

## POTENSI PENGEMBANGAN *SPORT TOURISM* SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Indra Jati Kusuma<sup>1</sup>, Panuwun Joko Nurcahyo<sup>2</sup>,  
Bayu Suko W<sup>3</sup>, Rifqi Festiawan<sup>4</sup>, Ngadiman<sup>5</sup> Kusnandar<sup>6</sup>  
Universitas Jenderal Soedirman<sup>1,2,3,4,5,6</sup>  
indrajaks2122@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi dari pengembangan *sport tourism* sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, *focus group discusion*, wawancara dan dokumentasi. Penentuan sampel diperoleh dengan teknik *purposive sampling*. Uji validitas menggunakan triangulasi data dan teknik analisa data menggunakan analisa interaktif. Hasil penelitian, 1) pengembangan wisata yang dilakukan adalah: a) pembentukan kelompok kerja, b) penataan bukit rumpit, c) menggandeng tokoh pemuda, d) meluaskan jaringan dengan komunitas, e) pemanfaatan sosial media, e) pembuatan spot foto, f) memberlakukan harga tiket masuk, 2) faktor pendukung dan penghambatnya adalah: pendukung: a) ada tempat spot foto yang terkini b) peminjaman sepeda gratis, c) ada tempat dengan pemandangan alam yang menarik, d) potensial untuk pengembangan sepeda “*down hill*”. Penghambatnya: a) sumber dana, b) lokasinya jauh dari sumber air, c) akses jalan menuju lokasi belum memadai, d) beberapa area sudah mulai rusak, 3) wisata olahraga ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran pendidikan jasmani karena: a) pelajar menggunakan sebagai tempat berkemah, b) digunakan sebagai tempat *outbond*, c) mendorong kemandirian pelajar melalui alam, d) menumbuhkan budaya kerjasama. Simpulan, *sport tourism* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata Kunci: Potensi; *Sport Tourism*, Media Pembelajaran, Olahraga Rekreasi, Wisata Olahraga

### ABSTRACT

*This study aims to determine the potential of developing sports tourism as an alternative medium for physical education learning. This research is a qualitative descriptive study. Data collection techniques were obtained through observation, focus group discussion, interviews and documentation. Determination of the sample is obtained by purposive sampling technique. Validity test uses data triangulation and data analysis techniques use interactive analysis. The results of the study, 1) the development of tourism carried out are: a) the formation of working groups, b) the arrangement of hill clumps, c) cooperating with youth leaders, d) expanding the network with the community, e) utilizing social media, e) making photo spots, f) impose the price of admission, 2) supporting and inhibiting factors are: supporters: a) there is a spot where the latest photo b) free bicycle lending, c) there are places with interesting natural scenery, d) potential*

*for the development of "down hill" bikes. The obstacles are: a) the source of funds, b) the location is far from water sources, c) the access road to the location is inadequate, d) some areas have started to be damaged, 3) this sports tourism can be developed into a medium of physical education learning because: a) students use as a camping site, b) used as an outbound place, c) encourages student independence through nature, d) fosters a culture of cooperation. In conclusion, sport tourism can be used as an alternative medium for physical education learning.*

*Keywords: Potential; Sport Tourism, Learning Media, Sports Recreation, Sports Tourism*

