

Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Generasi Y Mengenai Aktivitas Wisata Trekking

Susianty Natalia Dewi, Ute Lies Siti Khadijah, Enjat Munajat

Magister Pariwisata Berkelanjutan, Universitas Padjajaran, Indonesia
susianty20001@mail.unpad.ac.id , ute.lies@unpad.ac.id , mdenjatm@unpad.ac.id

Submitted : 1 July 2021 Revised : 24 October 2021

Accepted : 30 October 2021

ABSTRAK

Meningkatnya kebutuhan berwisata di tengah terbatasnya ruang gerak selama pandemi COVID-19 membuat wisatawan mencari alternatif wisata. Salah satunya dengan mencoba wisata petualangan berupa *trekking*. *Trekking* merupakan suatu kegiatan olahraga dengan karakteristik sportif yang secara fisik mengarah pada gaya hidup sehat sekaligus memiliki unsur berwisata. Namun, masih banyak masyarakat yang belum mengenal bahkan tidak memahami informasi mengenai wisata *trekking*. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat gambaran tingkat pengetahuan masyarakat generasi Y mengenai wisata *trekking*. Dipilihnya masyarakat kategori tersebut sebagai responden dalam penelitian ini dikarenakan masyarakat generasi Y memiliki lebih banyak pengalaman, pemahaman tinggi dan menguasai digitalisasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan 200 responden, kemudian data dianalisis dengan analisis univariat menggunakan Skala Guttman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran tingkat pengetahuan secara umum mengenai wisata *trekking* menunjukkan tingkatan pengetahuan yang tinggi, yaitu sebesar 80,1% dari 100% sedangkan gambaran tingkat pengetahuan secara khusus mengenai wisata *trekking* menunjukkan tingkatan pengetahuan yang masih relatif kurang, yaitu sebesar 73,63% dari 100%. Secara garis besar rata-rata dari persentase keduanya menunjukkan tingkat pengetahuan responden yang cukup tinggi dalam memahami gambaran wisata *trekking*, yaitu 76,87% dari 100%.

Kata Kunci : *Trekking*; Wisata petualangan; Wisata olahraga; Generasi

ABSTRACT

The increasing need for tourism amidst limited wiggle room during the COVID-19 pandemic makes tourists look for alternative tourism. One of them is by trying adventure tourism in the form of trekking. Trekking is a sports activity with sports characteristics that physically leads to a healthy lifestyle while having an element of travel. But there are still many people who don't know not even understand the information about trekking tourism. The purpose of this research is to see an overview of the level of knowledge of generation Y people regarding trekking tourism. The selection of this generation people as respondents in this study is because generation Y society has more experience, high understanding and mastering digitalization. This research is a quantitative descriptive method. Data collection techniques using questionnaire with 200 respondents, then the data was analyzed with univariate analysis using Guttman Scale. The results showed that the general description of knowledge about trekking tourism showed a high level of knowledge, which is 80.1% from 100%, while the specifically description of knowledge about trekking tourism showed a relatively less level of knowledge, which is 73.63% from

100%. In general, the average percentage of both shows a high level of knowledge of respondents in understanding the description of trekking tourism which is 76.87% from 100%.

Keywords : *Trekking; Adventure tourism; Sports tourism; Generation Y.*

PENDAHULUAN

Wisata petualangan merupakan salah satu sektor pariwisata dengan pertumbuhan yang sangat cepat hampir di seluruh dunia. Wisata petualangan saat ini sedang berkembang pesat terutama setelah munculnya pandemi COVID-19 dimana para wisatawan akan menjauhi kerumunan atau wisata massal. Meningkatnya kebutuhan wisata di tengah terbatasnya ruang gerak dimasa pandemi COVID-19 membuat para wisatawan mulai mencari alternatif untuk melarikan diri dari rasa penat dan mendapatkan kebahagiaan, salah satunya dengan mencoba wisata petualangan. Pada umumnya wisata petualangan erat kaitannya dengan wisata alam karena aktivitasnya dilakukan di kawasan terbuka yang jauh dari wilayah keramaian atau perkotaan. Bentuk wisata petualangan sangat beragam. Salah satunya, yaitu wisata *trekking* atau mendaki. *Trekking* merupakan suatu kegiatan olahraga yang secara fisik mengarah pada gaya hidup sehat sekaligus memiliki unsur berwisata.

Trekking sebagai komponen positif dari kebiasaan olahraga memiliki karakteristik sportif yang berdampak pada peningkatan permintaan dan penawaran wisatawan dalam mencapai kebutuhan wisata petualangan alam. Meskipun begitu masih banyak masyarakat yang belum mengenal bahkan tidak memahami informasi mengenai wisata *trekking*. Di zaman modern sekarang ini dimana perubahan teknologi bertransformasi kearah digital, seseorang sangat mudah dan dapat dengan cepat dalam mendapatkan segala macam informasi. Penyebaran

informasi wisata *trekking* belakangan ini mulai gencar dipromosikan oleh kaum muda yang baik secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi orang lain menjawab keingintahuan mereka dalam mendapatkan informasi ataupun pengetahuan mengenai wisata *trekking*.

