

Implementasi Model Desa Wisata Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Desa Wisata Cisaat, Kabupaten Subang, Jawa Barat

Rahmat Darmawan¹, Revi Agustin Aisyianita², Lala Siti Sahara³, Jenal Abidin⁴, Rezka Fedrina⁵, Erdawati⁶



¹⁻⁶ Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia, rahmatdarmawan@unj.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah artikel</p> <p>Diterima : 30 Desember Revisi : 2021 Dipublikasikan : 05 Januari 2022 : 15 Januari 2022</p> <p>Kata kunci: Desa edukasi Merdeka belajar kampus merdeka Pariwisata berbasis masyarakat Wisata edukasi Desa wisata</p>	<p>Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempersiapkan Pokdarwis dalam mengelola wisata edukasi (yang meliputi: paket wisata, media interpretasi, dan perangkat pendukung seperti modul dan Lembar Kerja Siswa). Selain itu, program ini diharapkan mampu memberikan pembekalan dan ruang untuk belajar bagi siswa dan mahasiswa yang tertarik untuk mempelajari pengelolaan destinasi dan pembuatan paket wisata edukasi. Bentuk pendampingan yang diberikan berupa sosialisasi, <i>workshop/</i> pelatihan dan uji coba produk. Hasil dari kegiatan pendampingan ini antara lain adalah: (1) terbentuknya paket wisata edukasi; (2) terciptanya 12 media interpretasi wisata edukasi manual dan digital; (3) terciptanya buku modul dan LKS sebagai perangkat pendukung wisata edukasi. Pada akhir program, hasil evaluasi menunjukkan respon yang positif dari seluruh peserta, baik dari masyarakat, siswa sekolah, maupun mahasiswa UNJ.</p>
<p>Keywords: <i>Edutourism village</i> <i>MBKM</i> <i>Community based tourism</i> <i>Educational tourism</i> <i>Tourism village</i></p>	<p>ABSTRACT <i>The purpose of this activity is to prepare Pokdarwis in managing educational tourism (which includes: tour packages, interpretation media, and supporting tools such as modules and Student Worksheets). In addition, this program is expected to be able to provide debriefing and learning space for students who are interested in learning about destination management and creating educational tour packages. The results of this program include: (1) Cisaat educational tour package; (2) 12 educational tourism interpretation media; (3) the module books and worksheets as supporting tools for educational tourism. At the end of the program, the evaluation results showed a positive response from all participants, both from the community, junior high school students, and UNJ students.</i></p>

Pendahuluan

Dalam rangka mendukung upaya pembangunan berkelanjutan serta mewujudkan tujuan pembangunan pariwisata berkelanjutan yang telah dicanangkan oleh UNWTO, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pembangunan pariwisata berbasis masyarakat atau lebih dikenal dengan istilah *Community Based Tourism* (CBT) yang dalam praktiknya sangat menekankan adanya keterlibatan dan partisipasi aktif masyarakat. CBT merupakan sebuah konsep pengembangan destinasi pariwisata melalui pemberdayaan masyarakat lokal dimana masyarakat akan dilibatkan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan pemanfaatan (Ericson dalam Slamet, 1994). CBT dipahami sebagai



bentuk kepariwisataan yang dimiliki dan dikelola oleh masyarakat serta untuk mendorong kemanfaatan masyarakat setempat (Hall dalam Laire & Gutierrez, 2019). Adapun manfaat yang dapat diberikan kepada masyarakat, antara lain: (1) pengembangan dan peningkatan kapasitas sumberdaya manusia; (2) mempromosikan kebudayaan lokal; (3) memperkuat peran wanita dalam lingkungan; (4) pengentasan kemiskinan, penciptaan lapangan kerja dan membuka peluang kerja; dan (5) pertukaran budaya (Twining – Ward, 2007). CBT pada umumnya berskala kecil dan melibatkan interaksi langsung antara pengunjung dan komunitas tuan rumah (Yanes dkk, 2019; Zielinski dkk, 2020), terdapat unsur edukasi dan interpretasi dalam seluruh produknya, serta mampu mempromosikan berbagai nilai penting seperti konservasi terhadap lingkungan, sosial, dan budaya (Hausler dan Strasdas dalam Nugraha, 2020). Salah satu bentuk representasi CBT adalah melalui pembangunan desa sebagai destinasi pariwisata yang saat ini dikenal sebagai Desa Wisata. Penerapan CBT di desa wisata dinilai sangat tepat karena masyarakat lokal dapat terus berkarya sesuai dengan karakternya dan wisatawan juga dapat menikmati karakter lokal tersebut (Hermawan, 2017).

