

**PENGEMBANGAN *SPORT TOURISM* BERBASIS OLAHRAGA
PENCAK SILAT DI WISATA ALAM KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TESIS



Disusun:

Danar Ariyanto

20732251040

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN *SPORT TOURISM* BERBASIS OLAHRAGA
PENCAK SILAT DI WISATA ALAM KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Danar Ariyanto
20752251040

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian
persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister
Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Kepeleatihan
Olahraga

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

Pembimbing,



Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes
197203101999031002

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988131001

Koordinator Program Studi,

Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.I.
NIP. 196004071986012001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danar Ariyanto

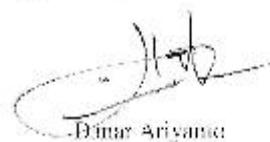
NIM : 20732251040

Program Studi : Pendidikan Kepeatihan Olahraga

Judul : Pengembangan *Sport Tourism* Berbasis
Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten
Gunungkidul

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau penciptaan yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 19 Februari 2023



Dinar Ariyanto

PENGEMBANGAN *SPORT TOURISM* BERBASIS OLAHRAGA PENCAK SILAT DI WISATA ALAM KABUPATEN GUNUNGGKIDUL

Disusun Oleh:
Dinar Ariyanto
20732251040

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui cara menggabungkan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat dengan wisata alam serta mengetahui hasil dari buku pedoman yang sudah diimplementasikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah dan potensi, pengumpulan data, desain dan pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, dan produksi akhir. Subjek penelitian pada uji kelompok kecil berjumlah 20 orang yang terdiri dari tour trevel, pengelola wisata alam, pengunjung pariwisata serta Dinas Pariwisata Gunungkidul. Pada uji coba lapangan menggunakan sampel sebanyak 50 orang yang terdiri dari pengelola wisata alam, pengunjung pariwisata dan tourget/tour traveller. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa lembar penilaian. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul menunjukkan bahwa hasil validasi Ahli Materi dan Ahli Media masing-masing sebesar 81,25%. Hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92,73% dan uji coba lapangan sebesar 94,35%. Dari hasil uji validasi maupun uji coba, Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul layak digunakan sebagai panduan untuk menyelenggarakan event *sport tourism*, khususnya latihan pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul.

Kata Kunci: *Sport Tourism*, Pencak Silat, *Event* Olahraga

DEVELOPMENT OF PENCAK SILAT-BASED SPORT TOURISM IN GUNUNGGKIDUL REGENCY NATURAL TOURISM

By:
Danar Ariyanto
20732251040

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out how to combine pencak silat-based sports tourism with nature tourism and to find out the results of the guidebook that has been implemented. This study uses research and development methods or Research and Development (R&D).

This research was conducted in several stages, namely identification of problems and potentials, data collection, product design and manufacture, expert validation, product revision, trials, and final production. The research subjects in the small group test consisted of 20 people consisting of travel tours, nature tourism managers, tourist visitors and the Gunungkidul Tourism Office. In the field trial using a sample of 50 people consisting of natural tourism managers, tourist visitors and tour get/tourists. The data collection technique used in this study was an instrument in the form of an assessment sheet. The data analysis technique of this research is descriptive qualitative and descriptive quantitative.

The results of the research on the development of a sports tourism guidebook based on pencak silat in Nature Tourism of Gunungkidul Regency show that the validation results of Material Experts and Media Experts are 81.25% each. The results of the small group trials conducted obtained a feasibility percentage of 92.73% and field trials of 94.35%. From the results of validation tests and trials, the Pencak Silat Sports-Based Sports Tourism Guidebook in Nature Tourism of Gunungkidul Regency is appropriate to be used as a guideline for organizing sports tourism events, especially pencak silat training in Nature Tourism of Gunungkidul Regency

Keywords: Sport Tourism, Pencak Silat, Sport Event

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN *SPORT TOURISM* BERBASIS OLAH RAGA
PENCAK SILAT DI WISATA ALAM KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

DANAR ARIYANTO
20732251040

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal, 16 Februari 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Tomoliyus, M.S. Penguji Utama		12/4 2023
Dr. Awan Hariono, M.Or. Sekertaris/Penguji		14/4 2023
Prof. Dr. Siswanto, S.Pd., M.Kes. Pembimbing/Penguji		14/4 2023
Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S. Ketua Penguji/Pembimbing		12/4 2023

Yogyakarta, 17 April 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP 196407071988121001

PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyanyang. Dengan mengucap syukukur alhamdulillah hirobil alamin, atas takdir saya menjadi pribadi yang memiliki ilmu, beriman dan bersabar. Semoga dengan terselesainya tugas akhir tesis menjadi langkah awal untuk menggapai cita-cita.

Dengan ini saya mempersembahkan karya ini untuk:

- Kedua orang tua saya H. Mujiyono dan Hj. Sri Wahyuningsih. Terima kasih untuk kasih sayang yang tidak ada hentinya dari mulai saya lahir hingga saat ini, doa yang tidak berhenti untuk saya dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu.
- Terim kasih selanjutnya untuk saudara saya sudah memberikan semangat dan dukungan moral yang tinggi, sehingga Ketika saya ingin berhenti ada yang selalu mengingatkan.
- Terima kasih yang tak terhingga untuk dosen pembimbing yang sudah memberikan ilmunya untuk saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
- Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk seluruh responden yang sudah meluangkan waktu untuk membantu terselesainya tugas akhir saya.
- Terima kasih untuk teman-teman yang sudah mendukung dan berbagi ilmu serta nasehat-nasehat ringan dalam saya menyelesaikan tugas ini.
- Untuk orang special yang selalau mendukung saya dalam terselesainya tugas akhir ini saya ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya.

Untuk semua pihak yang belum bisa saya sebutkan satu persatu saya meminta maaf atas ketidak nyamanan selama saya menyelesaikan tugas akhir saya. Semoga Allah memberikan balasan yang setimpal dan semoga di berikan kelancaran kemudaha dalam segala hal.

Saya menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Akan tetapi saya berharap isi dari karya ini bisa memberikan manfaat sebagai ilmu dan pengetahuan baru bagi para pembacanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya. Tugas akhir tesis dalam rangka untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister dengan judul “Pengembangan *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat Di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul” dapat di susun sesuai dengan harapan. Tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Endang Rini Sukamti, M.S selaku Ketua Prodi S2 Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd, M.Kes., sebagai dosen pembimbing Akademik dan juga sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi selama penulisan tesis berlangsung.
5. Para Dosen Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang telah memberikan ilmunya yang sangat berharga dan bermanfaat.
6. Keluarga, sahabat dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir tesis ini.

Semoga segala bantuan yang sudah di berikan oleh semua pihak di atas menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tugas akhir tesis ini bisa menjadi bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Februari 2023

Danar Ariyanto

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	7
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Pertanyaan Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	41

C. Desain Uji Coba Produk.....	47
D. Desain Uji Coba.....	48
E. Subjek Uji Coba.....	49
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	54
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	54
B. Hasil Uji Coba Produk.....	58
C. Revisi Produk.....	60
D. Kajian Produk Akhir.....	63
E. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	66
A. Simpulan.....	66
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
Daftar Pustaka.....	69
Lampiran.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pariwisata Kabupaten Gunungkidul Berdasarkan Kondisi_	3
Tabel 2. Minat Wisatawan Terhadap <i>Sport Tourism</i>	4
Tabel 3. Penelitian Terdahulu.....	32
Tabel 4. Aspek Penilaian Ahli Media.....	50
Tabel 5. Penilaian Aspek Desain dan Tampilan.....	50
Tabel 6. penilaian Aspek Tata Letak dan Tulisan.....	50
Tabel 7. Aspek Penilaian Ahli Materi.....	51
Tabel 8. Penilaian Aspek Materi.....	51
Tabel 9. Aspek Uji Coba Skala Kecil.....	52
Tabel 10. Persentase Kelayakan.....	53
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 13. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	58
Tabel 14. Hasil Angket Uji Coba Lapangan.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian.....	38
Gambar 2. Alur Penelitian Pengembangan Buku Pedoman Sport Tourism berbasis olahraga pencak silat.....	46
Gambar 3. Warna tulisan pada buku kurang jelas	61
Gambar 4. Penulisan kata yang salah ketik	61
Gambar 5. Penempatan tulisan pada judul yang kurang tepat.....	62
Gambar 6. Gambar bagan terpotong	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.....	74
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	75
Hasil Uji Coba Lapangan.....	76
Surat Ijin Penelitian.....	78
Dokumentasi Penelitian.....	80

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata menjadi salah satu sector unggulan untuk meningkatkan perekonomian negara, termasuk negara Indonesia (asonitou & kottara, 2019). Beragam dampak positif yang ditawarkan sektor pariwisata harus dipelajari secara seksama oleh banyak pihak. Beberapa fungsi pariwisata adalah kapasitasnya untuk memperkuat dan meningkatkan ekonomi local (Pegas et al., 2015; Sumaryadi et al., 2021). Memberikan dorongan terciptanya industry pendukung (Breakey, 2015: Miah et al., 2017), dan mampu mengadopsi cara hidup masyarakat sekitar. Kemajuan berikutnya adalah bahwa pariwisata juga dianggap berkontribusi untuk menurunkan perasaan buruk seseorang (Al-Msallam, 2020; Micevski et al., 2020). Melihat hal tersebut, wajar jika setiap daerah berlomba-lomba untuk menaikkan kaliber daya tarik wisatanya. Sejumlah kebijakan yang dibuat oleh pemangku kepentingan dianggap sebagai salah satu langkah untuk mengembangkan pariwisata berkelanjutan (Torkington et al., 2020).

Banyaknya data yang mereka miliki dapat digunakan untuk melihat aturan dasar dan referensi yang signifikan bagi pertumbuhan pariwisata di Indonesia. Terdapat 1.836 calon desa wisata yang mengikuti kegiatan tersebut, menurut informasi yang dipublikasikan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia melalui kegiatan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI). Pengembangan potensi daerah memerlukan pertimbangan serius dari semua pihak

(Alatas & Fardaniah, 2021). Pandemic COVID-19 memberikan dampak bagi perkembangan pariwisata (Moreni-Luna et al., 2021). Menurut informasi yang disediakan oleh United Nations World Tourism Organization (UNWTO), kunjungan pengunjung telah turun hingga 74%. (UNWTO, 2020). Salah satu hal yang menyebabkan manajemen kehilangan fokus dan perhatian dalam mengelola sektor pariwisata adalah keadaan ini (He & Haris, 2020).

Kunjungan wisatawan mancanegara menunjukkan trend positif dalam beberapa tahun ini. Pariwisata olahraga mampu mendorong kemajuan ketenaran negara/daerah. *Borobudur Halft Marathon* dan Festival Pencak Silat Seni PENGDA IPSI DIY pada tanggal 23 juli 2022 di teras Malioboro, menjadi kegiatan yang di selenggarakan di daerah dari sektor olahraga pariwisata.

Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi salah satu provinsi di Indonesia yang wilayahnya terbagi menjadi empat kabupaten yaitu kabupaten Bantul, Kabupaten Kulon Progo, Kabupaten Sleman, Kabupaten Gunungkidul dan satu kota yaitu Kota Yogyakarta. Dari keempat kabupaten yang ada di Provinsi DIY, Kabupaten Gunungkidul adalah daerah terluas dibandingkan dengan daerah lainya, luas wilayah Kabupaten Gunungkidul sebesar 49% dari total luas daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (Adinugroho, 2017)

Kabupaten Gunungkidul merupakan wilayah pegunungan yang merupakan bagian dari pegunungan kapur selatan atau pegunungan sewu. Pada kawasan pesisir kidul/selatan terbentuk dari gamping yang menandakan bawa pada zaman tersebut berupa dasaran laut. Di temukan berupa fosil hewan laut purba yang menjadikan salah satu pendukung dari anggapan tersebut. Secara letak geografis wilayah

kabupaten gunungkidul memiliki kondisi alam yang beragam, mulai dari pantai, perbukitan, goa, sungai dan pegunungan. Dengan kondisi wilayah yang naik turun bisa di manfaatkan untuk melatih fisik dan berrekreasi dengan melihat pemandangan alam yang menawan. Melihat dari beberapa kondisi alam yang di miliki Kabupaten Gunungkidul, menyimpan potensi alam yang bisa di manfaatkan untuk olahraga pariwisata. Pariwisata dalam bentuk *event* olahraga bahkan untuk yang bersifat wisata olahraga seperti paralayang, mendaki gunung dan olahraga yang berhubungan dengan air seperti dayung, arung jeram dan masih banyak lagi. Namun aktifitas wisata yang sudah ada di Gunungkidul tidak banyak mengalami perkembangan. Berdasarkan dari observasi awal yang di lakukan, peneliti melakukan wawancara dengan masyarakat dan pengusaha yang berada di sekitar wisata. Kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa aktifitas yang di lakukan pengunjung ketika berwisata tidak banyak berubah karena fasilitas yang disediakan juga belum mengalami perkembangan. Berikut pariwisata yang masih aktif sampai sekarang, yaitu:

Table 1. Pariwisata Kabupaten Gunungkidul Berdasarkan Kondisi

No	Jenis Wisata	Kondisi	
		Baik	Buruk
1	Pantai	v	
2	Goa	v	
3	Pegunungan	v	
4	Sungai	v	
5	Bukit	v	

Berdasarkan pada table diatas kondisi wisata yang ada di Kabupaten Gunungkidul dalam kategori baik. Namun kurang berkembangnya wahana permainan yang baru tidak memberikan kesan yang spesial untuk dapat menarik

minat dari wisatawan datang untuk berkunjung. Karena wisatawan merasa tidak ada hal yang spesial dalam melakukan perjalanan kunjungan ke tempat wisata.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan 8 orang narasumber/pengunjung sebagai langkah awal yang bertujuan dari pengembangan *sport tourism* mengenai minat masyarakat dalam *event sport tourism* yaitu:

Tabel 2. Minat Wisatawan Terhadap *Sport Tourism*

No	Nama	P/W	Berminat	tidak berminat
1	SGY	P	v	
2	SH	P	v	
3	SNH	W		V
4	DR	W	v	
5	DNK	W	v	
6	NH	P	v	
7	PA	P		V
8	TNA	W	v	

Hasil dari wawancara dengan wisatawan dapat disimpulkan bahwa minat wisatawan tentang *sport tourism* bias dikatakan tinggi. Wisatawan ingin merasakan suasana olahraga pariwisata yang baru, unik dan jaran, bahkan di kabupaten-kabupaten yang lain belum tersedia. Kemudian wisatawan tidak akan memikirkan biaya yang tinggi, jika paket yang ditawarkan sesuai ekspektasi/kualitas yang di rasakan sangat memuaskan.