## **PENDAHULUAN**

Sektor pariwisata sebagai salah satu kegiatan industri pelayanan dan jasa, diharapkan menjadi andalan dalam rangka meningkatkan pemasukan disetiap daerah. Hal ini dapat memberikan harapan bahwa pariwisata dapat berkembang bilamana wisatawan nusantara dapat diaktifkan lagi. Selain menghasilkan pendapatan bagi negara, pengembangan obyek wisata juga untuk menciptakan lapangan kerja baru. Dengan ditetapkannya Undang-Undang No. 32 Tahun 2004 yang menjadi landasan berlangsungnya sistem desentralisasi, pelaksanaan desentralisasi dan otonomi daerah yang dilaksanakan di seluruh daerah di Indonesia.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional disebutkan bahwa olahraga dibagi menjadi tiga yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga rekreasi. Pendidikan dan kesehatan merupakan dua hal yang dapat dikatakan saling berkaitan (Festiawan et al., 2019), sedangkan olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat. Tujuannya untuk kesehatan, kebugaran, dan kesenangan. Pembinaan dan pengembangannya dilaksanakan oleh pemerintah daerah, dan masyarakat dengan membangun dan memanfaatkan potensi sumber daya, prasarana dan sarana olahraga rekreasi. Olahraga rekreasi yang bersifat tradisional dilakukan dengan menggali, mengembangkan, melestarikan, dan memanfaatkan olahraga tradisional yang ada dalam masyarakat dengan memperhatikan prinsip mudah, murah, menarik, manfaat, dan massal. Hal ini dilaksanakan sebagai upaya menumbuhkembangkan sanggar-sanggar dan mengaktifkan perkumpulan olahraga dalam masyarakat, serta menyelenggarakan festival olahraga rekreasi yang berjenjang dan berkelanjutan. Apabila hal ini bisa dikembangkan dapat dijadikan sarana melestarikan budaya sesuai dengan kearifan lokal masing-masing daerah.

Dalam rangka mengembangkan wisata di kabupaten banjarnegara telah diadakan festival yang diselenggarakan dalam skala regional, *Dieng Culture Festival (DCF)* sebagai agenda tahunan yang selalu dipromosikan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Dinparbud) Banjarnegara. Berdasarkan data dari Dinparbud Banjarnegara, secara keseluruhan rangkaian acara DCF dimulai tanggal 3 sampai dengan 5 Agustus 2018, dengan agenda bersih-bersih kawasan Dieng, festival tumpeng, festival bunga, hingga festival domba batur. Menurut Aprilianto (Ketua Festival), tumpeng merupakan satu syarat dalam ruwat rambut

gimbal yang menjadi ritual khas di DCF. Selain itu, ada konser musik Jazz Atas Awan yang di gelar di kompleks Candi Arjuna Dieng. Berbagai musisi jazz dalam dan luar negeri, dipastikan hadir menghangatkan suasana DCF 2018. Sementara untuk festival lampion, masih menjadi agenda tetap dalam DCF. Ribuan lampion ini diterbangkan malam hari, usai Akustik Atas Awan (Firmansyah, 2019).

Pada kegiatan DCF terdapat expo dari desa wisata unggulan yang ada di Banjarnegara, diantaranya adalah desa wisata Salamerta, yang menampilkan wisata olahraga *rumpit bike park and adventure*. Disamping menampilkan wisata olahraga juga menyajikan kuliner Wedang Rempah dengan bahan utama Kayu Secang sebagai minuman khas pendukung wisata. Pengunjung DCF yang datang ke stan desanya, diharapkan tertarik untuk datang langsung ke objek wisata yang ditawarkan (sumber: Prasetyo, Ketua Pokdarwis). Bukit rumpit yang dikelola Pokdarwis Desa Salamerta bekerjasama dengan Perhutani, merupakan tempat yang cocok dijadikan alternatif tujuan wisata olahraga bagi penggemar sepeda dan petualangan alam. Hal ini juga mempunyai potensi untuk dijadikan tempat yang mendukung dalam pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) di sekolah. Dalam pembelajaran penjas, ada materi pendidikan luar sekolah yang meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah dan mendaki gunung (Adrianto, 2018)

Pendidikan luar kelas merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/ sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/ nelayan, berkemah, dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan (Yulianto, 2007). Pendidikan luar kelas tidak sekedar memindahkan pelajaran ke luar kelas, tetapi dilakukan dengan mengajak siswa menyatu dengan alam dan melakukan beberapa aktivitas yang mengarah pada terwujudnya perubahan perilaku siswa terhadap lingkungan melalui tahap-tahap kesadaran, pengertian, perhatian, tanggungjawab dan aksi atau tingkah laku. Pendidikan luar kelas mengandung filosofi, teori dan praktis dari pengalaman dan pendidikan lingkungan (Wijayanti, 2017).

