



Inisiasi Fun Sport Tourism Guna Menambah Ragam Kegiatan Kepariwisataan di Desa Banyubiru Kecamatan Banyubiru Kabupaten Semarang

Avi Budi Setiawan¹, Fafurida², Prasetyo Ari Bowo³, Grace Natalia Marpaung⁴, Reikha Habibah Yusfi⁵, Retno Febriyastuti Widyawati⁶, Putri Patria Kusuma⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Univeristas Negeri Semarang
Jl. Sekaran, Gunungpati, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
putripatria98@mail.unnes.ac.id

Artikel History:

Received: xx xxxx 2022 / Received in revised form: xx xxxx 2022 / Accepted: xx xxxx 2022

ABSTRACT

Banyubiru Village, Banyubiru District, Semarang Regency, is an area with significant natural tourism potential, particularly through the presence of Rawa Pening and its beautiful hilly landscape. However, this potential has not been optimally utilized because tourism activities are still dominated by passive nature tourism, so tourists tend to only stop for a short time. This condition results in a short tourist stay and limited economic benefits for the local community. To address this problem, a community service program was conducted by initiating the concept of Fun Sport Tourism as a strategy for diversifying tourist attractions. The program implementation method was participatory, involving the community through the stages of initiation, socialization, focus group discussions (FGDs), assistance in planning, training and practice, and program implementation. The service results showed that the community gained a new understanding of the importance of tourism diversification and formed an agreement on priority activities such as fun bikes, trail runs, and traditional game festivals in Rawa Pening. In addition, short- and medium-term plans were developed to support sustainable tourism development. The trial of the fun bike activity also succeeded in attracting tourists from outside the region and increasing sales of local MSME products. Thus, the Fun Sport Tourism initiative has proven effective in expanding the range of tourism activities, increasing community engagement, and opening new economic opportunities in Banyubiru Village. In the future, the success of this program requires continued mentoring, enhanced digital promotion, and cross-stakeholder collaboration to help it develop into a sports-based tourism icon in Semarang Regency.

Keywords: *Fun Sport Tourism, Tourism Diversification, Community Participation, Banyubiru Village, Sustainable Tourism*

***Nama Corresponding Author.**

Tel.: +62821-000-000

Email:author@institute@ac.id

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



ABSTRAK

Desa Banyubiru, Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang, merupakan wilayah dengan potensi wisata alam yang besar, terutama melalui keberadaan Rawa Pening dan lanskap perbukitan yang indah. Namun, potensi tersebut belum termanfaatkan secara optimal karena kegiatan wisata masih didominasi oleh wisata alam pasif sehingga wisatawan cenderung hanya singgah dalam waktu singkat. Kondisi ini berdampak pada rendahnya lama tinggal wisatawan dan terbatasnya manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan program pengabdian masyarakat dengan menginisiasi konsep *Fun Sport Tourism* sebagai strategi diversifikasi atraksi wisata. Metode pelaksanaan program dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan masyarakat melalui tahapan inisiasi, sosialisasi, *focus group discussion* (FGD), pendampingan penyusunan rencana, pelatihan dan praktik, serta pendampingan implementasi program. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa masyarakat memperoleh pemahaman baru tentang pentingnya diversifikasi wisata, terbentuk kesepakatan kegiatan prioritas seperti *fun bike*, *trail run*, festival permainan tradisional di Rawa Pening. Selain itu, tersusun rencana jangka pendek dan menengah untuk mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan. Uji coba kegiatan *fun bike* juga berhasil menarik wisatawan dari luar daerah serta meningkatkan penjualan produk UMKM lokal. Dengan demikian, inisiasi *Fun Sport Tourism* terbukti efektif dalam menambah ragam kegiatan wisata, meningkatkan keterlibatan masyarakat, serta membuka peluang ekonomi baru di Desa Banyubiru. Ke depan, keberhasilan program ini memerlukan kesinambungan pendampingan, penguatan promosi digital, dan kolaborasi lintas pihak agar dapat berkembang menjadi ikon pariwisata berbasis olahraga di Kabupaten Semarang.

