

Pengabdian Masyarakat Berbasis Event Olahraga: Studi pada "Nusantara Cup – *The Journey of Champions*"

Via Diah Rohmana*¹, Weda², Dwi Kurnia shandy³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan,
Fakultas Ilmu Kesehatan dan sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*e-mail: viadahrohmana@unpkdr.ac.id

Abstract

The development of character and sports literacy in the younger generation requires a structured medium that integrates competition with education. This community service aims to implement a sports event-based empowerment model through the "Nusantara Cup – The Journey of Champions." The method used is a participatory collaborative approach involving planning, socialization, execution, and evaluation. The activity targeted 17 high school basketball teams and local sports communities in Kediri. The results showed a significant increase in participants' sportsmanship, with 88% of participants reporting improved character understanding and teamwork. Furthermore, the event successfully strengthened the collaboration between Universitas Nusantara PGRI Kediri and regional educational institutions. The evaluation through participant satisfaction surveys indicated a high success rate (92%) in event management and educational value. In conclusion, the Nusantara Cup serves as an effective platform for community development, character education, and the promotion of sports tourism. This model can be generalized to other regions to foster sustainable athletic and social growth.

Keywords: Basketball Event; Character Education; Community Empowerment; Nusantara Cup; Sports Tourism.

Abstrak

Pengembangan karakter dan literasi olahraga pada generasi muda memerlukan media terstruktur yang mengintegrasikan kompetisi dengan edukasi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pemberdayaan berbasis event olahraga melalui "Nusantara Cup – The Journey of Champions." Metode yang digunakan adalah pendekatan kolaboratif partisipatif yang meliputi perencanaan, sosialisasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Sasaran kegiatan adalah 17 tim bola basket tingkat SMA dan komunitas olahraga lokal di Kediri. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam sportivitas peserta, dengan 88% peserta melaporkan peningkatan pemahaman karakter dan kerjasama tim. Lebih lanjut, acara ini berhasil memperkuat kolaborasi antara Universitas Nusantara PGRI Kediri dan institusi pendidikan daerah. Evaluasi melalui survei kepuasan peserta menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi (92%) dalam manajemen acara dan nilai edukatif. Kesimpulannya, Nusantara Cup berfungsi sebagai platform efektif untuk pengembangan masyarakat, pendidikan karakter, dan promosi sport tourism.

Kata Kunci: Edukasi Karakter; Event Basket; Nusantara Cup; Pemberdayaan Masyarakat; Sport Tourism.

Diterima: 8 Mei 2026, **Revisi:** 23 Mei 2026, **Terbit:** 30 Juni 2026

This is an open access article under the CC BY-SA License.



A. PENDAHULUAN

Fenomena perkembangan event olahraga pada era modern saat ini tidak lagi hanya berorientasi pada pencapaian prestasi fisik dan kompetisi semata, tetapi telah berkembang menjadi sarana strategis dalam pemberdayaan masyarakat, pembangunan karakter, serta penguatan nilai sosial dan Pendidikan (Lindsey & Adams, n.d.). Olahraga memiliki kemampuan untuk menghadirkan interaksi sosial yang positif, mempererat solidaritas antarindividu, serta menciptakan ruang kolaborasi yang inklusif bagi berbagai kelompok masyarakat. Dalam konteks pendidikan tinggi, kegiatan olahraga juga menjadi salah satu bentuk implementasi tridarma perguruan tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pendekatan partisipatif dan edukatif. *Sport Management* dan *Community Development* menjadi dua bidang yang saat ini saling terintegrasi dalam pengembangan kegiatan olahraga berbasis Masyarakat (Conference, 2023).