Potensi sumber daya alam/wisata sangat besar yang semakin berfariasi mampu menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun internasional untuk berkunjung ke Gunungkidul. Sehingga perlu adanya strategis yang dilakukan oleh Pemerintah daerah untuk mengembangkan potensi wisata yang sudah ada, dengan konsep *event* olahraga Pencak Silat menjadi salah satunya. Karena olahraga Pencak Silat bisa manjeng, manjur dan ajer atau olahraga pencak silat bisa di lakukan dimana saja

seperti latihan di pegunungan, air dan di tempat lainnya. Kemudian yang tidak kalah pentingnya pencak silat adalah salah satu olahraga warisan budaya asli dari Indonesia yang notabennya bisa menjadi daya tarik wisatawan lokal maupun mancanegara.

Di dalam pengembangan konsep *event* olahraga Pencak Silat, tentunya Pemerintah Daerah sebagai pembuat kebijakan berperan penting dalam memberikan kesempatan masyarakat lokal untuk berpartisipasi dalam proses *event* olahraga Pencak Silat, sehingga mampu meberikan lapangan pekerjaan baru. Artikel ini penulis akan menganalisis Pengembangan *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul. Sejalan dengan Visi dan Misi Pemerintah Kabupaten Gunungkidul, mewujudkan sebagai daerah dengan tujuan wisata yang unggul dan berbudaya menuju masyarakat yang berdaya saing, maju, mandiri dan sejahtera.

Maka diperlukanya media penunjang untuk meningkatkan minat pengunjung untuk belajar pencak silat dalam kunjungan wisatanya. Sehingga dalam hal ini penulis memilih untuk mengembangkan media dalam bentuk buku pedoman, karena belum adanya buku pedoman *sport tourism* yang mengabungkan dengan Pencak Silat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber daya alam yang ada belum diberdayakan secara maksimal untuk menyelenggarakan *Sport Tourism*

2. Tidak berkembangnya sport tourism di daerah kabupaten gunungkidul khususnya pencak silat
3. Tingginya minat wisatawan yang ingin mencoba *sport tourism* baru namun belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan penafsiran, maka perlu adanya batasan obyek dan subyek kajiannya dalam melaksanakan penelitian sehingga pelaksanaan penelitian dapat terarah sesuai dengan sasaran. Objek kajian adalah wisata alam/pariwisata di gunungkidul dan subyek penelitian adalah olahraga pencak silat. Batasan masalah dalam penelitian ini karena lebih fokus pada kajian *sport tourism*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat
2. Bagaimanakah kelayakan produk buku panduan *sport tourism* yang memadukan pencak silat dan wisata.
3. Bagaimanakah keefektifan buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat
2. Untuk menguji kelayakan produk buku pedoman *sport tourism* yang memadukan pencak silat dan wisata
3. Untuk menguji keefektifan buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah berupa buku panduan yang berisikan tentang *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat. Spesifikasi produk buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat berisikan pendahuluan, inti dan penutup, adalah sebagai berikut:

1. Tujuan *sport tourism* dan analisis potensi
2. Manajemen pengelolaan
3. Analisis potensi dan pengembangan olahraga pencak silat
4. Pengembangan model pencak silat
5. Penutup

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, berikut beberapa manfaat dari pengembangan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat:

1. Manfaat secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai ilmu pengetahuan dan dapat memberikan sistensis tentang pentingnya manfaat olahraga pariwisata.
 - b. Secara teoritis temuan penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya di bidang olahraga pariwisata.
2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi Dinas Pariwisata, sebagai acuan dalam pengembangan potensi pariwisata.
 - b. Bagi masyarakat dan pelatih olahraga pencak silat, dapat memberikan wawasan pentingnya pemberdayaan sumber daya alam menjadi *sport tourism* terhadap pertumbuhan ekonomi.
 - c. Hasil temuan ini di harapkan dapat membantu tourtrafel dalam memberikan paket yang di tawarkan ke pengunjung.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan kajian teori maupun hasil dari penelitian yang relevan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat dapat dihasilkan validasi isi yang tinggi dengan langkah sebagai berikut: analisis komprehensif studi literatur, kemudian dievaluasi ahli, dan analisis menggunakan rumus Aiken dari peringkat ahli. Uji kelayakan buku pedoman sport tourism berbasis pencak silat di tawarkan kepada para wisatawan di tempat wisata. Buku pedoman sport tourism berbasis pencak silat di berikan kepada tour trafel digunakan untuk menguji efektivitas.

2. Keterbatasan pengembangan

Jumlah sampel uji coba yang mungkin lebih sedikit adalah letak kendala penelitian pengembangan ini. mungkin sebagai akibat dari epidemi COVID-19 yang terjadi pada saat pelaksanaan eksperimen

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Potensi

Potensi adalah suatu kekuatan atau kemampuan yang mempunyai potensi untuk dikembangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Ada potensi pariwisata untuk tumbuh menjadi tujuan wisata. maka harus diarahkan oleh apa yang diinginkan wisatawan untuk menemukan potensi wisata di suatu tempat.

Potensi merupakan sesuatu yang perlu diperhitungkan dan ditelaah lebih dalam guna mengoptimalkan segala manfaat dan potensi yang dapat dikembangkan. Tentu saja, semua itu tidak dapat dianggap terlepas dari peran yang dimainkan oleh semua pihak terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung. Potensi suatu daerah dan pariwisata merupakan dua faktor yang berkaitan erat dan dapat bersinergi untuk memajukan pertumbuhan ekonomi di daerah tersebut.

UU No. 10 Tahun 2009 menyatakan bahwa pariwisata merupakan komponen penting dalam pembangunan nasional yang dilaksanakan secara metodis, terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai religi, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian lingkungan. dan berkualitas, serta kepentingan nasional. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa potensi pariwisata merupakan suatu objek yang mempunyai kekuatan untuk dikembangkan dan dapat memberikan timbal balik yang positif terhadap wisata.

Menurut Nawangsari (2018:32), potensi wisata adalah kumpulan sumber daya yang dimiliki oleh suatu wilayah atau lokasi dan dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata dengan tetap mempertimbangkan faktor-faktor lain. Destinasi wisata itu sendiri memiliki potensi wisata, yaitu sesuatu yang menarik pengunjung dan dimiliki oleh suatu wisata. Potensi wisata juga meliputi segala sesuatu yang dimiliki, ada, dan menjadi daya tarik wisatawan ke daerah tersebut. Potensi yang dapat dimanfaatkan terdapat pada olah raga, flora dan fauna, keindahan alam, budaya nasional dan daerah, kesenian, dan lain-lain yang harus dilindungi.

2. Tourism

Pada abad ke-18 masyarakat mulai mengenal istilah dari *tourism* (pariwisata) dimana pada era revolusi industri di Inggris. Pariwisata adalah kegiatan wisata, aktivitas seseorang yang melakukan perubahan atau perpindahan dari tempat satu ke tempat yang lain dan di laksanakan sehari-hari penuh jauh dari tempat tinggal tanpa mendapatkan atau mengharapkan upah/gaji (Muljadi, 2012).

Tourism (pariwisata) adalah suatu perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain yang mana kegiatannya hanya bersifat sementara. Dalam kegiatan ini bisa dilakukan perorangan atau berkelompok, hal ini bertujuan untuk mencari keseimbangan atau keserasian, kepuasan hati dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial budaya, alam, dan ilmu (Khodyat dalam Kurniansah, 2014)

Pariwisata adalah sebuah kegiatan untuk melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, kepuasan, menikmati olahraga dan istirahat, menunaikan tugas dan lain-lain. Definisi yang luas pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain dan bersifat sementara yang dilakukan perorangan bahkan

kelompok, dilakukan untuk mencari keserasian atau keseimbangan dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam lingkungan sosial, budaya, alam dan ilmu. Perjalanan akan dianggap dengan perjalanan wisata apabila memenuhi 3 syarat, yaitu bersifat sementara, sukarela tidak ada paksaan, tidak bekerja dan mengharapkan menghasilkan upah (Spillane dalam Siallagan, 2015)

Berdasarkan UU Nomor 10 Tahun 2009 mengatur tentang pariwisata adalah berbagai jenis kegiatan wisata dan didukung dengan berbagai fasilitas serta layanan lainnya yang di suguhan oleh masyarakat, pengusaha dan pemerintah daerah. Sedangkan menurut Goeldner dan Ritchie (2017) pariwisata adalah aktivitas dan *outcomes* dalam bentuk hubungan dan interaksi antar pengunjung, penyedia tempat wisata, pemerintah dan lingkungan sekitarnya yang terlibat secara langsung untuk menarik minat pengunjung.

Menurut UU RI No 10 (2009) tentang kepariwisataan menjelaskan bahwa kepariwisataan adalah kegiatan yang saling berkaitan dengan pariwisata, bersifat multidimensi serta multi disiplin yang muncul karena kebutuhan setiap orang dan negara. Kemudian interaksi antar pengunjung dengan masyarakat lokal, sesama dengan pengunjung, pemerintah daerah dan pengusaha. Tujuan kepariwisataan adalah untuk: a) meningkatkan pertumbuhan ekonomi, b) menghapus kemiskinan, c) meingkatkan kesejahteraan masyarakat, d) menghilangkan pengangguran masyarakat sekitar wisata, e) melestarikan sumber daya alam dan lingkungan, f) memajukan kebudayaan, g) mengangkat nama bangsa, h) memupuk rasa cinta tanah air, i) mempererat persahabatan antar bangsa

Untuk waktu yang lama mungkin berwisata akan menjadi kepentingan dalam kehidupan manusia. Wisatawan akan berkunjung setelah melakukan rutinitas yang membosankan dalam bekerja di ruangan atau kantor. Pada umumnya sebagian masyarakat menghabiskan waktu akhir pekan untuk melakukan sebuah perjalanan wisata secara pribadi bahkan berkelompok, dengan tujuan untuk menghilangkan penat yang menumpuk selama menjalani rutinitas setiap hari baik di wisata alam atau wisata perkotaan.

Pariwisata menjadi mega industry yang penting dalam pembangunan karena menunjang pendapatan asli daerah di luar dari industry migas, perkebunan dan hutan. Untuk saat ini banyak daerah yang berlomba-lomba mengembangkan destinasi wisata dengan kearifan lokal yang di miliki pada masing-masing daerah, sehingga banyak destinasi wisata yang bermunculan untuk menarik pengunjung. Dengan demikian masyarakat melakukan banyak inovasi produk lokal dan jasa yang akan meningkatkan penjualan di sekitar wisata. Dampak yang akan di rasakan adanya pembangunan pariwisata adalah pengusaha akomodasi, rumah makan, jasa-jasa seperti penyewaan peralatan olahraga air, penyewaan peralatan mendaki gunung, mobil, *massage*, *souvenir*, pendapatan daerah setempat, dengan adanya pungutan pajak dari retribusi akan meningkatkan kas daerah (A. Hari Karyono, 1997: 10 dalam Murdiastuti, Anastasia, Rohman, 2014: 40-41).

Dalam penyelenggaraan industri pariwisata hal yang perlu di perhatikan adalah sarana dan prasarana karena akan menjadi pemikat pengunjung untuk berwisata. Menurut (Bagyono 2005: 21) yang termasuk sarana pariwisata adalah pemandu perjalanan, transportasi atau tourtrafel, hotel. Jenis fasilitas lainnya seperti kafe,

restaurant, karting, daya tarik wisata, toko oleh-oleh dan pusat kerajinan. Keberadaan sarana dan prasarana menjadi sebuah kebutuhan yang penting dalam memberikan pelayanan yang berkualitas kepada pengunjung yang datang ke suatu tempat wisata.

Potensi sumber daya alam dan budaya untuk pariwisata yang di miliki oleh Indonesia sangat luar biasa, akan tetapi infrastruktur dan sumber daya insani untuk pengembangan masih tergolong kurang baik. Dampak yang ditimbulkan dari kegiatan masyarakat dan pengunjung terhadap sumberdaya alam dan budaya yang utama adalah lingkungan alam budaya. *World Economic Forum (WEF) Travel and Tourism Competitiveness Index (2017)* melakukan penilaian, kelemahan utama Indonesia di sektor pariwisata adalah a) kebijakan dan peraturan, b) pariwisata berkelanjutan, c) keselamatan dan keamanan, d) kesehatan, e) teknologi informasi dan komunikasi (Murdiastuti et al., 2014: 6).

Pengembangan pariwisata di manfaatkan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan. Peran pariwisata dalam pengembangan beriringan dengan 3 hal, yaitu: ekonomis (sumber devisa, pajak), kebudayaan (memperkenalkan budaya yang ada kepada wisatawan asing), sosial (penciptaan lapangan kerja) (Murdiastuti et al., 2014: 2). Pengembangan wisata di harapkan selalu mengamati dari segi kualitas daya tarik destinasi wisata, banyak penelitian yang sudah membuktikan penyebab menurunnya minat pengunjung untuk berwisata adalah menurunnya daya tarik wisata yang di sebabkan menurunnya kualitas layanan dan infrastruktur (Wiradipoetra & Brahmanto, 2016). Dalam proses pembembangan pariwisata tentunya tidak luput

dari banyaknya manfaat dan kerugian, jika dalam proses pengembangan bisa memaksimalkan manfaat dan menekan kerugian yang akan terjadi maka akan memberikan dampak pada kesejahteraan. Oleh karena itu pihak yang terkait dengan pengembangan wisata harus pandai dalam melakukan spekulasi.

Perkembangan pariwisata selalu berjalan mengikuti perkembangan jaman, dengan seiring perkembangan jaman pemerintah, pelaku usaha pariwisata, masyarakat mampu untuk memberikan kesan yang berbeda di setiap wisata agar pengunjung yang akan melakukan perjalanan ke lokasi wisata selalu mempunyai alasan untuk menikmati fasilitas yang disediakan. Kemudian wilayah perkotaan diharapkan memiliki sumber daya manusia yang memiliki pemikiran kritis agar bisa mengembangkan wisata di tengah perkotaan, namun tetap memiliki nilai ekonomi yang mampu mendongkrak kesejahteraan. Oleh karena itu perlunya mendapat bekal seperti kajian akademisi multi disiplinairitas pariwisata dalam melaksanakan pengembangan wisata.

Dapat di simpulkan bahwa para pengusaha pariwisata dan masyarakat menyediakan seluruh fasilitas yang bisa di jadikan kegiatan untuk pengunjung berwisata. Sarana prasarana menjadi faktor penting dalam penunjang pariwisata, jika sarana prasarana dalam kondisi baik dan bisa mendukung dari setiap kegiatan maka tidak menutup kemungkinan dampak yang akan didapatkan adalah penilaian baik dari pengunjung. Banyaknya pengunjung yang datang untuk berkunjung ke suatu tempat wisata akan memeberikan lapangan pekerjaan dan menekan tingkat kemiskinan untuk masyarakat sekitar seperti berdagang makanan atau souvenir, parkir dan penjaga toilet dan masih banyak lagi.

