

Penguatan Kapasitas Komunitas Gamelan Desa Jarum, Bayat, Jawa Tengah melalui Program Pelatihan Literasi Digital, Bahasa Inggris, dan Manajemen Wisata

Sri Rejeki^{1*}, Ananto Sabdo Aji^{2*}, Emmita Devi Hari Putri^{3*}, Heribertus Ary Setyadi^{1*}

¹Prodi Sistem Informasi Kampus Kota Surakarta, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

²Prodi Seni Karawitan, Institut Seni Indonesia Surakarta, Indonesia

³Prodi Perhotelan Kampus Kota Yogyakarta, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

*e-mail: sri.sjr@bsi.ac.id, ananto@isi-ska.ac.id, emmita.evr@bsi.ac.id, heribertus.hbs@bsi.ac.id

Abstrak

Komunitas Gamelan Desa Jarum, Bayat, Jawa Tengah memiliki potensi besar sebagai pelaku wisata budaya, namun menghadapi keterbatasan kapasitas dalam literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris, dan manajemen pariwisata. Kondisi ini berdampak pada rendahnya promosi digital, keterbatasan komunikasi dengan wisatawan mancanegara, serta belum optimalnya pengelolaan pertunjukan gamelan sebagai produk wisata. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menguatkan kapasitas komunitas gamelan melalui program pelatihan terintegrasi yang mencakup literasi digital, English for Gamelan Players, dan manajemen pariwisata berbasis kearifan lokal. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pelatihan berjenjang dan praktik kontekstual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan media digital untuk promosi, peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi sederhana menggunakan Bahasa Inggris, serta pemahaman yang lebih baik terhadap pengelolaan kegiatan wisata budaya. Selain itu, evaluasi pelaksanaan kegiatan menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang tinggi dan peningkatan kualitas pelaksanaan pada sesi lanjutan. Kegiatan ini berdampak langsung pada meningkatnya kesiapan Komunitas Gamelan Desa Jarum dalam mendukung pengembangan desa wisata berbasis budaya lokal serta memperkuat peran komunitas seni sebagai aktor utama dalam ekosistem pariwisata yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Bahasa Inggris Pariwisata, Desa Wisata Berbasis Komunitas, Komunitas Gamelan, Literasi Digital, Manajemen Pariwisata

Abstract

The Gamelan Community of Desa Jarum, Bayat, Central Java has strong potential as a cultural tourism actor; however, the community faces limitations in digital literacy, English communication skills, and tourism management. These constraints affect digital promotion, interaction with international tourists, and the systematic management of gamelan performances as cultural tourism products. This community service program aims to strengthen the capacity of the gamelan community through an integrated training program covering digital literacy, English for Gamelan Players, and tourism management based on local wisdom. The program was implemented through tiered training and contextual practice tailored to the characteristics and needs of the participants. The results indicate improvements in participants' ability to utilize digital media for tourism promotion, increased confidence in basic English communication with tourists, and better understanding of cultural tourism management. In addition, participants reported high satisfaction with the training activities and improved implementation quality in the follow-up sessions. This program has a direct impact on enhancing the readiness of the Gamelan Community of Desa Jarum to support the development of culture-based village tourism and to strengthen the role of cultural communities as key actors in a sustainable tourism ecosystem.

Keywords: Community-Based Tourism, Digital Literacy, English For Tourism, Gamelan Community, Tourism Management

1. PENDAHULUAN

Pengembangan desa wisata berbasis budaya lokal sangat bergantung pada kapasitas sumber daya manusia komunitas seni sebagai pelaku utama kegiatan pariwisata. Salah satu komunitas yang memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata budaya adalah Komunitas

Gamelan Bayat (Sunar Gamelan) di Desa Jarum, yang secara aktif melestarikan seni gamelan tradisional dan terlibat dalam pertunjukan budaya bagi wisatawan. Namun, hasil observasi awal dan diskusi dengan mitra menunjukkan bahwa potensi budaya tersebut belum sepenuhnya didukung oleh kapasitas pendukung yang memadai, khususnya dalam aspek literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris, dan manajemen wisata.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah keterbatasan literasi digital dalam mendukung promosi dan komunikasi wisata. Aktivitas promosi seni gamelan masih dilakukan secara konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara optimal. Kondisi ini berkaitan dengan karakteristik demografis komunitas, di mana mayoritas anggota berusia 40 tahun ke atas, sehingga adaptasi terhadap teknologi digital berjalan relatif lambat. Padahal, literasi digital merupakan prasyarat penting agar komunitas lokal mampu mempromosikan potensi wisata secara luas dan berkelanjutan di era transformasi digital (Adha et al., 2024). Selain itu, juga menegaskan bahwa peningkatan literasi digital pada komunitas desa wisata berdampak langsung terhadap keberlanjutan pengelolaan pariwisata (Darubekti et al., 2022)