Kata kunci: Fun Sport Tourism, Diversifikasi Wisata, Partisipasi Masyarakat, Desa Banyubiru, Pariwisata Berkelanjutan

1. PENDAHULUAN

Pengembangan desa merupakan sebuah upaya yang sangat penting untuk pemerataan pembangunan di suatu negara. Hal ini dikarenakan, pembangunan yang hanya berfokus pada daerah perkotaan akan meningkatkan kesenjangan antara daerah perkotaan dan daerah pedesaan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengembangkan desa agar pembangunan dapat berjalan secara merata di seluruh wilayah negara. Tujuan dari pengembangan desa sendiri adalah untuk mendorong kesejahteraan masyarakat desa. Hal ini dilakukan melalui faktor *endowment* atau faktor-faktor alamiah yang dimiliki oleh desa, seperti sumber daya alam, budaya, dan sebagainya. Dengan memanfaatkan potensi alam yang dimiliki, desa dapat mengembangkan berbagai sektor yang ada di dalamnya, seperti pertanian, pariwisata, perikanan, dan industri kreatif. Selain itu, pengembangan desa juga dapat meningkatkan akses terhadap layanan kesehatan, pendidikan, dan infrastruktur yang pada akhirnya akan meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa secara keseluruhan.

Dalam mengembangkan desa, diperlukan perencanaan yang matang dan dukungan dari berbagai pihak, baik dari pemerintah, swasta, maupun masyarakat setempat. Hal ini dikarenakan, pengembangan desa tidak hanya terbatas pada aspek ekonomi semata, tetapi juga melibatkan aspek sosial, budaya, dan lingkungan. Dengan dukungan yang kuat dari berbagai pihak, pengembangan desa dapat dilakukan secara holistik dan berkelanjutan, sehingga masyarakat desa dapat merasakan manfaat yang nyata dari pengembangan desa yang dilakukan.

Salah satu potensi desa yang dapat dijadikan sebagai sumber pendapatan dengan nilai tambah tinggi adalah sektor pariwisata. Hal ini dikarenakan, desa yang masih mempertahankan kearifan lokal dan budaya khasnya dapat menarik wisatawan untuk berkunjung dan menikmati keindahan alam serta

keunikan budaya yang dimiliki. Oleh karena itu, pengembangan sektor pariwisata di desa perlu ditingkatkan dan dilakukan dengan baik (Susyanti & Latianingsih, 2014)

Selain memberikan manfaat langsung kepada masyarakat desa, pengembangan sektor pariwisata juga dapat memberikan dampak *multiplier* yang besar (Sarjanti & Sriwanto, 2019). Dengan berkembangnya sektor pariwisata, maka akan terjadi peningkatan perekonomian di sekitar desa melalui peningkatan lapangan kerja dan pendapatan masyarakat (Putra & Prasetyo, 2019). Selain itu, akan terjadi peningkatan permintaan akan barang dan jasa yang tersedia di sekitar desa, seperti penginapan, kuliner, transportasi, dan lain-lain. Dampak *multiplier effect* yang dihasilkan dari pengembangan sektor pariwisata juga dapat berdampak positif pada sektor lainnya, seperti perdagangan dan keuangan (Retnoningsih, 2013). Dalam mengembangkan sektor pariwisata, perlu diperhatikan juga dampak negatif yang dapat timbul, seperti dampak ekonomi, kerusakan lingkungan dan perubahan budaya (Sentanu et al., 2021). Oleh karena itu, pengembangan sektor pariwisata harus dilakukan dengan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan ekonomi dan lingkungan serta budaya. Pemerintah dan masyarakat setempat juga perlu bekerja sama dalam menjaga keberlangsungan sektor pariwisata dan melestarikan kearifan lokal serta lingkungan yang ada di desa. Peran pemerintah teramat penting dalam sinergi ini (Hidayat et al., 2023). Dengan demikian, pengembangan sektor pariwisata di desa dapat memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat desa serta pembangunan ekonomi yang merata di seluruh wilayah negara (Simamora & Sinaga, 2016)

Fokus kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah di Desa Banyubiru yang terletak di Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang. Desa Banyubiru telah menjadi salah satu destinasi wisata yang cukup populer di Indonesia (Purwaningsih, 2010). Desa ini memiliki keunikan dan kekayaan budaya serta alam yang mampu menarik minat para wisatawan untuk berkunjung dan menikmati keindahan alam serta budaya lokal yang dimiliki (Adhitya, 2018). Oleh karena itu, fokus kegiatan di Desa Banyubiru perlu terus ditingkatkan agar dapat memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat desa.