3. *Event Tourism*

a. *Pengertian Event Tourism*

Para ahli telah mengembangkan definisi dari *event tourism*. Allen, O'Toole, McDonnell dan Harris (2012) mendefinisikan *special events* sebagai “*Special events has been coined to describe specific rituals, presentations, performances or celebrations that are consciously planned and created to mark special occasions or to achieve particular social, cultural or corporate goals and objectives.*” Contoh seperti hari nasional dan perayaan, acara kebangsaan penting, peragaan khusus kultural, olahraga besar, dan lain-lain. Kesimpulan dari definisi diatas bahwa *sport tourism* merupakan bagian penting dalam *special event*. Menurut Getz (2014), definisi dari *event tourism* adalah sebuah segmen pasar yang terdiri dari orang yang sedang berkunjung ke suatu *event* atau yang dapat dimotivasi untuk melakukan perjalanan untuk menonton *event* dengan waktu jauh dari rumah. Dilihat dari perspektif industri pariwisata, *event* dianggap sebagai salah satu atraksi, animator, katalis, tempat untuk pameran dan tempat untuk membangun *image*. (Gatz 2017) memaparkan bahwa *event tourism* dianggap dua ilmu yang berbeda yaitu ilmu tentang manajemen pariwisata dan ilmu manajemen *event*. *Event tourism* menjadi salah satu alat untuk memasarkan atau mengembangkan destinasi dengan mengadakan *event* di tempat tersebut.

b. *Perkembangan Event Tourism*

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Getz (2014), perkembangan awal *event tourism* pada tahun 1970-an *event* belum dianggap menjadi sebuah atraksi di dalam sistem *tourism*. Pada masa itu *event* tidak dianggap sebagai pembelajaran yang berbeda dari *leisure*, *tourism* dan *recreation*. Hingga pada tahun 1974 adanya kemajuan dimana Della *et al* mengeluarkan artikel dengan membahas tentang *hallmark event* dapat melawan permintaan pariwisata yang bersifat *muZachn*.

Pada tahun 1980 perkembangan *event tourism* meluas secara pesat. Setelah itu banyak jurnal yang membahas tentang *event tourism* serta berbagai dampak yang ditimbulkan setelah adanya jurnal yang meluas. Setelah meluas berbagai jurnal yang sudah ada mulai membandingkan satu *event* dengan yang lainnya. Contoh jurnal analisis jumlah pengunjung dan dampak ekonomi yang ditimbulkan dari beberapa festival di Kanada oleh *Coopers* dan *Lybrand Consulting Group* pada tahun 1989. Pada tahun 1985, konvensi TRRA (*Travel and Tourism Research Association & Canada Chapter*) Canada Chapter memiliki tema “*International Events: The Real Tourism Impact*”. Hal ini menjadi bukti bahwa *event tourism* adalah studi yang diakui dan perlu untuk diteliti lebih lanjut. Tidak hanya di Kanada namun di negara berkembang seperti Australia merupakan salah satu yang terlibat dan memberikan pengaruh terhadap *event tourism*. *Adelaide Grand Prix* ciptaan dari Burns, Hatch & Mules 1986, penelitian ini sangat berpengaruh dalam dunia pariwisata.

Kemudian pada tahun 1990 *event tourism* mulai dikenali dan banyak diteliti secara akademis. Banyaknya buku yang diterbitkan menjadikan bukti bahwa *event tourism* sudah diteliti banyak pakar peneliti, seperti buku Goldblatt “*Special event:*

the art and science of celebration”, “*Festivals, special event and tourism*” yang diterbitkan oleh Getz pada tahun 1991 dan “*hallmark tourist event*” oleh C.M Hall pada 1992. Pada era ini *event management* sudah dilegalkan untuk studi dan telah didaftarkan secara formal dalam dunia pendidikan. Jurnal *Festival Management* dan *Event Tourism* pada tahun 1993 menjadi pendukung penting dalam dunia pendidikan. Jurnal yang telah diterbitkan memberikan kontribusi penting dalam penelitian dan teori *event tourism*. Pada awal tahun 2000-an di Australia sempat digalangan dana secara besar besaran untuk menyongsong pagelaran Sydney 2000 *Summer Olympic Games*. Dengan proyek yang berhasil digelar memberikan dampak yang baik bagi peneliti dan menghasilkan penelitian-penelitian dalam satu dekade terakhir.

Dimasa yang sekarang ini penelitian tentang *event tourism* telah berkembang dengan pesat. Hal ini dibuktikan dengan adanya program yang disuguhkan pada universitas di dunia seperti spesialis untuk *event* manajemen festival dan konvensi. Konferensi penelitian secara regular sudah di gelar di Australia dan Inggris untuk akademik dan praktisi secara regular (Getz, 2017)

4. Olahraga

Secara umum olahraga merupakan aktivitas fisik maupun psikis setiap orang untuk menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani yang melibatkan gerakan tubuh yang berulang-ulang. Sedangkan untuk kebugaran jasmani adalah kemampuan setiap orang untuk bisa menghadapi atau melakukan kegiatan fisik tanpa merasakan kelelahan (Suleyman Yildiz, 2012: 689). Sedangkan menurut *International Council of Sport and Physical Education (ICSPE)*, olahraga adalah

aktivitas jasmani yang melibatkan penentangan terhadap diri sendiri, orang lain atau dengan faktor lain dan bersifat permainan.

Untuk saat ini problem pada setiap individu adalah kesehatan yang mana sedang mengalami peningkatan karena kurangnya berolahraga dan aktivitas fisik. Jessica Dolland mengatakan *“Sport is an excellent stress reliever. Exercise can distract the mind from concern with the way the body to relieve muscle tension.”* Artinya, olahraga merupakan pereda stress yang baik, olahraga dapat meredakan pikiran dari kekhawatiran dengan cara merilekskan otot tubuh. Banyaknya tekanan dalam bekerja akan memberikan dampak yang kurang baik untuk tubuh. Oleh karena itu olahraga bisa menjadi solusi untuk meredakan stress yang disebabkan selama bekerja. Dengan berolahraga akan membantu individu menjaga fisik dan mental mereka dan akan memberikan efek kesenangan atau kepuasan karena menjadi sebuah hiburan.

Gaya hidup atau trend yang di jalani dari sebagian masyarakat saat ini adalah olahraga, bahkan olahraga menjadi kebutuhan mendasar dalam hidup. Olahraga pada dasarnya adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kemampuan gerak, serta yang tidak kalah pentingnya untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidup. Hal ini sudah diatur dalam UU Sistem Keolahragaan Nasional Nomor 3 Tahun 2005, “olahraga adalah seluruh jenis kegiatan sistematis untuk mendorong, membina, mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial”.

Secara ringkas kegiatan olahraga bisa dilakukan oleh setiap orang, kapanpun, dimanapun, tanpa membedakan *gender*, suku, ras dan lain-lain. olahraga harus di

sesuaikan dengan kondisi karakteristik seseorang, masyarakat dan lingkungan. Partisipasi dari masyarakat dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: tingkat partisipasi masyarakat dalam berolahraga, tujuan dan keinginan melakukan olahraga, karakteristik olahraga, frekuensi dan intensitas dalam menjalankan olahraga.

Berdasarkan dari pemaparan para ahli di atas, dapat di simpulkan bahwa kegiatan olahraga merupakan unsur-unsur fisik dan permainan yang berkaitan dengan interaksi lingkungan yang ada atau unsur alam terbuka bagi seluruh masyarakat sesuai dengan keinginan dan kemampuan masing-masing individu. Setiap kegiatan olahraga akan berbeda makna yang mana tergantung dari bagaimana setiap orang menguraikannya, karena semakin berkembangnya olahraga saat ini menjadikan definisi olahraga beragam yang disebabkan oleh karakteristik olahraga itu sendiri, semakin hari akan lebih kompleks dari segi jenis kegiatannya dan penekanan motif yang ingin dicapai atau lingkungan sosial budaya pada tempat pelaksanaannya.

5. Olahraga pencak silat

Pencak silat merupakan sarana dan materi pendidikan untuk manusia yang mampu melaksanakan tindakan yang bermanfaat. Untuk menjaga keamanan dan kesejahteraan diri sendiri maupun untuk bersama. Pencak silat merupakan metode perkelahian efektif, jika setiap orang yang menguasai metode dengan benar maka akan dapat mengalahkan lawannya dengan mudah (Agung Nugroho, 2013: 17).

Sebelum kata pencak silat di kukuhkan sebagai istilah nasional, sampai sekarang istilah dari pencak silat masih memiliki perdebatan di beberapa kelompok

atau minoritas di kalangan pendekar yang mengartikan istilah atau kata pencak silat berasal dari dua kata. Istilah itu pun berbeda masing-masingnya.

Menurut Purbo Tjaroko (2015: 45) dalam bukunya “Pencak Silat di teropong dari Sudut Kebangsaan Indonesia”, mengatakan bahwa kata pencak silat berasal dari kata cak (injak), lincak-lincak (berulang-ulang), macak (merias diri), pencak bais (mengatur baris), pencak (memasang diri). Sedangkan kata silat berasal dari kata lat (pisah), welat (bamboo yang pindah dari batangnya), silat (memisahkan diri).

Pencak yaitu sebuah permainan atau suatu keahlian untuk mempertahankan diri dengan keahlian menangkis, mengelak, dsb (Hasan Alwi dkk, 2018: 1043). Kemudian istilah silat yaitu olahraga permainan dilakukan pada ketangkasan menyerang dan mempertahankan diri, dengan menggunakan senjata ataupun tidak (Hasan Alwi dkk, 2018: 1306). Jadi dapat disimpulkan bahwa olahraga pencak silat merupakan ketangkasan dalam membela diri dan seni bela diri khas asli Indonesia dengan ketangkasan dalam membela diri serta menyerang untuk melakukan kegiatan pertandingan atau perkelahian.

Penelitian Johansyah Lubis (2014) menyimpulkan bahwa pencak silat merupakan salah satu budaya asli Indonesia, para pendekar dan pakar silat meyakini bahwa masyarakat melayu menciptakan dan menggunakan ilmu bela diri sejak zaman pra sejarah. Pencak silat merupakan olahraga asli bangsa Indonesia warisan nenek moyang. Silat adalah sebuah gerak serang bela yang erat hubungannya dengan rohani.

Pada olahraga Pencak Silat memiliki beberapa teknik yang bisa untuk di pelajari. Untuk orang awam yang baru mengenal olahraga pencak silat mereka hanya mengetahui pencak silat itu memukul, menendang dan menjatuhkan lawan. Seiring dengan berkembangnya waktu dan zaman kini olahraga pencak silat bukan

hanya sekedar untuk menyehatkan badan. Untuk di masa yang sekarang pencak silat sudah menjadi olahraga pilihan dan bertujuan untuk prestasi yang sudah berkembang ke manca negara seperti Malaysia, Filipina, Thailand dan masih banyak lagi negara yang ikut melestarikan budaya asli Indonesia. Adapun beberapa teknik yang bisa di pelajari dan di pergunakan dalam pertandingan, yaitu:

a. Teknik kuda-kuda

Teknik yang harus di kuasai seblum melangkah ke tahap berikutnya adlah kuda-kuda. Teknik ini merupakan sikap menapakkan kedua kaki bertujuan untuk menjaga keseimbangan tubuh saat akan melakukan serangan atau pada saat bertahan. Teknik satu ini terbagi menjadi 3 bagian, yitu: 1) kuda-kuda depan, 2) kuda-kuda tengah, 3) kuda-kuda belakang.

b. Teknik sikap pasang

Untuk tingkatan teknik selanjutnya yang wajib di pahami oleh setiap orang yang ingin belajar pencak silat adalah sikap pasang. Sikap pasang merupakan kolaborasi antara kuda-kuda dengan sikap pasang yang mana bersifat fleksibel sesuai dengan situasi yang di lakukan.

c. Teknik pukulan

Teknik ini merupakan gerakan lanjutan setelah sikap pasang dan kuda-kuda. Yang mana sikap ini bisa di gunakan pada saat bertahan dan menyerang ketika berada pada posisi berhadapan. Dalam teknik pukulan pada olahraga pencak silat antara lain adalah pukulan lurus, tegak, bandul dan melingkar

d. Teknik tendangan

Teknik satu ini merupakan gerakan lanjutan dari sikap pasang dan kuda-kuda. Secara sederhana teknik tendangan pada olahraga pencak silat yaitu gerakan mengangkat kaki setinggi pingul dan melakukan impek pada lawan/sasaran. Adapun beberapa teknik tendangan antara lain, yaitu: tendangan A adalah tendangan lurus dari bawah kedepan, tendangan C adalah tendangan yang arah lintasannya dari samping, tendangan T adalah tendangan yang perkenaannya berada pada ujung kaki atau pisau kaki dan yang terakhir adalah tendangan melingkar yang jarang di kuasai oleh orang yang baru ingin belajar pencak silat.

e. Teknik jatuhan

Untuk teknik yang terakhir ini merupakan akhiran dari serangkaian gerakan atau serangan pada saat bertanding. Pada teknik ini seseorang yang saling berhadapan salah satu dari mereka harus ada yang menendang dan satunya lagi menangkap kaki si penendang agar mudah untuk di jatuhkan. Adapun jenis teknik jatuhan pada olahraga pencak silat yaitu bantingan depan, belakang, samping, guntingan, sapuan dan gaitan.

6. Olahraga Rekreasi

Berdasarkan dari UU Nomor 3 tahun 2005 pasal 1 ayat 12 tentang sistem keolahragaan Nasional secara konsep dan arti dari olahraga adalah kegiatan olahraga yang dilakukan oleh perorangan, kelompok, dan masyarakat dengan tujuan berolahraga untuk memperoleh kebugaran jasmani, kesehatan, kepuasan, mempererat hubungan sosial, melestarikan dan menjunjung tinggi nilai budaya daerah atau nasional. Dalam bukunya *Recreation Sport Programming*, Richard (2013) mencatat bahwa olahraga rekreasi meliputi latihan fisik, aktivitas waktu

luang, olahraga rekreasi, dan olahraga intramural. Selain itu, olahraga rekreasi diklaim memiliki empat komponen utama: kesehatan, waktu luang, rekreasi, dan olahraga. Olahraga rekreasi, kadang-kadang dikenal sebagai olahraga untuk semua, dimainkan dalam berbagai pengaturan terutama untuk hiburan dan kesenangan selama waktu senggang. Semboyan "memasyarakatkan olahraga dan membina masyarakat" telah digunakan di Indonesia untuk mempromosikan olahraga ini untuk semua sejak tahun 1980-an, dan pada saat itu, Presiden Indonesia menjalani tes kebugaran fisik sebagai bagian dari kampanye.