Selain literasi digital, mitra juga menghadapi keterbatasan kemampuan Bahasa Inggris dalam praktik sehari-hari. Dalam menerima kunjungan wisatawan mancanegara, anggota komunitas mengalami kesulitan menjelaskan makna filosofi gamelan, alur pertunjukan, serta informasi dasar terkait paket wisata budaya. Keterbatasan ini menyebabkan interaksi dengan wisatawan asing masih bergantung pada pihak eksternal, sehingga peran komunitas sebagai pelaku utama wisata budaya belum optimal. Pelatihan Bahasa Inggris bagi pelaku wisata terbukti mampu meningkatkan kesiapan komunikasi, kepercayaan diri, dan kualitas layanan pariwisata (Hambali & Nasir, 2024; Rahayu et al., 2024; Widiatmoko et al., 2024).

Permasalahan berikutnya berkaitan dengan manajemen wisata berbasis kearifan lokal. Kegiatan pertunjukan gamelan belum dikelola secara sistematis sebagai produk wisata, baik dari sisi perencanaan kegiatan, pengemasan atraksi budaya, penjadwalan, maupun pengelolaan kunjungan wisatawan. Padahal, tata kelola desa wisata yang melibatkan pemberdayaan masyarakat berbasis kearifan lokal mampu menjaga keberlanjutan budaya sekaligus meningkatkan nilai ekonomi Masyarakat (Arcana et al., 2021). Dalam konteks seni tradisional, gamelan memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai daya tarik wisata budaya apabila didukung oleh manajemen yang baik dan strategi promosi yang tepat (Iswantoro, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan Komunitas Gamelan Bayat bukan terletak pada kurangnya potensi budaya, melainkan pada keterbatasan kapasitas praktis yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan tuntutan pariwisata berbasis digital dan global. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang sebagai respons langsung terhadap kebutuhan nyata mitra melalui program pelatihan terintegrasi yang mencakup peningkatan literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris, dan manajemen wisata berbasis kearifan lokal. Pendekatan ini diharapkan mampu memperkuat peran komunitas seni sebagai aktor utama desa wisata serta mendorong pengembangan pariwisata budaya yang berkelanjutan.

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas Komunitas Gamelan Bayat di Desa Jarum agar mampu mempromosikan potensi seni gamelan secara digital, berkomunikasi secara sederhana namun fungsional dengan wisatawan mancanegara, serta mengelola kegiatan wisata budaya secara lebih terencana, mandiri, dan berkelanjutan.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Desa Jarum, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah, pada periode Oktober hingga November 2025. Mitra kegiatan adalah Komunitas Sunar Gamelan, yaitu komunitas seni budaya yang secara aktif melestarikan seni gamelan dan berpotensi sebagai pelaku utama wisata budaya. Sebagian besar anggota komunitas merupakan pelaku seni tradisional dengan rentang usia dewasa hingga lanjut usia, serta memiliki pengalaman terbatas dalam literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris, dan pengelolaan kegiatan pariwisata. Karakteristik mitra tersebut menjadi dasar perancangan kegiatan pengabdian yang bersifat praktis, kontekstual, dan bertahap.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan mitra, pemetaan kebutuhan pelatihan, penyusunan materi, serta penyesuaian jadwal kegiatan agar tidak mengganggu aktivitas rutin komunitas. Tahap ini penting untuk memastikan kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan mitra, sebagaimana ditegaskan dalam praktik pengabdian masyarakat berbasis pelatihan yang menekankan relevansi dan keterlibatan aktif mitra (Septian et al., 2025).