Sebagai desa wisata, Desa Banyubiru telah memiliki beberapa program dan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan sektor pariwisata di desa tersebut. Beberapa program tersebut meliputi pengembangan *homestay*, wisata kuliner, dan wisata budaya. Selain itu, desa ini juga menawarkan berbagai aktivitas menarik seperti bersepeda, memasak, dan mengunjungi tempat-tempat wisata di sekitar desa (Septemuryantoro, 2020). Dalam mengembangkan kegiatan di Desa Wisata Banyubiru, perlu dilakukan dengan tetap memperhatikan keseimbangan antara pengembangan ekonomi dan kelestarian alam serta budaya lokal. Hal ini penting dilakukan agar pengembangan sektor pariwisata dapat berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat desa. Selain itu, perlu pula dilakukan upaya untuk melibatkan masyarakat setempat dalam pengembangan kegiatan wisata di desa tersebut agar dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan masyarakat dalam mengembangkan pariwisata di Desa.

Dengan fokus kegiatan di Desa Wisata Banyubiru, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat desa. Selain meningkatkan perekonomian masyarakat desa, pengembangan sektor pariwisata di Desa Banyubiru juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan budaya dan lingkungan yang ada di desa. Dengan demikian, Desa Wisata Banyubiru dapat menjadi contoh bagi desa-desa lainnya dalam mengembangkan sektor pariwisata yang berkelanjutan dan memberikan manfaat bagi masyarakat desa.

Desa Wisata Banyubiru memiliki sejarah yang cukup panjang dalam pengembangan sektor pariwisata di Indonesia. Upaya pengembangan Desa Wisata Banyubiru dilakukan dengan melibatkan masyarakat setempat secara aktif. Melalui upaya yang terus menerus dalam mengembangkan desa wisata, Desa Banyubiru berhasil meraih berbagai penghargaan dan prestasi. Sebagai Desa Digital Terbaik I Tingkat Kabupaten Semarang tahun 2023. Penghargaan ini diberikan dalam rangka pengembangan program digitalisasi Desa dengan beberapa indicator seperti: keterbukaan informasi

publik, tata kelola keuangan desa, partisipasi masyarakat, dan tata kelola pelayanan masyarakat. Desa Banyubiru juga menjadi desa percontohan antikorupsi nasional pada tahun 2022.

Namun, pengembangan desa wisata tentu menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan untuk terus berinovasi. Salah satu kegiatan yang belum tergarap dengan baik adalah wisata olahraga. Banyak komunitas dan kegiatan keolahragaan yang berkegiatan di luar Desa Banyubiru dalam bentuk even dan bersifat luas. Wisata olahraga ini dipandang mampu menjadi daya tarik baru untuk memperkaya keragaman kegiatan kepariwisataan di Desa Banyubiru.

Potensi wisata olahraga di pedesaan sebenarnya cukup besar, terutama untuk wisatawan yang mencari alternatif liburan yang berbeda dari biasanya. Beberapa contoh olahraga yang dapat menjadi daya tarik wisata di pedesaan adalah trekking, hiking, bersepeda, atau bahkan olahraga air seperti *rafting* (Supriyanto, 2022). Wisata olahraga di pedesaan juga memiliki beberapa keunggulan, seperti keasrian alam yang masih terjaga, lingkungan yang bersih dan sejuk, serta suasana yang tenang dan jauh dari keramaian kota (Hermawan, 2016). Selain itu, wisata olahraga di pedesaan juga dapat memberikan manfaat bagi masyarakat setempat, seperti meningkatkan perekonomian dan membuka lapangan pekerjaan baru.

Melalui pengembangan wisata olahraga di pedesaan, diharapkan dapat membuka peluang bagi masyarakat pedesaan untuk berpartisipasi dalam sektor pariwisata, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan dan pembangunan di daerah pedesaan. Selain itu, pengembangan wisata olahraga di pedesaan juga dapat mempromosikan pariwisata Indonesia ke kancah internasional dan membuka peluang bagi investasi dalam sektor pariwisata yang berkelanjutan.

Fokus pemberdayaan ini tentu saja memerlukan keterlibatan tinggi dari masyarakat dan pihak terkait. Peran lembaga perguruan tinggi dalam hal ini yaitu untuk memberikan dukungan dalam bentuk pendampingan bagi kelembagaan di desa untuk mengawal agenda tadi agar dapat berjalan dengan efektif. Penguatan kelembagaan desa juga penting dalam rangka meningkatkan aktivitas di desa wisata. Tujuannya agar kegiatan kepariwisataan dapat terus berjalan dan inovasi senantiasa dikembangkan.

