

Playground Facilities, Augmented Reality and K3L Training, As well as Making a Video Profile as an Effort to Develop the Potential of Educational Tourism in Kesiman Village

Fasilitas Playground, Pelatihan Augmented Reality dan K3L, Serta Pembuatan Video Profile Sebagai Upaya Pengembangan Potensi Wisata Edukasi Desa Kesiman

Rizky Eriandani*¹, Esti Dwi Rinawiyanti², Fidelis Arastyo Andono³, Argo Hadi Kusumo⁴

^{1,3}Program Studi Akuntansi, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Surabaya

^{2,4}Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Surabaya

*e-mail: rizky.eriandani@staff.ubaya.ac.id¹, estidwi@staff.ubaya.ac.id², fidelis @staff.ubaya.ac.id³, argohadi@staff.ubaya.ac.id⁴

Abstract

Kesiman Village is located in the Trawas District of the Mojokerto Regency in East Java. Kesiman Village possesses unrealized natural potential and is currently attempting to become a tourist village. Therefore, the Community Empowerment Program Team at the University of Surabaya (Ubaya) facilitated the idea. The service team provided Kesiman Village with children's play facilities, including a playground with quite comprehensive play equipment, including swings, suspension bridges, slurutans, and mini wall climbing. In addition, as a safety measure, the Ubaya Team provided supporting equipment such as information boards (posters) with Augmented Reality for playing equipment and medical equipment (P3K). The abstract contains. The Ubaya Team held Occupational Safety, Health, and Environment (K3L) training for staff and villagers in order to support the provision of safe and comfortable educational tours. The Ubaya Team provided separate bins for organic and non-organic waste as well as plastic bottles in addition to playground equipment. With the conclusion of this program, Kesiman Village is expanding and advancing, thereby increasing the villagers' standard of living.

Keywords: *Tourism Village, Playground, Augmented Reality, K3L, Video Profile*

Abstrak

Desa Kesiman merupakan satu desa yang terletak di Kecamatan Trawas, Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Desa Kesiman mempunyai potensi alam yang belum dikembangkan secara maksimal, dan saat ini sedang berupaya untuk menjadi desa wisata. Oleh karena itu, Tim Program Pemberdayaan Masyarakat Universitas Surabaya (Ubaya) memfasilitasi ide tersebut. Tim pengabdian memberikan bantuan dan pendampingan pada Desa Kesiman dengan menyediakan fasilitas permainan anak, yaitu playground dengan alat bermain yang cukup lengkap, seperti ayunan, jembatan gantung, slurutan, serta mini wall climbing. Selain itu, Tim Ubaya juga memberikan perlengkapan pendukung seperti papan informasi (poster) dengan Augmented Reality untuk alat bermain dan perlengkapan obat-obatan (P3K) sebagai aspek keselamatan. Abstrak meliputi. Untuk mendukung penyediaan wisata edukasi yang aman dan nyaman, Tim Ubaya juga mengadakan pelatihan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L) bagi staf dan warga desa. Selain menyediakan fasilitas permainan anak, Tim Ubaya juga memberikan tempat sampah yang terpisah untuk sampah organik, non organik dan botol plastik. Dengan berakhirnya program ini, Desa Kesiman semakin berkembang dan maju, sehingga kesejahteraan warga desa dapat semakin meningkat.

Kata kunci: *Desa wisata, Playground, Augmented Reality, K3L, Video Profile*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pariwisata yang memiliki tempat penting dalam perekonomian dunia mengalami kemajuan terutama pada destinasi pariwisata yang menonjol dengan nilai sumber daya alam atau budayanya. Pariwisata telah berkembang sebagai alternatif dan sumber pendapatan yang layak di daerah pedesaan selama beberapa dekade terakhir (Ming et al., 2019;

Su et al., 2018). Manfaat sosial dan ekonomi dari pariwisata untuk daerah pedesaan merupakan isu penting dalam kajian literatur yang mengamati hubungan antara pengembangan pariwisata dan ekonomi pedesaan (Utomo et al., 2020). Beberapa studi desa wisata berfokus pada potensi, strategi dan kebijakan pariwisata (Atmoko, 2014; Nalayani, 2016) dan dampak pariwisata terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat pedesaan dalam menyediakan lapangan kerja dan sumber ekonomi baru (Hermawan, 2016; Satria, 2009). Di Indonesia, pariwisata telah menjadi sektor strategis. Pariwisata sebagai media integrasi antar berbagai sektor pembangunan, sehingga pariwisata ditetapkan menjadi prioritas pembangunandi Indonesia melalui pengembangan desa wisata (Purnomo et al., 2020). Sementara itu berdasarkan Kemenparekraf, desa wisata di Indonesia tumbuh sejak tahun 2014 sebanyak 1.302 desa, menjadi 1.838 desa wisata pada 2021.