Tahap inti kegiatan berupa program pelatihan terintegrasi yang dilaksanakan dalam enam sesi, terdiri atas dua sesi pelatihan manajemen pariwisata, dua sesi pelatihan Bahasa Inggris kontekstual (*English for Gamelan Players*), dan dua sesi pelatihan literasi digital. Pelatihan manajemen pariwisata difokuskan pada pengelolaan wisata budaya, pengemasan pertunjukan gamelan sebagai atraksi wisata, pelayanan wisatawan, serta penguatan peran komunitas dalam pengembangan desa wisata. Pelatihan Bahasa Inggris diarahkan pada penguasaan kosakata dasar gamelan, praktik komunikasi sederhana, dan simulasi interaksi dengan wisatawan, sebagaimana diterapkan dalam pelatihan Bahasa Inggris kontekstual bagi pelaku wisata berbasis komunitas (Maleachi et al., 2023). Pelatihan literasi digital menitikberatkan pada pemanfaatan media digital untuk promosi wisata, penggunaan media sosial, serta pembuatan konten sederhana berbasis potensi budaya lokal, sejalan dengan praktik peningkatan literasi digital komunitas desa wisata (Suyitno et al., 2025).

Metode pelatihan dilaksanakan melalui kombinasi penyampaian materi secara singkat, praktik langsung, simulasi, dan diskusi interaktif. Pendekatan ini dipilih agar peserta dapat langsung menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam konteks keseharian mereka. Selama proses pelatihan, pendampingan dilakukan secara intensif untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis maupun nonteknis yang muncul selama kegiatan, sebagaimana disarankan dalam model pelatihan partisipatif berbasis komunitas (Septian et al., 2025).

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan untuk menilai peningkatan kapasitas mitra dan kualitas pelaksanaan program. Evaluasi mencakup pengukuran kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan sebagai indikator peningkatan pemahaman dan keterampilan, serta pengumpulan umpan balik peserta melalui kuesioner skala Likert untuk menilai relevansi materi, metode, dan manfaat kegiatan. Pendekatan evaluasi ini umum digunakan dalam kegiatan pelatihan masyarakat untuk memperoleh gambaran dampak awal program terhadap peserta (Suyitno et al., 2025). Selain itu, refleksi bersama mitra dilakukan untuk mengidentifikasi manfaat yang dirasakan, kendala yang masih dihadapi, serta peluang keberlanjutan program pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pelatihan Bahasa Inggris

Bagian ini mengevaluasi efektivitas pelatihan *English for Gamelan Players* melalui dua pendekatan, yaitu pengukuran peningkatan kemampuan peserta menggunakan pre-test dan post-test serta evaluasi kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Subjek penelitian terdiri atas 12 peserta dengan rentang usia 16–54 tahun dan latar belakang sebagai pemain gamelan aktif.

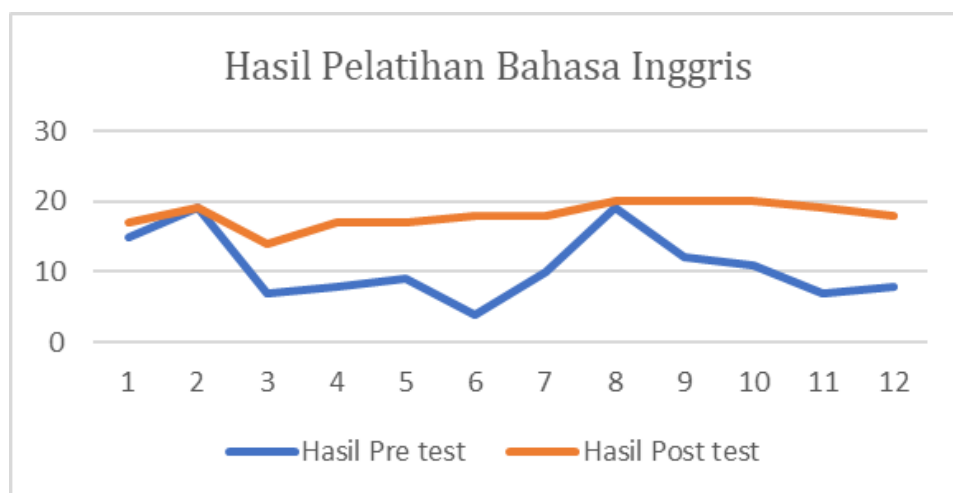
Hasil analisis pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Bahasa Inggris peserta setelah mengikuti pelatihan. Nilai rata-rata pre-test peserta adalah 10,75, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 18,08. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 7,33 poin. Hampir seluruh peserta mengalami peningkatan nilai, dan hanya satu peserta yang menunjukkan nilai tetap. Uji statistik menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai $t = 5,92$ dengan $p\text{-value} = 0,0001$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pre-test dan post-test bersifat signifikan secara statistik. Selain itu, ukuran efek yang diperoleh melalui perhitungan Cohen's d sebesar 1,71, yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan dampak yang kuat terhadap peningkatan kemampuan Bahasa Inggris peserta.