Generasi muda lebih berperan aktif dan tanggap dalam penyebaran informasi, hal ini disebabkan kaum muda cenderung memiliki semangat tinggi, jiwa kreatif dan inovatif serta kaum muda merupakan generasi yang menghadapi beraneka ragam dinamika perkembangan zaman terutama ketika arus kearah modernisasi sedang berkembang. Generasi muda yang paling berpengaruh sekarang ini adalah generasi Y atau yang sering disebut sebagai generasi milenial. Lahir di era perubahan dinamika zaman membuat generasi ini memiliki pola hidup, cara bersosialisasi dan cara berpikir yang berbeda dibandingkan dengan generasi sebelumnya dan generasi sesudahnya. Dengan kecakapan tersebut, generasi ini paling berpeluang dalam meningkatkan kesadaran masyarakat maupun wisatawan untuk melakukan turisme dengan pemanfaatan wisata alam, seperti wisata *trekking*.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan masyarakat generasi Y mengenai wisata *trekking*. Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai data dasar tingkat pengetahuan masyarakat mengenai wisata *trekking* dan kelak dapat digunakan untuk pengembangan promosi potensi wisata *trekking* di Indonesia.

TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari mengetahui yang terjadi setelah orang merasakan suatu objek. Pengetahuan atau kognitif merupakan bidang penting yang membentuk perilaku manusia (Soekidjo, 2010). Pengetahuan pada umumnya berasal dari pengalaman dan dari informasi yang diperoleh seseorang dari orang lain maupun buku. Pengetahuan adalah hasil dari persepsi manusia atau hasil pemahaman seseorang melalui persepsinya (mata, hidung, telinga, dan lain-lain). Pengetahuan adalah ragam gejala yang dihadapi dan diperoleh manusia melalui pengamatan rasionalitas. Pengetahuan dihasilkan Ketika seseorang menggunakan kecerdasannya untuk mengenali suatu objek atau peristiwa yang tidak pernah dirasakan atau dilihat. Setiap pengetahuan manusia merupakan hasil dari kontak dua besaran berdasarkan epistemologi, yaitu benda atau objek yang diperiksa, diteliti dan akhirnya diketahui, dan manusia yang melakukan berbagai pemeriksaan, penyelidikan dan hingga mengenal benda atau hal tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah suatu hasil yang diperoleh oleh manusia melalui penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

Tingkatan Pengetahuan

Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui Pendidikan dan pengalaman yang dialami oleh diri sendiri dan yang dialami oleh orang lain, baik dari media masa maupun dari lingkungan sekitar. Secara garis besar pengetahuan seseorang dibagi dalam enam tingkatan (Soekidjo, 2010). Tingkatan pertama adalah tahu (*know*), diartikan sebagai pengingat dari suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tingkat pengetahuan ini mencakup dalam mengingat hal-hal

tertentu dari semua materi yang dipelajari atau rangsangan yang diterima. Tahu merupakan tingkat dari pengetahuan yang paling rendah. Tingkatan kedua adalah memahami (*comprehension*), diartikan sebagai kemampuan untuk menafsirkan dengan benar objek perseptual seseorang, yang diketahui dan dapat menafsirkan materi dengan benar. Seseorang yang telah paham harus dapat menjelaskan dan menyebutkan, terhadap objek tersebut, contohnya dapat menyimpulkan terhadap objek yang dipelajari. Tingkatan ketiga adalah aplikasi (*application*), didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan materi yang telah dipahami dalam keadaan atau kondisi aktual. Penerapan dapat didefinisikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dan lainnya. Dalam konteks atau situasi lain misalnya, seseorang dapat menggunakan rumus statistik untuk menghitung hasil penelitian atau seseorang dapat menggunakan prinsip siklus pemecahan masalah untuk menyelesaikan masalah kesehatan dalam situasi tertentu. Tingkatan keempat adalah analisis (*analysis*), didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk mendeskripsikan bahan atau benda sebagai komponen, tetapi analisis tersebut masih dalam suatu struktur dan masih saling berkaitan. Hal tersebut terlihat dari penggunaan verba (kata kerja) dalam keterampilan analitis, seperti mampu mendeskripsikan, membedakan, mengelompokkan, memisahkan, dan lain-lain. Tingkatan kelima adalah sintesis (*synthesis*), mengacu pada kemampuan untuk menempatkan atau terhubung untuk berbagi. Dalam pengertian lainnya. Sintesis adalah menyusun rumus baru dari rumus yang sudah ada. Misalnya, dapat merencanakan, menyusun, meringkas, dan menyesuaikan

teori atau pernyataan yang ada pada bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Tingkatan keenam adalah evaluasi (*evaluation*), yang merupakan suatu kemampuan untuk melakukan penilaian dari materi-materi yang telah diterima. Evaluasi didasarkan pada standar yang ditentukan sendiri atau menggunakan standar yang ada.