Pendidikan luar kelas pada dasarnya merupakan pendidikan lintas bidang studi, karena di dalam kegiatannya meliputi seni, ilmu alam, pendidikan jasmani dan *home economic*. Pendidikan luar kelas merupakan salah satu dimensi dalam pendidikan jasmani, di mana melalui program kegiatan ini diharapkan konsep diri siswa dapat dibentuk. Pengalaman memanjat, merangkak, bergelantungan, dan berayun di alam bebas, yang merupakan bagian dari program petualangan akan mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa. Pengalaman semacam, ini dapat memenuhi kebutuhan psikis anak akan rasa berhasil mengatasi rintangan (Prasetya, 2017)

Dari hasil survei awal dengan pengurus pokdarwis, tingkat kunjungan rombongan guru dan pelajar ke *rumpit bike park and adventure* untuk dijadikan tempat pembelajaran penjas masih belum optimal. Hal ini dikarenakan belum banyak mendapatkan fokus perhatian dari pengelola, karena persiapan yang masih minim sehingga dari sisi pengemasan maupun promosi kurang maksimal. Disamping itu pengunjung masih didominasi dari masyarakat umum dan komunitas hobi sepeda. Sehingga untuk diangkat menjadi wisata olahraga sebagai tempat pembelajaran dan media pendidikan jasmani perlu promosi serta partisipasi yang lebih, baik dari segi kemasan maupun ruang lingkup pengunjung.

Padahal apabila wisata olahraga ini dikembangkan, diharapkan mampu menambah daya tarik kunjungan pada destinasi wisata dikabupaten Banjarnegara secara lebih luas, yang akan berimbas pada banyak faktor, pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan asli daerah. Selain itu, penelitian sebelumnya Komaini (2018) meneliti tentang pengembangan pariwisata olahraga (*Sport Tourism*) di Kawasan Wisata Bahari Mande, dalam penelitian ini tidak mengembangkan sport tourism menjadi salah satu alternatif media pembelajaran, namun pada penelitian ini memberikan gambaran baru terkait alternatif media pembelajaran melalui sport tourism.

## **KAJIAN TEORI**

### **Pariwisata**

Definisi pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Definisi awal wisatawan terhadap pariwisata menurut UN. *Convention Concerning Customs Facilities for Touring* perlunya minimal tinggal 24 jam dan selama-lamanya 6 bulan di sebuah tempat bagi seseorang untuk dianggap sebagai tourist atau wisatawan. Anggapan tersebut seiring berjalanya waktu telah dimodifikasi, pergeseran dari kriteria tourist yang setidaknya tinggal selama 24 jam di sebuah tempat, ini dianggap atau terbukti terlalu sewenang-wenang dan sangat sulit untuk diterapkan. Jika perjalanan seseorang tersebut tidak menginap setidaknya satu hari, maka dapat dianggap dengan istilah pelancong (Kusuma et al., 2020).

### ***Special Interest Tourism***

Lui (2006) menjelaskan bahwa wisata minat khusus bertumpu pada dua hal pokok, yakni: (1) *novelty seeking* yaitu motivasi pada pencarian terhadap objek dan daya tarik wisata yang unik dan baru, atau pencarian/eksplorasi terhadap lokasi-lokasi baru lebih menantang untuk jenis atraksi wisata yang diamati, (2) *quality seeking*, yaitu motivasi pada pencarian terhadap bentuk-bentuk objek dan daya tarik wisata yang mampu memberikan nilai manfaat yang berarti bagi wisatawan, nilai pengkayaan atau pengembangan diri (*enriching*), nilai tantangan atau petualangan, serta nilai pengetahuan atau wawasan baru. Salah satu ciri wisata minat khusus adalah adanya *quality experience*. *Quality experience* dalam wisata minat khusus didapat dengan partisipasi aktif. Dengan partisipasi aktif wisatawan, seluruh fisik maupun psikis akan turut merasakan terhadap objek-objek atau kegiatan wisata yang diikutinya.