Gambar 1. Peserta Praktik Berdialog dengan Bahasa Inggris

Selain peningkatan kemampuan, hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang tinggi. Pada pelatihan pertama, aspek materi memperoleh rata-rata skor 4,46, aspek instruktur 4,62, dan aspek penyelenggaraan 4,23 dari skala 5, yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Peserta menilai materi pelatihan relevan dengan konteks seni gamelan, mudah dipahami, dan aplikatif dalam kegiatan sehari-hari. Instruktur dinilai mampu menguasai materi, menyampaikan materi dengan jelas, serta menciptakan suasana pelatihan yang aktif dan interaktif.

Pada pelatihan kedua, seluruh aspek evaluasi menunjukkan peningkatan. Rata-rata skor aspek materi meningkat menjadi 4,67, aspek instruktur menjadi 4,75, dan aspek penyelenggaraan menjadi 4,50. Hampir seluruh peserta memberikan penilaian setuju dan sangat setuju pada setiap indikator, serta terjadi penurunan respon netral dibandingkan pelatihan pertama. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan desain pelatihan, metode penyampaian, serta manajemen pelaksanaan berdampak positif terhadap pengalaman belajar peserta.



Gambar 2. Hasil pretest dan post test pelatihan bahasa Inggris

Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan, didukung oleh hasil evaluasi kepuasan peserta yang tinggi pada kedua pelatihan, menegaskan bahwa program English for Gamelan Players efektif dalam meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris pemain gamelan sekaligus memberikan pengalaman pelatihan yang

relevan, kontekstual, dan berkualitas. Program ini berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai model pelatihan Bahasa Inggris berbasis seni dan budaya.

3.2. Hasil Pelatihan Manajemen pariwisata

Bagian ini menyajikan hasil pelaksanaan Pelatihan Manajemen Pariwisata yang meliputi analisis hasil pre-test dan post-test serta evaluasi pelaksanaan pelatihan pada sesi 1 dan sesi 2. Analisis ini bertujuan untuk melihat tingkat kemajuan peserta, baik dari aspek hasil belajar maupun persepsi peserta terhadap kualitas pelaksanaan pelatihan.

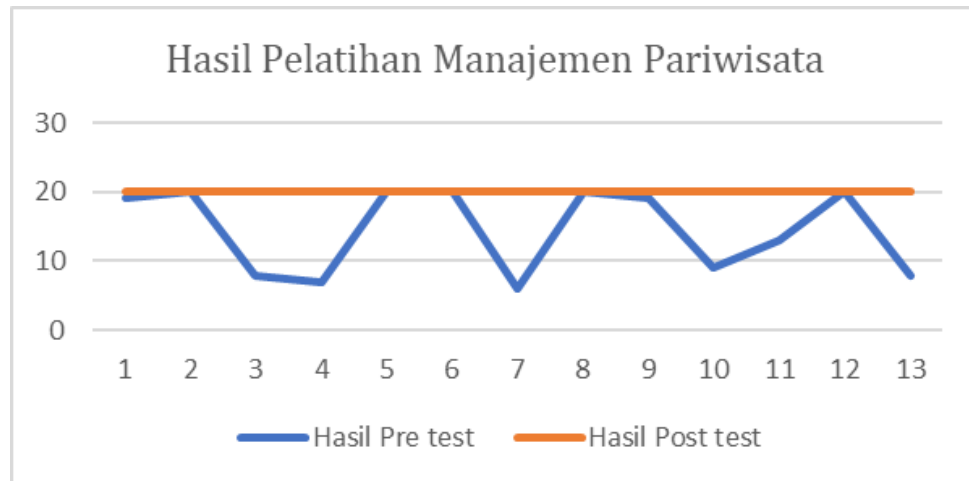
Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan awal, nilai rata-rata pre-test peserta sebesar 14,54 dengan skor terendah 6 dan tertinggi 20. Nilai standar deviasi sebesar 6,04 menunjukkan adanya variasi kemampuan awal peserta yang cukup besar, dengan kategori kemampuan berada pada tingkat cukup hingga baik. Setelah seluruh rangkaian pelatihan dilaksanakan, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 20, dengan skor minimum dan maksimum yang sama, serta standar deviasi sebesar 0. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) mencapai skor maksimal pada post-test. Rata-rata gain score yang diperoleh sebesar 5,46 poin. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai $p < 0,05$, yang menandakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta bersifat signifikan secara statistik. Temuan ini mengonfirmasi bahwa pelatihan Manajemen Pariwisata memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi peserta.