Desa wisata (*tourism village*) merupakan kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan, baik dari kehidupan sosial ekonomi, sosial budaya, adat istiadat, keseharian, arsitektur bangunan dan struktur tata ruang yang khas, atau kegiatan ekonomi yang unik dan menarik serta memiliki potensi untuk dikembangkan berbagai komponen kepariwisataan seperti: atraksi, akomodasi, makanan – minuman, dan kebutuhan wisata lainnya (Hadiwijoyo, 2012). Konsep ini sangat berbeda dengan wisata desa (*village tourism*) yang hanya menitikberatkan kegiatan pariwisata di desa, sekedar menikmati suasana dan lingkungan desa, namun tidak terfokus pada kegiatan masyarakat di dalamnya, dengan kata lain tidak ada interaksi langsung antara wisatawan dengan masyarakat desa (Kemenpar, 2019).

Perkembangan desa wisata saat ini semakin pesat. Adanya berbagai bentuk apresiasi yang diberikan seperti Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI), *Indonesia Sustainable Tourism Award* (ISTA), *ASEAN Sustainable Tourism Award* (ASTA), dan lain – lain mendorong pengelola desa wisata untuk terus berbenah dan memperbaiki diri demi kemajuan desa wisatanya. Pada tahun 2020, Kemenparekraf mengadakan Program Pendampingan Desa Wisata oleh Perguruan Tinggi sebagai bentuk dukungan terhadap kemajuan desa wisata. Desa Wisata Cisaat Subang yang didampingi oleh Universitas Negeri Jakarta (UNJ) berhasil menunjukkan eksistensinya dan terpilih menjadi Juara III dalam kegiatan tersebut. Hal ini disebabkan karena adanya kerjasama yang baik antara pengelola desa, universitas selaku akademisi, serta Biro Perjalanan Wisata selaku pelaku industri pariwisata. Meskipun sudah mendapatkan apresiasi yang cukup baik pada skala nasional, Desa Wisata Cisaat Subang masih memiliki beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Pokdarwis dalam mengembangkan kepariwisataannya. Beberapa permasalahan tersebut antara lain:

Pengelola desa wisata belum memiliki paket wisata, khususnya paket wisata edukasi (karena sebagian besar pengunjung merupakan rombongan siswa atau mahasiswa). Selama ini Biro Perjalanan Wisata (BPW) yang menyusun paket untuk kunjungan ke Desa Wisata Cisaat. Padahal jumlah permintaan wisata edukasi cukup tinggi pada masa sebelum pandemi, dan pada masa pandemi, permintaan wisata edukasi secara virtual juga cukup banyak; Desa Wisata Cisaat belum memiliki media interpretasi wisata yang memadai, baik secara manual maupun digital; Pengelola desa wisata belum memiliki modul/ buku panduan wisata edukasi (data observasi dan wawancara, 2021).

Sebagai bentuk komitmen untuk terus melakukan kegiatan pendampingan, pada tahun 2021 Universitas Negeri Jakarta kembali mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Wisata Cisaat Subang dalam bentuk Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Desa Wisata Edukatif dengan judul kegiatan **“Implementasi Model Desa Wisata Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Desa Wisata Cisaat Subang, Jawa Barat.”** Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk optimalisasi pembelajaran di luar kampus bagi mahasiswa yang dikemas dengan modifikasi dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT) Mengajar di Desa. Pada kegiatan ini, tidak hanya masyarakat desa saja yang mendapatkan pengetahuan dan *skill* baru, namun juga mahasiswa yang terlibat di dalamnya.