Seperti yang dapat dilihat dari penjelasan di atas, olahraga rekreasi dapat dimainkan oleh siapa saja, kapan saja, di mana saja, dan dengan aktivitas apa pun. Faktor usia, jenis kelamin, dan kondisi fisik bukanlah halangan untuk berpartisipasi dalam olahraga rekreasi. Olahraga untuk rekreasi dapat dimainkan baik di dalam maupun di luar ruangan, tanpa batasan waktu. Meskipun ada banyak cara untuk menyelesaikan tugas. Karena tujuan utama dari olahraga rekreasi adalah untuk menciptakan dan mengembangkan kebugaran fisik, siapa pun dapat berpartisipasi di dalamnya tanpa kualifikasi tambahan. berbeda dengan olahraga kompetitif dan pendidikan. Olahraga untuk pendidikan sangat terikat dengan satuan pendidikan; misalnya, ada siswa dan pendidik yang fokus untuk menjadi terampil, pintar, dan bermoral. Keberhasilan olahraga berkorelasi erat dengan tujuan utama olahraga untuk menang. Ada beberapa ide dan interpretasi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga pertunjukan tergantung pada tujuan utamanya.

Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI = Indonesia Sport for All Federation) adalah organisasi olahraga olimpiade saat ini di Indonesia,

dan telah bergabung dengan TAFISA (Asosiasi Olahraga Internasional untuk Semua) (<http://www.formi.or.id>). Tergantung pada tujuannya, ada aktivitas yang dapat kegiatan rekreasi olahraga, termasuk olahraga, dilakukan, dan olahraga tradisional. Misalnya, berjalan-jalan, jogging, atau bersepeda di pagi hari sebelum berangkat kerja. bermain bulu tangkis, tenis, futsal, dll saat pulang kerja di sore hari atau bahkan di malam hari. Anda dapat melakukan latihan ini sendiri atau bersama dengan teman akan menimbulkan kebahagiaan dan kegembiraan. Ini adalah kegiatan rekreasi yang dipraktekkan. Dengan mengingat prinsip panduan sederhana, terjangkau, dan menarik manfaat dan kuantitas. Olahraga yang ditekuni dalam upaya mengembangkan dan membentuk masyarakat harus menjadi pertimbangan jika kegiatan olahraga yang dipilih melibatkan olahraga rekreasi. kondisi fisik (bukan olahraga elit dengan tujuan menang atau juara) dan secara bersamaan untuk mengalami kesenangan sebelum, selama, dan sesudah aktivitas. Penggunaan olahraga atau aktivitas fisik untuk rekreasi memungkinkan pelaku untuk menjadi bugar, menjadi lebih sehat, dan menikmati diri mereka sendiri sambil "menciptakan sesuatu yang baru (dari rutinitas pekerjaan) dan juga memberi energi pada semangat hidup baru" (Hayden Ramsay dalam bukunya *Reclaiming leisure: art, olahraga dan filsafat*). Orang yang bugar, puas, dan bersemangat diharapkan menjadi karyawan dan pekerja yang efektif sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan kehidupan keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Tujuan dasar dari olahraga rekreasi, terlepas dari aktivitasnya, adalah untuk membangun dan meningkatkan kebugaran fisik. mengutip penegasan (Corbin et al 2008) bahwa kebugaran jasmani adalah kemampuan tubuh untuk melaksanakan

tugasnya secara efektif dan efisien dalam bukunya *Concepts of Physical Fitness: Active Lifestyles for Wellness*. Kemampuan untuk bekerja secara efisien, menikmati waktu luang, menghindari penyakit yang tidak banyak bergerak, dan terus melakukan aktivitas bahkan dalam situasi darurat, semuanya terkait dengan tingkat kebugaran fisik seseorang. Masing-masing dari enam komponen yang terkait dengan keterampilan dan lima komponen yang terkait dengan kesehatan dalam contoh ini menambah kualitas hidup secara keseluruhan. Komposisi tubuh, kebugaran jantung-paru, kelenturan, daya tahan otot, dan kekuatan adalah semua aspek kesehatan. Masing-masing elemen ini memiliki hubungan langsung dengan kesehatan secara keseluruhan dan menurunkan risiko penyakit menetap. Adapun keterampilan yang berkaitan dengan daya ledak, waktu tanggap, kecepatan, keseimbangan, koordinasi, ketangkasan, dan kelincahan. Karena komponen ini hadir pada kinerja tingkat tinggi dan diperlukan dalam olahraga dan jenis pekerjaan tertentu, diyakini terkait dengan bakat. Menerapkan prinsip FITT (frequency-intensity-time-type), seseorang harus berlatih di zona latihan aerobik jika ingin menjadi bugar secara fisik. Setidaknya tiga kali seminggu, Anda harus berolahraga pada tingkat 60 hingga 80% dari detak jantung maksimal Anda sambil mempertahankan keadaan gerak yang stabil selama setidaknya 30 menit.

Olahraga tradisional juga dapat dimainkan sebagai kegiatan rekreasi selain aktivitas fisik. Bermain olahraga tradisional berarti bahwa masyarakat mendukung pelestarian budaya daerah dan masyarakat pada saat yang sama. Festival kegiatan rekreasi ini dapat diadakan di semua tingkatan, dari lokal hingga nasional, sebagai Festival Olahraga Rekreasi Nasional (FORNAS). Olahraga rekreasi dengan

demikian mencoba melestarikan budaya daerah dan nasional, serta membangun dan meningkatkan ikatan dan kesenangan sosial. Mereka juga bertujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik. Akibatnya, kegembiraan dan keterlibatan masyarakat merupakan indikator kunci dari seberapa baik olahraga rekreasi (olahraga untuk semua orang) diselenggarakan.

Harus dikelola secara efektif agar gerakan mempopulerkan olahraga dan menumbuhkan masyarakat menjadi budaya. Pemerintah Indonesia merasa perlu untuk menciptakan ladang yang merawatnya sebagai hasilnya. Ada kedeputian budaya olahraga di tingkat kementerian pemuda dan olahraga, dan dinas pemuda dan olahraga provinsi dan kabupaten/kota juga bertanggung jawab atas bidang kerja ini. Pemerintah harus menyediakan sarana dan prasarana olahraga bagi masyarakat, dari desa hingga kota, terutama di luar ruangan, seperti stadion, gedung/lapangan olahraga, dalam rangka menanamkan budaya olahraga dalam kehidupan masyarakat. yang dapat digunakan untuk sejumlah aktivitas fisik dan olahraga, serta berbagai fasilitas olahraga yang sulit tetapi mendebarkan. Tersedianya tenaga profesional olahraga yang dapat menasihati masyarakat tentang bagaimana melakukan kegiatan olahraga rekreasi dengan benar sesuai dengan kaidah-kaidah ilmiah untuk memperoleh hasil yang terbaik tidak kalah pentingnya. Selain itu, semua fasilitas olahraga rekreasi bertujuan untuk mendorong sebanyak mungkin keterlibatan masyarakat. Individu, keluarga, dan masyarakat diperkirakan membutuhkan aktivitas fisik. Idealnya, jiwa yang sehat akan menyertai tubuh yang sehat.

7. Olahraga Pariwisata

Menurut Gammon & Robinson dalam Lupikawaty (2013) wisata olahraga adalah individu atau grup yang berpartisipasi aktif maupun pasif dalam rekreasi olahraga dan kompetisi. Olahraga menjadi elemen pengalaman yang dapat dijadikan salah satu alasan untuk bepergian.

Menurut Undang-Undang No 3 tahun 2005, sistem keolahragaan nasional dalam Astuti (2016) olahraga rekreasi yang dilakukan oleh masyarakat dengan kesenangan dan keahlian yang dimiliki sesuai dengan kondisi nilai budaya masyarakat setempat dalam upaya meningkatkan kesehatan, kebugaran dan kesenangan.

Kemenpar RI (2016) mengatakan bahwa wisata olahraga disebut dengan wisata olahraga dan rekreasi. Perjalanan seseorang dalam mengunjungi tempat tertentu dengan kurun waktu hanya sementara yang didalamnya terbungkus dengan daya tarik wisata olahraga. Baik alam, budaya atau buatan, bertujuan untuk ikut berpartisipasi secara aktif maupun pasif guna untuk mencapai kesenangan/kepuasan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa wisata olahraga adalah suatu kegiatan olahraga yang bersifat aktif dan pasif dilakukan oleh seseorang atau bahkan kelompok bertujuan untuk mencapai kesenangan atau berolahraga.

Menurut UNWTO pada Kemenpar RI (2016), ruang lingkup wisata olahraga adalah

a. *Active Sport Tourism*

Tujuan utama dari perjalanan olahraga adalah untuk mendapatkan kesenangan. Dalam hal ini setiap orang harus menyertakan perjalanan atau berlibur di mana olahraga hanya bagian dari perjalanan.

b. *Passive Sport Tourism*

Wisatawan melakukan sebuah perjalanan hanya untuk menonton kegiatan olahraga seperti *world cup event, the olympic games, Asian games* dan lain-lain.

Menurut Ross pada Kemenpar RI (2013) sport tourism berkaitan dengan sebuah pengalaman perjalanan wisata dengan bertujuan aktivitas olahraga. Ada tiga jenis pariwisata olahraga, yaitu:

- a. *Sport Event Tourism* adalah peristiwa pagelaran olahraga besar seperti olimpiade, kejuaraan golf, piala dunia dan tenis baik dari turnamen tingkat sekolah dan yang lainnya.
- b. *Active Sport Event* seseorang yang melakukan suatu perjalanan untuk ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan olahraga atau kompetisi.
- c. *Nostalgia Sport Tourism* suatu perjalanan yang bersifat mendatangi atau menonton dimana tempat tersebut terdapat pagelaran *event* olahraga besar.

Menurut Kemenpar RI (2016) jenis daya tarik wisata di bagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. Wisata olahraga dan rekreasi berbasis alam

Wisata alam ini memanfaatkan lingkungan sumber daya alam yang sudah ada, kemudian dikelompokkan menjadi tiga seperti potensi dari keunikan dari lingkungan di wilayah perairan, darat dan udara.

b. Wisata olahraga dan rekreasi berbasis budaya

Wisata ini bersifat tidak menentu tergantung dari pihak penyelenggara, berupa sebuah aktivitas olahraga tradisi masyarakat setempat yang khas dan dilaksanakan pada bangunan/tempat yang memiliki nilai budaya.

c. Wisata olahraga dan rekreasi berbasis buatan manusia

Wisata ini di gelar sebagai hari peringatan peristiwa olahraga akbar dengan mencetak para atlet yang bertanding. Contoh: kolam renang, stadion, venue, sirkuit, padang golf, yang bisa digunakan untuk melaksanakan olahraga prestasi internasional seperti *Sea Games*, *Olympiade*, kejuaraan dunia (sepak bola) dan olahraga bulu tangkis dunia.

8. Perkembangan Olahraga Pariwisata

Menurut Ferdinandus (2014: 4) pengembangan pariwisata yaitu tindakan untuk memperbaiki dan mengembangkan lingkungan atau kawasan untuk menambah daya tarik wisata sehingga akan lebih baik kedepannya. Pengembangan pariwisata menurut Marpaung dalam Ferdinandus (2014) pengembangan pariwisata tidak terbatas dengan hanya membuat tempat dan pembuatan lingkungan semata. Rencana pengembangan seharusnya mencoba untuk merubah objek lingkungan wisata menjadi objek yang menarik sehingga dapat membuat wisatawan berdatangan. Menurut Kemenpar (2016) pada sebuah objek wisata olahraga harus memiliki empat komponen yang sama dengan pengembangan objek wisata pada

umumnya yaitu *attraction* (atraksi), *accessibilities* (aksesibilitas), *amenities* (amenitas atau fasilitas).

Menurut Damanik (2013: 27) unsur implementasi program yang akan direncanakan mulai dari pengembangan atraksi, amenitas, aksesibilitas, pengembangan sumber daya manusia, pengembangan kelembagaan hingga kegiatan promosi dan pemasaran. Kegiatan tersebut bisa diuraikan secara singkat, yaitu:

- a. Pengembangan atraksi, aksesibilitas dan amenitas secara fisik, berkaitan langsung dengan aktivitas wisatawan. Rencana pengembangan atraksi dilakukan dengan bentuk pengadaan atau perluasan fasilitas pariwisata misalnya perluasan rest area dan pengembangan amenitas bias berupa penyediaan *tourism information center (TIC)* dan sebagainya.
- b. Pengembangan sumber daya manusia. Kegiatan ini penting dilakukan karena hasilnya akan menjamin baik buruknya dalam mutu layanan wisata. Profesionalisme menjadi kata kunci yang dapat dihasilkan dari seluruh kegiatan pengembangan sumber daya manusia. Penguatan kapasitas kelembagaan pariwisata. Manajemen destinasi mengkhususkan suatu struktur organisasi yang kuat dibuktikan dengan otoritas dan mekanisme pekerja yang tegas, dukungan dari sumberdaya (ketrampilan dan keahlian, dana dan jejaring) serta pengakuan dari public.

Dari pengertian diatas, pengembangan objek wisata bias dilakukan dengan meningkatkan empat komponen utama pada suatu objek wisata yaitu peningkatan atraksi, amenitas, aksesibilitas dan lembaga pendukung. Dengan adanya beberapa

elemen komponen di suatu objek wisata bias mendorong objek wisata lebih menarik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis studi literatur juga perlu untuk dilakukan, untuk mempelajari dan memperoleh informasi dari penelitian terdahulu yang relevan dengan judul tesis yaitu tentang pengembangan *Sport Tourism*.