Desa Wisata Banyubiru sudah mapan menjadi desa wisata dengan berbagai kegiatan dan produk pariwisatanya. Akan tetapi, muncul banyak desa serupa di Kawasan Kabupaten Semarang, tentunya hal ini tentu menimbulkan tantangan bahwa pilihan wisatawan mulai beragam. Tuntutan pengunjung juga mulai bervariasi seiring banyaknya permintaan dan kemajuan dunia kepariwisataan. Oleh karena itu, perlu inovasi jasa kepariwisataan guna mendukung desa wisata. Agar wisatawan selalu tertarik dengan ragam kegiatan di Desa Banyubiru. Selain itu, harapannya inovasi kegiatan kepariwisataan dapat terus mendukung pariwisata budaya dan berkelanjutan.

Kami melihat, keterlibatan pihak luar dan kampus perlu dioptimalkan. Mengingat desa rasanya membutuhkan tambahan tenaga dan pemikiran serta sumberdaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Dalam hal ini, Universitas Negeri Semarang dapat melibatkan diri dalam sinergi penguatan kelompok sadar wisata dan pemerintah desa dengan memberikan dukungan sumberdaya. Melalui program pendampingan dan pelatihan dari tim pengabdian masyarakat, Dosen Fakultas Ekonomika dan Bisnis. Harapannya dalam program pengabdian ini, masyarakat dan dosen dapat bersinergi dengan pemerintah Desa, Pokdarwis, dan Pengelola Desa Wisata (Deswita). Secara rinci dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Permasalahan dan Solusi Untuk Mitra

No.	Uraian masalah	Solusi kegiatan	Pihak yang terlibat
1.	Belum terdapat inovasi produk jasa wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Sosialisasi inovasi jasa <i>fun sport tourism</i> • Pemetaan ragam kegiatan <i>fun sport tourism</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tim pengabdian • Pengelola pokdarwis • Pengelola Deswita

No.	Uraian masalah	Solusi kegiatan	Pihak yang terlibat
2.	Belum terdidentifikasi kegiatan <i>fun sport</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan jalur tracking <i>fun run</i> • Pemetaan jalur tracking <i>fun walk</i> • Inisiasi even olahraga tradisional • Inisiasi even <i>fun soccer</i> • Inisiasi kegiatan <i>fun fishing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tim pengabdian • Pengelola pokdarwis • Pengelola Deswita
3.	Belum terdapat pengembangan <i>even olahraga</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kemungkinan membuat kalender even <i>fun sport</i> • Diskusi kemungkinan menyusun kegiatan festival <i>fun sport</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tim pengabdian • Pengelola pokdarwis • Pengelola Deswita

Tabel 2. Kegiatan Untuk Mitra

No.	Kegiatan	Jenis
1.	Ragam <i>fun sport</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Fun run</i> • <i>Fun walk</i> • <i>Fun fishing</i> • <i>Fun soccer</i> • <i>Fun volleyball</i> • <i>Fun traditional games</i>
2.	Even olahraga dan paket wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Kalender even <i>fun sport</i> • Memasukan <i>fun sport</i> dalam paket wisata

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka muncul alternatif program kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengatasinya. Uraian program tadi dapat diselesaikan melalui keterlibatan pihak-pihak terkait (Hermawan, 2016). Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tim dosen pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ekonomika dan Bisnis dapat turut andil dan berperan dalam menjadi motor kegiatan. Bersinergi dengan pemerintah Desa, Pokdarwis, dan Pengelola Deswita sebagai pemangku kepentingan. Penetapan target sasaran dan program ini akan diidentifikasi bersama dengan pemangku kepentingan.

**Gambar 1.** Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Program pengabdian ini akan dilaksanakan melalui tahapan kegiatan sebagai berikut (Adhitya, 2018):

1. Inisiasi dan sosialisasi serta pendampingan penyusunan dan pelaksanaan program.

Metode pelaksanaan: *Focus Group Discussion* (FGD).

