

OPTIMALISASI KAPASITAS POKDARWIS WAYANG SAKTI DENGAN PELATIHAN *SURVIVAL PROGRAM FOR ACTION, RESILIENCE AND KNOWLEDGE (SPARK)* UNTUK WISATA OUTBOUND

Indra Jati Kusuma¹, Bayu Suko Wahono², Agung Benta Febria Nuryanto³, Rifqi Festiawan⁴, Septiana Dwi Rakhmawati⁵, Koernia Nanda Pratama⁶

^{1,2,4,5} Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

³ Jurusan Pendidikan Bahasa, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman

⁶ Jurusan Keperawatan, Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan, Universitas Jenderal Soedirman

Corresponding author : indra.kusuma@unsoed.ac.id

Abstrak

Bentang alam Desa Salamerta yang didominasi persawahan, perkebunan, hutan pinus dan area perbukitan di Mandiraja menawarkan infrastruktur alami bagi aktivitas *outdoor*. Keunggulan geografis ini, apabila diintegrasikan dengan identitas olahraga rekreasi, seni budaya dan kuliner khas Banjarnegara, memberikan nilai tawar daya tarik wisata yang komprehensif bagi para pelancong. Pokdarwis Wayang Sakti berperan dalam memajukan bukit rumpit sebagai pariwisata lokal dalam meningkatkan kesejahteraan warga. Infrastruktur dan aksesibilitas yang terbatas, serta risiko bencana alam menjadi tantangan, selain itu diperlukan promosi dan perbaikan fasilitas untuk menarik lebih banyak wisatawan. Permasalahan: a) Kurangnya pemahaman Pokdarwis tentang pentingnya pengembangan kapasitas untuk mendukung wisata *outbound*, b) Kurangnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan pokdarwis terkait pengelolaan wisata *outbound* dipadukan dengan olahraga permainan, c) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan mengadaptasi dan mengoptimalkan teknologi untuk meningkatkan daya tarik dan promosi wisata. Oleh sebab itu diperlukan pelatihan Penguatan Kapasitas Pokdarwis Dengan *Survival Program for Action, Resilience and Knowledge (SPARK)* untuk Peningkatan Daya Tarik Wisata Outbound. Metode: 1) Sosialisasi: Program *Survival Program for Action, Resilience, and Knowledge (SPARK)*, Konsep survival dan ketahanan (*resilience*), mengelola wisata *outbound* secara efektif, 2) Pelatihan: *Survival Games and Sport*, Simulasi Wisata Outbound. 3) Penerapan Teknologi: Pembuatan akun di media sosial dengan konten edukasi. Kegiatan pengabdian ini tujuannya adalah agar anggota pokdarwis pengetahuan dan keterampilannya meningkat, dalam optimalisasi peran pengelolaan kegiatan wisata petualangan dan survival berbasis olahraga permainan. Pelaksanaan kegiatan: dengan metode ceramah, diskusi, pelatihan dan pendampingan. Kegiatan

ini diikuti oleh 22 pemuda. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan pokdarwis tentang peran pengelolaan kegiatan wisata petualangan dan survival berbasis olahraga permainan. Berdasarkan hasil analisis Uji-t Berpasangan: Nilai Signifikansi (p-value) yang diperoleh adalah <0.001 . Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai rata-rata pre-test (58.07) dan nilai post-test (80.89). Kesimpulan: program ini dapat dilanjutkan dan terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta.