Berikut tabel penelitian terdahulu yang terdapat pada table di bawah ini:

Tabel 3. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Obyek yang diteliti	Teknik Analisis	Hasil
1.	Marceilla Hidayat (2011)	Strategi perencanaan dan pengembangan objek wisata (studi kasus pantai pangandaran kabupaten ciamis Jawa Barat)	pantai pangandaran kabupaten ciamis Jawa Barat	survey	<ul style="list-style-type: none"> a. Pantai Pangandaran sedang mendekati masa stagnasi dalam siklus hidup suatu objek wisata, dimana fase stagnasi ini harus diperbaiki agar tidak cepat runtuh pada fase penurunan. b. Dalam hal kerusakan infrastruktur, hiruk pikuk pantai sangat kompleks (penurunan),
2.	Alfriani Maria Ferdina ndus (2014)	Studi Pengembangan Wisata Bahari Untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Pantai Natsepa Kota Ambon Provinsi Maluku	Wisata Bahari di Pantai Natsepa	Analisis SWOT	<ul style="list-style-type: none"> a. General Strategy (visi) Menjaga fisik pantai atau keindahan alam pantai sebagai potensi yang kuat dalam daya tarik wisata bahari. sehingga dengan menjaga kelestarian pantai maka dapat berpengaruh terhadap SDM masyarakat lokal dalam peluang tenaga kerja lokal. b. Operasional Strategi (misi) menjaga kelestarian pantai

					(keindahan alam) sebagai potensi yang besar dalam menunjang wisata bahari sehingga kedepannya daya kunjung wisatawan yang datang ke daya tarik wisata tersebut mempunyai kegiatan atraksi pantai yang baru. Kemudian memberikan arahan kepada masyarakat lokal agar dapat memanfaatkan potensi yg ada supaya dapat dijadikan sebagai tenaga kerja local
3.	Darken Tabuni (2015)	Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Danau Linouw Di Kota Tomohon Provinsi Sulawesi Utara	Danau Linouw	Analisis SWOT	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar dengan melakukan penghijauan bersama masyarakat, pemerintah dan pihak swasta. b. Meningkatkan fasilitas pendukung dengan pihak pemerintah dan swasta. c. Meningkatkan informasi tentang jangkauan dan jarak tempuh melalui teknologi yang ada dan melalui perbincangan positif dari wisatawan ke orang lain. d. Megembangkan atraksi wisata di sektor pariwisata dan melakukan promosi yang berkesinambungan melalui teknologi yang ada. e. Memaksimalkan toko souvenir melalui masyarakat sekitar untuk meningkatkan pendapatan.

4.	Nurdin Natan (2016)	Prospek Pariwisata Morotai	Pulau Murotai	deskriptif kualitatif dengan metode mengumpulkan data, memilah data, mempelajari data, mendeskripsikan data dan membuat analisis akhir	<ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki banyak potensi sumber daya alam pariwisata yang terdapat di pulau murotai b. Untuk mengembangkan destinasi wisata harus bekerja sama dengan masyarakat
5.	Tri Wahyuni Sukei et.al (2018)	Wisata Outbond di Gunung Gentong Gedangsari Gunungkidul	Gedangsari Gunungkidul	Analisis SWOT	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjaga dan melestarikan budaya dan wisata alam yang sudah ada dan dikembangkan b. Mengembangkan atraksi di sekitar wisata dan melakukan promosi yang bersangkutan dengan alam c. Memberikan lapangan pekerjaan bagi masyarakat di sekitar wisata alam yang sudah ada

6.	Inda priyasa (2019)	Pengembangan potensi gunung penenjoan sebagai wisata alam di Desa Panulisan Barat Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap	Gunung Panenjoan	Metode Deskriptif Kuantitatif	<p>1. Unsur pendorong dan penghambat tumbuhnya potensi Gunung Panenjoan sebagai daya tarik wisata alam di Desa Panulisan Barat Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap</p> <p>a. Variabel yang Mendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pemandangan dari alam 2) Udara bersih 3. Lokasi perkemahan <p>b. Faktor penghambat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Infrastruktur dan fasilitas yang buruk 2) Aksesibilitas yang tidak memadai 3) Kurangnya Promosi 4). Tidak ada toko souvenir <p>2. Tindakan yang dapat dilakukan di Desa Panulisan Barat Kecamatan Dayeuhluhur Kabupaten Cilacap untuk memaksimalkan potensi Gunung Panenjoan Fasilitas infrastruktur lengkap; peningkatan aksesibilitas; promosi; penambahan toko hadiah; dan pemasangan wahana permainan seperti flying fox.</p>
----	---------------------	---	------------------	-------------------------------	--

Pada tabel 3. adalah bermacam-macam dari beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian saat ini, meskipun ada perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena memiliki sifat yang unik dan berkonsentrasi pada isu-isu tertentu. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada tindakan yang harus

diambil untuk mengubah subjek studi menjadi tujuan wisata yang berkelanjutan, mengingat subjek studi yang ada saat ini belum dikenal.

C. Kerangka Berpikir

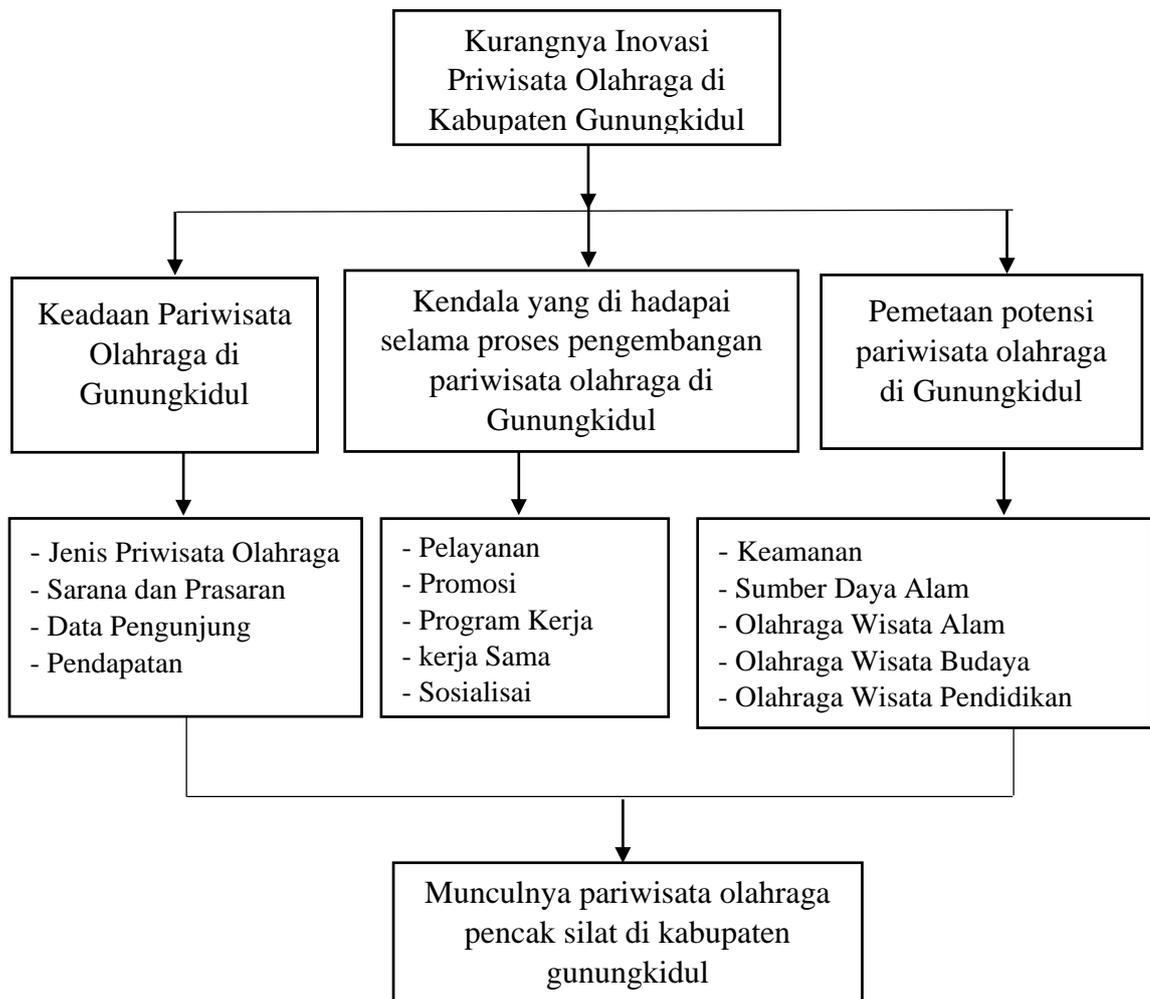
Pengertian olahraga dalam Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2005 pasal 17 tentang sistem olahraga disebutkan meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi. Olahraga yang dimainkan untuk kesehatan, kebugaran, dan kesenangan disebut sebagai olahraga rekreasi karena dilakukan oleh anggota masyarakat yang memiliki minat dan keterampilan yang berkembang sesuai dengan kondisi dan norma budaya daerah tersebut. Melalui event olahraga, bisnis *sport tourism* akan menarik pengunjung yang datang untuk menonton bahkan ikut serta dalam berbagai olahraga yang ditawarkan.

Penting untuk lebih memahami dan melakukan penelitian tentang bagaimana mengelola sumber daya alam menjadi bisnis pariwisata yang memiliki nilai ekonomi sebelum mengkaji potensi sumber daya alam suatu daerah untuk menjadi industri yang bernilai ekonomi. Fenomena yang sering kita jumpai adalah suatu daerah yang memiliki sumber daya alam yang melimpah namun belum sepenuhnya berkembang, sehingga perlu keterlibatan dari pemerintah, akademisi, dan organisasi lain yang terlibat dalam industri pariwisata untuk secara kolaboratif mengidentifikasi jawaban atas isu-isu terkini. Menurut UU No. 10 (2009), setiap orang, termasuk pemerintah federal, pemerintah daerah, setiap orang, masyarakat, pemilik bisnis perjalanan, dan wisatawan, bertanggung jawab atas promosi pariwisata olahraga. Akibatnya, setiap orang yang terlibat dalam bisnis pariwisata bertanggung jawab atas setiap tantangan. Tantangan yang menghambat

pertumbuhan pariwisata di suatu daerah akan lebih mudah diatasi jika semua pemangku kepentingan bekerja sama dengan baik. Untuk mengidentifikasi masalah saat ini dan memberikan solusi, pemangku kepentingan pariwisata harus melakukan evaluasi. Para pelaku pariwisata harus terus berinovasi dalam pengelolaan sport tourism, dan mereka yang mengatur sektor tersebut harus mengetahui apa yang diminta wisatawan saat ini dari mereka serta kebutuhan dan keinginan mereka di masa depan.

Pentingnya memaksimalkan pemanfaatan sumber daya alam di sektor pariwisata olahraga tidak hanya memberikan manfaat ekonomi dalam jangka pendek tetapi terutama dalam jangka panjang bagi masyarakat dan harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Peningkatan PDB (Produk Domestik Bruto) akan menguntungkan semua industri, termasuk yang memproduksi barang dan menyediakan jasa, yang akan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Pendapatan Asli Daerah (PAD) suatu daerah yang berdampak pada kesehatan perekonomian suatu kabupaten bahkan negara akan dipengaruhi oleh tingginya jumlah pengunjung.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian
(sumber: Ilustrasi Peneliti: 2022)

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, dan didasarkan pada berbagai makalah teoritis yang telah disebutkan di atas:

1. Bagaimanakah pembuatan panduan *sport tourism* berbasis olahraga pariwisata pencak silat
2. Bagaimanakah kelayakan produk buku panduan *sport tourism* yang memadukan pencak silat dan wisata.

3. Bagaimanakah keefektifitasan buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan buku pedoman *sport tourism* berbasis pencak silat merupakan model *Research and Development* atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Model penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menciptakan barang tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. Melalui proses pengembangan, model penelitian dan pengembangan berupaya menciptakan barang baru (Sugiyono, 2017). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model penelitian dan pengembangan ini merupakan suatu proses atau tahapan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pengujian lapangan kemudian dilakukan, ditinjau, dan diperbaiki untuk memenuhi persyaratan efektivitas dan efektivitas produk (Endang Mulyatiningsih, 2015).

Model prosedur penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall diterapkan dalam penelitian pengembangan ini (1983). Model ini digunakan karena dianggap tepat untuk mencapai tujuan pengembangan, yang meliputi menghasilkan suatu produk, mengevaluasi kelayakannya, dan mengevaluasi keefektifan hasil akhirnya, di mana prosedur khusus harus diikuti untuk memproduksi barang-barang tertentu untuk memenuhi tujuan ini. Model prosedural Borg and Gall adalah panduan langkah demi langkah yang menjelaskan cara membuat produk.

Kesepuluh langkah pengembangan Borg and Gall tersebut dapat dibagi menjadi beberapa langkah dan tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tanpa kehilangan maknanya, sesuai dengan berbagai kajian pengembangan yang telah diperoleh secara efektif (Emzir 2008; Puslitjaknov, 2008).

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai "suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, menguji lapangan produk dalam setting di mana pada akhirnya akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian lapangan" menurut Borg & Gall (1983). Menurut definisi ini, penelitian pengembangan adalah prosedur yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi barang. Prosesnya melibatkan peninjauan temuan penelitian yang relevan dengan produk yang dirancang, pembuatan produk berdasarkan temuan, melakukan uji lapangan, dan membuat penyesuaian untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi selama fase uji coba lapangan.

Menurut Borg & Gall, proses pengembangan terdiri dari 10 langkah, antara lain (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk awal produk, (4) melakukan uji lapangan pendahuluan, (5) merevisi produk utama, (6) merevisi uji lapangan utama, (7) merevisi produk operasional, (8) merevisi uji lapangan operasional, (9) merevisi produk akhir, dan (10)

mensosialisasikan dan mengimplementasikan produk revisi. Ini adalah deskripsi individu dari sepuluh langkah tersebut:

1. studi pendahuluan dan pengumpulan informasi (Research and Information collection). Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang model/produk yang telah dibangun dan untuk menunjukkan potensi masalah yang mungkin muncul selama proses tersebut. Tinjauan literatur, pengamatan model yang ada, deteksi masalah pengembangan model/produk saat ini, analisis kebutuhan, dan studi kelayakan adalah bagian dari langkah pertama.
2. perencanaan penelitian (Planning). Perencanaan penelitian meliputi pengembangan sebagai berikut: (a) pembuatan tujuan penelitian; (b) proyeksi anggaran, tenaga kerja, dan waktu; dan (c) definisi kredensial peneliti dan cara keterlibatan dalam penelitian.
3. pengembangan model prototipe atau produk (Develop Preliminary form of Product). Langkah ini mencakup penentuan hal-hal berikut: (a) desain produk yang akan dikembangkan (desain hipotetis); (b) prasarana dan sarana penelitian yang diperlukan selama proses penelitian dan pengembangan; (c) tahapan pelaksanaan uji desain; dan (d) peran pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian.
4. Evaluasi ahli dan pelaksanaan uji lapangan pendahuluan (Preliminary Field Testing). Menurut ahli terkait, langkah ini meliputi uji lapangan awal terbatas yang meliputi unsur-unsur sebagai berikut: (a) uji lapangan awal model/desain produk; (b) terbatas dalam hal ruang lingkup desain dan pihak-pihak yang

terlibat; dan (c) uji lapangan awal diulang untuk menghasilkan desain yang dapat diterapkan baik dari segi metodologi maupun konten.