Proses awal yang akan dilakukan adalah mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan menggunakan pendekatan partisipatif. Pendekatan ini digunakan supaya memperoleh gambaran lebih mengenai permasalahan yang ada sehingga akan didapatkan solusi yang relevan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan. Melalui FGD juga harapannya akan diperoleh gambaran tentang evaluasi program yang sudah berjalan terkait kegiatan dan tantangan di lapangan. Tahapan selanjutnya adalah megidentifikasi rencana program ke depan, serta menganalisis kemungkinan pendampingan dan dukungan yang dapat diberikan tim pengabdi untuk kelancaran program tersebut.

2. Pendampingan dalam menyusun rencana jangka pendek, menengah program-program terkait implementasi program.

Metode pelaksanaan : Inisiasi, Pendampingan Pelatihan dan Praktek

Kegiatan ini diawali dengan keterlibatan dalam agenda rapat pengelola guna penyusunan program dan evaluasi kegiatan yang sudah berjalan. Selanjutnya dianalisis mengenai apa saja yang menjadi kendala, hasil dan potensi. Berdasarkan informasi tersebut maka langkah selanjutnya adalah membantu menyusun rencana aksi dan indikator capaian.

3. Pendampingan program kerja

Metode pelaksanaan: sosialisasi, penyusunan, pendampingan. Kegiatan pengabdian ini direncanakan akan berlangsung selama 1 bulan, dengan melibatkan unsur pemerintah desa, pengelola desa wisata dan tim pengabdi dari Unnes.

3. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 08 Juli 2025 di Balai Desa Banyubiru. Pelatihan ini dihadiri oleh 35 peserta yang terdiri dari Pemerintah Desa yang terdiri dari Kepala Desa, Sekretaris Desa, dan perangkat desa lainnya, serta lembaga kemasyarakatan desa seperti Badan Permusyawaratan Desa (BPD), Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW), Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Karang Taruna (KARTAR), Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM), dan BUMDesa. Kegiatan diawali dengan identifikasi potensi alam dan sosial melalui survei lapangan serta wawancara dengan tokoh masyarakat, perangkat desa, dan pelaku wisata lokal. Dari hasil pemetaan, diperoleh potensi pengembangan kegiatan olahraga berbasis wisata seperti *fun bike, trail run, fun rafting ringan di sekitar Rawa Pening*, serta permainan tradisional bermuansa olahraga. Hasil inisiasi menunjukkan bahwa masyarakat memiliki antusiasme tinggi terhadap diversifikasi wisata, namun masih memerlukan arahan dan pendampingan dalam menyusun program. Oleh karena itu, tahap inisiasi berperan sebagai landasan awal untuk memastikan arah pengembangan program sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas lokal.

Setelah inisiasi, dilakukan kegiatan sosialisasi dengan melibatkan perangkat desa, kelompok sadar wisata (*pokdarwis*), karang taruna, komunitas olahraga, serta pelaku UMKM lokal. Sosialisasi bertujuan memberikan pemahaman mengenai konsep *Fun Sport Tourism*, manfaatnya bagi peningkatan kepariwisataan, serta dampak ekonomi bagi masyarakat. Dalam tahap ini, masyarakat diberikan gambaran bahwa pengembangan *Fun Sport Tourism* bukan hanya sekadar menghadirkan kegiatan olahraga, tetapi juga menciptakan *value added tourism*, yakni wisata yang aktif, sehat, menyenangkan, sekaligus mendorong konsumsi produk lokal. Sosialisasi ini berhasil meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan komitmen bersama untuk mendukung pelaksanaan program.



Gambar 2. Sosialisasi Pengembangan *Fun Sport Tourism*

Selain sosialisasi, dilakukan *Forum Group Discussion* (FGD) untuk menggali gagasan lebih detail sekaligus menyusun rencana program secara partisipatif. FGD ini melibatkan pemerintah desa, kelompok masyarakat, komunitas olahraga, serta pelaku usaha lokal. Hasil FGD tersebut yaitu menentukan bentuk kegiatan seperti *fun bike* dengan jalur desa, *trail run* di area perbukitan, dan *water sport ringan* di Rawa Pening, menyepakati model pengelolaan berbasis komunitas agar masyarakat terlibat langsung dan menetapkan peran masing-masing pihak, misalnya karang taruna sebagai pengelola kegiatan, UMKM sebagai penyedia konsumsi, dan pokdarwis sebagai penyelenggara paket wisata. Dengan adanya FGD, terbentuk kesepakatan bahwa program harus dijalankan bertahap dan berbasis kebutuhan nyata masyarakat.