Dalam Perubahan situasi sosial ekonomi individu, perkembangan teknologi, serta faktor psikologis mendorong individu pada kegiatan pariwisata yang baru dan berbeda. Selain itu, kita tidak dapat mengabaikan dampak COVID-19 pada studi desa wisata. Banyak penelitian menyoroti pergeseran tuntutan perjalanan wisata menuju kegiatan wisata yang lebih penuh perhatian dan bermakna setelah pandemi (Seraphin & Dosquet, 2020; Stankov et al., 2020; Wen et al., 2021). Desa wisata menghadirkan peluang besar untuk memenuhi permintaan wisatawan pasca-pandemi yang mencari penghilang stres dalam lingkungan berbasis alam (Ozdemir & Yildiz, 2020) atau keterlibatan dengan aktivitas kesejahteraan fisik dan psikologis (Vaishar & Štastná, 2022; Wen et al., 2021). Jenis wisata alternatif seperti ekowisata, agrowisata, wisata religi, wisata kuliner, wisata kesehatan, wisata edukasi dan lain-lain menjadi nilai tambah saat ini dan destinasi wisata ramah anak muncul sebagai kebutuhan bagi anak-anak yang berdampak pada keputusan konsumsi individu. Peluang pariwisata diciptakan untuk keluarga dengan anak-anak dan bukan hanya untuk anak-anak (Canosa et al., 2018). Perjalanan dapat berarti sebagian besar pengalaman yang tak terlupakan bagi anak-anak. Karena perjalanan ini tidak hanya untuk bersenang-senang dan bersenang-senang, mereka juga merupakan sumber informasi dan pembelajaran penting untuk tahap perkembangan mereka. Jenis pengalaman ini hanya dapat dicapai dengan menciptakan fungsi dan aktivitas yang sesuai untuk kelompok usia anak yang berbeda. Oleh karena itu perlu diketahui kebutuhan psikologis anak serta peralatan & kualifikasi yang mereka butuhkan.

Meningkatkan tingkat kesadaran dan pengetahuan anak merupakan salah satu tujuan dan perhatian utama keluarga. Pembelajaran informal melalui komunikasi, pengalaman, dan observasi objektif selama berwisata dapat menjadi salah satu metode yang tepat dalam bidang ini. Khususnya pariwisata di lingkungan pedesaan adalah pengalaman baru, nyata, empiris, dan observasional. Temuan menunjukkan bahwa perjalanan dan pariwisata memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan pembelajaran lingkungan dan sosial anak-anak dan dapat menjadi panduan yang tepat bagi orang tua anak dan sekolah terkait dengan membesarkan anak dalam penggunaan pariwisata di daerah pedesaan sebagai cara lingkungan, eksperimental dan pembelajaran observasi (Qeidari et al., 2021). Dengan demikian, pembelajaran informal melalui pariwisata merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kesadaran anak dan berbagai keterampilan seperti keakraban dengan gaya hidup pedesaan, pekerjaan dan hewan dan tumbuhan, menyentuh benda, ukuran sebenarnya dari fenomena, memahami realitas lingkungan, berkomunikasi dengan orang lain. destinasi wisata, individu memiliki kesempatan belajar yang terbuka, yang mengambil kerangka pembelajaran lingkungan (Winkle & Lagay, 2012). Pembelajaran lingkungan, yang merupakan bagian penting dari pengalaman wisata, didefinisikan sebagai interaksi dengan lingkungan atau pemikiran lingkungan, yang dicapai melalui pengalaman wisatawan di daerah tujuan wisata pedesaan (Kachel & Jennings, 2010). Studi tentang pengalaman belajar bebas di destinasi wisata menunjukkan bahwa pengalaman belajar tersebut biasanya memiliki karakteristik seperti lucu, menghibur, menyenangkan, multi-indra, menarik, nyaman, eksploratif dan disertai dengan kebebasan memilih (Vespestad et al., 2019).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Desa Kesiman, dengan tema edukasi. Desa Kesiman yang terletak di Kecamatan Trawas, Mojokerto merupakan desa di lereng Gunung Arjuno yang semula cukup terisolir. Pembangunan infrastruktur yang dilakukan pemerintah setempat telah membuka akses desa ke daerah-daerah lain di sekeliling Mojokerto dan daerah lainnya. Wilayah Desa Kesiman terbagi dalam 3 dusun, yaitu dusun Kemplagi, dusun Kesiman dan dusun Sumpersari, dengan total luas wilayah seluas 118 hektar. Dari sisi demografi, penduduk Desa Kesiman yang berjumlah 3.299 jiwa, didominasi oleh warga berusia produktif, yaitu diantara 18 hingga 58 tahun (sebanyak hampir 30%) dengan mata pencaharian terbanyak adalah wiraswasta dan karyawan swasta. Dalam rangka meningkatkan Pendapatan Asli Desa (PAD), Desa Kesiman telah menginisiasi sebuah usaha wisata berupa Cafe "Lore Omah" dengan konsep menyatu dengan alam pedesaan. Saat ini Cafe "Lore Omah" yang dikelola sebagai salah satu unit strategis BUMDes Desa Kesiman, menjadi kontributor PAD yang paling signifikan bagi Desa Kesiman. Saat ini Cafe "Lore Omah" cukup dikenal dan mempunyai akun Instagram untuk membagikan informasi mengenai tempat tersebut. Rata-rata pengunjung di hari kerja sekitar 25 orang, dan di akhir pekan jumlah pengunjung bisa meningkat empat kali lipat. Di dalam perjalanannya, Cafe "Lore Omah" dikembangkan bukan hanya dengan perluasan tempat untuk menambah kapasitas tamu, namun juga dengan menambah fasilitas wisata.