Kata Kunci: Kapasitas Pokdarwis, SPARK, Wisata Outbound

Abstract

Salamerta Village, located in Mandiraja, is characterized by a landscape dominated by rice fields, plantations, pine forests, and hilly areas, providing natural infrastructure that is highly suitable for outdoor activities. When integrated with recreational sports, local arts and culture, and Banjarnegara's distinctive culinary heritage, these geographical advantages offer strong potential for developing a comprehensive and attractive tourism destination. Pokdarwis Wayang Sakti plays an important role in developing Bukit Rumpit as a local tourism destination and in supporting improvements in community welfare. However, limited infrastructure and accessibility, along with the risk of natural disasters, remain major challenges. In addition, stronger promotional strategies and improvements in tourism facilities are needed to attract more visitors. The main problems identified were: (a) limited understanding among Pokdarwis members regarding the importance of capacity building to support outbound tourism activities; (b) limited knowledge, understanding, and skills related to managing outbound tourism integrated with recreational sports and games; and (c) limited knowledge and skills in adapting and optimizing technology to enhance tourism attractiveness and promotion. Therefore, a capacity-building program entitled *Survival Program for Action, Resilience, and Knowledge* (SPARK) was implemented to enhance the attractiveness of outbound tourism. The program consisted of three main components: (1) socialization activities covering the SPARK program, concepts of survival and resilience, and effective outbound tourism management; (2) training activities, including *Survival Games and Sports* and outbound tourism simulations; and (3) technology application through the development of social media accounts containing educational and promotional content. This community service program aimed to improve the knowledge and skills of Pokdarwis members in optimizing their role in managing adventure and survival tourism activities based on recreational sports and games. The activities were conducted through lectures, discussions, training, and mentoring and involved 22 youth participants. The results demonstrated improvements in participants' knowledge and skills regarding the management of adventure and survival tourism activities. Based on the paired-samples t-test analysis, a statistically significant difference was observed between the mean pre-test score (58.07) and the mean post-test score (80.89), with a p-value of <0.001 . In conclusion, the SPARK program was effective in improving participants' knowledge and skills and has the potential to be continued as a capacity-building strategy for Pokdarwis in developing outbound tourism.

Keywords: Pokdarwis Capacity Building, SPARK, Outbound Tourism

1. LATAR BELAKANG

Pengembangan sektor pariwisata berbasis masyarakat merupakan strategi penting dalam meningkatkan kesejahteraan lokal sekaligus memperkuat keberlanjutan destinasi wisata. Pendekatan ini menempatkan masyarakat sebagai aktor utama dalam perencanaan dan pengelolaan pariwisata (Nugroho, 2020; Sugiana, 2021). Salah satu bentuk implementasi partisipasi masyarakat dalam pariwisata adalah melalui Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), yang berperan sebagai penggerak utama dalam pengelolaan dan pengembangan potensi wisata di daerahnya. Hal ini sejalan dengan konsep *community-based tourism* yang menekankan keterlibatan aktif masyarakat lokal dalam menciptakan pengalaman wisata yang autentik dan berkelanjutan (Carvalho & Costa, 2020). Desa Salamerta, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara memiliki potensi wisata yang cukup besar dengan bentang alam berupa persawahan, perkebunan, hutan pinus, dan perbukitan. Kondisi geografis tersebut sangat mendukung pengembangan wisata berbasis aktivitas luar ruang (*outdoor*), seperti *outbound*, *tracking*, *camping*, dan *sport tourism*. Aktivitas ini merupakan bagian dari *adventure tourism* yang menggabungkan unsur rekreasi, tantangan, dan pengalaman di alam terbuka (Buckley, 2020). Selain itu, kekayaan budaya lokal dan kuliner khas Banjarnegara menjadi nilai tambah yang dapat meningkatkan daya tarik wisata secara komprehensif, sebagaimana ditegaskan dalam pengembangan destinasi berbasis potensi lokal (Sunaryo, 2013).

Pokdarwis Wayang Sakti sebagai pengelola wisata lokal memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan potensi tersebut. Namun, dalam praktiknya masih terdapat berbagai kendala, antara lain keterbatasan infrastruktur, aksesibilitas yang belum optimal, serta potensi risiko bencana alam. Selain itu, kapasitas sumber daya manusia (SDM) dalam mengelola wisata *outbound* masih terbatas, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pemanfaatan teknologi untuk promosi. Oleh karena itu, penguatan kapasitas menjadi kunci dalam pengembangan destinasi wisata yang berkelanjutan, sebagaimana ditegaskan dalam pedoman pengelolaan desa wisata (Kemenparekraf, 2021) serta laporan pengembangan pariwisata pedesaan (UNWTO, 2023). Permasalahan utama yang dihadapi meliputi: (1) kurangnya pemahaman tentang pentingnya pengembangan kapasitas dalam mendukung wisata *outbound*, (2) keterbatasan keterampilan dalam mengelola aktivitas *outbound* berbasis olahraga permainan, dan (3) rendahnya kemampuan dalam mengadopsi teknologi digital untuk meningkatkan daya tarik wisata. Sebagai solusi, diperlukan program pelatihan dengan pendekatan penerapan teknologi dan pengalaman, yang mampu meningkatkan kapasitas Pokdarwis secara komprehensif. Dari permasalahan diatas pengabdian membantu dengan memberikan pelatihan *Survival Program for Action, Resilience and Knowledge (SPARK)*, yang menekankan pada penguatan keterampilan *survival*, ketahanan (*resilience*), kerja sama tim, serta kemampuan *problem solving* dalam konteks wisata *outbound*.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada, dengan kombinasi metode sebagai berikut:

