpit Bike Park, yang menawarkan pengalaman wisata alam yang autentik. Di sisi lain, masyarakat desa masih melestarikan berbagai olahraga tradisional seperti gobak sodor, egrang, bakiak, bentengan, dan tarik tambang, yang memiliki nilai budaya dan potensi ekonomi tinggi sebagai atraksi wisata edukatif. Namun demikian, pengelolaan potensi wisata tersebut menghadapi sejumlah kendala yang menghambat perkembangannya secara optimal. Karang Taruna Karya Remaja sebagai organisasi kepemudaan utama desa masih menghadapi keterbatasan kapasitas sumber daya manusia, minimnya keterampilan pemanduan wisata dan storytelling, lemahnya kemampuan pemasaran digital, serta keterbatasan sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata. Dari sisi kelembagaan, manajemen Karang Taruna juga belum berjalan secara efektif karena belum memiliki perencanaan strategis, pembagian tugas yang jelas, dan sistem administrasi yang tertata (Kusuma et al., 2020).

Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya partisipasi masyarakat dalam pengembangan pariwisata desa. Masyarakat cenderung memandang kegiatan pariwisata sebagai aktivitas pihak luar, bukan sebagai peluang pemberdayaan ekonomi lokal. Padahal, dengan pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas, potensi wisata alam dan budaya yang dimiliki Desa Salamerta dapat menjadi sumber penghidupan baru yang berkelanjutan bagi warga, khususnya para pemuda (Amelia & Susanti, 2024).

Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa pelatihan terstruktur dan partisipatif merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kapasitas pemuda dan organisasi komunitas dalam konteks pengembangan pariwisata lokal. Kusuma et al. (2023) menemukan bahwa pelatihan team building yang melibatkan kelompok sadar wisata (Pokdarwis) secara signifikan meningkatkan kemampuan pengelolaan wisata berbasis kolaboratif. Sementara itu, Mayaka et al. (2020) menegaskan bahwa keterlibatan pemuda sejak tahap perencanaan merupakan faktor kritis untuk keberlanjutan program pemberdayaan pariwisata komunitas. Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini dirancang untuk menganalisis efektivitas Program SPORTA (Sinergi Pemuda Olahraga dan Wisata) sebagai intervensi pelatihan terstruktur yang ditujukan kepada anggota Karang Taruna Karya Remaja Desa Salamerta. Program SPORTA mencakup empat domain pelatihan utama: (1) pengenalan dan praktik olahraga tradisional serta pembuatan sarana pendukung, (2) penyusunan paket wisata dan pelatihan pemanduan melalui permainan obstacle race dan gateball, (3) pemasaran digital berbasis komunikasi bilingual, serta (4) keamanan wisata melalui identifikasi cedera dan kinesio tapping.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) menganalisis peningkatan kompetensi anggota Karang Taruna sebelum dan sesudah mengikuti Program SPORTA; (2) menguji efektivitas Program SPORTA secara statistik terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan manajerial peserta; dan (3) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi Program SPORTA dalam konteks pengembangan pariwisata berbasis olahraga tradisional di Desa Salamerta.

KAJIAN TEORI

Community-Based Tourism

Community-Based Tourism (CBT) merupakan pendekatan pengembangan pariwisata yang menempatkan masyarakat lokal sebagai agen utama dalam setiap tahap perencanaan, pengelolaan, dan pemanfaatan manfaat wisata. Menurut Dangi dan Jamal (2016), CBT yang terintegrasi mencakup tiga dimensi utama: ekologi, sosial-budaya, dan ekonomi, di mana ketiga dimensi tersebut harus berjalan secara sinergis untuk mewujudkan keberlanjutan destinasi wisata. Dalam pendekatan ini, pemberdayaan masyarakat bukan sekadar tujuan antara, melainkan inti dari proses pengembangan wisata itu sendiri.