Melihat keberhasilan Cafe "Lore Omah" sejauh ini, maka baik dari perangkat desa maupun dari pengelola Cafe "Lore Omah" ingin mengembangkan fasilitas wisata keluarga yang terintegrasi dengan menyediakan arena bermain yang unik namun tetap ramah untuk keluarga dan pusat oleh-oleh yang memasarkan produksi warga Desa Kesiman. Saat ini telah banyak *event* yang diselenggarakan di "Lore Omah" yang menjadikan tempat ini cukup dikenal dan diminati masyarakat, sehingga memiliki potensi yang baik di masa mendatang. Di sebelah Cafe "Lore Omah" tersedia lahan yang cukup luas yang direncanakan untuk taman bermain anak-anak. Dari banyak pilihan pengembangan fasilitas wisata untuk keluarga, wisata edukasi tematik merupakan alternatif yang sesuai dengan situasi dan kondisi Desa Kesiman saat ini. Selain disediakan untuk anak-anak Desa Kesiman yang berjumlah kurang lebih 571 anak-anak berusia 2-14 tahun, wisata edukasi juga boleh dinikmati oleh anak-anak pengunjung Café "Lore Omah". Dengan demikian, pengunjung tidak hanya mendapatkan suasana yang asri dan sejuk, serta menikmati hidangan yang nikmat, tetapi anak-anak juga bisa menggunakan alat bermain yang tersedia. Gambar 2 menampilkan peta lokasi dan tata letak area fasilitas permainan anak-anak di sebelah Café "Lore Omah".

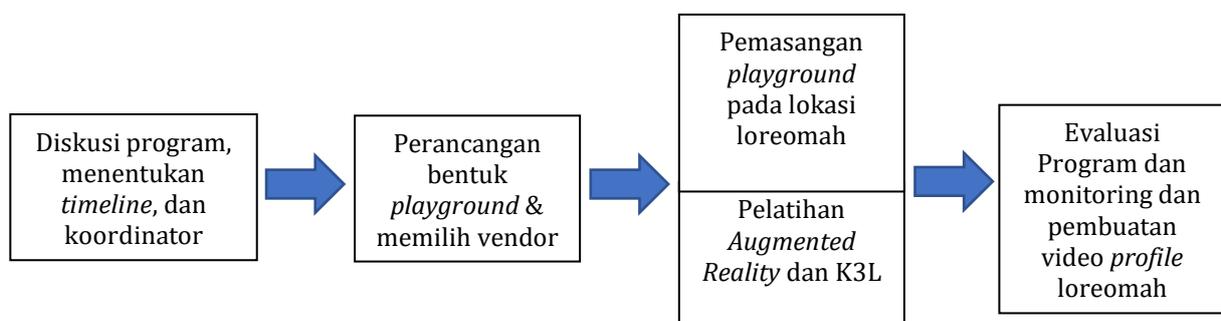


Gambar 1. Peta lokasi dan tata letak area fasilitas permainan anak-anak di "Lore Omah"