Gambar 3. Pelatihan Manajemen Pariwisata

Hasil evaluasi pelaksanaan Pelatihan 1 menunjukkan bahwa peserta secara umum memberikan penilaian positif terhadap kegiatan pelatihan. Rerata skor keseluruhan berada pada kisaran $\pm 4,2$ dari skala Likert 1–5, yang termasuk dalam kategori baik. Aspek materi dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta dan relevan dengan konteks kegiatan pariwisata, meskipun masih terdapat beberapa respon netral terkait kemudahan pemahaman dan penerapan materi. Aspek instruktur memperoleh rerata skor lebih tinggi, yaitu $\pm 4,6$, yang menunjukkan bahwa instruktur dinilai kompeten, komunikatif, dan mampu menciptakan suasana pelatihan yang aktif. Aspek penyelenggaraan memperoleh rerata skor $\pm 4,2$, dengan beberapa catatan pada fasilitas dan kenyamanan tempat.

Evaluasi Pelatihan 2 menunjukkan peningkatan kualitas pelaksanaan secara keseluruhan. Rerata skor meningkat menjadi $\pm 4,6$ dan berada pada kategori sangat baik. Aspek materi mengalami peningkatan rerata skor sekitar $\pm 0,4$ poin, sementara aspek instruktur tetap menjadi komponen dengan skor tertinggi ($\pm 4,8$). Aspek penyelenggaraan juga meningkat menjadi $\pm 4,5$, yang mencerminkan perbaikan pada pengelolaan waktu, fasilitas, dan layanan panitia.



Gambar 4. Hasil pretest dan post test pelatihan manajemen pariwisata

Secara keseluruhan, peningkatan kualitas pelaksanaan pelatihan dari sesi 1 ke sesi 2 sejalan dengan peningkatan hasil belajar peserta yang tercermin pada hasil pre-test dan post-test. Pelatihan yang dilaksanakan secara bertahap dan terstruktur terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta Manajemen Pariwisata secara signifikan.

3.3. Hasil Pelatihan Literasi Digital

Bab ini menyajikan hasil pelaksanaan pelatihan literasi digital yang meliputi hasil belajar peserta berdasarkan pre-test dan post-test serta evaluasi pelaksanaan Pelatihan 1 dan Pelatihan 2. Analisis difokuskan pada pengukuran peningkatan kemampuan literasi digital peserta dan kualitas pelaksanaan pelatihan.

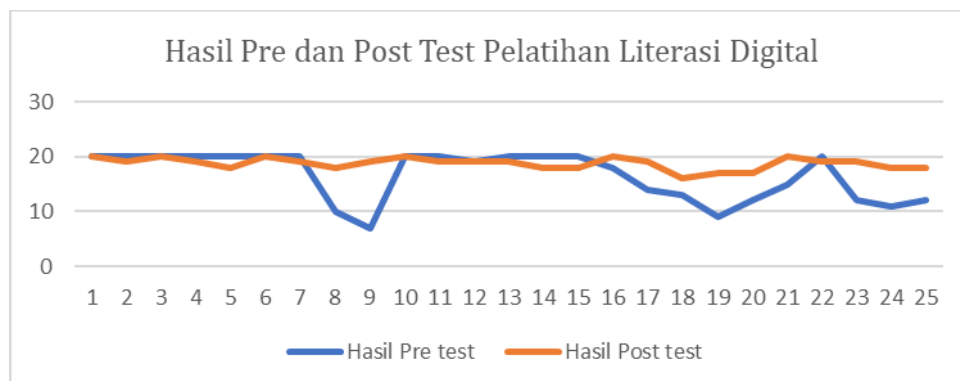
Pengukuran hasil belajar dilakukan terhadap 25 peserta menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi digital setelah pelatihan dilaksanakan. Nilai rata-rata pre-test sebesar 16,48 dengan standar deviasi 4,42, nilai minimum 7, dan maksimum 20. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta berada pada kategori sedang dengan variasi kemampuan yang relatif tinggi. Setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 18,72 dengan standar deviasi menurun menjadi 1,06, nilai minimum 16, dan maksimum 20. Penurunan standar deviasi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan peserta menjadi lebih merata. Rata-rata peningkatan skor (gain score) sebesar 2,24 poin menunjukkan adanya kemajuan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan literasi digital.