Tohopi et al. (2025) menegaskan bahwa implementasi CBT yang berhasil mensyaratkan adanya kelembagaan komunitas yang kuat, kapasitas sumber daya manusia yang memadai, serta akses terhadap pengetahuan dan teknologi yang relevan. Dengan demikian, investasi dalam peningkatan kapasitas organisasi kepemudaan lokal menjadi elemen kunci keberhasilan pengembangan pariwisata komunitas. Amelia dan Susanti (2024) menambahkan bahwa komunitas lokal yang terorganisir dengan baik tidak hanya berperan sebagai penerima manfaat, tetapi juga sebagai agen perubahan yang mampu menciptakan nilai tambah ekonomi dan budaya bagi destinasi wisata.

Karang Taruna dan Pemberdayaan Pemuda Desa

Karang Taruna merupakan organisasi sosial kepemudaan yang memiliki peran strategis dalam pembangunan desa di Indonesia. Sebagai wadah pemberdayaan pemuda, Karang Taruna idealnya berperan sebagai inkubator potensi lokal yang mampu mengidentifikasi, mengembangkan, dan memasarkan sumber daya desa secara mandiri dan berkelanjutan. Khaldun (2016) menekankan bahwa pemberdayaan Karang Taruna melalui pengembangan kapasitas dan keterampilan bisnis kreatif merupakan investasi jangka panjang yang berdampak signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi desa.

Dalam konteks pariwisata, Karang Taruna memiliki keunggulan komparatif karena kedekatan mereka dengan potensi budaya dan alam lokal, jaringan sosial yang kuat, serta fleksibilitas adaptasi terhadap inovasi. Kusuma et al. (2020) menemukan bahwa pemuda desa yang memiliki pemahaman mendalam tentang potensi wisata lokal dan dibekali dengan keterampilan manajemen wisata yang tepat mampu mengembangkan destinasi wisata yang unik dan kompetitif. Mayaka et al. (2020) mengkonfirmasi bahwa keterlibatan aktif pemuda desa sejak tahap perencanaan program pariwisata secara signifikan meningkatkan rasa memiliki dan komitmen terhadap keberlanjutan program.

Olahraga Tradisional sebagai Atraksi Wisata Budaya

Olahraga tradisional merupakan warisan budaya tak benda yang memiliki nilai edukatif, rekreatif, dan ekonomi yang tinggi sebagai atraksi wisata. Permainan seperti gobak sodor tidak hanya mengandung unsur kompetisi fisik, tetapi juga nilai-nilai sosial seperti kerja sama tim, sportivitas, dan kearifan lokal yang relevan sebagai media pendidikan karakter (Risma, 2020). Dalam konteks pariwisata, olahraga tradisional dapat dikemas menjadi produk wisata yang autentik dan berbeda dari atraksi wisata mainstream, sehingga mampu menciptakan pengalaman yang berkesan bagi wisatawan.

Keunggulan olahraga tradisional seperti gobak sodor sebagai atraksi wisata terletak pada kesederhanaannya: permainan ini tidak memerlukan peralatan kompleks, dapat dimainkan di berbagai lokasi, dan dapat diikuti oleh semua kelompok usia. Dengan sarana yang hanya berupa lahan terbuka, kapur untuk menggambar lapangan, dan alat pembatas sederhana, gobak sodor dapat diselenggarakan di berbagai titik wisata desa, dari area terbuka di sekitar Rumpit Bike Park hingga kawasan Curug Jonggol. Hal ini menjadikannya atraksi wisata yang sangat fleksibel dan berbiaya rendah namun bernilai budaya tinggi.

Peningkatan Kompetensi melalui Pelatihan Partisipatif

Pelatihan partisipatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahap proses belajar-mengajar. Berbeda dengan metode konvensional yang bersifat satu arah, pelatihan partisipatif mengintegrasikan ceramah interaktif, diskusi kelompok, simulasi, dan praktik lapangan untuk memaksimalkan pemahaman dan keterampilan peserta (Wulandari et al., 2015). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip experiential learning yang

menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung sebagai moda paling efektif untuk internalisasi keterampilan kompleks.