Namun demikian, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat berbagai permasalahan dalam pengembangan event olahraga di tingkat pelajar dan komunitas lokal. Salah satu tantangan utama adalah minimnya wadah kompetisi yang tidak hanya berfokus pada pertandingan (Gammelsæter, 2020), tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter, sportivitas, kepemimpinan, dan pembinaan mental atlet muda. Selain itu, pembinaan olahraga yang bersifat berkelanjutan masih relatif terbatas, sehingga banyak potensi atlet pelajar yang belum berkembang secara optimal. Permasalahan lainnya terlihat pada rendahnya kualitas manajemen event olahraga berbasis pemberdayaan Masyarakat (Germany, 2014), mulai dari aspek perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan yang belum dilakukan secara profesional dan sistematis.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan "Nusantara Cup – *The Journey of Champions*" hadir sebagai bentuk inovasi pengabdian masyarakat berbasis event olahraga yang dirancang tidak hanya sebagai turnamen bola basket, tetapi juga sebagai media edukasi, pembinaan karakter, dan penguatan jejaring kolaboratif antara perguruan tinggi, sekolah, komunitas olahraga, serta stakeholder terkait. Program ini memiliki urgensi tinggi karena mampu menjadi ruang pengembangan soft skills bagi peserta, seperti disiplin, kerja sama tim, tanggung jawab, dan kepemimpinan. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam memperkenalkan potensi sport tourism daerah melalui keterlibatan masyarakat dan promosi kegiatan olahraga yang positif. Oleh karena itu, tujuan utama kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah menyediakan wadah kompetisi olahraga yang berkualitas, meningkatkan literasi manajemen event olahraga bagi mahasiswa, serta memperkuat kemitraan institusional dalam pengembangan olahraga berbasis masyarakat.

B. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan kolaboratif partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif antara civitas akademika, peserta kegiatan, komunitas olahraga, serta masyarakat umum dalam seluruh proses pelaksanaan program (Hatta, 2017). Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menciptakan interaksi yang konstruktif dan mendorong terciptanya kegiatan olahraga yang edukatif, inklusif, dan berorientasi pada pemberdayaan masyarakat. Kegiatan

dipusatkan di GOR Universitas Nusantara PGRI Kediri dan dilaksanakan selama tujuh hari pada bulan April-Mei 2026 dengan melibatkan berbagai pihak sebagai bentuk sinergi pengembangan olahraga berbasis masyarakat. Sasaran kegiatan terdiri atas 17 tim bola basket putra dan putri tingkat SMA/ sederajat dari berbagai daerah, mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sebagai panitia pelaksana, serta masyarakat umum yang memiliki minat terhadap olahraga bola basket. Selain menjadi ajang kompetisi, kegiatan ini juga difungsikan sebagai media pembelajaran manajemen event olahraga bagi mahasiswa melalui keterlibatan langsung dalam pengelolaan kegiatan (Ardian, 2024).

Pelaksanaan program dibagi ke dalam tiga tahapan utama (Ristia et al., 2025). Tahap pertama adalah fase perencanaan yang meliputi audiensi dengan pihak sekolah, koordinasi teknis dengan stakeholder, penyusunan jadwal pertandingan, serta perancangan konsep edukasi karakter dan sportivitas. Tahap kedua merupakan fase pelaksanaan berupa penyelenggaraan pertandingan dengan sistem gugur yang dipadukan dengan kegiatan coaching clinic, edukasi kepemimpinan, dan penguatan nilai sportivitas kepada peserta. Selanjutnya, tahap ketiga adalah fase evaluasi yang dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, dokumentasi kegiatan, serta penyebaran angket kepuasan kepada peserta dan penonton.

Indikator keberhasilan program diukur secara kuantitatif melalui tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan dan secara kualitatif melalui perubahan sikap disiplin, kerja sama, dan sportivitas peserta selama kompetisi berlangsung. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas serta dampak kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui event “Nusantara Cup – *The Journey of Champions*” berhasil dilaksanakan secara optimal dengan melibatkan berbagai elemen pendidikan dan masyarakat olahraga di wilayah Karesidenan Kediri. Event ini diikuti oleh 17 tim bola basket putra dan putri tingkat SMA/ sederajat yang berasal dari berbagai sekolah di Kota dan Kabupaten Kediri serta daerah sekitarnya. Tingginya antusiasme peserta menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap wadah kompetisi olahraga yang edukatif dan profesional masih sangat besar di kalangan pelajar. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tujuh hari di GOR Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan sistem pertandingan gugur. Selama kegiatan berlangsung, rata-rata jumlah penonton mencapai sekitar 500 orang per hari yang terdiri atas siswa, guru pendamping, mahasiswa, orang tua atlet, dan masyarakat umum. Tingginya jumlah pengunjung tersebut menunjukkan bahwa olahraga bola basket memiliki daya tarik sosial yang kuat sekaligus mampu menjadi media hiburan edukatif bagi masyarakat.