Pada perkembangannya, Desa Wisata Edukatif memiliki peranan yang strategis, tidak hanya sebagai daya tarik wisata berbasis masyarakat namun juga mampu menjadi laboratorium belajar bagi

siswa dan mahasiswa dalam mendukung konsep merdeka belajar. Masyarakat desa dapat menjadi narasumber yang tepat untuk mempelajari nilai – nilai sosial serta kearifan lokal dan budaya sehingga mampu membantu dalam kegiatan pembentukan karakter bagi siswa maupun mahasiswa. Di sisi lain, siswa maupun mahasiswa dapat juga melakukan *transfer knowledge* kepada masyarakat terkait keilmuan yang dikuasai dan dipelajari di sekolah atau universitas.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang telah teridentifikasi, perlu dilakukan kegiatan penyusunan program aktivitas wisata edukasi beserta perangkat pendukungnya seperti media interpretasi, modul/ buku panduan dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang didesain berdasarkan potensi yang dimiliki Desa Wisata Cisaat. Penyusunan modul dan LKS nantinya akan disesuaikan dengan jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) sehingga kegiatan wisata edukasi dapat berjalan sesuai dengan kurikulum yang ada. Penyusunan paket wisata edukasi, media interpretasi, modul, dan LKS dilakukan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Darmawan pada tahun 2019 yang berjudul **“Wisata Edukasi dalam Pembangunan Pariwisata Berbasis Masyarakat dan Berkelanjutan di Desa Cisaat Subang – Jawa Barat.”**. Pada hasil penelitian ditemukan berbagai potensi alam dan budaya serta kearifan lokal masyarakat yang dapat dikembangkan sebagai objek daya tarik wisata edukasi, seperti perkebunan sayuran, buah nenas, perkebunan teh, peternakan sapi perah, pemanfaatan kotoran sapi menjadi bio gas dan berbagai aktivitas sosial masyarakat lainnya. Dengan potensi yang ada tersebut, paket Wisata Edukasi di Desa Cisaat Subang dapat dikemas dalam durasi dua hari satu malam hingga empat hari tiga malam. Adanya pemandu lokal/ narasumber yang kompeten dan mampu menterjemahkan potensi desa ke dalam bahasa akademik menjadi kunci utama kesuksesan pengembangan desa wisata edukatif (Darmawan dkk, 2019).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mempersiapkan Pokdarwis dalam mengelola paket wisata edukasi sehingga Desa Wisata Cisaat mampu berkembang menjadi laboratorium belajar bagi siswa SD, SMP, SMA, serta mahasiswa. Selain itu, program ini diharapkan mampu memberikan pembekalan dan ruang untuk belajar bagi siswa dan mahasiswa yang tertarik untuk mempelajari pengelolaan destinasi dan pembuatan paket wisata edukasi.

Sasaran dari kegiatan ini adalah: (1) Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta sebanyak 15 orang; (2) Masyarakat Desa Wisata Cisaat sebanyak 15 orang yang terdiri dari aparat desa, kelompok sadar wisata, karang taruna, dan masyarakat dan (3) Kelompok pengguna program wisata edukasi yaitu siswa dan siswi SMP kelas IX yang berada di sekitar wilayah Desa Wisata Cisaat.

Target capaian dari kegiatan ini antara lain: (1) Terciptanya pengalaman belajar terkait pengelolaan destinasi dan pembuatan produk paket wisata edukasi bagi mahasiswa; (2) Berkembangnya Desa Wisata Cisaat sebagai desa wisata edukatif yang dapat dijadikan sebagai laboratorium belajar bagi siswa di berbagai jenjang serta mahasiswa; (3) Tercipta video profil kegiatan wisata edukasi di Desa Wisata Cisaat; (4) Terbentuknya media interpretasi wisata edukasi (manual dan digital) di lokasi daya tarik wisata edukasi di Desa Wisata Cisaat dan (5) Terciptanya perangkat pendukung kegiatan wisata edukasi berupa modul/ buku panduan wisata edukasi dan Lembar Kerja Siswa (LKS) digital yang telah disesuaikan dengan kurikulum.