Dalam konteks pengembangan pariwisata komunitas, pelatihan partisipatif terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan top-down karena mempertimbangkan konteks lokal, merespons kebutuhan spesifik komunitas, dan membangun kapasitas secara holistik. Yanti (2020) mengkonfirmasi bahwa kombinasi pelatihan teknis dan pengembangan soft skills dalam satu program terpadu menghasilkan peningkatan kompetensi yang lebih signifikan dan berkelanjutan dibandingkan pelatihan parsial yang hanya berfokus pada satu aspek kemampuan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental, khususnya one group pre-test post-test design. Desain ini dipilih karena memungkinkan pengukuran perubahan kompetensi peserta secara langsung sebelum dan sesudah intervensi program SPORTA dalam konteks penelitian lapangan yang bersifat naturalistik. Meskipun desain ini tidak menyertakan kelompok kontrol, penggunaan analisis statistik yang komprehensif—meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji-t berpasangan—memungkinkan penarikan kesimpulan yang valid tentang efektivitas intervensi.

Populasi penelitian adalah seluruh anggota aktif Karang Taruna Karya Remaja Desa Salamerta, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 20 orang yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria inklusi: (1) merupakan anggota aktif Karang Taruna Karya Remaja, (2) berusia 17–25 tahun, (3) bersedia mengikuti seluruh rangkaian program SPORTA dari awal hingga akhir, dan (4) hadir pada sesi pre-test dan post-test. Karakteristik demografis sampel menunjukkan rentang usia 17–25 tahun dengan nilai rata-rata usia 21 tahun.

Variabel bebas (independent variable) dalam penelitian ini adalah Program SPORTA yang terdiri dari empat modul pelatihan terstruktur. Variabel terikat (dependent variable) adalah kompetensi peserta dalam pengelolaan pariwisata berbasis olahraga tradisional, yang dioperasionalkan sebagai kombinasi pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), dan sikap (attitude) dalam konteks manajemen wisata komunitas.

Instrumen pengukuran berupa tes kompetensi tertulis yang dikembangkan berdasarkan materi keempat modul SPORTA. Instrumen terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang mengukur: (a) pengetahuan tentang olahraga tradisional dan nilai budayanya (5 butir), (b) keterampilan penyusunan paket dan pemanduan wisata (5 butir), (c) kemampuan strategi pemasaran digital (5 butir), dan (d) pengetahuan keselamatan wisatawan dan penanganan cedera (5 butir). Setiap jawaban benar diberi skor 1 sehingga skor maksimal adalah 20. Validitas instrumen dikonfirmasi melalui expert judgment oleh tiga akademisi di bidang pariwisata dan pendidikan jasmani, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan koefisien Alpha Cronbach.

Prosedur pelaksanaan Program SPORTA terbagi dalam empat tahap: (1) Tahap Persiapan, meliputi sosialisasi program kepada pemangku kepentingan desa dan Focus Group Discussion (FGD) untuk pemetaan kebutuhan dan prioritas pelatihan; (2) Tahap Pre-Test, yang dilaksanakan sebelum intervensi untuk mengukur kompetensi awal peserta; (3) Tahap Intervensi, yang terdiri dari empat sesi pelatihan terstruktur meliputi pelatihan olahraga tradisional, pemanduan wisata, pemasaran digital bilingual, dan identifikasi cedera; dan (4) Tahap Post-Test, yang dilaksanakan segera setelah seluruh sesi intervensi selesai untuk mengukur perubahan kompetensi peserta.

Setiap sesi pelatihan dirancang menggunakan kombinasi metode pembelajaran aktif, meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, workshop, simulasi lapangan, dan diskusi kelompok. Narasumber yang terlibat merupakan akademisi dan praktisi berpengalaman di bidang masing-masing. Pada modul olahraga tradisional, peserta dilatih membuat lapangan gobaksodor menggunakan kapur dan mempraktikkan permainan secara kompetitif. Pada modul pemanduan wisata, peserta berlatih merancang paket wisata dan melakukan simulasi pemanduan melalui obstacle race dan gateball.