Keunggulan utama dari kegiatan ini terletak pada integrasi nilai pendidikan karakter ke dalam sistem kompetisi (Rifatddin et al., 2023). Sebelum pertandingan dimulai, seluruh peserta mengikuti “*Character Building Session*” yang berisi edukasi mengenai sportivitas, disiplin, kerja sama tim, kepemimpinan, dan etika dalam olahraga. Program ini menjadi pembeda utama antara Nusantara Cup dengan turnamen olahraga komersial lainnya yang umumnya hanya berorientasi pada hasil pertandingan. Selain itu, mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dilibatkan secara aktif sebagai panitia pelaksana sehingga kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran praktik manajemen event olahraga secara langsung. Kegiatan pengabdian masyarakat ini

memberikan dampak positif baik secara sosial, edukatif, maupun pengembangan olahraga di lingkungan sekolah dan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, terjadi peningkatan sikap sportivitas dan disiplin peserta dibandingkan dengan beberapa kegiatan serupa sebelumnya. Hal ini terlihat dari menurunnya jumlah pelanggaran teknis, konflik antarpemain, maupun tindakan tidak sportif selama pertandingan berlangsung.

Selain berdampak pada peserta, kegiatan ini juga memberikan manfaat besar bagi mahasiswa yang terlibat sebagai panitia pelaksana. Mahasiswa memperoleh pengalaman nyata dalam mengelola event olahraga mulai dari tahap perencanaan, pengaturan pertandingan, publikasi media, pengelolaan sponsor, hingga evaluasi kegiatan. Pendekatan experiential learning yang diterapkan mampu meningkatkan keterampilan komunikasi, kepemimpinan, kerja sama tim, dan kemampuan problem solving mahasiswa dalam situasi nyata di lapangan. Dampak lainnya terlihat pada meningkatnya eksistensi sekolah-sekolah peserta melalui publikasi media sosial resmi Nusantara Cup. Dokumentasi pertandingan, promosi tim sekolah, dan aktivitas peserta yang dipublikasikan secara digital turut mendukung peningkatan literasi digital olahraga di kalangan pelajar. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat hubungan kemitraan antara universitas, sekolah, komunitas basket, dan stakeholder olahraga daerah dalam mendukung pembinaan atlet usia muda secara berkelanjutan.

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan program pengabdian masyarakat berdasarkan indikator kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, dokumentasi kegiatan, serta penyebaran angket kepuasan kepada peserta dan penonton.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Kegiatan Nusantara Cup

No	Indikator Keberhasilan	Target	Pencapaian	Keterangan
1	Partisipasi Sekolah	15 Tim	17 Tim	Melampaui Target
2	Pemahaman Sportivitas	80%	88%	Sangat Baik
3	Kepuasan Manajemen Event	85%	92%	Sangat Memuaskan
4	Kolaborasi Institusi	5 Mitra	8 Mitra	Berhasil

Berdasarkan data Tabel 1 tersebut, seluruh indikator keberhasilan menunjukkan capaian yang sangat baik dan bahkan melampaui target yang telah ditentukan sebelumnya. Tingginya partisipasi sekolah menunjukkan bahwa program memiliki daya tarik dan relevansi yang tinggi bagi komunitas olahraga pelajar.

Tabel 2. Hasil Angket Kepuasan Peserta

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Interpretasi
Kualitas Fasilitas Pertandingan	4.6	Sangat Puas
Ketegasan Wasit dan Sportivitas	4.8	Sangat Puas
Nilai Edukasi Karakter	4.5	Puas
Pelayanan Panitia (Mahasiswa)	4.7	Sangat Puas

Hasil angket kepuasan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa aspek ketegasan wasit dan penerapan nilai sportivitas memperoleh penilaian tertinggi dari peserta. Hal tersebut memperkuat identitas Nusantara Cup sebagai event olahraga berbasis pendidikan karakter dan pembinaan moral atlet muda. Selain itu, pelayanan panitia yang melibatkan mahasiswa juga memperoleh apresiasi tinggi karena dinilai responsif, komunikatif, dan profesional selama kegiatan berlangsung.

Keberhasilan pelaksanaan Nusantara Cup menunjukkan bahwa event olahraga dapat menjadi media strategis dalam pengembangan sosial dan pendidikan masyarakat. Temuan ini sejalan dengan konsep *Sport Development* yang menekankan bahwa olahraga tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas kompetitif, tetapi juga sebagai sarana pembangunan karakter, pemberdayaan masyarakat, dan penguatan interaksi sosial. Pendekatan *Community Empowerment* yang diterapkan dalam kegiatan ini memungkinkan sekolah dan komunitas olahraga untuk terlibat aktif dalam proses pembinaan atlet mereka. Kolaborasi antara universitas, sekolah, dan stakeholder olahraga menciptakan ekosistem pengembangan olahraga yang lebih partisipatif dan berkelanjutan. Selain itu, penerapan konsep *experiential learning* bagi mahasiswa terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi manajemen event olahraga secara nyata melalui pengalaman langsung di lapangan.