Tujuan aktifitas pengabdian ini adalah memberikan solusi permasalahan mitra dengan menyediakan fasilitas playground yang dilengkapi dengan sarana edukasi dan sarana untuk menjaga lingkungan. Playground diyakini mampu menarik pengunjung segmen keluarga. Penyediaan playground di evaluasi dan mempertimbangan sisi teknis dan sisi ekonomis. Mulai merancang desain permainan sampai merencanakan peningkatan ekonomi warga. Tidak lupa mendorong kepedulian lingkungan dengan menyediakan tempat sampah pilah di area wisata. Terakhir, untuk meningkatkan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat umum, masyarakat yang bergerak dalam bidang ekonomi (BUMDes, dan kelompok usaha lainnya). Loreomah merupakan salah satu unit usaha milik BUMDes, sehingga ketika pendapatan café meningkat maka akan meningkatkan Pendapatan Asli Desa. Tidak hanya penyediaan playground, tim pengabdian akan memberikan pelatihan *augmented reality* dan K3 (keamanan dan keselamatan kerja) untuk tempat wisata.

2. METODE

Aktifitas pengabdian dilakukan selama bulan Desember 2022, dengan tim yang terdiri dari empat dosen dan lima mahasiswa. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan (Gambar 2). Pertama, diskusi dan koordinasi program pengabdian. Program pengabdian ini didanai oleh Dikti dan waktu pelaksanaan tidak lebih dari satu bulan. Tim berdiskusi dengan kepala desa untuk menetapkan *timeline* dan koordinator setiap aktifitas. Kedua, dilakukan perancangan bentuk playground dan penentuan vendor untuk penyediaan mainan anak-anak tersebut. Ketiga, pemasangan playground pada lokasi loreomah. Pemasangan alat bermain ini memerlukan waktu karena harus disiapkan pondasi terlebih dahulu. Walaupun menggunakan vendor untuk pembuatan playground, namun tetap melibatkan beberapa penduduk desa dalam pekerjaan lapangan. Bersamaan dengan proses pembuatan playground, tim pengabdian memberikan pelatihan tentang *augmented reality* dan K3L (Keamanan Keselamatan Kerja dan Lingkungan). Pelatihan diberikan pada beberapa warga terpilih, dan bersedia mengikuti. Pelatihan dilakukan dalam dua sesi, sesi pertama penyampaian materi dan praktik, sesi kedua diisi dengan tanya-jawab dan diskusi. Diakhir sesi, peserta akan mengisi kuesionaire untuk memberikan *feedback*.



Gambar 2. Tahapan kegiatan pengabdian

Aktifitas terakhir adalah evaluasi dan monitoring program. Meninjau kembali hasil pembuatan playground dengan gambar rancangan yang sebelumnya telah dibuat. Selain itu juga memonitoring penghasilan loreomah setelah fasilitas playground terpasang. Selain melakukan evaluasi, tim pengabdian juga menyiapkan video profile untuk wisata Loreomah. Pengalaman berwisata di Desa yang ditampilkan di Channel Youtube dijadikan referensi dan informasi tentang bagaimana gambaran aktivitas yang dapat dilakukan oleh para calon wisatawan yang berminat dan berniat untuk datang ke tempat wisata (Setyowardhani et al., 2019). Tahap terakhir, berdasarkan hasil evaluasi program, akan ditentukan tindak lanjut program pengabdian yang dapat dilaksanakan kembali di Desa Kesiman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Kesiman merupakan salah satu desa binaan Universitas Surabaya, sehingga aktifitas pengabdian dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan program yang sedang berjalan. Pada bulan Desember, tim pengabdian menjalankan program singkat dalam upaya meningkatkan kapasitas wisata loreomah Desa Kesiman. Setelah berdiskusi dengan Kades Kesiman, disepakati program penyediaan fasilitas bermain anak dan pelatihan yang mendukung. rancangan fasilitas permainan anak-anak seperti ditampilkan di Gambar 3. Dapat terlihat bahwa disediakan beberapa alat permainan di wisata edukasi secara terpadu, yaitu *mini wall climbing*, jembatan gantung, terowongan, slurutan dan ayunan. Selain untuk mengembangkan aktifitas motorik, alat bermain terpadu ini juga memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bermain bersama dan bergantian, belajar antri, menunggu, dan menghargai hak orang lain.