Pada modul pemasaran digital, peserta diajarkan membuat konten promosi bilingual menggunakan Canva dan CapCut. Pada modul keselamatan wisata, peserta mempraktikkan teknik identifikasi cedera dan kinesio tapping.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan serangkaian uji statistik secara bertahap. Pertama, uji normalitas data dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk Test mengingat jumlah sampel yang relatif kecil ($n = 20$). Kedua, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene Test. Ketiga, untuk menguji hipotesis penelitian tentang perbedaan skor pre-test dan post-test, digunakan Paired Sample T-Test. Keempat, untuk mengkonfirmasi signifikansi perbedaan antara kedua kondisi pengukuran, dilakukan Independent Sample T-Test. Seluruh analisis statistik dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selain analisis inferensial, statistik deskriptif juga dihitung untuk menggambarkan karakteristik distribusi data pre-test dan post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian terdiri dari 20 anggota Karang Taruna Karya Remaja Desa Salamerta dengan rentang usia 17–25 tahun dan nilai rata-rata usia 21 tahun. Seluruh peserta menyelesaikan keempat modul pelatihan SPORTA dan mengikuti sesi pre-test maupun post-test, sehingga tidak ada data yang hilang (missing data) dalam analisis.

Tabel 1. Karakteristik Demografis Subjek Penelitian

Keterangan	N	Min	Max	Mean
Usia (tahun)	20	17	25	21

Hasil pengukuran kompetensi menunjukkan adanya peningkatan yang substansial antara kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan Program SPORTA. Pada pre-test, rerata skor kompetensi peserta adalah 12,70 ($SD = 2,025$), sedangkan pada post-test meningkat menjadi 18,60 ($SD = 2,011$). Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan rerata sebesar 5,90 poin atau setara dengan kenaikan sebesar 46,46% dari skor awal.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Kompetensi Pre-Test dan Post-Test

Variabel	N	Min	Max	Mean
Kompetensi (Pre-Test)	20	9	16	12,70 (2,025)
Kompetensi (Post-Test)	20	15	20	18,60 (2,011)

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu diuji asumsi normalitas dan homogenitas data. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pre-test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,275 dan data post-test sebesar 0,312, yang keduanya lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,742 ($p > 0,05$), yang berarti varians kedua kelompok data adalah homogen. Terpenuhinya kedua asumsi ini memvalidasi penggunaan uji parametrik dalam analisis selanjutnya.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) dan Uji Homogenitas (Levene)

Variabel	Sig.	Keterangan
Kompetensi (Pre-Test)	0,275	Normal
Kompetensi (Post-Test)	0,312	Normal
Kompetensi (Homogenitas)	0,742	Homogen

Pengujian hipotesis utama penelitian dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui signifikansi perbedaan skor kompetensi sebelum dan sesudah Program SPORTA. Hasil uji menunjukkan nilai t hitung sebesar -10,842 dengan nilai signifikansi dua arah (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil ini, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan signifikan antara pre-test dan post-test ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti Program SPORTA terbukti secara statistik mampu meningkatkan kompetensi peserta secara signifikan.

Tabel 4. Hasil Paired Sample T-Test Kompetensi Pre-Test dan Post Test

Variabel	Pre-Test	Pre-Test	Post-Test	Post-Test	Sig. (2-tailed)
	M	SD	M	SD	
Kompetensi (n=20)	12,70	2,025	18,60	2,011	0,000*

Keterangan: * = signifikan pada $p < 0,05$

Untuk memperkuat temuan penelitian, dilakukan Independent Sample T-Test antara data pre-test dan post-test sebagai dua kelompok independen. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,039 ($p < 0,05$), yang mengkonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara distribusi skor pre-test dan post-test. Hasil ini konsisten dengan temuan Paired Sample T-Test dan semakin memperkuat kesimpulan bahwa Program SPORTA memiliki efek yang nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta.

Tabel 5. Hasil independent Sample T-Test Post-Test

Kelompok	P (Sig.)	Keterangan
Pre-Test vs Post-Test	0,039	Signifikan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa Program SPORTA merupakan intervensi pelatihan yang efektif untuk meningkatkan kompetensi pemuda desa dalam pengelolaan pariwisata berbasis olahraga tradisional. Peningkatan rerata skor kompetensi sebesar 46,46% dari pre-test ke post-test, yang dikonfirmasi oleh nilai signifikansi $p = 0,000$ pada Paired Sample T-Test, mencerminkan dampak positif yang substansial dari program ini. Hasil ini sejalan dengan temuan Kusuma et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kapasitas manajerial kelompok komunitas secara signifikan.