### ***Sport Tourism***

Dalam pariwisata olahraga, *sport-competition* biasanya terkait dengan perilaku wisatawan aktif (ikut serta dalam olahraga), sementara kompetisi olahraga biasanya dikaitkan dengan *sport-as-play* (menyaksikan olahraga). *sport-as-competition* dan *sport-as-play* adalah cara yang sah untuk mengkonseptualisasikan aktivitas fisik yang biasa kita anggap sebagai olahraga. Hal ini seperti dikatakan yakni olahraga sebagai produk pariwisata (Wang, 2006).

### **Media Pembelajaran**

Komaini (2018) menjelaskan bahwa media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar, 2008).

*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Nurmadiyah, 2016). Media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Umar, 2014).

### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian deskriptif untuk mempresentasikan informasi demografis mengenai responden dan mendiskusikan isu-isu yang muncul. Sumber data penelitian meliputi data primer yaitu; 1) responden yang membidangi pariwisata pada dinas pemuda olahraga dan pariwisata kabupaten purbalingga, bidang kebudayaan dinas pendidikan kabupaten purbalingga dan, panitia, pengelola serta peserta even festival, 2) sumber data sekunder melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan obyek penelitian, catatan-catatan penunjang, literatur, buku-buku perpustakaan, dokumentasi, arsip-arsip dan keterangan-keterangan lain yang berhubungan dengan masalah penelitian yang digunakan sebagai pendukung dari data primer. Bagian metode ini memuat jenis penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, dan analisis data.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengelola wisata olahraga Rumpit *Bike Park and Adventure* yang tergabung dalam Kelompok Sadar Wisata Desa Salamerta Mandiraja Banjarnegara. Sedangkan sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik (*purposive sampling*) dengan kriteria; 1). Informan dianggap mengetahui informasi dan masalah secara mendalam, 2) Terlibat dalam proses pelaksanaan kegiatan, 3) Dapat dipercaya sebagai sumber data. 4) Menjadi pengelola kelompok kerja sadar wisata.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, *focus group discussion*, wawancara dan dokumentasi (direkam melalui video). Validitas data dilakukan secara triangulasi sumber data. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan

keabsahan yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu

Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif. Model analisis interaktif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi

1. Reduksi Data; diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan informasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus menerus selama penelitian berlangsung. Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak ketika penelitian memutuskan kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih. Tahapan selanjutnya membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus, membuat partisi, dan menulis memo.Reduksi data ini terus berlanjut sampai penulisan penelitian selesai.
2. Penyajian Data; yang dikumpulkan dibatasi hanya sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.Penyajian yang dimaksud meliputi berbagai jenis grafik, bagan, dan bentuk lainnya. Dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu, mudah didapat, sehingga penganalisisan dalam melihat apa yang terjadi, dan menentukan apakah penarikan kesimpulan yang benar sudah dapat dilakukan ataukah terus melangkah melakukan analisis yang berguna.
3. Penarikan kesimpulan; dimulai dari pengumpulan data, pendefinisian suatu konsep mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi kemudian menjadi keterangan yang lebih rinci.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dimulai dari pembagian jadwal observasi, *focus group discussion*, wawancara dan dokumentasi (direkam melalui video). Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data, dengan sampel yaitu kelompok kerja pemuda desa selamerta kecamatan mandiraja, yang tergabung dalam Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), dengan ketua tim Slamet Haryono. Bapak Slamet Haryono merupakan salah satu tokoh penggerak pemuda didesa salamerta. Dengan perjalanan karirnya yang variatif, yaitu pernah bekerja sebagai operator alat berat perusahaan tambang batubara dikalimantan, bekerja sebagai sales marketing mitsubishi motor, anggota Badan Pertimbangan Desa (BPD) Salamerta, Anggota Karang Taruna hingga saat ini. Dengan latar belakang pengalaman tersebut Slamet Haryono terlatih untuk memimpin kelompok sadar wisata di desa salamerta. Wawancara berikutnya dilakukan kepada Bapak Kardiman. Beliau bertugas dalam kelompok kerja sebagai wakil ketua, posisi ini teramat penting sebagai kepanjangan tangan apabila ketua berhalangan hadir dalam berbagai pertemuan, dengan para pemangku kepentingan.