Trekking

Salah satu cara untuk mendorong olahraga secara teratur sembari menikmati alam adalah dengan wisata *trekking*. *Trekking* adalah bentuk wisata petualangan yang dipraktikkan di luar ruangan, menyiratkan konotasi alam, resiko, dan hutan belantara (Weber, 2001). Adapun pengertian lainnya, *trekking* merupakan suatu petualangan yang dilakukan dengan berjalan kaki baik secara individu maupun berkelompok, melintasi persawahan, perbukitan, sungai, dan melewati hutan yang ditemani dengan pemandangan alam selama perjalanan (Sara & Komaini, 2018). Wisata *trekking* selain menjadi aktivitas wisata juga memiliki banyak manfaat terhadap kualitas diri wisatawan, antara lain meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan kesehatan mental dan kreativitas, terapi penyembuhan atau pengaruh terhadap psikologis, memperlancar sirkulasi darah, membentuk otot pada tubuh, membakar kalori, menikmati pesona wisata alam, serta menumbuhkan hubungan sosial (Swadesi et al., 2020).

Theory of generation

Dalam beberapa tahun belakangan definisi generasi berkembang menjadi lebih luas, diantaranya seperti yang didefinisikan Kopperschmidt's (2000) yang berpendapat bahwa generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompok mereka sendiri menurut kesamaan usia dan kesamaan peristiwa yang dialami pada tahap pertumbuhan diri mereka (Putra, 2017). Teori

generasi berusaha untuk memahami dan mengkategorikan kelompok orang ke dalam suatu generasi yang secara objektif ditetapkan menurut tahun kelahirannya. Teori generasi merupakan salah satu cara untuk menginvestigasi aspek industri pariwisata (Benckendorff et al., 2010).

Secara karakteristik, teori generasi dapat dibedakan menjadi enam klasifikasi generasi, yang ditampilkan secara kronologis berdasarkan tahun. Generasi pertama ialah generasi veteran (1925 - 1946), generasi kedua ialah generasi *baby boomers* (1946 - 1960), generasi ketiga ialah generasi X (1960 - 1980), generasi keempat ialah generasi Y atau milenial (1980 - 1995), generasi kelima ialah generasi Z (1995 - 2010) dan generasi terakhir ialah generasi alfa (2010 keatas) (Bencsik et al., 2016). Nilai dan sifat tiap generasi berbeda antara satu dengan lainnya, hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti pengetahuan, kerjasama tim, pandangan, kesadaran diri, teknologi internet, dan karakteristik lainnya.

Menurut Howe & Strauss (1991), secara singkat perbedaan tersebut bisa dilihat dari generasi veteran atau yang dikenal juga sebagai *silent generation* merupakan generasi yang cenderung disiplin serta mempertahankan kebiasaan dan tradisi terdahulu, sedangkan generasi *baby boomers* merupakan generasi yang mulai menuju kearah duniawi dan berfokus pada ketepatan waktu (Putra, 2017). Adapun generasi X cukup tertutup, karena generasi ini memiliki tipe yang independen, berjiwa bebas dan tidakbergantung kepada orang lain. Perihal generasi Y dicirikan oleh sifatnya yang *multitasking*, berkomunikasi menggunakan perangkat teknologi modern dan terjadi di ruang virtual, seperti penggunaan *video call*, sedangkan generasi Z dan alfa merupakan revolusi menuju generasi masa kini, karena

era digital yang sudah sangat berkembang, masa dimana generasi ini lahir. Generasi ini terbiasa berbicara dengan orang lain menggunakan ekspresi, bahasa tubuh dan bahasa gaul (Bencsik et al., 2016).

Generasi Y

Generasi Y sering disebut juga sebagai generasi milenial, dapat dikategorikan sebagai kelompok masyarakat yang muncul setelah generasi X dan sebelum generasi Z. Belum ada kejelasan yang pasti mengenai klasifikasi umur generasi Y. Akan tetapi generasi milenial ini dapat dikelompokkan sebagai generasi yang lahir pada tahun 1980an dan akhir tahun 1990an. Perbedaan pandangan mengenai klasifikasi generasi Y memiliki kriteria usia yang berbeda-beda. Generasi milenial merupakan generasi yang lahir diantara tahun 1981 sampai tahun 2000 (Thomas & Eunjung, 2007), sedangkan menurut D. Taspocott (2008) generasi Y, yaitu penduduk yang lahir diantara tahun 1977 sampai dengan tahun 1998 (Poluakan et al., 2019). Generasi Y relatif mengkombinasikan gaya atau sistem dari generasi sebelumnya dan generasi saat ini, jadi generasi Y bukan hanya condong kepada sesuatu yang kekinian saja, tetapi mereka juga memahami serta menirukan cara zaman dahulu, sehingga karakteristik berpikirir generasi milenial lebih kritis (Faiza & Firda, 2018).