2.1. Ceramah dan Sosialisasi

Penggunaan metode ini dipilih karena efektif dalam mentransfer pengetahuan konseptual secara sistematis sekaligus memberikan ruang interaksi melalui diskusi dan tanya jawab. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan: a) Konsep *SPARK (Survival, Action, Resilience, Knowledge)* sebagai kerangka dasar dalam pengembangan kapasitas kegiatan wisata *outbound* berbasis

edukasi. Konsep ini menekankan pentingnya keseimbangan antara kemampuan bertahan (*survival*), tindakan yang tepat (*action*), ketangguhan mental (*resilience*), serta penguasaan pengetahuan (*knowledge*) dalam menghadapi berbagai situasi di lingkungan *outdoor*. b) Pemahaman tentang wisata outbound berbasis edukasi dan olahraga permainan. Peserta diberikan wawasan mengenai bagaimana aktivitas *outbound* tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek fisik, sosial, dan karakter. Melalui pendekatan ini, pengelola wisata diharapkan mampu merancang program outbound yang terstruktur, aman, dan memiliki nilai edukatif yang kuat, khususnya dalam mendukung pembelajaran kontekstual seperti Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). c) Penguatan konsep ketahanan dan keselamatan dalam aktivitas outdoor. Peserta dibekali pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar keselamatan, manajemen risiko, serta kesiapsiagaan dalam menghadapi kondisi darurat di lapangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan kompetensi pengelola dalam menciptakan kegiatan wisata outbound yang tidak hanya menarik, tetapi juga menjamin keamanan dan keselamatan peserta. Dengan demikian, metode ceramah dan sosialisasi ini menjadi fondasi awal yang strategis dalam mendukung keberhasilan implementasi program SPARK secara berkelanjutan.

2.2. Pelatihan

Metode pelatihan ini menitikberatkan pada pengalaman langsung (*experiential learning*), tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam konteks kegiatan wisata outbound. Pendekatan ini membentuk kompetensi teknis sekaligus sikap profesional dalam mengelola aktivitas luar ruang yang edukatif, aman, dan menarik.

a) Pelatihan diawali dengan kegiatan *survival games and sport* yang bertujuan untuk melatih kemampuan dasar daya tahan, bertahan hidup, ketangkasan fisik, serta pengambilan keputusan dalam situasi terbatas. Melalui permainan yang dikemas secara edukatif dan menyenangkan, peserta diajak untuk mengasah keterampilan adaptasi terhadap lingkungan, meningkatkan daya tahan, serta membangun kepercayaan diri dalam menghadapi tantangan di alam terbuka dengan mengintegrasikan unsur olahraga permainan. Kegiatannya diataranya dengan:

a.1) Merancang Permainan *Obstacle Race* Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Paket Wisata



a.2) Permainan *Gateball* Sebagai Daya Tarik Wisata untuk Melatih Akurasi dan Koordinasi



b) Simulasi kegiatan outbound dan aktivitas berbasis *teamwork* melalui permainan tradisional, dirancang menyerupai kondisi nyata di lapangan. Dalam simulasi ini, peserta berperan sebagai fasilitator maupun peserta kegiatan outbound, sehingga memperoleh pengalaman menyeluruh dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi aktivitas. Simulasi ini menjadi sarana penting untuk melatih kesiapan teknis, pengelolaan kelompok. Kegiatannya yaitu dengan:
Pengemasan Permainan Tradisional Gobak Sodor *Fun Games* untuk Menarik Wisatawan