Selain itu juga telah dilakukan wawancara kepada Bapak Sarwo. Beliau merupakan tokoh penggerak pemuda yang bertugas sebagai bendahara kelompok kerja, tentunya posisi ini sangat penting untuk mengatur aliran masuk dan keluarnya keuangan. Baik bapak Bapak Sarwo maupun Bapak Kardiman,

keduanya sehari-hari berprofesi sebagai tukang batu. Dengan profesi keduanya yang sudah terbiasa dalam hal pembangunan fisik, sangat membantu sekali dalam mendukung perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembangunan baik bersifat semipermanen maupun permanen yang diperlukan dalam keberlangsungan sarana dan prasarana yang ada di bukit rumpit. Setelah melakukan wawancara kemudian penulis melakukan *focus group discussion*, dengan mengumpulkan kelompok kerja bukit rumpit tim desa selamerta Data diambil dengan wawancara dan *focus group discussion*, kemudian dilakukan perekaman.

### **Pengembangan Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure***

Pembentukan kelompok kerja di bukit rumpit dirintis mulai tahun 2016, aktivitas kerja dimulai dengan kerja bakti, hal ini dilakukan untuk menata bukit rumpit lebih menarik dengan mengumpulkan para pemuda. Ada tokoh pemuda asli desa selamerta yang tergabung di HIPMI (Himpunan Pengusaha Muda Indonesia) mulai membantu memberdayakan pemuda. Pertemuannya dengan komunitas sepeda, memulai awal perjalanan ide pembuatan jalur sepeda di bukit ini. Dengan diskusi dan tukar pendapat akhirnya lewat kelompok tersebut tercetuslah ide untuk memberi nama "*Rumpit Bike Park*". Perjalanan berikutnya dimulai awal tahun 2017 dengan menyebarkan informasi melalui media sosial. Awal bulan Maret tahun 2017, uji coba jalur untuk sepeda sudah mulai bisa ditembus dari tempat loading, rest area sampai dengan tempat finis. Pemuda desa terlibat aktif bergotong royong dalam kegiatan pembuatan jalur ini, Para pemuda tersebut sebgayaan besar berprofesi sebagai pekerja lepas. Melalui informasi antar komunitas sepeda, awal mula pembukaan jalur, dalam tahap uji coba ini setiap minggu sudah mulai ramai dikunjungi. Pada tahap ini dalam satu hari pengunjung bisa mencapai 60 orang. Setelah itu kemudian dilanjutkan dengan kerja bakti pembuatan "spot foto" untuk menambah daya tarik tempat jalur sepeda terutama dipusatkan ditempat *rest area*. Setelah dipandang mencukupi untuk dibuka secara umum, pada waktu itu mulai dikenakan dengan harga tiket tarif masuk lima ribu rupiah.

### **Faktor Pendukung dalam Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure***

Dalam perjalanan waktu, tentunya dalam pengelolaan tempat wisata olahraga ini terdapat beberapa faktor pendukung, yang diantaranya dapat dianalisa sebagai berikut: 1) Adanya tempat spot foto yang baru untuk selfi dan diedarkan di media sosial (intagram, facebook) hal ini memunculkan rasa penasaran para pengunjung untuk tertarik datang, 2) Pada setiap hari minggu dipenuhi para wisatawan yang ingin bertemu dengan komunitas sepeda untuk meminjam sepeda beserta apparelnya dan komunitas sepeda juga berkepetingan untuk berswafoto maupun foto bersama. 3) Ada tempat dek khusus dengan view (pemandangan dan bentang alam yang menarik) untuk berswafoto dengan menggunakan sepeda baik yang dipinjam dari komunitas maupun dari pengelola, 4). Jalur yang telah ada, sangat potensial untuk pengembangan sepeda "*down hill*".