(a)



(b)

Gambar 3. *Playground* (a) Rancangan (b) Realisasi

Di dalam aktivitas pengadaan fasilitas permainan ini dilakukan survey untuk mendapatkan pilihan pemasok yang paling kompetitif, baik dari sisi harga maupun kualitas. Dari hasil survey tersebut berhasil didapat beberapa alternatif pemasok, di mana diperoleh harga rata-rata dari alternatif-alternatif tersebut berkisar antara Rp. 3.800.000,- hingga Rp. 6.000.000,- untuk setiap unit (belum termasuk ongkos pengiriman dan pemasangan). Selain mencari alternatif pemasok, juga dilakukan pendekatan ke *vendor* yang ada di wilayah Desa Kesiman yang mampu untuk menyediakan fasilitas tersebut. Dari hasil musyawarah antara perangkat desa, BUMDes dan Ubaya akhirnya ditetapkan untuk memanfaatkan perajin lokal untuk memproduksi dan menyediakan fasilitas permainan tersebut. Pertimbangan penting dalam pemilihan ini adalah terkait dengan kualitas bahan dan pemberdayaan masyarakat desa, di samping faktor harga yang lebih kompetitif.

Fasilitas wisata ini lebih ramah untuk anak-anak, taman bermain ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang baik untuk anak-anak. Adapun tema yang akan diusung dalam pengembangan fasilitas wisata edukasi "Lore Omah" adalah wisata edukasi lingkungan. Dalam fasilitas wisata edukasi tersebut akan diadakan area bermain untuk anak-anak yang akan melatih aktivitas motorik dan kemampuan bersosialisasi anak-anak. Kemudian, area sekitar alat bermain sebagai tempat pijakan kaki dilengkapi dengan pasir pantai, sehingga aman dan tidak membahayakan anak-anak karena tidak mengakibatkan cedera pada anak. Pasir pantai juga lebih ramah lingkungan karena tidak menggunakan bahan kimia, mudah dibersihkan, dan tidak menghasilkan sampah dalam penggunaannya. Pada gambar 3, pasir pantai belum ditambahkan karena terkendala curah hujan yang tinggi.

Di area wisata edukasi ditempatkan tempat-tempat sampah pilah untuk menjaga kebersihan area. Sekaligus disediakan tempat sampah khusus untuk botol plastik yang relatif memiliki nilai lebih dibandingkan dengan sampah non-organik lainnya. Dengan demikian, sembari bermain anak-anak bisa belajar bagaimana menjaga lingkungan dengan baik, misalnya dengan memilah sampah. Nantinya, sampah botol plastik juga bisa dijual sehingga berdampak secara ekonomis. Selain itu, untuk menghadirkan tempat bermain yang kekinian, maka kegiatan abdimas ini juga akan memanfaatkan teknologi informasi berupa *augmented reality* (AR) di alat bermain dan tempat sampah (Gambar 4). Dengan demikian, pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai alat permainan dan mengenai sampah organik dan sampah non-organik, serta bagaimana memilah botol plastik. Dengan demikian, pembuatan database informasi sumber daya yang dimiliki desa dan penggunaan QR-Code bisa memudahkan Desa Kesiman dalam mengenalkan berbagai wisata edukasinya.



(a)



(b)

Gambar 4. Hasil fasilitas *playground* (a) Tempat sampah pilah (b) *Augmented Reality*

Pelatihan diberikan pada beberapa warga terpilih, dan bersedia mengikuti. Pelatihan dilakukan dalam dua sesi, sesi pertama penyampaian materi dan praktik, sesi kedua diisi dengan Tanya-jawab dan diskusi. Diakhir sesi, peserta akan mengisi kuesionaire untuk memberikan *feedback*. Aktivitas pelatihan aspek keselamatan menjadi aktivitas yang melengkapi program pengembangan wisata di Desa Kesiman. Aktivitas pelatihan aspek keselamatan ini diperlukan mengingat fasilitas permainan luar ruangan ini sekalipun aman untuk anak-anak, aspek keselamatan tetap harus diperhatikan sebagai antisipasi jika terjadi kecelakaan. Dalam aktivitas pelatihan ini, Masyarakat Standarisasi Indonesia (MASTAN) DPW Jawa Timur menjadi mitra yang menyediakan narasumber pelatihan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L) dan pelatihan CHSE yang meliputi *Cleanliness* (kebersihan), *Health* (kesehatan), *Safety* (keamanan), dan *Environment Sustainability* (kelestarian lingkungan). Sedangkan untuk pelatihan Augmented Reality (AR), Ubaya dibantu oleh narasumber yang sudah berpengalaman di bidang AR. Pelatihan ini bertujuan untuk mempersiapkan Desa menghadapi era digital yang semakin cepat berubah. Wisata Edukasi akan semakin menarik dan interaktif saat didukung dengan kecanggihan teknologi. Fungsi dan manfaat pengabdian masyarakat yang diberikan kegiatan ini dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Fungsi dan manfaat program pengabdian