c) Pelatihan juga difokuskan pada pengembangan dan *problem solving*. Peserta dilatih untuk merancang dan memfasilitasi terhadap dinamika di lapangan yang responsif serta penerapan prosedur keselamatan dan manajemen risiko secara langsung. Aktivitas ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan berbahasa inggris, kepemimpinan, dan kemampuan berpikir kritis, yang sangat dibutuhkan dalam pengelolaan wisata outbound berbasis edukasi. Dengan demikian, metode pelatihan ini diharapkan mampu menghasilkan pengelola wisata yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga adaptif dan kreatif. Dengan kegiatan diantaranya:
“Identifikasi Cedera dan Aplikasi Teknik Tapping Untuk Pemandu Wisata dan Penanganan Cedera Dan Kegawatdaruratan Dasar”



2.3) Metode penerapan teknologi

Kegiatan ini difokuskan pada pemanfaatan media digital sebagai strategi penguatan promosi dan branding destinasi wisata. Kegiatan diawali dengan “Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Praktis dalam Mendukung *Sport Tourism*”. Kemudian sesi berikutnya pelatihan teknologi pembuatan akun media sosial sebagai sarana komunikasi dan publikasi yang efektif dalam menjangkau wisatawan secara lebih luas. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan pembuatan konten promosi wisata berbasis digital, meliputi teknik dasar fotografi, videografi, serta penyusunan narasi yang menarik dan informatif.

Selain itu, dilakukan optimalisasi penggunaan media sosial sebagai sarana branding destinasi, dengan menekankan konsistensi konten, identitas visual, serta strategi pemasaran digital yang adaptif terhadap tren. Melalui metode ini, diharapkan pengelola wisata mampu meningkatkan daya saing destinasi secara berkelanjutan melalui pemanfaatan teknologi yang tepat guna.



2.4) Pendampingan

Pendampingan model pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan terhadap pentingnya *Survival Program for Action, Resilience and Knowledge (SPARK)* di tempat wisata outbound. Masing masing peserta mempraktekan model tersebut dengan berpasangan. Evaluasi umpan balik dengan menggunakan pre test dan post test tentang pengetahuan dan keterampilan tentang brain gym exercise. Lokasi kegiatan berada di balai desa Salamerta Kecamatan Mandiraja Banjarnegara. Peserta kegiatan adalah Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Wayang Sakti berjumlah 22 orang.

Pre test dan Post test

Dalam kegiatan ini, seluruh peserta diberikan pre-test dan post-test sebagai instrumen evaluasi mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan, terkait peran Pokdarwis, potensi desa wisata, serta penerapan metode *Survival Program for Action, Resilience and Knowledge (SPARK)*. Selain itu, peserta juga diberikan kesempatan untuk memilih dan menentukan variasi permainan yang akan digunakan sebagai strategi dalam meningkatkan kerja sama tim.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan *Survival Program For Action, Resilience And Knowledge (SPARK)* bagi pokdarwis salamerta di Mandiraja, Banjarnegara ini menggunakan metode ceramah dan sosialisasi, , pelatihan, penerapan teknologi dan pendampingan. Pelaksanaannya selama 2 hari pada tanggal 27-28 September 2025, dari pukul 08.30 sampai dengan pukul 14.00 di balai desa Salamerta Mandiraja Banjarnegara. Jumlah anggota kelompok sadar wisata (Pokdarwis) Wayang Sakti desa Salamerta Mandiraja sebanyak 22 orang. Peserta pelatihan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 16 orang (73%), yang berjenis kelamin perempuan 6 orang (27%). Umur berkisar antara 14 tahun sampai 45 tahun. Dengan latar belakang pekerjaannya yaitu pelajar SLTP sederajat sebanyak 5 orang (23%), pelajar SLTA sederajat sebanyak 11 orang (50%), mahasiswa S1 sebanyak 3 orang (14%), wiraswasta 2 orang (9%), perangkat desa 1 orang (4%).