### **Faktor Penghambat dalam Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure***

Dalam hal ini juga tentunya dalam pengelolaan tempat wisata olahraga ini terdapat beberapa faktor penghambat , yang diantaranya dapat dianalisa sebagai

berikut: 1) Dana yang mulai terkumpul sebagai hasil dari usaha jasa pariwisata, sedikit demi sedikit mulai berkurang karena terpakai oleh anggota yang meminjam untuk kebutuhan mendesak, dan tidak ada kepastian dalam hal pengembaliannya, 2). Lokasi tempat tersebut jauh dari sumber air yang melimpah, sehingga keinginan pengelola untuk menambahkan spot berbasis wisata air, belum bisa dikembangkan. 3) Akses jalan menuju lokasi bukit rumpit untuk wisata umum, belum memadai untuk dilewati sarana transportasi secara nyaman, terlebih pada musim hujan jalan akan terasa licin, 4) Beberapa area yang digunakan sebagai spot foto, sudah mulai terlihat rusak karena masih terbuat dari bahan semi permanen dengan material kayu dan bambu, sehingga perlu pengadaan pembaharuan dan perawatan yang intensif.

Hasil penelitian ini sedikit berbeda dengan penelitian lain yang serupa mengenai pengembangan wisata bahari mande menyebutkan bahwa permasalahan mendasar pada masyarakat di sekitar kawasan wisata Bahari Mande adalah sebagai berikut 1) Ketersediaan dana, dan kualitas sarana prasarana pariwisata olahraga yang masih terbatas, 2) Promosi dan pemasaran pariwisata olahraga Mande yang belum maksimal, 3) Persepsi negatif dari sebagian masyarakat Mandeh tentang pariwisata olahraga, masyarakat berfikir kalau konsep wisata olahraga selalu identik dengan pakaian yang membuka aurat (Komaini, 2018).

### **Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure* dapat Dikembangkan Menjadi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani**

Dalam hal ini juga tentunya dalam pengelolaan tempat wisata olahraga ini terdapat beberapa kemungkinan untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran penjas, yang diantaranya dapat dianalisa sebagai berikut: 1) Pada waktu itu sudah mulai dikunjungi para siswa dari berbagai sekolah menengah kejuruan (SMK) diantaranya dari SMK Himpunan Kerukunan Tani Indonesia (HKTI) Purwareja Klampok, SMKN 1 Mandiraja, SMK Bina Mandiri Mandiraja dan beberapa Sekolah yang lain, untuk digunakan sebagai tempat kegiatan berkemah. Tempat yang digunakan berkemah yaitu di rest area. 2) Bukit rumpit selain untuk berkemah, juga digunakan para siswa dari berbagai sekolah untuk digunakan sebagai tempat out bond. Hal ini bisa diselenggarakan, karena bukit rumpit dengan kontur perbukitan dengan kemiringan 26-55 derajat, terdapat pepohonan pinus cemara dan berbagai vegetasi khas perbukitan. 3) Dengan view dan bentang alam serta pemandangan yang indah di bukit rumpit, pelajar yang melakukan kemah maupun kegiatan outbond, diajak untuk tidak tergantung dengan peralatan yang serba elektronik dan instan. Hal ini dapat mendorong kemandirian pelajar dengan mengenal alam lebih dekat. Sehingga diharapkan lebih memiliki rasa syukur terhadap karunia tuhan dan budaya saling bekerjasama antar individu maupun kelompok terbentuk. Pengalaman semacam, ini diharapkan bisa memenuhi kebutuhan psikis pelajar akan rasa berhasil mengatasi rintangan. 4) Dengan mempertimbangkan hal tersebut diatas penulis membuat rekaman video profil bukit rumpit (dimulai perjalanan dari pintu masuk pertama sampai dengan tempat parkir dengan jarak sepanjang 350 meter dengan tingkat kemiringan 26-35 derajat, diarea sepanjang jalan utama ini masih dijumpai banyak rumah warga, dengan tanaman buah pisang dan pohon ketela, kontur jalan diperkeras dengan beton cor dan sebagian batu. Kemudian dari tempat area parkir sampai ke pintu gerbang berikutnya sepanjang 250 meter, dengan kemiringan 36-45 derajat. Pada