Evaluasi Pelatihan 1 dilakukan menggunakan kuesioner skala Likert (1–5) yang diisi oleh 25 responden dan mencakup aspek materi, instruktur, dan penyelenggara. Hasil analisis menunjukkan bahwa rerata skor keseluruhan Pelatihan 1 sebesar $\pm 4,4$, yang berada pada kategori baik hingga sangat baik. Aspek materi memperoleh rerata skor $\pm 4,3$, menunjukkan bahwa materi dinilai relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta. Aspek instruktur memperoleh skor tertinggi dengan rerata $\pm 4,6$, yang menunjukkan bahwa instruktur dinilai kompeten, komunikatif, dan mampu menciptakan suasana pelatihan yang aktif. Aspek penyelenggara memperoleh rerata skor $\pm 4,4$, meskipun masih terdapat sebagian kecil respon netral terkait fasilitas.



Gambar 5. Peserta Menyimak Materi Literasi Digital

Pelatihan 2 diikuti oleh 16 responden dan dievaluasi menggunakan instrumen yang sama. Rerata skor keseluruhan Pelatihan 2 sebesar $\pm 4,4$ dengan proporsi penilaian sangat setuju yang lebih dominan. Aspek materi memperoleh rerata skor $\pm 4,4$, aspek instruktur tetap tinggi dengan rerata $\pm 4,6$, dan aspek penyelenggara memperoleh rerata $\pm 4,3$. Hal ini menunjukkan konsistensi dan kualitas pelaksanaan pelatihan pada sesi lanjutan.



Gambar 6. Hasil pre dan post test pelatihan literasi digital

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar peserta yang tercermin pada kenaikan nilai rata-rata sebesar 2,24 poin serta penurunan standar deviasi dari 4,42 menjadi 1,06 sejalan dengan hasil evaluasi pelatihan. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang dilaksanakan secara bertahap efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta sekaligus mengurangi kesenjangan kemampuan antar peserta.

3.4. Pembahasan

Hasil pelaksanaan pelatihan literasi digital, English for Gamelan Players, dan manajemen pariwisata menunjukkan bahwa pendekatan pemberdayaan masyarakat yang terintegrasi mampu meningkatkan kapasitas komunitas seni budaya secara signifikan. Peningkatan hasil belajar peserta yang tercermin pada nilai pre-test dan post-test, serta penilaian positif terhadap kualitas pelaksanaan pelatihan, mengindikasikan bahwa penguatan kompetensi digital, bahasa, dan manajerial secara simultan relevan dengan kebutuhan komunitas gamelan sebagai pelaku utama pariwisata budaya. Temuan ini sejalan dengan pandangan yang menekankan pentingnya

literasi digital dalam mendukung keberlanjutan desa wisata berbasis komunitas (Adha et al., 2024; Darubekti et al., 2022).

Dari sisi implikasi praktis, hasil pelatihan literasi digital menunjukkan tidak hanya peningkatan kemampuan peserta, tetapi juga pemerataan kompetensi, sebagaimana ditunjukkan oleh penurunan standar deviasi pada hasil post-test. Hal ini mengimplikasikan meningkatnya kesiapan komunitas dalam memanfaatkan media digital untuk promosi seni dan pariwisata secara lebih efektif dan berkelanjutan (Maulana et al., 2024; Susanty et al., 2025). Sementara itu, pelatihan *English for Gamelan Players* memberikan implikasi penting terhadap kesiapan komunikasi lintas budaya, khususnya dalam interaksi dengan wisatawan mancanegara dan kegiatan pertunjukan internasional. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan Bahasa Inggris berkontribusi pada peningkatan kualitas layanan dan kepercayaan diri pelaku wisata (Hambali & Nasir, 2024; Rahayu et al., 2024; Widiatmoko et al., 2024).