Jadwal kegiatan pada hari pertama, pembukaan oleh ketua tim pengabdian (Indra Jati Kusuma), dilanjutkan sambutan oleh ketua Kelompok Sadar Wisata (Slamet Haryono). Kemudian dilanjutkan pembagian soal pre test untuk peserta pelatihan. Tes ini untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman anggota Pokdarwis terkait peranan, potensi desa dan *Survival Program For Action, Resilience And Knowledge (SPARK)* sebelum diberikan materi pelatihan. Setelah peserta mengerjakan, soal dikumpulkan lagi, istirahat untuk *coffee break*. Pada sesi berikutnya penyampaian materi oleh Indra Jati Kusuma, pemaparan terkait dengan Merancang Permainan *Obstacle Race* Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Paket Wisata dilakukan di lapangan desa. Pada sesi kedua dilanjutkan oleh Septiana Dwi Rahmawati, yang menyampaikan materi terkait “Permainan *Gateball* Sebagai Daya Tarik Wisata untuk Melatih Akurasi dan Koordinasi”, dilakukan di lapangan. Sesi berikutnya materi disampaikan oleh Bayu Suko Wahono, dengan memberikan pelatihan di lapangan desa terkait “Pengemasan Permainan Tradisional Gobak Sodor *Fun Games* untuk Menarik Wisatawan”. Setelah ketiga pemateri selesai, dilanjutkan sesi diskusi dan tanya jawab. Setelah semua penyaji dan peserta berkegiatan, acara selanjutnya penutupan hari pertama, rehat dan acara bebas.

Pada hari kedua, sebelum masuk materi peserta dikonsidiskan untuk menyiapkan peralatan tulis yang sudah disediakan dan smartphone terlebih dahulu. Penyampaian materi sesi pertama disampaikan oleh Rifqi Festiawan terkait “Identifikasi Cedera dan Aplikasi Teknik Tapping Untuk Pemandu Wisata”. Pada sesi kedua disampaikan materi terkait Penanganan Cedera Dan Kegawatdaruratan Dasar oleh Koernia Nanda Pratama. Pada sesi ketiga disampaikan materi terkait Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Praktis dalam Mendukung *Sport Tourism* oleh Agung Benta Febria Nuryanto. Setelah semua penyaji memaparkan materinya dilanjutkan dengan *coffee break*, memberi kesempatan para peserta dan penyaji materi istirahat sesaat. Sesi berikutnya dilanjutkan diskusi dan tanya jawab, sekaligus dengan memberikan simulasi praktek berpasangan. Setelah semua pemateri selesai, kemudian dibagikan ke peserta kegiatan soal post test (materi yang sama), seperti hari pertama sebelum pelatihan. Kemudian setelah selesai

dikerjakan, soal dikumpulkan kembali. Didapatkan data sebagai berikut: Nilai rata-rata pre-test: 59,08, Nilai rata-rata post-test: 81,80. Hasil uji statistik menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $p < 0,001$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah pelatihan. Selain peningkatan kognitif, peserta juga menunjukkan: Peningkatan keterampilan dalam merancang aktivitas outbound, Kemampuan mengelola permainan berbasis survival dan teamwork, Peningkatan kepercayaan diri dalam memandu wisatawan, Pemahaman tentang pentingnya keselamatan dan manajemen risiko. Terakhir acara penutupan (sambutan ketua pengabdian dan ketua pokdarwis, penyerahan peralatan pelatihan dan foto bersama).



Jadwal pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat, Skim Berbasis Riset yang dilaksanakan di balai desa Salamerta Kecamatan Mandiraja Banjarnegara pada tanggal 27-28 September 2025, secara terjadwal ditunjukkan seperti dalam tabel berikut:

Jadwal pada hari pertama:

No	Waktu	Kegiatan	Penanggungjawab
1	08.00-08.30	Pengkondisian pelatihan (peralatan dan sarpras)	Tim PkM
2	08.31-08.40	Sambutan Ketua Pengabdi	Indra Jati Kusuma
3	08.41-08.49	Sambutan Ketua Ketua Pokdarwis	Slamet Haryono
4	08.50-09.15	Pengisian Soal Pre Test	Tim PkM
5	09.16-09.20	Coffee Break	Tim PkM
6	09.21-10.20	Merancang Permainan <i>Obstacle Race</i> Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Paket Wisata	Indra Jati Kusuma
7	10.21-11.20	Permainan <i>Gateball</i> Sebagai Daya Tarik Wisata untuk Melatih Akurasi dan Ko	Septiana Dwi Rahmawati
8	11.21-12.20	Pengemasan Permainan Tradisional Gobak Sodor <i>Fun Games</i> untuk Menarik Wisatawan	Bayu Suko Wahono
8	11.31-11.45	Ice breaking, Rehat	Tim PkM
9	11.46-12.15	Tanya Jawab, Diskusi dan Simulasi	Tim PkM
10	12.16-13.00	Istirahat, ibadah, makan siang	Individu & Tim PkM
11	13.01-14.00	Penutupan, dan acara bebas	Tim PkM