5. Review temuan uji lapangan pendahuluan/terbatas (Revisi Produk Utama). Berdasarkan uji lapangan kecil, model atau desain ditingkatkan pada langkah ini. Uji coba lapangan terbatas dilakukan sebelum dilakukan perubahan pada produk aslinya. Pendekatan yang lebih kualitatif digunakan pada tahap awal penyempurnaan produk. Evaluasi yang dilakukan lebih menitikberatkan pada evaluasi proses, sehingga dilakukan perubahan internal.
6. melaksanakan uji lapangan utama. Pengujian di lapangan utama. Langkah ini merupakan uji model/produk yang lebih luas yang meliputi: (a) menentukan apakah model/desain produk efektif, biasanya menggunakan teknik eksperimen model berulang; dan (b) menggunakan hasil uji lapangan untuk menentukan apakah desain tersebut efektif baik dari segi isi maupun metodologi.
7. Revisi temuan uji lapangan utama (Revisi Produk Operasional). Setelah melakukan uji lapangan yang lebih besar dari uji lapangan sebelumnya, tahap ini merupakan perbaikan kedua. Karena tahap uji coba lapangan sebelumnya dilakukan dengan kelompok kontrol, peningkatan produk berdasarkan temuan uji lapangan yang lebih besar ini secara signifikan meningkatkan produk yang dihasilkan. Desain pre-test dan post-test digunakan. Perbaikan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil selain perubahan internal, maka metode yang digunakan adalah metode kuantitatif.

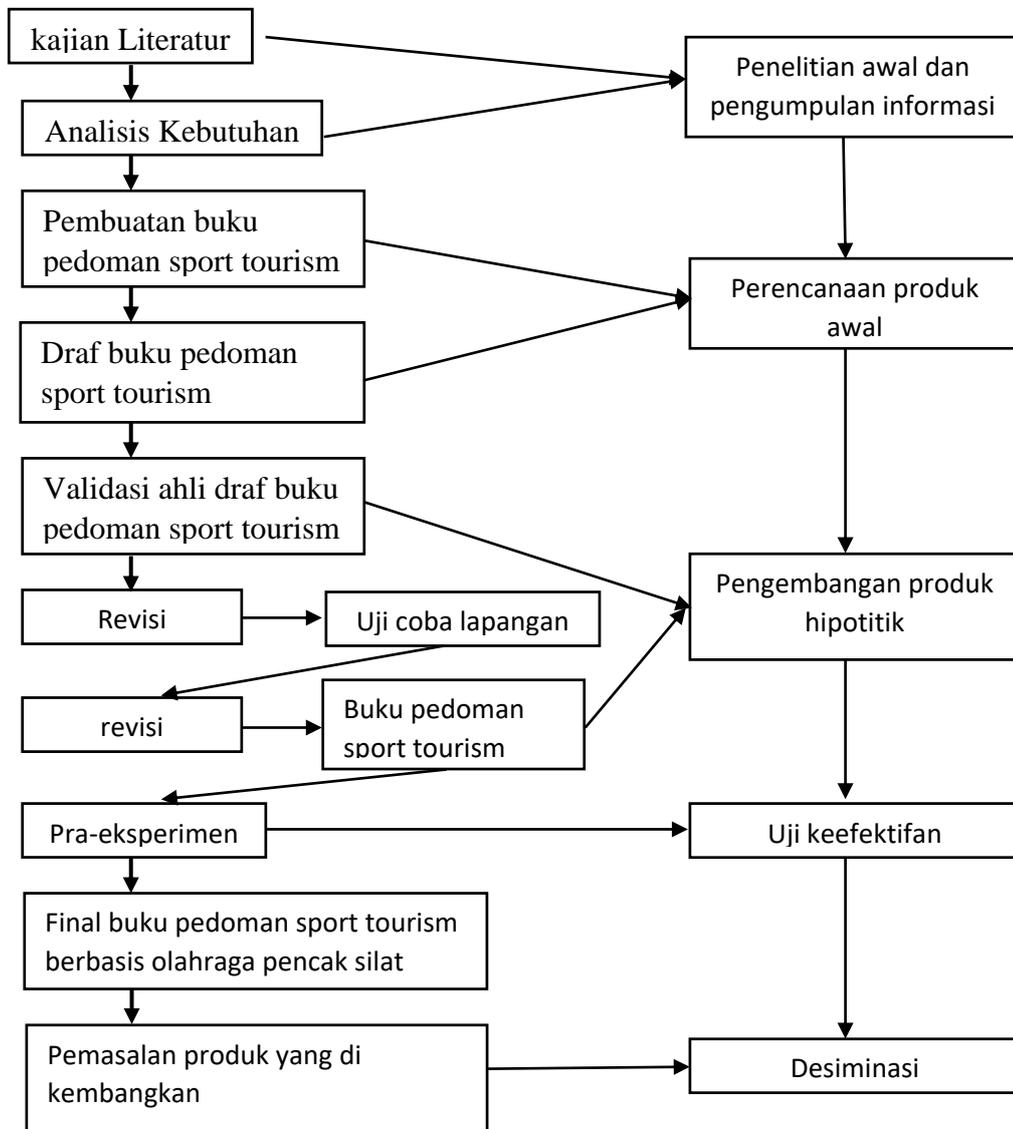
8. uji lapangan operasional dan uji kelayakan. Aksi ini dilakukan secara masif. Pada titik ini, calon pengguna model atau produk digunakan untuk menguji keefektifan dan kemampuan beradaptasi model.
9. revisi akhir hasil uji kelayakan (Operational Field Testing). Proses ini akan meningkatkan produk yang sedang dibuat. Untuk item yang lebih akurat untuk dikembangkan, hasil akhir harus ditingkatkan. Pada titik ini, model atau produk telah dikembangkan yang tingkat keefektifannya dapat dijelaskan.
10. pendistribusian dan penerapan proyek yang telah selesai (Diseminasi dan Implementasi). Laporan hasil R&D saat ini dipublikasikan di jurnal internasional, media, dan forum ilmiah. Distribusi produk terjadi setelah kontrol kualitas.

Kesepuluh langkah pengembangan Borg and Gall tersebut dapat dibagi menjadi beberapa langkah dan tahapan sesuai dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti tanpa kehilangan maknanya, sesuai dengan berbagai kajian pengembangan yang telah diperoleh secara efektif (Emzir 2008; Puslitjaknov, 2008). Dalam penelitian ini untuk mengembangkan buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di kabupaten Gunungkidul menggunakan prosedur Borg & Gall yang di modifikasi oleh peneliti menjadi lima langkah dan tidak mengurangi makna dari prosedur pengembangan Borg & Gall, yaitu (1) Penelitian awal dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan pembuatan produk awal, (3) pengembangan produk hipotitik, (4) Uji efektifitas produk, (5) desiminasi.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan lima langkah prosedur, masing-masing akan di jelaskan sebagai berikut:

1. pengumpulan informasi dan penelitian pendahuluan. Langkah ini mencari informasi tentang buku panduan *sport tourism* olahraga pencak silat, analisis kebutuhan, dan studi literatur lainnya (buku ajar, jurnal penelitian) kemudian di dukung dengan survey, wawancara dan observasi.
2. perencanaan awal untuk suatu produk. Berdasarkan penelitian pendahuluan dan data dari tahap sebelumnya, langkah ini bermaksud untuk membuat buku panduan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat, membuat alat penilaian untuk ahli, membuat angket untuk uji lapangan, dan memilih instrumen uji untuk uji keefektifan.
3. pengembangan produk untuk hypopoint. Proses ini terdiri dari dua langkah: uji coba lapangan dan uji ahli. Uji ahli bertujuan untuk mengevaluasi buku pedoman wisata olahraga yang dibuat dengan validasi ahli dan revisi berdasarkan cabang olahraga pencak silat. Uji coba lapangan digunakan untuk mengevaluasi kegunaan dan potensi model untuk perbaikan.
4. Evaluasi efisiensi. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kinerja buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat.
5. Deseminasi. Melalui seminar, tahap ini berusaha untuk berbagi temuan terbaru dari buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat.

Dari pengembangan prosedur yang sudah di jabarkan maka dibuat alur penelitian pengembangan di bawah ini:



Gambar 2. Alur Penelitian Pengembangan Buku Pedoman Sport Tourism berbasis olahraga pencak silat

C. Desain Uji Coba Produk

Ada dua langkah desain uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan ini. Tahap awal adalah validasi oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Langkah kedua saat ini sedang diujicobakan pada pelaku aktivitas. Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan:

1. Tahap Validasi Ahli

Validasi adalah proses pengesahan terhadap kesesuaian produk buku pedoman yang dikembangkan, dalam hal ini yang di kembangkan adalah buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat. Adapun tahapan-tahapan dalam validasi, diantaranya:

- a. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memberikan sebuah penilaian, saran dan kritikan terhadap buku pedoman sport tourism
- b. Analisis data dalam penelitian ini diambil dari penilaian, saran dan kritikan yang di berikan oleh para ahli
- c. Kemudian jika ada saran perbaikan dilakukan revisi, setelah di lakukan revisi kemudian diuji coba kembali pada ahli untuk menghasilkan produk yang maksimal.

Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti bertujuan agar ahli materi dan media memberikan penilaian dan masukan terhadap buku pedoman yang dikembangkan.

2. Tahap Ujicoba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah di evaluasi oleh para ahli materi dan ahli media. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap uji coba produk, yaitu:

- a. Melakukan observasi ke tempat wisata dan para jasa biro pariwisata dengan memberikan hasil produk yang dikembangkan
- b. Wisatawan dan para jasa biro pariwisata memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan
- c. Hasil data yang di peroleh akan dianalisis
- d. Apabila dalam uji coba produk masih ada revisi makan akan di lakukan perbaikan

Uji coba ini dilakukan di beberapa lokasi wisata kabupaten gunungkidul dengan berbagai kriteria. Produk yang diuji cobakan ini berupa buku pedoman sport tourism bebrbasis pencak silat.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini akan dilaksanakan dengan tiga tahapan, pertama dengan evaluasi oleh ahli, kedua uji coba untuk kelompok kecil dan yang ketiga adalah uji coba untuk kelompok besar, diharapkan dengan dilakukannya uji coba ini peneliti dapat memperoleh data dari subjek uji coba untuk memberi perbaikan produk, memberikan tambahan produk demi kesempurnaan produk yang akan digunakan oleh masyarakat dan para pelaku kegiatan nanti.

E. Subjek Uji Coba

Penelitian ini dilakukan dipariwisata Kabupaten Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Kemudian penelitian studi awal dilakkan di wisata yang terbilang banyak pengunjung di Kabupaten Gunungkidul. Uji coba lapangan dilakukan di wisata goa pindul Kabupaten Gunungkidul. Sedangkan uji keefektifan dilaksanakan oleh beberapa penyedia jasa wisata seperti biro jasa pariwisata.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara: metode wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi mengenai hambatan, kekurangan dan kelemahan yang berkaitan dengan produk buku pedoman *sport tourism* berbasis pencak silat di Kabupaten Gunungkidul.
2. Observasi: observasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengamati kondisi lapangan dan bagian apa saja yang diperlukan dalam buku pedoman *sport tourism* berbasis pencak silat.
3. Angket: merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk validasi dan uji coba kelayakan. Pada proses validasi produk digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan penilaian buku pedoman *sport tourism* berbasis pencak silat di Kabupaten Gunungkidul.

Angket validasi ahli materi dan media yang digunakan dalam penyusunan menggunakan skala likert yaitu skala psikometrik yang digunakan secara umum dalam kuesioner, yaitu:

- 1: Sangat baik
- 2: Cukup
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

Berikut adalah aspek yang dinilai oleh ahli media:

Tabel 4. Aspek Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek Desain dan Tampilan	8
2	Aspek Tata Letak dan Tulisan	4
	Jumlah	12

Aspek desain dan tampilan yang akan dinilai adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Aspek Desain dan Tampilan

No.	Aspek Penilaian
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>
3	kemenarikan pemilihan <i>desain cover</i>
4	Jumlah halaman (66 halaman)
5	Ukuan gambar tidak terlalu besan dan tidak terlalu kecil
6	Kejelasan gambar
7	Relevansi gambar dengan materi
8	Pemilihan warna

Berikut aspek tata letak yang akan dinilai:

Tabel 6. penilaian Aspek Tata Letak dan Tulisan

No.	Aspek Penilaian
1	Ketepatan jenis huruf
2	Ketepatan ukuran huruf
3	Ketepatan letak teks
4	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf

Instrumen penelitian oleh ahli materi dalam bentuk angket. Berikut adalah aspek yang dinilai oleh ahli materi:

Tabel 7. Aspek Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek Materi	10
	Jumlah	10

Aspek materi yang dinilai sebagai berikut:

Tabel 8. Penilaian Aspek Materi

No.	Aspek Penilaian
1	Materi di dalam “buku pedoman <i>sport tourism</i> berbasis pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul” sudah sesuai dengan pedoman <i>sport tourism</i> .
2	Kesesuaian materi dengan judul
3	Kesesuaian gambar dengan materi
4	Ketepatan pemilihan materi pedoman <i>sport tourism</i>
5	Keruntutan materi gambar
6	Materi mudah dipahami
7	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat
8	Gambar mudah dipahami
9	Kebermaknaan pengguna materi untuk tourtafell dan masyarakat
10	Buku pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran pembuatan <i>sport tourism</i> pencak silat

Pada uji coba kelompok kecil angket yang akan digunakan juga menggunakan metode kuesioner dengan skala likert/skala psikometrik dengan lima pilihan, yaitu:

- 1: Sangat Kurang
- 2: Kurang
- 3: Cukup
- 4: Baik
- 5: Sangat baik

Aspek yang dinilai pada uji coba skala kecil adalah sebagai berikut

Tabel 9. Aspek Uji Coba Skala Kecil

No.	Aspek yang Dinilai
Tampilan	
1	Kesesuaian <i>cover</i> dan desain buku pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat
2	Ketepatan gambar
3	Kesesuaian warna tulisan
4	Kesesuaian jenis dan warna huruf
5	Ketepatan ukuran gambar
Materi	
6	Ketepatan pemilihan materi <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat
7	Materi mudah dipahami
8	Kesesuaian antara materi dan gambar
9	Kebermanfaatan buku panduan <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat
10	Keruntutan materi
11	Buku panduan <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat mempermudah pelaku kegiatan <i>tourtrafel</i> untuk ditawarkan pengunjung wisata
Keterbacaan	
12	Kesesuaian tanda baca
13	Kesesuaian Bahasa
14	Kesesuaian keterangan pada buku pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat
15	Ketepatan pemilihan Bahasa

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data melingkupi semua kegiatan klarifikasi, analisa, pemakaian dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah Semua data terkumpul, maka data tersebut akan dikelola. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisa kuantitatif yang bersifat penilaian dengan menggunakan angka, dan teknik analisa kualitatif yang bersifat mendeskripsikan dengan kalimat dari hasil angka sebelumnya.