Jones (2009) merangkum karakteristik generasi Y menjadi sekelompok orang yang ambisius, tertarik untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan baru, pemahaman tinggi mengenai teknologi dan multimedia, serta berhubungan dengan orang-orang melalui jaringan sosial (Shaikh & Jindal, 2017). Dalam hal mencari ilmu pengetahuan, generasi milenial sudah lebih banyak yang mengenyam pendidikan tinggi dibanding dengan generasi sebelumnya, sehingga tidak heran jika kemampuan pola

pikir generasi Y lebih maju dan mahir dalam teknologi, sedangkan dalam hal pariwisata menurut generasi Y kegiatan ini merupakan aktivitas campuran dari kerja atau bisnis dan kesenangan batin.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif. Jumlah populasi dari penelitian ini sebanyak 200 responden. Metode pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yang didasarkan pada tujuan tertentu peneliti untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dengan karakteristik responden, yakni masyarakat generasi Y dengan rentang umur 26 sampai dengan 40 tahun, baik yang sudah pernah maupun yang belum pernah melakukan wisata *trekking*. Dasar pertimbangan pemilihan responden dikarenakan masyarakat generasi Y merupakan masyarakat dengan usia produktif, sehingga dapat menjawab secara lebih tepat mengenai gambaran dasar rumusan masalah penelitian. Selain itu, masyarakat generasi Y cenderung memiliki pengalaman serta ilmu pengetahuan yang lebih besar dibandingkan dengan generasi sebelumnya dan generasi sesudahnya. Adapun alasan lainnya karena masyarakat generasi Y merupakan masyarakat yang merasakan perubahan dari zaman manual menuju zaman modern yang lebih instan, sehingga generasi Y dapat mengkombinasikan dan memposisikan dirinya sebagai partisipan yang dapat menilai secara lebih luas.

Instrumen penelitian yang digunakan, yaitu menggunakan kuesioner *online* melalui *google forms*. Metode pengolahan data akan ditampilkan dalam bentuk tabel yang akan dijelaskan secara deskriptif berdasarkan hasil persentase. Teknik analisis data statistik yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah analisis univariat dengan menggunakan Skala

Guttman. Untuk menghitung gambaran tingkat pengetahuan responden mengenai wisata *trekking* digunakan dua kelompok pertanyaan, yaitu pengetahuan umum *trekking* dan pengetahuan khusus *trekking* dengan masing-masing pertanyaan sebanyak 15 soal dengan 2 pilihan jawaban, yakni “benar” dan “salah”, dimana nilai untuk jawaban benar adalah 1 poin dan nilai untuk jawaban salah adalah 0 poin. Tingkat pengetahuan seseorang dibagi menjadi 2 kategori, yaitu baik dan kurang baik (Budiman, 2013). Kriteria penilaian dapat dikelompokkan menjadi tingkat pengetahuan baik yang disebut mencapai tingkat “tinggi” apabila memperoleh skor 75% - 100%, sedangkan tingkat pengetahuan kurang baik dapat disebut mencapai tingkat “kurang” apabila memperoleh skor kurang dari 75%.

HASIL DAN DISKUSI

A. Karakteristik subjek penelitian

Adapun karakteristik responden pada penelitian ini berdasarkan aspek demografi yang diperoleh berdasarkan jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, status perkawinan, serta pekerjaan responden yang dapat diklasifikasikan ke dalam tabel berikut ini:

- a. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 1. Gambaran karakteristik responden menurut jenis kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase %
Laki – laki	105	52,5%
Perempuan	95	47,5%
Total	200	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 1 didapatkan hasil bahwa dari keseluruhan responden pada penelitian ini yang terdiri dari 200 orang, sebagian besar didominasi oleh responden berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 100 responden (52,5%), sedangkan responden perempuan lebih

sedikit dengan jumlah 95 responden (57,5%).

- b. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 2. Gambaran karakteristik responden berdasarkan usia

Usia	Jumlah	Persentase %
26 - 30 tahun	112	56%
31 - 35 tahun	72	36%
36 - 40 tahun	16	8%
Total	200	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil bahwa dari keseluruhan responden dengan kriteria generasi Y pada penelitian ini yang terdiri dari 200 orang, sebagian besar didominasi oleh responden kelompok usia 26-30 tahun dengan jumlah 112 responden (56%), sedangkan responden kelompok usia 36-40 tahun merupakan yang paling sedikit dengan jumlah 16 responden (8%).

- c. Karakteristik responden berdasarkan tingkat Pendidikan

Tabel 3. Gambaran karakteristik responden menurut tingkat pendidikan

Tingkat pendidikan	Jumlah	Persentase %
SMA/ SMK	39	19,5%
D3/ D4	7	3,5%
Strata 1 (S1)	139	69,5%
Strata 2 (S2)	15	7,5%
Total	200	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil bahwa dari keseluruhan responden pada penelitian ini yang terdiri dari 200 orang, seluruh responden merupakan masyarakat yang mengenyam pendidikan formal. Sebagian besar didominasi oleh responden yang tingkat pendidikannya Strata 1 atau sarjana dengan jumlah 139 responden (69,5%), sedangkan responden yang paling sedikit berasal dari tingkat

pendidikan D3/ D4 dengan jumlah 7 responden (3,5%).