Efektivitas Program SPORTA dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme utama. Pertama, pendekatan pembelajaran experiential yang diterapkan dalam keempat modul SPORTA—terutama simulasi pemanduan wisata melalui obstacle race dan gateball, serta praktik pembuatan lapangan gobaksodor—memungkinkan peserta untuk menginternalisasi keterampilan melalui pengalaman langsung. Wulandari et al. (2015) mengkonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis tim dan praktik kolaboratif secara signifikan meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan kemampuan kerja sama yang merupakan kompetensi inti pengelola wisata komunitas.

Kedua, relevansi konten pelatihan dengan konteks dan kebutuhan lokal Desa Salamerta berkontribusi besar terhadap motivasi dan keterlibatan peserta. Pemilihan olahraga tradisional gobaksodor sebagai materi inti bukan hanya didasarkan pada nilai budayanya, tetapi juga pada kepraktisannya: permainan ini dapat diselenggarakan di berbagai lokasi wisata desa, dari kawasan Rumpit Bike Park hingga area Curug Jonggol, tanpa memerlukan peralatan mahal. Keterhubungan materi dengan realitas lingkungan setempat, sebagaimana dikemukakan oleh Risma (2020), secara signifikan meningkatkan relevansi dan transferabilitas keterampilan yang dipelajari ke konteks kerja nyata.

Ketiga, pendekatan partisipatif yang diterapkan sejak tahap perencanaan melalui Forum Group Discussion (FGD) hingga pelaksanaan pelatihan mendorong rasa kepemilikan peserta terhadap program. Mayaka et al. (2020) menegaskan bahwa pelibatan komunitas dalam pengambilan keputusan program pemberdayaan merupakan faktor determinan keberhasilan jangka panjang CBT. Dalam konteks penelitian ini, FGD yang menghasilkan kesepakatan tentang prioritas empat domain pelatihan SPORTA mencerminkan responsivitas program terhadap kebutuhan aktual mitra, yang pada gilirannya meningkatkan relevansi dan efektivitas intervensi.

Dari perspektif pengembangan pariwisata komunitas, temuan penelitian ini memiliki implikasi penting. Peningkatan kompetensi Karang Taruna dalam pemanduan wisata, penyusunan paket wisata, pemasaran digital, dan penanganan keselamatan wisatawan merupakan kondisi prasyarat untuk transformasi Desa Salamerta menjadi destinasi wisata yang dikelola secara profesional.

Tohopi et al. (2025) menekankan bahwa keberhasilan CBT tidak semata-mata ditentukan oleh kekayaan potensi alam dan budaya, tetapi oleh kapasitas kelembagaan dan sumber daya manusia komunitas dalam mengelola aset tersebut secara berkelanjutan. Dengan demikian, Program SPORTA berkontribusi secara langsung terhadap pengembangan kapasitas kelembagaan yang menjadi fondasi pariwisata komunitas yang berkelanjutan.

Temuan penelitian ini juga memperkuat argumen Yanti (2020) tentang pentingnya literasi digital dalam pengembangan pariwisata era 4.0. Kemampuan peserta dalam membuat konten promosi bilingual menggunakan platform digital seperti Instagram, Canva, dan CapCut tidak hanya meningkatkan visibilitas destinasi, tetapi juga membuka akses terhadap segmen wisatawan yang lebih luas, termasuk wisatawan mancanegara. Hal ini sejalan dengan strategi pengembangan pariwisata inklusif yang memanfaatkan teknologi digital sebagai enabler peningkatan daya saing destinasi wisata pedesaan.