Menurut Sugiyono (2016: 559) rumus perhitungan kelayakan dipresentasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh persentase dengan menggunakan rumus perhitungan yang ada di atas, selanjutnya kelayakan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata alam Kabupaten Gunungkidul ini dikategorikan dalam empat kategori kelayakan dengan menggunakan skala pada table 8 sebagai berikut:

Tabel 10. Persentase Kelayakan

No.	Presentase	Kelayakan
1	76%-100%	Layak
2	56%-75%	Cukup Layak
3	40%-55%	Kurang Layak
4	<40%	Tidak Layak

(Arikunto, 2006: 210)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Dalam penelitian ini dapat dibagi dua penyajian, yaitu tahap studi pendahuluan yang didasarkan dengan riset dan data tahap pengembangan yang berupa hasil melalui perencanaan produk, validasi dan uji coba kelayakan.

1. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di Pariwisata Alam Kabupaten Gunungkidul. Selain itu peneliti juga melakukan observasi baik secara langsung maupun dengan menggunakan internet dan mengunjungi perpustakaan fakultas, perpustakaan pusat UNY, dan digital *library* UNY. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan belum adanya buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, masih banyak pelaku kegiatan yang belum bisa memaksimalkan potensi wisata yang suda ada khususnya *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat. Sulitnya mendapatkan sumber yang paling mudah untuk melaksanakan *sport tourism* berbasis pencak silat untuk meningkatkan potensi yang sudah ada. Seiring perkembangan wisata yang semakin berkembang maka masyarakat perlu untuk menambah ilmu untuk meningkatkan berbagai macam wisata untuk menarik wisatawan datang berkunjung. Untuk mengikuti perkembangan wisata yang sudah berkembang di tempat lain maka dari

itu buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di wisata alam kabupaten gunungkidul perlu untuk dikembangkan agar memudahkan pelaku kegiatan seperti tour travel menambah objek wisata yang berbeda.

2. Perencanaan Produk

Perencanaan produk diawal dengan penelusuran dan analisis hasil yang berkaitan dengan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul. Setelah data-data yang dikumpulkan oleh peneliti kemudian didiskusikan dengan dosen pembimbing, hal ini dilakukan untuk membuat rancangan produk yang sesuai dengan materi yang terdapat pada buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul. Setelah disetujui, peneliti melakukan observasi lokasi dan memfoto setiap kawasan yang bisa dijadikan objek dalam buku pedoman.

3. Validasi Dosen Pembimbing Sebagai Ahli dan Revisi Produk

Pengembangan buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian hasil kesimpulan yang dilakukan setelah di validasi ahli materi dan ahli media dengan kesimpulan layak dan tidak menggunakan revisi.

Validasi ahli media dan ahli materi dilakukan setelah buku pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul telah selesai dibuat. Hasil validasi ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Ketepatan pemilihan warna cover	7	8	88%	Layak
2	Keserasian warna tulisan pada cover	5	8	63%	Cukup Layak
3	Kemenarikan pemilihan desain cover	6	8	75%	Cukup Layak
4	Jumlah halaman (66 halaman)	7	8	88%	Layak
5	Ukuan gambar tidak terlalu besan dan tidak terlalu kecil	6	8	75%	Cukup Layak
6	Kejelasan gambar	8	8	100%	Layak
7	Relevansi gambar dengan materi	8	8	100%	Layak
8	Pemilihan warna	7	8	88%	Layak
9	Ketepatan jenis huruf	7	8	88%	Layak
10	Ketepatan ukuran huruf	6	8	75%	Cukup Layak
11	Ketepatan letak teks	6	8	75%	Cukup Layak
12	Jenis dan ukuran huruf	5	8	63%	Cukup Layak
Jumlah		78	96	81,25%	Layak

Berdasarkan tabel 11, hasil validasi oleh Ahli Media memperoleh skor 78 dengan presentase sebesar 81,25% dan Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul dapat dinyatakan “Layak”, serta dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Materi di dalam “buku pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul” sudah sesuai dengan pembuatan <i>sport tourism</i> .	6	8	75%	Cukup Layak
2	Kesesuaian materi dengan judul	7	8	88%	Layak
3	Kesesuaian gambar dengan materi	6	8	75%	Cukup Layak
4	Ketepatan pemilihan materi pedoman <i>sport tourism</i>	6	8	75%	Cukup Layak
5	Keruntutan materi gambar	6	8	75%	Cukup Layak
6	Materi mudah dipahami	7	8	88%	Layak
7	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan buku pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat	6	8	75%	Cukup Layak
8	Gambar mudah dipahami	6	8	75%	Cukup Layak
9	Kebermaknaan pengguna materi untuk <i>tourtrafell</i> dan masyarakat	7	8	88%	Layak
10	Buku Pedoman <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran pembuatan <i>sport tourism</i> berbasis olahraga pencak silat	8	8	100%	Layak
Jumlah		65	80	81,25%	Layak

Berdasarkan tabel 12, hasil validasi oleh Ahli Materi memperoleh skor 65 dengan presentase sebesar 81,25% dan Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis

Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul dapat dinyatakan “Layak”, serta dapat diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok Kecil

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada para pelaku kegiatan Tour Trevel, Pengelola Wisata di Gunungkidul, dan Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 20 orang. Pada saat uji coba kelompok kecil, kondisi responden secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Subjek uji coba mengisi angket yang diberikan oleh peneliti dengan Antusias.
- 2) Subyek uji coba memberikan respon yang positif terhadap buku yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 13. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Tampilan	463	500	92,60%	Layak
2	Materi	563	600	93,83%	Layak
3	Keterbacaan	365	400	91,25%	Layak
Jumlah		1391	1500	92,73%	Layak

Berdasarkan tabel 13, hasil angket uji coba kelompok kecil Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul pada aspek tampilan memperoleh skor 463 dengan presentase sebesar 92,60% dan dapat dikategorikan “Layak”. Pada aspek materi memperoleh skor 563

dengan presentase sebesar 93,83%, sedangkan pada aspek keterbacaan memperoleh skor 365 dengan presentase 91,25% dan keduanya juga masuk kategori layak. Secara keseluruhan, Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul memperoleh skor 1391 dengan presentase sebesar 92,73% dan dinyatakan “Layak” sehingga dapat diuji cobakan pada tahap berikutnya.

2. Uji Coba Lapangan

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada para pelaku *kegiatan Tour Trevel*, Pengelola Wisata di Gunungkidul, dan Dinas Pariwisata Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 50 orang. Pada saat uji coba kelompok kecil, kondisi responden secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Subjek uji coba mengisi angket yang diberikan oleh peneliti dengan antusias.
- 2) Subyek uji coba memberikan respon yang positif terhadap buku yang dikembangkan oleh peneliti.

b. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

Tabel 14. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Tampilan	1290	1375	93,82%	Layak
2	Materi	1566	1650	94,91%	Layak
3	Keterbacaan	1036	1100	94,18%	Layak
Jumlah		3892	4125	94,35 %	Layak

Berdasarkan tabel 14, hasil angket uji coba lapangan Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul pada aspek tampilan memperoleh skor 1290 dengan presentase sebesar 93,82% dan dapat dikategorikan “Layak”. Pada aspek materi memperoleh skor 1566 dengan presentase sebesar 94,91% atau dapat dinyatakan masuk kategori “Layak”, sedangkan pada aspek keterbacaan memperoleh skor 1036 dengan presentase 94,18% atau dapat dinyatakan masuk kategori “Layak”. Secara keseluruhan, Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul memperoleh skor 3892 dengan presentase sebesar 94,35% dan dapat dinyatakan “Layak” untuk dipublikasikan sebagai buku pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat.

C. Revisi Produk

Produk awal Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul secara garis besar memperoleh masukan oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut.

1. Warna tulisan pada buku kurang jelas sehingga perlu diganti warna.

A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Olahraga Rekreasi & Pariwisata	3
• Goa Pindul Sebagai sasaran destinasi untuk Sports & Tourism	
• Keunggulan dari Goa Pindul	
D. Pencak Silat	12
• Sejarah Pencak Silat di Indonesia	
• Pencak Silat & Daya Tarik Wisatawan	
E. Sports & Tourism	14
• Sejarah Perkembangan Sports & Tourism	
• Sports & Tourism di Indonesia	
F. Penyelenggara Event Olahraga	21
• Konsep Penyelenggara Event	
• Fungsi Event	
• Seputar Event Olahraga	
• Penerapan Melalui Analisis SWOT	
• Panitia Penyelenggara	
• Anggaran Biaya	
• Waktu Dan Tempat	
G. Daftar Rujukan	39

Gambar 3. Warna tulisan pada buku kurang jelas

2. Ada penulisan kata yang salah ketik.

B. Tujuan

Tujuan dari penulisan buki ini adalah untuk memberikan ruang teoritis dan praktis untuk memadukan tempat olahraga dengan tempat wisata yang akan memberikan dalmpak besar untuk lingkungan sekitar.

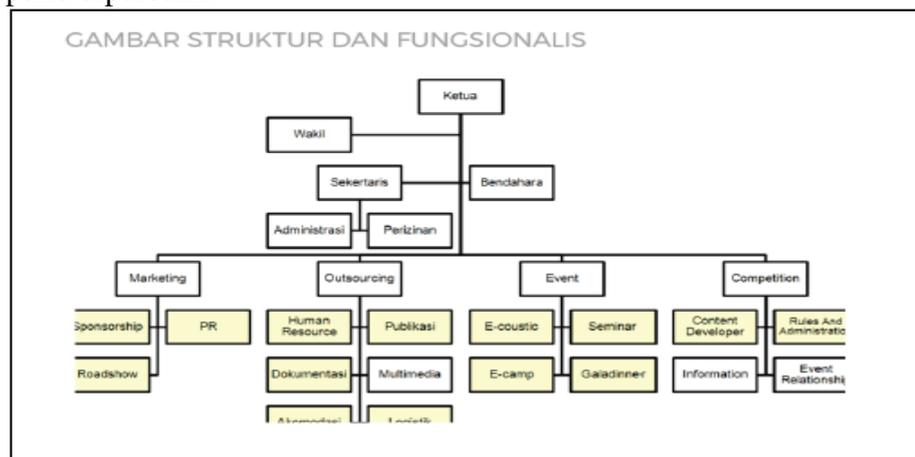
Gambar 4. Penulisan kata yang salah ketik

3. Penempatan tulisan pada judul.



Gambar 5. Penempatan tulisan pada judul yang kurang tepat

4. Gambar perlu diperbaiki.



Gambar 6. Gambar bagan terpotong

Dari saran yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi, maka Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul dilakukan perbaikan dengan mengubah warna tulisan pada huruf dengan warna yang lebih jelas, memperbaiki penulisan kata-kata yang salah, serta memperbaiki gambar dan layout yang belum sesuai.

D. Kajian Produk Akhir

Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul dikembangkan dengan tujuan untuk memlestarikan wisata alam yang sudah ada dengan memadukan olahraga dengan pariwisata dan memberikan solusi bagi pelaku kegiatan seperti masyarakat yang dekat dengan wisata serta tour travel yang bias memberikan penawaran untuk tour di wisata. Proses pembuatan buku pedoman ini dikembangkan menggunakan prosedur *research & development* dengan proses tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Produk disusun sesuai dengan desain dan rencana awal dengan bantuan software Microsoft Office dan Corel Draw. Setelah selesai dibuat, produk awal perlu divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media sebagai bagian dari langkah evaluasi produk. Langkah terakhir dari proses pengembangan produk ini ialah tahap penelitian kelayakan produk yang dilakukan dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Dalam proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, produk dievaluasi untuk dilakukan perbaikan. Perbaikan produk Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Perbaikan yang dilakukan diantaranya yaitu mengganti warna tulisan pada buku agar dapat terbaca dengan jelas, memperbaiki penulisan kata yang salah, memperbaiki gambar serta layout buku. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul “Layak” untuk di ujicobakan.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, produk Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul, dapat diketahui bahwa produk “Layak” untuk dipublikasikan. Oleh karena itu, Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata Alam Kabupaten Gunungkidul dapat dijadikan panduan bagi para *event organizer*, masyarakat dan *tourtrafell* khususnya untuk olahraga pencak silat sebagai bagian dari *sport tourism*.

Menurut para pelaku *event organizer*, Buku Pedoman *Sport Tourism* Berbasis Olahraga Pencak Silat di Wisata ALam Kabupaten Gunungkidul mudah dipahami karena menggunakan kalimat yang efektif dan pemilihan bahasa yang tepat. Informasi yang termuat dalam buku pedoman sudah cukup memadai sehingga para pelaku *event organizer*, masyarakat dan *tour trafell* dapat menjadikan buku ini sebagai pedoman penyelenggaraan *event* pencak silat khususnya menawarkan berbagai macam paket pencak silat di kawasan wisata. Gambar yang menarik dalam buku juga dapat meningkatkan ketertarikan para pembaca untuk memahami isi buku tanpa merasa bosan.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembuatan produk yang masih terbatas pada buku Pedoman *sport tourism* dengan berbagai destinasi wisata yang lebih strategis.

2. Keterbatasan waktu dan sulitnya mendapatkan responden yang tepat untuk melakukan uji coba dalam penelitian ini menjadikan sampel uji coba masih terbatas.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di wisata alam Kabupaten Gunungkidul ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembuatan produk diawali dengan studi pendahuluan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan di berbagai wisata alam Kabupaten Gunungkidul. Peneliti melakukan observasi baik secara langsung maupun dengan menggunakan internet dan mengunjungi perpustakaan fakultas, perpustakaan pusat UNY, dan digital *library* UNY.
2. Perencanaan produk diawali dengan mencari referensi yang berkaitan dengan buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di wisata alam Kabupaten Gunungkidul. Setelah data-data yang dikumpulkan oleh peneliti kemudian didiskusikan dengan dosen pembimbing, hal ini dilakukan untuk membuat rancangan produk yang sesuai dengan materi yang terdapat pada buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di wisata alam Kabupaten Gunungkidul. Setelah disetujui, kemudian proses berikutnya adalah editing dilanjutkan dengan penyusunan produk dengan menggunakan Microsoft Office dan Corel Draw. Buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di wisata alam Kabupaten Gunungkidul terbagi menjadi

beberapa bagian yang berisi teori mengenai analisis potensi, pencak silat, penyelenggaraan dan paket pencak silat.