d. Karakteristik responden berdasarkan status pernikahan

Tabel 4. Gambaran karakteristik responden menurut status pernikahan

Status pernikahan	Jumlah	Persentase %
Menikah	93	46,5%
Belum menikah	107	53,5%
Total	200	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil bahwa dari keseluruhan responden pada penelitian ini yang terdiri dari 200 orang, sebagian besar didominasi oleh responden yang belum menikah dengan jumlah 107 responden (53,5%), sedangkan responden yang sudah menikah lebih sedikit dengan jumlah 93 responden (46,5%). Karakteristik responden berdasarkan pekerjaan

Tabel 5. Gambaran karakteristik responden menurut pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Persentase %
Karyawan swasta	95	47,5%
Wiraswasta	38	19%
PNS/ TNI/ Polisi	23	11,5%
Dosen/Guru/Tenaga pendidik	16	8%
Dokter/Tenaga kesehatan	10	5%
Ibu rumah tangga	5	2,5%
Freelance	4	2%
Satpam	4	2%
Office boy/ girl	3	1,5%
Mahasiswa	2	1%
Total	200	100%

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 5 didapatkan hasil bahwa dari keseluruhan responden pada penelitian ini yang terdiri dari 200 orang, sebagian besar didominasi oleh responden yang bekerja sebagai karyawan swasta dengan jumlah 95 responden (47,5%), sedangkan responden dalam penelitian ini paling sedikit merupakan mahasiswa dengan jumlah 2 responden (1%). Karakteristik pekerjaan

responden yang ikut serta dalam pengisian kuesioner penelitian ini sudah cukup bervariasi dan bisa dikatakan mewakili tiap lapisan masyarakat. Perbedaan pekerjaan diantara para responden ikut berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan mereka mengenai wisata *trekking* karena perbedaan secara sosial, budaya dan lingkungan, serta ekonomi.

B. Gambaran tingkat pengetahuan responden mengenai wisata *trekking*

Pada bagian ini cara peneliti untuk menggambarkan hasil penelitian dibagi berdasarkan dua bagian, yaitu gambaran tingkat pengetahuan responden secara umum mengenai wisata *trekking* dan gambaran tingkat pengetahuan responden secara khusus mengenai wisata *trekking*. Adapun cara untuk mengukur tingkat distribusinya digunakan Skala Guttman yang nantinya akan didapatkan kriteria penilaian tingkat pengetahuan responden apakah tinggi atau kurang. Menurut Sugiono (2018), model pengukuran Skala Guttman jawabannya bersifat tegas. Salah satu pedoman penilaian Skala Guttman, yaitu dengan menggunakan jawaban benar atau salah (Afifah & Fitriawanati, 2021).

Tabel 6. Skala Guttman

Jawaban	Skor
Benar	1 Poin
Salah	0 Poin

Sumber: (Afifah & Fitriawanati, 2021) diolah oleh peneliti

Tabel 7. Kriteria penilaian

Tingkat pengetahuan	Persentase skor
Pengetahuan tinggi	75% - 100%
Pengetahuan kurang	< 75%

Sumber: Peneliti 2021

Penghitungan persentase skor pada kriteria penilaian didapatkan dengan rumus sebagai berikut:

Susianty Natalia Dewi, Ute Lies Siti Khadijah, Enjat Munaja : Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Generasi Y Mengenai Wisata Trekking

$$P (\%) = FN \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah keseluruhan (total skor jawaban)

N = Nilai keseluruhan (skor jawaban benar x jumlah pertanyaan x jumlah responden)

Setelah hasil persentase didapatkan, kemudian peneliti menentukan ambang batas kriteria penilaian tingkat pengetahuan dengan patokan ukuran sebagai berikut: persentase skor 75% sampai 100% merupakan tingkat pengetahuan tinggi, sedangkan persentase skor dibawah 75% merupakan tingkat pengetahuan kurang. Peneliti menimbang persentase skor 75% sebagai ambang batas nilai karena hanya terdapat dua pilihan jawaban (benar atau salah), sehingga bisa terjadi bias dan ada kemungkinan nilai jawaban responden menjadi tinggi meskipun responden tidak mengetahui jawaban pertanyaan tersebut, sehingga peneliti membuat *passing grade* yang lebih tinggi.

1. Gambaran tingkat pengetahuan responden secara umum mengenai wisata *trekking*

Tabel 8. Distribusi gambaran tingkat pengetahuan responden secara umum mengenai wisata trekking

Responden	Frekuensi Skor (F)	Nilai keseluruhan skor (N)	Persentase % (P)	Tingkat pengetahuan
200	2402	3000	80,1 %	Pengetahuan tinggi

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Gambar 1. Garis ukuran tingkat pengetahuan responden secara umum mengenai wisata trekking



Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 8 didapatkan hasil bahwa pertanyaan secara umum mengenai

wisata *trekking* sebanyak 15 pertanyaan yang diisi oleh 200 responden generasi Y menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan sudah cukup tinggi, terlihat dari frekuensi skor sebanyak 2402 (80,1%) dari total skor 3000 (100%). 15 pertanyaan tersebut terdiri dari definisi *trekking* secara umum, seperti pengertian *trekking*, sarana peralatan *trekking* dan waktu berwisata *trekking*.