area sepanjang jalur utama hanya dijumpai 3 rumah penduduk, dengan tanaman pohon ketela dan pohon bambu serta pohon buah lainnya. Kontur jalan sebagian besar diperkeras dengan batu. Selanjutnya dari tempat pintu gerbang utama sampai ke rest area dan puncak bukit, dengan menempuh jarak 900 meter, dengan tingkat kemiringan 46-55 derajat. Pada area sepanjang jalan utama ini tanaman yang dijumpai seperti pohon pinus dan pohon keras lainnya, kontur jalan belum ada pengerasan dari batu. Kemudian penulis menganalisa video tersebut dengan membandingkan beberapa literatur. Literatur yang digunakan terkait referensi berupa, video dan buku teks penggunaan prasarana aktivitas luar kelas, bagi pelajar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian lain dari Karisma (2012), yang menyebutkan upaya secara keseluruhan yang dilakukan dalam Manajemen pengembangan pariwisata di kota Semarang adalah sebagai berikut: 1) Untuk alokasi dana pengembangan pariwisata, terus berusaha mempromosikan pariwisata kabupaten semarang agar lebih menarik minat investor, mengajukan proposal pendanaan ke provinsi serta pusat juga telah lakukan. 2) Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, upaya mengikuti diklat, seminar dan memberikan beasiswa pariwisata untuk pegawai berprestasi akan terus dilakukan. 3) Untuk pengembangan sarana dan prasarana, Dinas terus mengupayakan pembangunan dan perbaikan infrastruktur vital serta penunjang pariwisata untuk semata-mata demi menambah kenyamanan dari para pengunjung objek wisata. 4) Untuk evaluasi kinerja organisasi dan pegawai, Dinas terus melakukan usaha evaluasi demi meningkatkan mutu kinerja serta pelayanan demi mencapai tujuan organisasi secara sempurna. 5) Serta menggandeng instansi lain seperti satpol pp dan kelompok sadar wisata (KOPDARWIS) untuk mengawasi jalannya kegiatan pariwisata terutama yang berhubungan dengan stakeholder. Faktor pendukung dari wisata olahraga adalah hal yang penting dan perlu diperhatikan, hasil penelitian lain mendukung hasil penelitian ini dan menyebutkan bahwa keberhasilan sebuah wisata olahraga berasal dari faktor pendukung potensi wisata olahraga yang ada (Putra & Dharmawan, 2019).

Hasil ini didukung dengan penelitian dan aplikasi mengenai *outdoor education* yang sudah banyak dilakukan di negara-negara lain. Sama seperti di Indonesia, *outdoor education* yang diterapkan di negara-negara lain pun diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai yang dapat bermanfaat bagi kehidupan murid dimasa yang akan datang. Sebagai contoh, Singapura adalah salah satu negara yang memasukkan *outdoor education* di dalam sistem pendidikan mereka sejak bertahun-tahun yang lalu (Wang, et.al, 2006). Walaupun *outdoor education* tersebut tidak masuk ke dalam kurikulum formal dan jenisnya disesuaikan dengan karakter masing-masing sekolah, akan tetapi setiap siswa diharapkan untuk ikut kegiatan kemping setidaknya 2 kali dalam setiap empat tahun masa sekolah. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan, mengungkapkan bahwa *outdoor education* meningkatkan daya juang dan keinginan untuk maju pada siswa di Singapura (Orr, 2005), selain terbukti meningkatkan kesehatan dan kebugaran (Lui, 2006). Lebih jauh lagi, ternyata *outdoor education* dapat meningkatkan kecintaan terhadap tanah air bagi para siswa di Singapura (Stewart, 2003), karena dengan

*outdoor education*, siswa diajak untuk mengenal lebih jauh lingkungan, alam, dan sejarah yang ada dibalikinya.