3. Tingkat kelayakan Buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di wisata alam Kabupaten Gunungkidul ini berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 81,25%. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92,73% dan uji coba lapangan sebesar 94,35%. Secara keseluruhan, Buku pedoman sport tourism berbasis olahraga pencak silat di wisata alam Kabupaten Gunungkidul ini layak digunakan dan dipublikasikan setelah dilakukan tahap uji coba. Penelitian dan pengembangan produk buku ini dapat digunakan untuk memberikan landasan prinsip-prinsip teoritis dan praktis yang kuat dalam manajemen acara olahraga, rekreasi, dan pariwisata. Selain itu, buku ini dapat mendorong para event organizer untuk mengembangkan pemahaman tentang konsep pengetahuan pembuatan *event sport tourism* khususnya pencak silat.

B. IMPLIKASI

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi diantaranya sebagai berikut.

1. Menambah khazanah dalam ilmu keolahragaan di bidang *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat.
2. Sebagai acuan untuk penelitian *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat selanjutnya.
3. Sebagai pedoman *event organizer (EO)* dalam pembuatan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat.

4. Sebagai pedoman *tourget/tour travel* untuk penawaran paket *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat
5. Sebagai upaya meningkatkan perekonomian masyarakat di sekitar wisata alam di Kabupaten Gunungkidul.

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku Pedoman *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat di Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul terdapat saran sebagai berikut.

1. Buku ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat bagi para pelaku *event organizer (EO)*, *tourget/tour* *trafell* ataupun mahasiswa yang ingin mengadakan paket belajar pencak silat khususnya di wisata alam Kabupaten Gunungkidul.
2. Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya dan dapat ditambahkan beberapa sasaran destinasi wisata lain sehingga dampaknya bagi masyarakat lebih luas.
3. Bagi para pelaku wisata, penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan referensi untuk mengadakan *sport tourism* berbasis olahraga pencak silat sebagai salah satu daya tarik wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.J., Muljadi. (2012). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- A.J., Muljadi. (2012). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Adinugroho, G. (2017). "hubungan perkembangan wisata terhadap ekonomi wilayah di gunungkidul selatan", *journal of regional and rural development planning*, 1(1), 16-27.
- Agung Nugroho. (2013). *Diktat Pedoman Latihan Pencak Silat*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Alatas, B. I., & Fardaniah, R. (2021, September 9). Daftar Desa-Desa Wisata Penerima Penghargaan ADWI 2021. *antaranews.com*. <https://www.antaranews.com/berita/2574693/ini-daftar-desa-desa-wisatapenerima-penghargaan-adwi2021#:~:text=Juara%204%20Desa%20Wisata%20Tinalah,Tamansari%2C%20Banyuwangi%2C%20Jawa%20Timur>.
- Alfriani Maria Ferdinandus dan Ida Ayu Suryasih. (2014). "Study Pengembangan Wisata Bahari untuk Meningkatkan Kunjungan Wisatawan di Pantai Natsepa Kota Ambon Provinsi Maluku" *Jurnal Destinasi Pariwisata*. Vol. 2, No. 2.
- Allen, J., O'Toole, W., Harris, R., & McDonnell, I. (2012) *Festival and Special Event Management*. Australia: John Wiley & Sons.
- Al-Msallam, S. (2020). The impact of tourists' emotions on satisfaction and destination loyalty – an integrative moderated mediation model: Tourists' experience in Switzerland. *Journal of Hospitality and Tourism Insights*, 3(5), 509–528. <https://doi.org/10.1108/JHTI11-2019-0126>
- Alwi, Hasan. 2018. *Sejarah Perkembangan Pencak Silat*. Yogyakarta: Andi.
- Anastasia Murdiastuti. Hermanto Rohman., Suji. (2014). *Kebijakan Pengembangan Pariwisata Berbasis Democratic Governance*. Surabaya: Penerbit Pustaka Radja
- Anonim. Undang Undang tentang Kepariwisata, UU No. 10 Tahun 2009. Jakarta: Direktorat Jenderal Hukum dan HAM

- Asonitou, S., & Kottara, C. (2019). Sustainable development of skills for the tourism sector and its financial impact. In *Strategic {Innovative} {Marketing} and {Tourism}* (pp. 1121–1129). Springer.
- Astuti, M. T., & Noor, A. A. (2016). *DAYA TARIK MOROTAI SEBAGAI DESTINASI WISATA SEJARAH DAN BAHARI*. *Jurnal Kepariwisataaan Indonesia*, 11(1), 25–46.
- Bagyono. (2005). *Pariwisata dan perhotelan*, bandung: alfabeta
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Breakey, N. M., & Breakey, H. E. (2015). Tourism and Aldo Leopold’s “cultural harvest”: Creating virtuous tourists as agents of sustainability. *Journal of Sustainable Tourism*, 23(1), 85–103. Scopus. <https://doi.org/10.1080/09669582.2014.924954>
- Chang, F., dan Tsai, C. (2016). Influence of The Sports Tourism Attractiveness, Motivation, And Experience on Revisit Intention. *J Soc Sci Hum Res*, 2(1), 1-10
- D.Ross, S. (2001). An eGuide for Destination Marketers and Sport Event Planners. In N. L. *eCommerce, Developing Sport Tourism* (pp. 1-22). Urbana: July 2001.
- Damanik, Janianton. (2013). *Pariwisata Indonesia Antara Peluang dan Tantangan*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Daniel, Margaret J, et al. (2004). Estimating Income Effects of Sport Tourism Eventt. *Annals of Tourism Research.*, Vol. 31, No. 1. pp. 180–199.
- Emzir. (2008). *Metodologi penelitian pendidikan: kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Gammon, S., & Robinson, T. (2003). Sport and tourism: A conceptual framework. *Journal of Sport and Tourism*, 8(1), 21–26.
- Getz, D. (1991). *Festivals, Special Event and Tourism*. New York: Van Nostrand Reinhold New York.
- Getz, D. (2017). *Event student, theory, research, and policy for planned event*, Oxford uk.
- Goeldner, C. R. Ritchie, J. R. Brent. (2017). *Tourism Principles Practices Philophies*. 7 th edition. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Goldblatt, J. (2013). *Special Events*. New York: John Wiley and Sons.

- He, H., & Harris, L. (2020). The impact of Covid-19 pandemic on corporate social responsibility and marketing philosophy. *Journal of Business Research*, 116, 176–182. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.05.030>
- Ivanov, Stanislav dan Ivanova, Maya. (2011). Triple Bottom Line Analysis of Potential Sport Tourism Impact on Local Communities - a review Proceedings of the Black Sea Tourism Forum “Sport tourism – Possibilities to extend the tourist season. 29- 30.09.2011, Varna, Bulgaria, pp. 168-177.
- Jan Jan Ottevanger, Hendrik. (2007). *Sport Tourism: Factors of Influence on Sport Event Visit Motivation*. Bournemouth University: Disertation.
- Johansyah, Lubis. (2014). *Pencak Silat Panduan Praktis*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kemenpar. (2016). *Laporan Akuntabilitas Kinerja Kementerian Pariwisata 2015*. Jakarta.
- King, C., Chen, N., dan Funk, D. C. (2015). Exploring Destination Image Decay: A Study of Sport Tourists’ Destination Image Change After Event Participation. *Journal of hospitality & tourism research*, 39(1), 3.
- Lupikawaty, Marieska., dan Wilianto, Haris. (2013). “Potensi Sport Tourism Di Kota Palembang. Perspektif Ekonomi”, *Jurnal Ekonomi Dan Informasi Akuntansi (Jenius)*, VOL.3, NO.2.
- McIntosh, R. (1995). *Tourism: Principles, Praticties, Philosophies*. USA: Grid Punlishing Inc.
- Miah, S. J., Vu, H. Q., Gammack, J., & McGrath, M. (2017). A Big Data Analytics Method for Tourist Behaviour Analysis. *Information and Management*, 54(6), 771–785. <https://doi.org/10.1016/j.im.2016.11.011>
- Micevski, M., Diamantopoulos, A., & Erdbrügger, J. (2020). From country stereotypes to country emotions to intentions to visit a country: Implications for a country as a destination brand. *Journal of Product & Brand Management*, 30(1), 118–131. <https://doi.org/10.1108/JPBM-09-2019-2563>
- Millicent, Kennelly, K. t. (2014). *Strategic alliances in sport tourism: National sport organisations and sport tour operators*. elsevier, 1-12.
- Ministry of Jobs, Tourism, and Innovation. (2011). *Sport Tourism 5 th ed*. British Colombia: MJTI.

- Moreno-Luna, L., Robina-Ramírez, R., Sánchez, M. S. O., & Castro-Serrano, J. (2021). Tourism and sustainability in times of covid-19: The case of Spain. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1–22. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041859>
- Mull, R. F. (2013). *Recreational sport programming*. Sagamore Publishing LLC.
- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Murdiastuti, Anastasia, Hermanto Rohman, Suji. (2014). *Kebijakan Pengembangan Pariwisata*. Pustaka Radja. Surabaya
- Pancrazi RP, Corbin CB, Welk GJ. (2018). Physical Activity for Children and Youth. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*.
- Pegas, F. V., Weaver, D., & Castley, G. (2015). Domestic tourism and sustainability in an emerging economy: Brazil's littoral pleasure periphery. *Journal of Sustainable Tourism*, 23(5), 748–769. Scopus. <https://doi.org/10.1080/09669582.2014.998677>
- Peraturan pemerintah nomor 67 tahun 1996. Tentang penyelenggaraan kepariwisataan
- Spillane, J. J. (2010). *Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya*. Kanisius, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suleyman. Yildiz. (2012). Instruments for measuring service quality in sport and physical activity services. *Coll. Antropol.* 36 2: 689–696.
- Sumaryadi, S., Hurriyati, R., Wibowo, L. A., & Gaffar, V. (2021). The Relationship Between the Quality of Destination and Tourist Satisfaction: The Role of Destination Attributes. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 8(4), 929–937. Scopus. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2021.vol8.no4.0929>
- Torkington, K., Stanford, D., & Guiver, J. (2020). Discourse(s) of growth and sustainability in national tourism policy documents. *Journal of Sustainable Tourism*, 28(7), 1041–1062. Scopus. <https://doi.org/10.1080/09669582.2020.1720695>

UU RI No.3 Tahun 2005. Tentang Sistem Keolahragaan. Presiden Republik Indonesia; 2005.

Wiradiputra, F. A., & Brahmanto, E. (2016). Analisis Persepsi Wisatawan Mengenai Penurunan Kualitas Daya Tarik Wisata Terhadap Minat Berkunjung. *Pariwisata*, III, No.2(2), 129-137 ISSN: 2355-6587.

World Economic Forum, The Travel & Tourism Competitiveness Report (2015) diakses melalui http://www3.weforum.org/docs/TT15/WEF_Global_Travel&Tourism_Report_2015.pdf

LAMPIRAN

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Jenis Kelamin	Tampilan					Materi					Keterbacaan				Total	
Responden 1	Laki - laki	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	62
Responden 2	Laki - laki	4	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	3	4	5	63
Responden 3	Laki - laki	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	3	3	3	54
Responden 4	Laki - laki	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	69
Responden 5	Laki - laki	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	71
Responden 6	Laki - laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 7	Laki - laki	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	70
Responden 8	Laki - laki	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72
Responden 9	Laki - laki	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	60
Responden 10	Laki - laki	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	71
Responden 11	Laki - laki	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	68
Responden 12	Perempuan	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
Responden 13	Perempuan	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	69
Responden 14	Laki - laki	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74
Responden 15	Laki - laki	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	65
Responden 16	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 17	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 18	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 19	Perempuan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 20	Laki - laki	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Jumlah		89	94	95	93	92	93	95	94	93	95	93	90	91	92	92	1391
Max		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Min		2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	50
Average		4.45	4.7	4.75	4.65	4.6	4.65	4.75	4.7	4.65	4.75	4.65	4.5	4.55	4.6	4.6	69.55

Hasil Uji Coba Lapangan

Responden	Tampilan					Materi						Keterbacaan				Total
Responden 1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 7	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	69
Responden 8	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74
Responden 9	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	65
Responden 10	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
Responden 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 12	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	54
Responden 13	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	56
Responden 14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 16	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	68
Responden 17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	63
Responden 18	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	71
Responden 19	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	73
Responden 20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 21	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	69
Responden 22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
Responden 23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 29	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 32	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 33	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 34	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 35	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75

Responden 36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 37	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 38	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	66
Responden 39	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
Responden 40	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	71
Responden 41	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	4	62
Responden 42	4	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	3	4	5	63
Responden 43	4	4	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	3	3	3	54
Responden 44	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	69
Responden 45	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	71
Responden 46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 47	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	70
Responden 48	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72
Responden 49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	60
Responden 50	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	71
Responden 51	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	68
Responden 52	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 53	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Responden 55	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Jumlah	258	259	257	255	261	261	262	261	260	263	259	257	260	260	259	3892
Average	4.69	4.71	4.67	4.64	4.75	4.75	4.76	4.75	4.73	4.78	4.71	4.67	4.73	4.73	4.71	70.76
Min	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
Max	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1, Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman : fik.uny.ac.id E-mail : humas_fik@uny.ac.id

30 Juni 2022

Nomor : B/771/UN34.16/PT.01.04/2022
Lampiran : 1 Bandel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Huda Nur Wijayanto (Tour Travel)

Kemorosari II Piyaman wonosari Gunungkidul Yogyakarta

Kami sampaikan dengan Hormat, bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Damar Ariyanto
NIM : 202251040
Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga S-2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Teas
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN SPORT TOURISM BERBASIS
OLAHRAGA PENCAK SILAT DI WISATA ALAM
KABUPATEN GUNUNGKIDUL
Waktu Penelitian : 1 JULI - 1 AGUSTUS 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat
Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih



Wakil Dekan Bidang
Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni

Dr. Yodik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Akademik
2. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman : fik.uny.ac.id E-mail : humas_fik@uny.ac.id

30 Juni 2022

Nomor : B/771/UN34.16/PT.01.04/2022
Lampiran : 1 Bandel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Abdul Aziz (Tour Travel)
Kemorosari II Piyaman wonosari Gunungkidul Yogyakarta

Kami sampaikan dengan Hormat, bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Danar Ariyanto
NIM : 202251040
Program Studi : Pendidikan Keplatihan Olahraga S-2
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN SPORT TOURISM BERBASIS
OLAHRAGA PENCAK SILAT DI WISATA ALAM
KABUPATEN GUNUNGKIDUL
Waktu Penelitian : 1 JULI - 1 AGUSTUS 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat
Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih



Wakil Dekan Bidang
Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Akademik
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Dokumentasi