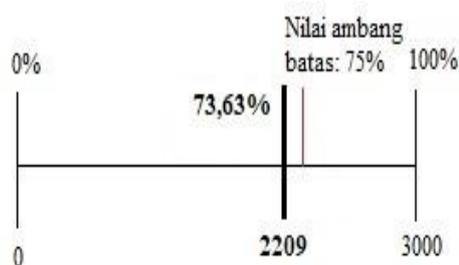
2. Gambaran tingkat pengetahuan responden secara khusus mengenai wisata *trekking*

Tabel 9. Distribusi gambaran tingkat pengetahuan responden secara khusus mengenai wisata trekking

Responden	Frekuensi Skor (F)	Nilai keseluruhan skor (N)	Persentase % (P)	Tingkat pengetahuan
200	2209	3000	73,63%	Pengetahuan kurang

Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Gambar 2. Garis ukuran tingkat pengetahuan responden secara khusus mengenai wisata trekking



Sumber: Hasil olah data peneliti 2021

Berdasarkan tabel 9 didapatkan hasil bahwa pertanyaan secara khusus mengenai wisata *trekking* sebanyak 15 pertanyaan yang diisi oleh 200 responden generasi Y menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan masih relatif kurang, hal ini dapat dilihat dari frekuensi skor sebanyak 2209 (73,63%) dari total skor 3000 (100%). 15 pertanyaan tersebut mencakup pengetahuan *trekking* secara lebih khusus, seperti manfaat *trekking*, persyaratan ketika mengikuti *trekking* (batasan usia dan kondisi tubuh),

medan atau jalur *trekking*, serta hal-hal yang harus diperhatikan ketika berwisata *trekking*.

DISKUSI

Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa tingkat pengetahuan responden masyarakat generasi Y mengenai wisata *trekking* secara umum sudah cukup tinggi. Sebagian besar responden sudah mengetahui definisi umum *trekking* bahwa *trekking* merupakan salah satu kegiatan pariwisata sekaligus kegiatan berolahraga. Definisi olahraga sendiri ialah suatu proses sistematis yang dapat berupa serangkaian bentuk kegiatan atau aktivitas yang dapat memajukan, meningkatkan, dan memelihara potensi individu baik secara fisik, mental, dan rohani. Menurut Harsuki (2002), wisata olahraga adalah suatu bentuk aktivitas olahraga yang mengalirkan ketenangan karena memberikan kegembiraan bagi diri sendiri dan orang lain. Wisata olahraga dilakukan dengan mengikuti kegiatan fisik, salah satunya dengan wisata petualangan berupa *trekking* (Sara & Komaini, 2018). Wisata olahraga banyak dilakukan sekarang ini karena sifatnya yang menyehatkan tubuh bersamaan dengan aktivitas pariwisata. Selain *trekking* wisata lainnya yang dapat dinikmati di alam dapat berupa bersepeda, berkemah, dan mendaki (*hiking*). *Trekking* dan *hiking* memiliki pengertian yang sama, yakni mendaki. Akan tetapi kedua jenis wisata petualangan ini jelas berbeda. *Trekking* cenderung melakukan pendakian di area yang berpindah dari tempat satu ke tempat lainnya, seperti melewati dataran rendah, lalu melintasi sungai, kemudian masuk hutan yang akhirnya ke tujuan terakhir, sedangkan *hiking* lebih condong ke pendakian yang sudah terarah jalurnya, seperti pendakian gunung. Masih banyak orang yang berasumsi bahwa *trekking* dan *hiking* merupakan kegiatan wisata

olahraga yang sama. Hal ini terlihat juga pada responden dimana hasil kuesioner menunjukkan lebih dari setengah dari keseluruhan responden (109 orang dari 200 responden) beranggapan bahwa keduanya merupakan aktivitas yang serupa. *Trekking* bukan hanya aktivitas berjalan atau mendaki saja, seringkali landasannya memungkinkan wisatawan untuk memanjat, merunduk, dan menyebrang sungai. Keadaan ini selaras dengan pengetahuan responden dimana hasil kuesioner menunjukkan 165 orang dari 200 responden mengetahui mengenai beberapa kegiatan tersebut. *Trekking* tidak memiliki batasan waktu dalam aksinya, tergantung pada trek yang dilewati, semakin banyak trek yang dilalui maka waktu yang ditempuh akan semakin lama. Dari hasil kuesioner masih ada beberapa orang yang mengira bahwa jangka waktu maksimal melakukan *trekking* adalah 30 menit, yaitu sebesar 3% dari 200 responden. Sarana peralatan *trekking* sangat penting untuk diketahui sebelum melakukan aktivitas wisata olahraga ini karena sangat penting untuk kondisi tubuh dan keselamatan diri sendiri. *Trekking* diharuskan memakai tongkat *trekking* atau pole, helm olahraga, sepatu olahraga, dan baju yang ringan. *Trekking* juga sangat disarankan untuk memakai jaket, kaos panjang, dan celana panjang sebagai perlindungan kulit agar terlindungi dari sinar matahari, serangga, ilalang, serta semak berduri. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengetahuan yang berhubungan dengan sarana peralatan *trekking* menyatakan 79,5% responden dari 100% memahaminya.