Kegiatan	Fungsi	Manfaat
Penyediaan alat bermain anak	Melatih sara melatih aktivitas motorik dan kemampuan bersosialisasi anak-anak	Anak-anak dapat aktif bergerak dan belajar bermain bersama teman
Penyediaan tempat sampah yang dipilah	Sampah ditempatkan sesuai jenisnya, yaitu sampah organik, non organik, dan botol plastik	Lingkungan wisata edukasi bersih
Pembuatan AR	Menampilkan informasi obyek yang diberi kode AR	Informasi diperoleh dengan menarik
Pelatihan AR dan K3L	Memberikan wawasan mengenai cara instalasi AR dan membuat AR	Warga dan staf desa dapat membuat AR
Pelatihan K3L dan CHSE	Memberikan wawasan mengenai K3L	Staf BUMDes mengetahui tentang K3L dan CHSE untuk unit usaha yang dikelola
Pengurusan HKI video wisata edukasi	Menampilkan informasi tentang wisata edukasi meliputi Café "Lore Omah" dan area bermain anak	Semakin banyak yang tahu tentang wisata edukasi Desa Kesiman dan tertarik untuk mengunjungi

Berdasarkan kuesionaire yang diberikan pada peserta setelah pelatihan atau workshop dilakukan dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bermanfaat bagi para peserta. Pada awalnya hanya 33% peserta yang mengetahui tentang Augmented Reality (AR). Setelah mengikuti workshop AR ini, 75% peserta menyatakan sangat setuju bahwa apa yang didapatkan selama pelatihan AR dapat bermanfaat dikemudian hari dan memahami AR. Terdapat 25% peserta yang merasa masih kurangnya pengetahuan tentang AR, manfaat dan penyampaian materi. Hal ini dikarenakan bahwa fasilitas seperti laptop masih kurang sehingga tidak setiap peserta mendapatkan laptop untuk langsung mencoba sendiri. Sama halnya dengan hasil evaluasi pelatihan K3. Setelah mengikuti pelatihan K3, 41,7% peserta menyatakan sangat setuju bahwa apa yang didapatkan selama pelatihan CHSE/K3-L dapat bermanfaat dikemudian hari, sedangkan 33,3% peserta menyatakan setuju akan manfaat pelatihan ini. Selanjutnya tentang penyampaian materi. Semua peserta menyatakan sangat setuju bahwa penyampaian materi dapat dimengerti dengan baik.

Beberapa luaran yang dicapai melalui kegiatan abdimas ini dijelaskan di Tabel 2. Luaran pertama adalah video untuk *Augmented Reality* (AR) tentang edukasi pemilahan sampah. Video ini telah memperoleh Hak Cipta dengan nomor sertifikat 000426364. Video kedua, yang dihasilkan tim abdimas adalah video profile wisata Desa Kesiman. Video ini dibuat sebagai salah satu upaya untuk mengenalkan Desa Kesiman secara luas. Sampai saat laporan ini dibuat video profile telah dipublikasikan di youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=yCatEu2hNik>), dan sedang di proses untuk memperoleh Hak cipta. Luaran kedua adalah berita kegiatan di media massa. Satu artikel berjudul 'Ubaya Dukung Pengembangan Wisata di Kabupaten Mojokerto'

yang telah terpublikasi pada kempalan.com (<https://kempalan.com/2022/12/15/ubaya-dukung-pengembangan-wisata-di-kabupaten-mojokerto/>). Satu artikel mengenai pelatihan yang dilakukan oleh tim abdimas, berjudul 'Ubaya beri pelatihan "augmented reality" dan K3L untuk warga Desa Kesiman, yang telah terpublikasi pada laman <https://jatim.antaranews.com/berita/666741/ubaya-beri-pelatihan-augmented-reality-dan-k3l-untuk-warga-desa-kesiman>. Luaran ketiga adalah Modul Augmented Reality dan K3L (Keamanan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan). Modul ini digunakan pada saat pelatihan dan diberikan untuk peserta sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan mitra selanjutnya. Studi kasus juga dibuat berdasarkan kegiatan dan materi pengabdian

Tabel 2. Luaran dan Target Capaian Kegiatan

Luaran	Realisasi Capaian	Target Capaian IKU
Video kegiatan yang dipublikasikan di Youtube	2 video terpublikasi	Mahasiswa mendapat pengalaman dalam pembuatan video yang setara 3 sks dalam beraktivitas di luar kampus yang relevan dengan matakuliah yang direkognisi.
Berita kegiatan di media massa	2 berita	Satu (1) artikel populer terkait kegiatan
Modul Augmented Reality dan K3L (Keamanan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan)	2 modul	Satu (1) studi kasus yang dihasilkan yang dapat digunakan dalam mata kuliah Pelaporan Akuntansi Manajemen dan K3