Tahap berikutnya adalah pendampingan penyusunan rencana strategis. Pendampingan ini dibagi menjadi dua yaitu rencana jangka pendek (1–2 tahun): meliputi penyusunan kalender kegiatan rutin seperti *fun bike bulanan*, *mini trail run*, dan festival permainan tradisional. Selain itu, dilakukan penguatan promosi digital dengan memanfaatkan media sosial desa dan rencana jangka menengah (3–5 tahun) yang berfokus pada pembangunan fasilitas pendukung seperti jalur sepeda permanen, area lapangan multifungsi, serta integrasi paket wisata Banyubiru dengan destinasi sekitar Rawa Pening dan Ambarawa. Pendampingan ini membantu masyarakat dalam menyusun program yang realistik, terukur, serta berorientasi pada keberlanjutan. Selain penyusunan program, dilakukan pelatihan teknis dan praktik lapangan bagi masyarakat. Pelatihan ini mencakup teknik dasar pengelolaan *event sport tourism* (registrasi peserta, penyusunan rute, keamanan), pelatihan pemandu wisata olahraga untuk karang taruna dan pokdarwis dan praktik langsung uji coba kegiatan, misalnya simulasi *fun bike* dan *mini trail run* dengan peserta terbatas. Melalui pelatihan dan praktik, masyarakat tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman nyata dalam mengelola *Fun Sport Tourism*.



Gambar 3. Pendampingan Penyusunan Rencana Strategis

Tahap akhir adalah pendampingan pelaksanaan program kerja. Pendampingan ini mencakup monitoring kegiatan, evaluasi, serta pemberian masukan terhadap kendala yang dihadapi. Program kerja dilaksanakan dengan metode: sosialisasi lanjutan untuk menarik partisipasi wisatawan dan mitra eksternal, penyusunan teknis pelaksanaan event, seperti penentuan jadwal, perizinan, dan koordinasi dengan pihak keamanan dan pendampingan lapangan saat kegiatan berlangsung agar masyarakat memiliki rasa percaya diri dalam mengelola event. Hasil implementasi awal menunjukkan respons positif baik dari masyarakat maupun wisatawan. Kegiatan *fun bike* perdana yang dilaksanakan mampu menarik peserta dari dalam maupun luar desa, sekaligus mendorong peningkatan penjualan produk UMKM lokal.

SIMPULAN

Desa Banyubiru, Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang, memiliki potensi wisata alam yang besar, terutama keberadaan Rawa Pening serta lanskap perbukitan dan persawahan yang indah. Namun, pengembangan pariwisata di desa ini masih menghadapi beberapa permasalahan mendasar. Pertama, ragam kegiatan wisata yang tersedia masih terbatas pada wisata alam pasif sehingga wisatawan cenderung hanya singgah sebentar. Kedua, keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan pariwisata masih rendah sehingga manfaat ekonomi belum optimal. Ketiga, tren wisata global yang mengarah pada wisata berbasis aktivitas dan kesehatan (*sport tourism*) belum terakomodasi di Banyubiru. Keempat, belum ada perencanaan jangka panjang yang terarah untuk diversifikasi wisata desa.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan program pengabdian masyarakat dengan pendekatan partisipatif. Metode yang digunakan meliputi: (1) Inisiasi, berupa pemetaan potensi wisata dan identifikasi masalah; (2) Sosialisasi, untuk memberikan pemahaman tentang konsep *Fun Sport Tourism* kepada masyarakat; (3) *Focus Group Discussion* (FGD), guna menggali ide dan menyepakati bentuk kegiatan prioritas; (4) Pendampingan Penyusunan Rencana, baik jangka pendek maupun menengah, agar pengembangan wisata lebih terarah; (5) Pelatihan dan Praktek, untuk meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengelola kegiatan wisata; serta (6) Pendampingan Implementasi, berupa monitoring dan evaluasi ketika program dilaksanakan.

Hasil dari pengabdian ini menunjukkan beberapa capaian penting. Pertama, masyarakat mulai memahami pentingnya diversifikasi atraksi wisata. Kedua, terbentuk kesepakatan program *Fun Sport Tourism* dengan kegiatan prioritas seperti *fun bike*, *trail run*, festival permainan tradisional di Rawa Pening. Ketiga, tersusunnya rencana jangka pendek berupa kalender kegiatan sederhana serta rencana jangka menengah yang berfokus pada pembangunan fasilitas pendukung. Keempat, meningkatnya keterampilan masyarakat melalui pelatihan dalam hal pengelolaan event, promosi digital, dan pemanduan wisata. Kelima, uji coba kegiatan seperti *fun bike* berhasil menarik wisatawan dari luar daerah sekaligus meningkatkan penjualan produk UMKM lokal.