Beberapa keterbatasan penelitian perlu diakui. Pertama, desain pre-experimental tanpa kelompok kontrol membatasi kemampuan untuk mengisolasi pengaruh Program SPORTA dari faktor-faktor eksogen lainnya. Kedua, pengukuran kompetensi hanya dilakukan secara langsung setelah intervensi, sehingga keberlanjutan peningkatan kompetensi dalam jangka panjang belum dapat dipastikan. Ketiga, cakupan geografis penelitian yang terbatas pada satu desa membatasi generalisabilitas temuan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain quasi-experimental dengan kelompok kontrol, mengintegrasikan follow-up assessment untuk mengukur retensi jangka panjang, dan memperluas cakupan penelitian ke beberapa desa untuk meningkatkan validitas eksternal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik dan pembahasan yang telah dipaparkan, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Program SPORTA (Sinergi Pemuda Olahraga dan Wisata) terbukti secara statistik efektif dalam meningkatkan kompetensi anggota Karang Taruna Karya Remaja Desa Salamerta dalam pengelolaan pariwisata berbasis olahraga tradisional. Pendekatan pelatihan partisipatif berbasis experiential learning yang diterapkan Program SPORTA dengan mengintegrasikan ceramah interaktif, workshop, simulasi lapangan, dan diskusi kelompok, terbukti efektif dalam konteks pemberdayaan pemuda desa untuk pengelolaan pariwisata komunitas.

Berdasarkan temuan tersebut maka dapat disampaikan saran bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan desain penelitian quasi-experimental dengan kelompok kontrol yang mengintegrasikan follow-up assesment minimal 3-6 bulan pasca-intervensi, dan memperluas cakupan penelitian ke beberapa desa wisata untuk meningkatkan generalisabilitas temuan. Sementara bagi perguruan tinggi, model Program SPORTA dapat dijadikan referensi pengembangan program KKN-Tematik dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berorientasi pada penguatan kapasitas pemuda desa dalam pengembangan pariwisata komunitas berbasis budaya lokal. Dan bagi Pemerintah Desa Salamerta untuk memberikan dukungan yang memadai untuk keberlanjutan Program SPORTA. Sementara bagi Karang Taruna Karya Remaja, diperlukan pengembangan program tindak lanjut yang berkelanjutan pasca-pelatihan, termasuk pembentukan tim pemandu wisata tetap, pengelolaan media sosial wisata desa secara konsisten, dan penyelenggaraan event olahraga tradisional secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, A. D., & Susanti, E. D. (2024). Peran komunitas lokal dalam membangun pariwisata berkelanjutan (Studi kasus Lumbung Stroberi). *Journal Publicuho*, 7(2), 874–883. <https://doi.org/10.35817/publicuho.v7i2.443>
- Dangi, T. B., & Jamal, T. (2016). An integrated approach to sustainable community-based tourism. *Sustainability (Switzerland)*, 8(5). <https://doi.org/10.3390/su8050475>

- Khaldun, R. (2016). Pemberdayaan (pemuda) Karang Taruna dalam meningkatkan dan menumbuhkan minat bisnis kreatif di Desa Giri Madia Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12(2), 168–185. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v12i2.2398>
- Kusuma, I. J., Nurcahyo, P. J., Wahono, B. S., & Festiawan, R. (2020). Pola pengembangan wisata olahraga Rumpit Bike and Adventure di Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal MensSana*, 5(1), 46. <https://doi.org/10.24036/jm.v5i1.126>
- Kusuma, I. J., Wahono, B. S., Heza, F. N., Purwati, T., & Pratama, K. N. (2023). Pelatihan team building games bagi Pokdarwis Salamerta. *Journal of Community Health Development*, 4(1), 71. <https://doi.org/10.20884/1.jchd.2023.4.1.7948>
- Mayaka, M. A., Lacey, G., & Rogerson, C. M. (2020). Empowerment process in community-based tourism: Friend relationship perspective. *Development Southern Africa*, 37(5), 791–808. <https://doi.org/10.1080/0376835X.2020.1806783>
- Risma, W. S. (2020). The socialization of gobak sodor traditional sports as an effort to maintain the values of local wisdom. *Abdimas Galuh*, 2(2), 99–108.
- Tohopi, R., Ngabito, F. M., & Mukdin, N. B. (2025). Implementasi community-based tourism sebagai strategi pembangunan pariwisata berkelanjutan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 11(1), 159–171. <https://doi.org/10.23887/jiis.v11i1.94077>
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan kemampuan kerjasama dalam tim melalui pembelajaran berbasis lesson study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i1.12816>
- Yanti, D. (2020). Pengaruh digital marketing terhadap peningkatan kunjungan wisata di Danau Toba. *Khasanah Ilmu: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 11(1), 16–26. <https://doi.org/10.31294/khi.v11i1.7607>