Terdapat beberapa kendala atau hambatan yang terjadi selama pelaksanaan program pengabdian. Pertama, kesulitan mencari vendor. Sangat sedikit pilihan mainan outdoor yang *ready stock*. Jikapun ada, seringkali kualitas bahan tidak sesuai keinginan mitra. Beban ongkos kirim juga cukup besar karena mayoritas vendor yang *ready stock* berlokasi di luar Surabaya. Jika menggunakan mekanime PO (pemesanan), membutuhkan waktu pembuatan setidaknya satu bulan. Kedua, cuaca yang kurang bersahabat. Jika hujan, pembuatan alat bermain tidak dapat dilanjutkan. Atau sebaliknya pembuatan mainan tertunda karena di lokasi sedang ada kegiatan. Ketiga, Pembuatan video profile menunggu alat bermain selesai dibuat dan dipasang, sehingga baru selesai mendekati akhir program. Keempat, Ketersediaan Laptop di Desa kurang. Saat pelatihan augmented reality idealnya satu peserta menggunakan satu laptop agar masing-masing dapat langsung praktik. Namun karena peserta dan pihak desa tidak memiliki laptop yang cukup, maka dibuat 2-3 orang praktik pada satu laptop. Terakhir, Pengukuran dampak ekonomi masih belum bisa detil, karena alat bermain baru selesai dipasang dan video baru selesai dibuat.

4. KESIMPULAN

Program pengembangan Desa Kesiman sebagai desa wisata telah berjalan dengan baik. Playground atau permainan outdoor telah dapat dipergunakan. Peralatan pendukung seperti tempat sampah pilah, papan informasi, sarana edukasi berupa *augmented reality*, dan P3K telah tersedia lengkap. Fasilitas permainan edukasi anak-anak menjadi bentuk wisata edukasi ramah lingkungan yang tidak hanya berpotensi untuk meningkatkan PAD Desa Kesiman melalui kontribusi dari unit "Lore Omah", namun juga mewujudkan visi untuk menjadi desa ramah anak, sekaligus ramah lingkungan. Ramah lingkungan karena di area permainan menyediakan tempat sampah pilah yang dilengkapi dengan edukasi dalam bentuk *augmented reality* dan papan informasi. Selain itu, pengetahuan dan ketrampilan staf dan warga Desa Kesiman juga diperkaya melalui pelatihan AR dan K3L. Selanjutnya, promosi Desa Kesiman khususnya "Lore Omah" dapat

ditingkatkan melalui video apik yang dibuat secara profesional. Dalam pelaksanaannya, aspek ekonomi bukan menjadi satu-satunya bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan yang relevan. Pemberdayaan masyarakat lokal menjadi kontribusi penting dalam mewujudkan program pengembangan wisata edukasi ini.