## SIMPULAN

Setelah melalui tahapan observasi, wawancara dan fokus group discusion, kemudian dilakukan perekaman, *editing*, reduksi data dan pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa wisata olahraga rumpit *bike park and adventure* dapat dikembangkan menjadi alternatif media pembelajaran pendidikan jasmani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, (2018). Manajemen Program Pengembangan Destinasi Pariwisata oleh Dinas Pariwisata, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kerinci. *JAKP (Jurnal Administrasi dan Kebijakan Publik)*. 3 (3), 226-238.
- Azhar, A. (2008). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Ourdoor Learning. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Festiawan, R., Ngadiman, N., Kusuma, I. J., Nurcahyo, P. J., & Kusnandar, K. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Games, Education, and Visualisation (GEV) untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jendela Olahraga*, 4(2), 13–25. <https://doi.org/10.26877/jo.v4i2.3678>
- Firmansyah, N. (2019). Potensi Pengembangan Sungai Mati Citarum Baleendah Sebagai Daya Tarik Wisata Tirta Di Kabupaten Bandung. *E-Proceeding of Applied Science*, 5(3), 2812–2820.
- Karisma, F. (2012). Manajemen Pengembangan Pariwisata Kabupaten Semarang di Dinas. *Skripsi*. Universitas Diponegoro.
- Lui, T. Y. (2006). Opening Address by Minister of State, MOE, at the 2nd Outdoor Education Conference on 31 Oct. Retrieved from <http://www.moe.gov.sg/speeches/2006/sp20061031.html>
- Orr, D. (2005a). Foreword. In M. K. Stone & Z. Barlow (Eds.), *Ecological literacy: Educating our children for a sustainable world* (pp. ix–xii). San Francisco, CA: Sierra Club Books.
- Komaini, A. (2018). Pengembangan Pariwisata Olahraga (Sport Tourism) di Kawasan Wisata Bahari Mande. *Sporta Saintika*, 2(2), 272–279.
- Kusuma, I. J., Nurcahyo, P. J., Wahono, B. S., & Festiawan, R. (2020). Pola Pengembangan Wisata Olahraga Rumpit Bike And Adventure Di Kabupaten Banjarnegara. *Menssana*, 5(1), 46–52. <https://doi.org/10.24036/jm.v%vi%i.133>
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. 6(1), 15–23. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Prasetya, Z. W. (2017). Identifikasi Potensi Wisata Pantai Rambak Guna Mendukung Rencana Pengembangan Calon Kawasan Ekonomi Khusus (Kek) di Kecamatan Sungailiat Kabupaten Bangka. *Skripsi*. Universitas Pasundan.
- Putra Thama, A., & Dharmawan, N. K. S. (2019). Penyelenggaraan Pariwisata Olahraga: Perspektif Rekomendasi Pemerintah Daerah. *Acta Comitatus*, 4(2), 213. <https://doi.org/10.24843/ac.2019.v04.i02.p05>

- Stewart, A. (2003). Reinvigorating Our Love of Our Home Range: Exploring the Connections Between Sense of Place and Outdoor Education. *Australian Journal of Outdoor Education*, 7(2), 19–26.
- Umar. (2014). Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. 4(1), 13–20.
- Wang, C. K. J., Liu, W. C., & Khalid, A. (2006). Effects of a five-day Outward Bound Course on Female Students in Singapore. *Australian Journal of Outdoor Education*, 10(2), 20–28.
- Wijayanti, K., E. (2017). Implementasi Pendidikan Luar Sekolah (Outdoor Education) terhadap Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(1), 48-65. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6400>
- Yulianto, H. (2007). *Pendidikan Luar Kelas sebagai Pilar Pembentukan Karakter Siswa. Report*. Universitas Negeri Yogyakarta.