Jadwal pada hari kedua:

No	Waktu	Kegiatan	Penanggungjawab
1	08.00-08.30	Pengkondisian pelatihan (peralatan dan sarpras)	Tim PkM
2	08.31-09.30	Identifikasi Cedera dan Aplikasi Teknik Tapping Untuk Pemandu Wisata	Rifqi Festiawan
3	09.31-10.30	Penanganan Cedera Dan Kegawatdaruratan Dasar	Koernia Nanda Pratama
4	10.31-10.40	Coffee Break	Tim PkM
5	10.41-11.40	Keterampilan Komunikasi Bahasa Inggris Praktis dalam Mendukung <i>Sport Tourism</i>	Agung Benta Febria Nuryanto
6	11.41-12.25	Istirahat, ibadah, makan siang	Individu & Tim PkM
7	12.26-13.25	Pembuatan akun media sosial sebagai sarana komunikasi dan publikasi yang efektif	Tim PkM
8	13.26-13.30	Ice breaking, Rehat	Tim PkM
9	13.31-13.40	Tanya Jawab, Diskusi dan Simulasi	Tim PkM
10	13.41-14.05	Pengisian soal Post Test	Tim PkM
11	14.06-14.30	Penutupan, Penyerahan Peralatan Pelatihan, Foto Bersama	Ketua Pokdarwis dan Ketua Pengabdi

3.2 Diskusi

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Survival Program for Action, Resilience and Knowledge (SPARK) efektif dalam mengoptimalkan kapasitas Pokdarwis Wayang Sakti. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata peserta dari 59,08 menjadi 81,80 dengan signifikansi $p < 0,001$. Peningkatan ini menegaskan bahwa pendekatan partisipatif melalui kombinasi ceramah, pelatihan berbasis pengalaman, penerapan teknologi, dan pendampingan mampu meningkatkan kompetensi peserta secara menyeluruh, baik aspek kognitif,

afektif, maupun psikomotor. Pendekatan ini juga sejalan dengan prinsip pembangunan pariwisata berkelanjutan yang tidak hanya berorientasi pada ekonomi, tetapi juga pemberdayaan sosial masyarakat (Higgins-Desbiolles, 2018). Keberhasilan tersebut tidak terlepas dari penerapan prinsip experiential learning yang dikemukakan oleh Kolb (2015), yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta mengalami secara langsung proses belajar melalui siklus pengalaman, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Dalam konteks pelatihan ini, peserta tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku utama yang terlibat dalam berbagai aktivitas simulatif seperti obstacle race, permainan tradisional gobak sodor, dan gateball.

Keterlibatan aktif tersebut mendorong peserta untuk belajar melalui pengalaman nyata, menghadapi tantangan, serta mengambil keputusan secara situasional. Lebih lanjut, aktivitas ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan kerja sama tim, kepemimpinan, komunikasi, serta kemampuan problem solving. Hal ini sejalan dengan temuan Beames, Higgins, dan Nicol (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran luar ruang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial, karakter, dan ketahanan individu secara berkelanjutan. Selain itu, penerapan konsep SPARK memperkuat aspek ketahanan (resilience) dan keselamatan dalam aktivitas outbound. Pelatihan identifikasi cedera dan manajemen risiko memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kesiapsiagaan peserta. Hal ini sejalan dengan kajian dalam bidang adventure programming yang menekankan pentingnya kepemimpinan dan manajemen risiko dalam aktivitas luar ruang (Priest & Gass, 2018), serta pentingnya nilai petualangan dalam pendidikan luar ruang (Loynes, 2020). Dari sisi inovasi, pemanfaatan teknologi digital dalam promosi wisata menjadi strategi penting dalam meningkatkan daya saing destinasi. Pelatihan pembuatan konten dan penggunaan media sosial menunjukkan adanya peningkatan literasi digital peserta. Temuan ini didukung oleh Xiang et al. (2022) yang menyatakan bahwa digitalisasi dan knowledge creation menjadi faktor kunci dalam pengembangan pariwisata modern.