Berdasarkan program pengabdian yang telah dijalankan, terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan untuk kegiatan selanjutnya. Setelah program dijalankan, tim abdimas dan perangkat desa mengevaluasi kegiatan dan berdiskusi mengenai ide program selanjutnya. Program penyediaan playground atau permainan outdoor telah selesai, dan dapat digunakan. Saat ini penggunaan permainan free untuk warga desa dan pengunjung loreomah. Selanjutnya, Fasilitas akan dikomersilkan jika ada wisatawan luar atau program dari sekolah yang mengadakan kegiatan di loreomah. Rencana berikutnya akan ada pengembangan fasilitas lagi di area loreomah yang masih kosong, yaitu segera dibangun semacam café kekinian atau pojok jajanan untuk melengkapi area permainan. Selain itu juga perlu dipersiapkan untuk sertifikasi CHSE agar semakin dipercaya oleh wisatawan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian Masyarakat Universitas menyampaikan terima kasih kepada semua yang telah berpartisipasi pada program pendampingan, terutama untuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai pemberi hibah insentif IKU, Serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UBAYA. Kami sampaikan terima kasih juga pada mitra Desa Kesiman yang sangat suportif selama kegiatan pendampingan. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, T. P. H. (2014). Strategi Pengembangan Potensi Desa Wisata Brajan, Kabupaten Sleman. *Jurnal Media Wisata*, 12(2), 146–154.
- Canosa, A., Graham, A., & Wilson, E. (2018). *Child-centred approaches in tourism and hospitality research: methodological opportunities and ethical challenges* (In Handboo). Edward Elgar Publishing.
- Hermawan, H. (2016). Dampak pengembangan desa wisata nglanggeran terhadap sosial budaya masyarakat lokal. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer (SNIPTek) Nusa Mandiri*, 60–70.
- Kachel, U., & Jennings, G. (2010). Exploring Tourists' Environmental Learning, Values and Travel Experiences in Relation to Climate Change: A Postmodern Constructivist Research Agenda. *Tourism and Hospitality Research*, 10(2), 115–130. <https://doi.org/10.1057/thr.2009.34>
- Ming, M., Wall, G., Wang, Y., & Jin, M. (2019). Livelihood sustainability in a rural tourism destination - Hetu town, Anhui. *Tourism Management Journal*, 71, 272–281. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.10.019>
- Nalayani, N. N. A. H. (2016). Evaluasi dan Strategi Pengembangan Desa Wisata Di Kabupaten Badung, Bali. *JUMPA: Jurnal Master Pariwisata*, 2(2), 189–198.
- Ozdemir, A., & Yildiz, S. (2020). How Covid-19 Outbreak Affects Tourists' Travel Intentions? A Case Study In Turkey. *Social Mentality and Research Thinkers Journal*, 6(32), 1101–1113. <https://doi.org/10.31576/smryj.562>
- Purnomo, S., Rahayu, E. S., Riani, A. L., Suminah, S., & Udin, U. (2020). Empowerment model for sustainable tourism village in an emerging country. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 7(2), 261–270. <https://doi.org/10.13106/jafeb.2020.vol7.no2.261>
- Satria, D. (2009). Strategi Pengembangan Ekowisata Berbasis Ekonomi Lokal Dalam Rangka Program Pengentasan Kemiskinan Di Wilayah Kabupaten Malang. *Journal of Indonesian Applied Economics*, 3(1), 1–2009. <https://doi.org/10.21776/ub.jiae.2009.003.01.5>

- Seraphin, H., & Dosquet, F. (2020). Mountain tourism and second home tourism as post COVID-19 lockdown placebo? *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 12(4), 485–500. <https://doi.org/10.1108/WHATT-05-2020-0027>
- Setyowardhani, H., Susanti, H., & Riyanto. (2019). Optimalisasi Media Sosial sebagai Alat Promosi untuk Desa Wisata Lebakmuncang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(Juni), 19–26. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.2848>
- Sojasi Qeidari, H., Shayan, H., Solimani, Z., & Ghorrooneh, D. (2021). A phenomenological study of the learning experience of children in rural tourism destinations. *Tourist Studies*, 21(2), 235–259. <https://doi.org/10.1177/1468797620985781>
- Stankov, U., Filimonau, V., & Vujić, M. D. (2020). A mindful shift: An opportunity for mindfulness-driven tourism in a post-pandemic world. *Tourism Geographies*, 22(3), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/14616688.2020.1768432>
- Su, L., Huang, S. (Sam), & Huang, J. (2018). Effects of Destination Social Responsibility and Tourism Impacts on Residents' Support for Tourism and Perceived Quality of Life. *Journal of Hospitality and Tourism Research*, 42(7), 1039–1105. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1096348016671395>
- Utomo, S. H., Wulandari, D., Narmaditya, B. S., Ishak, S., Prayitno, P. H., Sahid, S., & Qodri, L. A. (2020). Rural-based tourism and local economic development: Evidence from Indonesia. *Geojournal of Tourism and Geosites*, 31(3), 1161–1165. <https://doi.org/10.30892/GTG.31330-553>
- Vaishar, A., & Št'astná, M. (2022). Impact of the COVID-19 pandemic on rural tourism in Czechia Preliminary considerations. *Current Issues in Tourism*, 25(2), 187–191. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/13683500.2020.1839027>
- Vespestad, M. K., Lindberg, F., & Mossberg, L. (2019). Value in tourist experiences: How nature-based experiential styles influence value in climbing. *Tourist Studies*, 19(4), 453–474. <https://doi.org/10.1177/1468797619837966>
- Wen, J., Kozak, M., Yang, S., & Liu, F. (2021). COVID-19: potential effects on Chinese citizens' lifestyle and travel. *Tourism Review*, 76(1), 74–87. <https://doi.org/10.1108/TR-03-2020-0110>
- Winkle, C. M. Van, & Lagay, A. (2012). Learning during tourism: the experience of learning from the tourist's perspective. *Studies in Continuing Education*, 34(3), 339–355. <https://doi.org/10.1080/0158037X.2011.646981>