Dalam penelitian ini juga diperoleh hasil tingkat pengetahuan responden masyarakat generasi Y mengenai wisata *trekking* secara khusus masih relatif kurang. Pengetahuan khusus biasanya lebih diketahui dan dialami oleh orang yang benar-benar meminati,

menguasai teori, dan menggemari sesuatu. Adapun pertanyaan pada kuesioner di bagian ini akan lebih spesifik, salah satunya ialah manfaat *trekking*. Menurut Rosmaneli (2016) wisata olahraga yang lebih menonjol dalam penyertaan aktivitas jasmani, seperti halnya wisata *trekking* yang memprioritaskan tujuan pada keutamaan kesehatan fisik dan mental.

Aktivitas fisik yang dilakukan dalam wisata olahraga akan memberikan *feedback* atau timbal balik yang berguna untuk mengoptimalkan kesehatan dan kebugaran jasmani (Sara & Komaini, 2018). Selain itu, *trekking* juga berpengaruh terhadap kesehatan rohani atau spiritual seseorang serta dapat meningkatkan kreativitas berpikir. Hasil kuesioner menunjukkan 138 orang dari 200 responden belum mengetahui pengaruh *trekking* terhadap pengembangan berkreasi dan berpikir kreatif. *Trekking* sangat bermanfaat bagi kesehatan karena mampu memperlancar sirkulasi darah, mengontrol berat badan dan menurunkan resiko penyakit stroke dan jantung. Oleh karena itu, banyak lansia yang disarankan untuk mengikuti *trekking* jarak pendek, tidak ada batasan usia untuk mengikuti *trekking*, dari anak remaja, pemuda, dewasa sampai manula diperbolehkan, hanya saja untuk manula memang harus ada kesadaran mengenai kondisi tubuh dan sebelum *trekking* disarankan berkonsultasi dengan dokter tentang keadaannya. Terkhusus anak remaja yang ingin melakukan *trekking* juga baiknya harus dengan pendampingan orangtua, dewasa ataupun pemandu wisata. *Trekking* bukan merupakan kegiatan wisata olahraga atau wisata petualangan yang berbahaya (ekstrim), hanya saja memang banyak yang harus dijaga dan ditaati selama berkegiatan, agar tetap aman maka protokol selama *trekking* harus dijalankan. Salah satu medan

atau jalur yang dilewati ketika *trekking* adalah goa. Dari hasil kuesioner menunjukkan 105 orang dari 200 responden belum mengetahui hal tersebut. Jalur trek goa tingkat kesulitannya termasuk ke level menengah keatas, sehingga medan ini masih belum diketahui oleh pemula terutama masyarakat awam. Solo *trekking* atau *trekking* seorang diri diperbolehkan. Akan tetapi hanya diperuntukkan bagi yang sudah berpengalaman dan mengetahui medan perjalanan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 68,5% responden dari 100% beranggapan bahwa *trekking* harus dilakukan dengan berkelompok dan tidak boleh sendirian. *Trekking* tidak diperbolehkan jika individu sedang mengalami sakit (sakit yang membutuhkan perawatan, seperti demam tinggi dan tipes) karena bisa berdampak buruk terhadap dirinya. Hal ini sepaham dengan hasil kuesioner responden sebesar 97,5% responden dari 100%. Ketika turun hujan dengan intensitas rendah sampai intensitas sedang masih diperbolehkan untuk melanjutkan *trekking*, hanya saja jika kondisi tidak memungkinkan, jalanan tertutup kabut dan jarak pandang sudah tipis terlihat, maka *trekking* tidak bisa dilanjutkan. Hasil kuesioner mengindikasikan hanya sebesar 30,5% dari 200 responden yang berpendapat bahwa *trekking* boleh dilakukan ketika hujan turun.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan tingkat pengetahuan masyarakat generasi Y mengenai wisata *trekking*, antara lain faktor pertama, yaitu usia. Usia sangat mempengaruhi pengetahuan seseorang karena semakin tinggi usia seseorang, maka pengalaman yang didapatkan akan semakin banyak sehingga pengetahuannya akan meningkat. Faktor kedua, yakni tingkat pendidikan. Tingkat pendidikan mempengaruhi pemahaman serta