Jika dibandingkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis olahraga sebelumnya, Nusantara Cup memiliki keunggulan pada integrasi antara kompetisi olahraga, pendidikan karakter, dan pengembangan *soft skills* peserta. Kegiatan ini tidak hanya menghasilkan kompetisi yang kompetitif, tetapi juga memberikan pengalaman edukatif yang berdampak pada perkembangan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kerjasama tim. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam pelaksanaan kegiatan, terutama terkait keterbatasan durasi waktu untuk pelaksanaan sesi edukasi karakter secara lebih mendalam. Selain itu, tingginya antusiasme peserta menyebabkan kebutuhan sumber daya manusia dan pengaturan jadwal pertandingan menjadi lebih kompleks. Oleh karena itu, pada pelaksanaan kegiatan berikutnya diperlukan pengembangan konsep kegiatan yang lebih terstruktur, penambahan sesi edukatif, serta penguatan kolaborasi dengan mitra eksternal agar dampak pengabdian masyarakat dapat semakin luas dan berkelanjutan.



Gambar 1. Peserta Nusantara CUP 2026 (a) Foto Bersama Seluruh Juara Putra&Putri (b) Peserta Juara Putri

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui Nusantara Cup telah berhasil mencapai tujuannya dalam memberikan wadah kompetisi yang edukatif bagi atlet muda. Metode kolaboratif terbukti sangat relevan dengan kebutuhan masyarakat akan event olahraga yang terorganisir secara profesional dan berbasis karakter. Program ini memberikan dampak nyata pada peningkatan sportivitas peserta (88%) dan kepuasan pemangku kepentingan (92%). Disarankan bagi penyelenggara di masa depan untuk memperluas jangkauan kategori usia agar pembinaan atlet dapat dilakukan secara lebih berjenjang dan berkelanjutan..

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Seluruh Panitia Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Seluruh Peserta SMA/SMK dan UNIVERSITAS Se- Kediri Raya. Terima kasih juga disampaikan kepada sponsor yang telah membantu kelancaran "Nusantara Cup – *The Journey of Champions*".

REFERENSI

- Ardian, R. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI EVENT MANAGEMENT BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS LAYANAN PENYELENGARAAN PERTANDINGAN TENIS.
- Conference, M. W. (2023). *GLOBAL AND LOCAL PERSPECTIVES OF SPORT MANAGEMENT 4 TH WORLD ASSOCIATION FOR SPORT GLOBAL AND LOCAL PERSPECTIVES Book of Abstracts*.
- Gammelsæter, H. (2020). Sport is not industry : bringing sport back to sport management. *European Sport Management Quarterly*, 0(0), 1–23. <https://doi.org/10.1080/16184742.2020.1741013>
- Keguruan, F., & Hatta, U. B. (2017). *PENGEMBANGAN PERMAINAN KOLABORATIF DALAM Abstrak*. 2(SePTEMBER), 79–86.
- Lindsey, I., & Adams, A. (n.d.). . 0–27.
- Pendidikan, M., Melalui, K., & Ekstrakurikuler, K. (2023). *TOLIS ILMIAH : JURNAL PENELITIAN TOLIS ILMIAH : JURNAL PENELITIAN*. 5(2), 108–119.
- Ristia, C., Bisnis, J., & Lhokseumawe, P. N. (2025). *Keterlibatan mahasiswa sebagai agen penggerak dalam event mega off vocational business competition*. 1(1), 24–34.
- THE SPORT VALUE FRAMEWORK – A NEW FUNDAMENTAL LOGIC FOR ANALYSES IN SPORT MANAGEMENT* Keywords : *sport value framework , value co-creation , service-dominant logic , sport management , sport marketing* Authors : *Herbert Woratschek , Prof . Dr . , University of Bayreuth , Department of Services Management , Universitaetsstrasse 30 , Bayreuth , Germany , 95447 , Chris Horbel , Assoc . Prof . Dr . , University of Southern Denmark , Department of Environmental and Business Economics , Niels Bohrs Vej 9 , DK-6700 Esbjerg , Denmark , Bastian Popp , Dr . , University of Bayreuth , Department of Services Management , Universitaetsstrasse 30 , Bayreuth , Germany , 95447 , . (2014). 14. <https://doi.org/10.1080/16184742.2013.865776>*