Secara umum, program *Fun Sport Tourism* terbukti mampu menjawab permasalahan rendahnya variasi kegiatan wisata dan singkatnya lama tinggal wisatawan di Banyubiru. Selain menambah ragam atraksi, program ini juga memberikan peluang ekonomi baru, meningkatkan keterlibatan masyarakat, serta memperkuat citra desa sebagai destinasi berbasis aktivitas yang sehat, ramah lingkungan, dan berkelanjutan.

SARAN

Untuk mendukung keberlanjutan program *Fun Sport Tourism* di Desa Banyubiru, disarankan agar pemerintah desa bersama Pokdarwis menyusun kalender kegiatan tahunan yang terintegrasi, masyarakat dan pelaku UMKM meningkatkan keterampilan dalam pengelolaan event serta promosi digital, perguruan tinggi melanjutkan pendampingan melalui inovasi dan riset, serta pemerintah daerah memberikan dukungan sarana, promosi, dan regulasi yang kondusif; dengan sinergi lintas pihak ini, *Fun Sport Tourism* diharapkan dapat berkembang menjadi ikon wisata olahraga sekaligus meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara berkelanjutan..

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, F. (2018). *Analisis Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Candirejo Kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang (Doctoral dissertation, Faculty of Social and Political Sciences)*.
- Hermawan, H. (2016). Dampak pengembangan Desa Wisata Nglangeran terhadap ekonomi masyarakat lokal. *Jurnal Pariwisata*, 3(2), 105–117.
- Hidayat, A., Anggriani, L., Siregar, F. A., Yulistian, S., & Jumriatunnisah, N. (2023). Implementation of ecotourism concept in Jambi Province. *BUMI: International Journal of Environmental Reviews*, 1(01), 1–11. <https://doi.org/10.30631/bumi.v1i01.1899>
- Purwaningsih, E. (2010). Pengembangan Ekonomi Kreatif Desa Wisata Candirejo. *Jurnal Jantra*, 5(9), 783–792.
- Putra, A. P., Wijayanti, T., & Prasetyo, J. S. (2019). Analisis Dampak Berganda (Multiplier Effect) Objek Wisata Pantai Watu Dodol Banyuwangi. *Journal of Tourism and Creativity*, 1(2).
- Retnoningsih, E. (2013). Dampak Pengelolaan Wisata Agro Terhadap Kehidupan Sosial dan Ekonomi Masyarakat (Studi Kasus: Kebun Teh Kaligua Desa Pandansari Kab Brebes Jawa Tengah). *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 4(1).
- Sarjanti, E., Rahmawati, N. K., & Sriwanto, S. (2019). *Kajian Persepsi dan Dampak Berganda (Multiplier Effect) Masyarakat Untuk Pengembangan Pariwisata Lembah Asri Serang Di Desa Serang Kecamatan Karangreja Kabupaten Purbalingga*.
- Sentanu, I. G. E. P. S., Prabowo, A., Kumalasari, K., Galih, A. P., & Wismanu, R. E. (2021). Stakeholder Collaboration Model for Ecotourism Development in Indonesia: Case Study from Batu City East Java Province. *Journal of Government and Civil Society*, 5(2), 214. <https://doi.org/10.31000/jgcs.v5i2.4420>
- Septemuryantoro, S. A. (2020). Pengembangan Potensi Budaya Ekowisata melalui Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Candirejo Borobudur Jawa Tengah. *Media Wisata*, 18(2), 210–222.
- Simamora, R. K., & Sinaga, R. S. (2016). Peran pemerintah daerah dalam pengembangan pariwisata alam dan budaya di Kabupaten Tapanuli Utara. *JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik UMA (Journal of Governance and Political Social UMA)*, 4(1), 79096.
- Supriyanto, S. (2022). Potensi Wisata Pantai Glagah sebagai Destinasi Wisata Olahraga di Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta. *Media Wisata*, 20(1), 78–87.
- Susyanti, D. W., & Latianingsih, N. (2014). Potensi Desa Melalui Pariwisata Pedesaan. *EPIGRAM (e-Journal)*, 11(1).