pengetahuan individu karena pendidikan adalah suatu upaya untuk mencari ilmu dan menambah wawasan. Faktor ketiga, yaitu lingkungan. Lingkungan dimana seorang individu tinggal, menetap atau bekerja sangat mempengaruhi perkembangan perilakunya. Faktor keempat, yakni sosial budaya. Sosial budaya yang ada di masyarakat juga berpengaruh terhadap sikap pada penerimaan pengetahuan seseorang, yang dapat dengan mudah disalurkan dan dimengerti melalui penggunaan bahasa serta kebiasaan. Faktor kelima, yaitu informasi. Individu yang mempunyai sumber informasi yang lebih banyak maka akan memperoleh pengetahuan yang lebih luas. Informasi dapat diperoleh dari berbagai sumber, terutama di zaman modern ini sumber informasi sangat mudah didapatkan dan diakses, seperti informasi dari mulut ke mulut, informasi melalui media cetak, dan media elektronik dan faktor terakhir adalah pengalaman. Dengan pengalaman sebagai sesuatu yang pernah dialami sebelumnya, seorang individu bisa menambah pengetahuan kemudian mencerna atau menyerap pengalaman tersebut sebagai penambahan wawasan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari 200 responden generasi Y, yang terdiri dari 105 orang laki-laki dan 95 orang perempuan, gambaran tingkat pengetahuan secara umum mengenai wisata *trekking* menunjukkan tingkatan pengetahuan yang tinggi, yaitu sebesar 80,1% dari 100%, sedangkan gambaran tingkat pengetahuan secara khusus mengenai wisata *trekking* menunjukkan tingkatan pengetahuan yang masih relatif kurang, yaitu sebesar 73,63% dari 100%. Secara garis besar jika kedua persentase tersebut dirata-ratakan didapatkan hasil sebesar 76,87% dari 100%,

dimana pengetahuan secara keseluruhan sudah termasuk tingkat pengetahuan yang tinggi atau dengan kata lain responden yang mewakili masyarakat generasi Y sudah memahami konsep dari wisata trekking. Dipilihnya masyarakat kategori generasi Y sebagai responden dalam penelitian ini dikarenakan masyarakat generasi Y memiliki lebih banyak pengalaman, pemahaman tinggi dan menguasai digitalisasi di zaman modern seperti sekarang ini. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perbedaan tingkat pengetahuan masyarakat generasi Y mengenai wisata *trekking*, antara lain faktor usia, tingkat pendidikan, lingkungan, sosial budaya, informasi, dan pengalaman.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti mengusulkan beberapa saran berkaitan dengan tingkat pengetahuan masyarakat mengenai wisata *trekking*, yaitu bagi masyarakat generasi Y sebagai masyarakat milenial diharapkan mampu menyebarkan informasi berkaitan dengan pengenalan wisata *trekking* yang dapat dimulai dari orang-orang sekitar, lingkungan kerja maupun di media sosial. Bagi masyarakat lainnya yang sudah mengetahui wisata *trekking*, diperlukan juga turut serta dalam berbagi pengetahuan yang diberikan kepada orang lain yang belum mengetahui gambaran mengenai wisata *trekking* dan jika memungkinkan dapat mengajak kontribusi individu ataupun kelompok untuk melibatkan diri dalam wisata olahraga ini. Saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian secara lebih spesifik dan terukur mengenai hubungan tingkat pengetahuan dengan partisipasi masyarakat melakukan wisata *trekking*.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, H. N., & Fitriawanawati, M. (2021).
PENGEMBANGAN MEDIA

Susianty Natalia Dewi, Ute Lies Siti Khadijah, Enjat Munaja : Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Generasi Y Mengenai Wisata Trekking

- PANLINTARMATIKA (PAPAN PERKALIAN PINTAR MATEMATIKA) MATERI PERKALIAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41-47.
- Benckendorff, P., Moscardo, G., & Pendergast, D. (2010). *Tourism and generation Y*. Cabi.
- Bencsik, A., Juhász, T., & Horváth-Csikós, G. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 6, 90-106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Budiman, A. R. (2013). Kapita selekta kuesioner. *Jakarta: Salemba Medika*.
- Faiza, A., & Firda, S. J. (2018). *Arus metamorfosa milenial*. Penerbit Ernest.
- Hultgren, H. N. (1990). Coronary heart disease and trekking. *Journal of Wilderness Medicine*, 1(3), 154-161. <https://doi.org/https://doi.org/10.1580/0953-9859-1.3.154>
- Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Potret Generasi Milenial pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 187-197.
- Putra, Y. S. (2017). Theoretical review: Teori perbedaan generasi. *Among Makarti*, 9(2).
- Sara, F. R., & Komaini, A. (2018). Manajemen Pengelolaan Olahraga Rekreasi Trekking Di Air Terjun Nyarai Lubuk Alung Kab. Padang Pariaman. *JURNAL STAMINA*, 1(1), 325-337.
- Shaikh, M., & Jindal, P. (2017). Developing and managing young talent: framework of talent management strategies for Gen Y. *International Journal of Environment, Workplace and Employment*, 4, 171. <https://doi.org/10.1504/IJEWE.2017.10008684>
- Soekidjo, N. (2010). Metodologi penelitian kesehatan. *Jakarta: Rineka Cipta*, 50.
- Swadesi, I. K. I., Sudiana, I. K., Ary, N. M., & Widiastini, S. (2020). PENGEMBANGAN SDM PENGELOLAAN OLAHRAGA TREKKING DALAM UPAYA MENINGKATKAN EKONOMI DESA. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 941.
- Thomas, C. R., & Eunjung, O. (2007). Generational Differences. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203880869.ch25>
- Weber, K. (2001). Outdoor adventure tourism: A Review of Research Approaches. *Annals of Tourism Research*, 28(2), 360-377. [https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(00\)00051-7](https://doi.org/https://doi.org/10.1016/S0160-7383(00)00051-7)