Pelatihan manajemen pariwisata melengkapi kedua aspek tersebut dengan penguatan pemahaman tata kelola wisata berbasis kearifan lokal. Peningkatan pemahaman peserta terhadap pengelolaan wisata budaya menunjukkan bahwa komunitas seni tidak hanya berperan sebagai pelaku atraksi, tetapi juga sebagai pengelola destinasi yang berorientasi pada keberlanjutan. Temuan ini sejalan dengan pengabdian sebelumnya yang menekankan pentingnya pemberdayaan masyarakat berbasis kearifan lokal dalam menjaga keberlanjutan budaya dan ekonomi (Arcana et al., 2021). Selain itu, penguatan kapasitas komunitas gamelan mendukung optimalisasi seni tradisional sebagai bagian dari strategi branding desa wisata (Iswantoro, 2018; Setianingtyas et al., 2024; Trimandala et al., 2025).

Dari sisi kontribusi penelitian, kegiatan pengabdian ini menawarkan model pemberdayaan komunitas seni budaya yang holistik dengan mengintegrasikan literasi digital, kemampuan Bahasa Inggris, dan manajemen pariwisata dalam satu rangkaian program. Berbeda dengan studi terdahulu yang cenderung memisahkan aspek digital, bahasa, dan manajerial (Authar et al., 2025; Septian et al., 2025), penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan terpadu memberikan dampak yang lebih komprehensif terhadap peningkatan kapasitas komunitas. Selain itu, penggunaan evaluasi kuantitatif melalui pre-test, post-test, dan kuesioner memberikan kontribusi metodologis dalam memperkuat bukti empiris efektivitas program pemberdayaan berbasis budaya.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah peserta yang terbatas dan fokus pada satu komunitas gamelan membatasi generalisasi temuan ke konteks komunitas budaya lain. Selain itu, durasi pelatihan yang relatif singkat belum memungkinkan pengukuran dampak jangka panjang terhadap perubahan praktik digital, komunikasi Bahasa Inggris, dan pengelolaan wisata secara berkelanjutan.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, beberapa saran dapat diajukan. Penelitian dan program pengabdian selanjutnya disarankan untuk melibatkan komunitas seni budaya yang lebih beragam dan memperpanjang durasi pendampingan agar dampak jangka panjang dapat terukur. Integrasi evaluasi kualitatif dan indikator dampak ekonomi-pariwisata juga direkomendasikan untuk melengkapi evaluasi kuantitatif. Dengan demikian, model pemberdayaan terintegrasi ini berpotensi direplikasi sebagai strategi pengembangan desa wisata budaya yang berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa program pelatihan terintegrasi yang mencakup literasi digital, *English for Gamelan Players*, dan manajemen pariwisata efektif dalam meningkatkan kapasitas Komunitas Gamelan Bayat sebagai pelaku wisata budaya. Peningkatan kemampuan peserta terlihat dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan, serta didukung oleh penilaian positif terhadap kualitas materi, instruktur, dan pelaksanaan kegiatan.

Dampak langsung kegiatan tercermin pada meningkatnya kesiapan komunitas dalam memanfaatkan media digital untuk promosi seni dan pariwisata, meningkatnya kepercayaan diri peserta dalam berkomunikasi sederhana menggunakan Bahasa Inggris dengan wisatawan mancanegara, serta pemahaman yang lebih baik mengenai pengelolaan wisata budaya berbasis kearifan lokal. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang kontekstual dan berjenjang mampu memberikan manfaat nyata bagi komunitas seni budaya.