Selain itu, penguatan kapasitas Pokdarwis dalam konteks ini juga mencerminkan implementasi ekowisata yang menekankan keseimbangan antara konservasi, partisipasi masyarakat, dan manfaat ekonomi (Arida, 2017). Dengan demikian, program SPARK tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendukung pengembangan wisata yang berkelanjutan dan berbasis kearifan lokal. Diperlukan pendampingan berkelanjutan agar dampak program kegiatan ini lebih optimal. Secara keseluruhan, pelatihan SPARK terbukti menjadi model intervensi yang efektif dalam meningkatkan kapasitas Pokdarwis dalam mengelola wisata outbound berbasis edukasi yang aman, kreatif, dan berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan konsep pengembangan pariwisata berbasis masyarakat yang menekankan pada peningkatan kapasitas lokal sebagai kunci keberhasilan pengelolaan destinasi wisata.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan berbasis *Survival Program for Action, Resilience and Knowledge (SPARK)* terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas Pokdarwis Wayang Sakti melalui pendekatan partisipatif yang terintegrasi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pre-test (59,08) dan post-test (81,80) dengan uji Paired Sample T-Test menghasilkan nilai $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik. Selain peningkatan kognitif, terjadi pula peningkatan keterampilan teknis, dan afektif terkait kerja sama tim, dan kesiapsiagaan terhadap risiko. Dengan demikian, program SPARK dapat menjadi model efektif dalam pengembangan kapasitas Pokdarwis berbasis wisata edukatif dan berkelanjutan. Program

ini direkomendasikan untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai model pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan wisata outbound dan sport tourism.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian sampaikan banyak terima kasih kepada Rektor Unsoed yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Skim Berbasis Riset melalui Ketua LPPM Unsoed, dengan Surat Perjanjian Kontrak nomor 14.196/U23.34/PM.01/V/2025. Penulis menyampaikan terima kasih juga kepada: Dekan FIKes Unsoed, Kepada Mitra PKM (Pemerintah desa Salamerta, rekan pengurus dan anggota Pokdarwis Desa Salamerta Mandiraja Banjarnegara) yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini

REFERENSI

1. Arida, I.N.S. (2017) *Ekowisata: Pengembangan, Partisipasi Lokal, dan Tantangan*. Denpasar: Udayana University Press.
2. Beames, S., Higgins, P. & Nicol, R. (2021) *Learning Outside the Classroom: Theory and Guidelines for Practice*. London: Routledge.
3. Buckley, R. (2020) *Adventure Tourism Management*. 2nd edn. London: Routledge.
4. Carvalho, L. & Costa, C. (2020) 'Co-creation in tourism experiences: The role of community participation', *International Journal of Tourism Research*, 22(4), pp. 459–472.
5. Higgins-Desbiolles, F. (2018) 'Sustainable tourism: Sustaining tourism or something more?', *Tourism Management Perspectives*, 25, pp. 157–160.
6. Kemenparekraf (2021) *Pedoman Pengelolaan Desa Wisata*. Jakarta: Kemenparekraf RI.
7. Kolb, D.A. (2015) *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Pearson.
8. Loynes, C. (2020) 'Adventure in outdoor education', *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 20(1), pp. 1–14.
9. Nugroho, I. (2020) 'Pengembangan desa wisata berbasis masyarakat', *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 14(2), pp. 45–56.
10. Priest, S. & Gass, M.A. (2018) *Effective Leadership in Adventure Programming*. Champaign: Human Kinetics.
11. Sugiana, A.G. (2021) *Manajemen Pariwisata Berbasis Komunitas*. Bandung: Alfabeta.
12. Sunaryo, B. (2013) *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata*. Yogyakarta: Gava Media.
13. UNWTO (2023) *Tourism and Rural Development Report*. Madrid: UNWTO.
14. Xiang, Z., Fesenmaier, D.R. & Werthner, H. (2022) 'Knowledge creation in tourism', *Journal of Travel Research*, 61(1), pp. 3–18.