Meskipun demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada durasi pelatihan yang relatif singkat sehingga dampak jangka panjang terhadap praktik pengelolaan wisata dan promosi digital belum dapat diukur secara menyeluruh. Oleh karena itu, pendampingan lanjutan dan penguatan program secara berkelanjutan disarankan untuk memperkuat keberhasilan kegiatan serta mendukung pengembangan desa wisata berbasis budaya lokal secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (KEMDIKTISAINTEK) melalui Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) atas dukungan pendanaan melalui Program Inovasi Seni Nusantara (PISN) Tahun 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Sunar Gamelan sebagai mitra pengabdian atas partisipasi aktif dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan kegiatan. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, H., Astari, S., & Suhandi, M. (2024). Penyuluhan Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Digital Untuk Desa Wisata. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 8(3), 428–432.
- Arcana, K. T., Pranatayana, I., Surprapto, N., Sutiarto, M., Semara, I., Candrawati, N., & Suri, M. (2021). Tata Kelola Desa Wisata Melalui Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Kearifanlokal Di Desa Tihingan Kabupaten Klungklung. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 01, 36–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.22334/jam.v1i1>
- Authar, N., Rasyid, R. A., Saputri, T., Basuki, E. P., Djuwari, D., Ahmadah, N. H., Putri, T. A., & Putri, N. (2025). Pengembangan Keterampilan Bahasa Inggris dan Literasi Digital bagi Komunitas Lokal melalui Pelatihan Berbasis Media Sosial. *BARAKATI: Journal of Community Service*, 3(2), 74–82.
- Darubekti, N., Hanum, S. H., Suryaningsih, P. E., & Waryenti, D. (2022). Increasing the Digital Literacy among Tourism Awareness Groups for Sustainable Tourism Village Development. *MITRA: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 158–168. <https://doi.org/10.25170/mitra.v6i2.3552>
- Hambali, U. N., & Nasir, N. (2024). Pelatihan Bahasa Inggris Menggunakan Travel Guide Book Sebagai Pengembangan Pariwisata. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bagi Masyarakat*, 4(2), 80–88. <https://doi.org/10.30605/ipmas.4.2.2024.469>
- Iswantoro, G. (2018). Kesenian Musik Tradisional Gamelan Jawa Sebagai Kekayaan Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 3(1), 129–143.
- Maleachi, S., Sianipar, R., Bernedeta Sitorus, N., Perhotelan, P., Pariwisata, F., Pelita Harapan, U., Pariwisata, D., & Pariwisata Medan, P. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Pengelola Homestay Kampung Ulos Huta Raja. *Community Development Journal*, 4(2), 3292–3301.
- Maulana, R. Y., Subekti, D., Putra, D. S., Beriansyah, A., Yusuf, M., & Jambi, U. (2024). Penguatan Kapasitas Digital Dalam Menghadapi Transformasi Digital Untuk Menunjang Penyelenggaraan Pemerintahan Di Desa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UPN "Veteran" Yogyakarta*, 373–384.

- Rahayu, N., Suprina, R., Laksmi, G. W., Maudiarti, S., & Achmadi, M. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Kampung Tajur, Purwakarta dengan Pelatihan Bahasa Inggris. *Jurnal Pemberdayaan Pariwisata*, 6(2), 113–121. <https://doi.org/10.30647/jpp.v30647/jpp.v6i2.1843>
- Septian, D., Ardiansyah, L., Komala, R., Febrianti, V., & Mulyani, M. (2025). Peningkatan Literasi Keuangan dan Kemampuan Bahasa Inggris Pelaku Wisata di Desa Wisata Rerantek, NTB. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(3), 787–794. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1795>
- Setianingtyas, A. F., Ulya, S. H., Sakti, A. P. J., Fauzan, R., & Santhyami, S. (2024). Pemberdayaan Industri Gamelan di Desa Wirun Melalui Optimalisasi Pemasaran Berbasis Website. *Prosiding KKN-MAS 2024*, 1–11.
- Susanty, S., Asi, N., Saman, T. N., Fauzi, I., Meka, L. M. C., Nova, S. I., Yulitriana, Y., & Nugraha, R. F. (2025). Peningkatan Literasi Digital untuk Promosi Potensi Daerah: Pelatihan Penulisan Konten bagi Guru Bahasa Inggris SMA di Kasongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 1081–1027. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.321>
- Suyitno, S., Wahyuningsih, Y., Elsanía, A. D., & Putri, S. A. (2025). Pelatihan Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dan Penguatan Ekonomi Keluarga Bagi Anggota Pimpinan Ranting 'Aisyiyah Sedayulawas, Jawa Timur. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 9(3), 2429–2441. <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.30138>
- Trimandala, N. A., Kiskenda, D. P., & Putra, E. (2025). Optimalisasi Branding Desa Wisata Tihingan Melalui Potensi Gamelan Tradisional Bali. *Jurnal Manajemen Perhotelan dan Pariwisata*, 8(1), 1–10.
- Widiatmoko, P., Endarto, I. T., & Wati, M. (2024). Pelatihan Bahasa Inggris bagi Pelaku Wisata dalam Program MBKM Pembangunan Desa. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 256–266. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v4i2.367>