Metode

Kegiatan MBKM Desa Wisata Edukatif dilakukan di Desa Cisaat, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat pada bulan Oktober hingga November 2021 selama 21 hari. Kegiatan ini melibatkan 5 orang dosen Program Studi Perjalanan Wisata, 15 orang mahasiswa Universitas Negeri Jakarta, 15 orang masyarakat yang terdiri dari perangkat desa, anggota pokdarwis, dan anggota karang taruna. Fokus kegiatan terletak pada pembuatan paket wisata edukasi, media interpretasi wisata edukasi, dan perangkat pendukung wisata edukasi. Agar hasil yang dicapai dapat efektif dan efisien serta memenuhi seluruh target luaran, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan – tahapan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan dan Indikator MBKM Desa Wisata Edukatif Desa Cisaat Subang

NO	AKTIVITAS	INDIKATOR
PRA KEGIATAN		
1.	Inventarisasi potensi Desa Wisata Cisaat	Updating data potensi wisata
2.	Desk Study	Aktivitas wisata edukasi yang sesuai dengan kebutuhan
3.	Koordinasi lapangan dan perizinan	Surat Izin Kegiatan
4.	Desain produk paket wisata edukasi	Draft paket wisata edukasi
PELAKSANAAN KEGIATAN		
1.	Sosialisasi program kegiatan kepada masyarakat	Persamaan persepsi terkait program antara pihak universitas dan masyarakat
2.	Menyusun perangkat pendukung kegiatan wisata edukasi	Buku panduan dan LKS untuk peserta wisata edukasi
3.	Implementasi desain pola perjalanan/ travel pattern wisata edukasi	Produk paket wisata edukasi yang siap diuji coba
4.	Membuat media interpretasi wisata edukasi	10 media interpretasi
5.	Uji coba terbatas produk wisata edukasi	Uji coba produk kepada 20 siswa kelas IX di sekitar wilayah desa
PASCA KEGIATAN		
1.	Evaluasi dan perbaikan desain pola perjalanan/ travel pattern wisata edukasi	Pola perjalanan/ <i>travel pattern yang ready to use</i>
2.	Pengemasan produk wisata edukasi	Paket wisata
3.	Seminar hasil kegiatan dan publikasi	Seminar dan publikasi

Penjabaran untuk masing – masing kegiatan adalah sebagai berikut:

Pra Kegiatan

Pra kegiatan adalah sebuah tahapan awal yang didalamnya meliputi tahapan Perencanaan kegiatan dan kordinasi lapangan. perencanaan yang disusun dalam kegiatan ini berdasarkan kebutuhan dan kondisi lapangan. Perencanaan kegiatan ini dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa yaitu menginventarisasi kembali potensi yang ada di desa wisata Cisaat dan mulai melakukan *desk study* terhadap kurikulum sekolah yang terkait dengan potensi yang ada di Desa Wisata Cisaat Subang. Setelah itu tim yang terdiri dari mahasiswa dan Dosen juga mulai mendesain Pola perjalanan (*Travel Pattern*) dari wisata edukasi itu sendiri. Langkah berikutnya melakukan kordinasi lapangan dan mengurus perizinan dengan pemerintah setempat yaitu Dinas Pariwisata, aparatur Desa, dan masyarakat Desa Cisaat Subang terkait dengan rencana pelaksanaan kegiatan.

Pelaksanaan Kegiatan

Setelah tahapan pra kegiatan selesai maka dilanjutkan pada tahapan pelaksanaan. Pada tahapan ini langkah pertama yang dilakukan oleh tim (dosen dan mahasiswa) melakukan sosialisasi program kepada masyarakat, kemudian menyusun langkah implementasi pola perjalanan wisata edukasi (*travel pattern*) dan membuat media interpretasi kegiatan. Setelah pola perjalanan sudah disusun dan media interpretasi sudah di buat maka akan dilakukan langkah uji coba dengan mengundang siswa kelas IX dari sekolah yang berada di sekitar Desa untuk mengikuti kegiatan wisata edukasi.

Pasca Kegiatan

Setelah kegiatan berlangsung akan di lakukan evaluasi dan perbaikan atas pola perjalanan wisata edukasi. Kemudian Tim akan membuat kegiatan ini menjadi sebuah produk paket wisata edukasi yang akan di serahkan ke masyarakat dan juga akan dijual kepada sekolah-sekolah yang ada di Jabodetabek sebagai bentuk kegiatan pembelajaran luar sekolah. Selain itu hasil dari kegiatan ini akan di seminarkan di dalam kampus dengan mengundang unsur pentahelix yaitu pemerintah, akademisi, industri, masyarakat dan media. Hal ini merupakan sebuah upaya mensosialisasikan program wisata edukasi di desa wisata edukasi Cisaat sebagai produk unggulan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka kampus LPTK (ex IKIP) se indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Inventaris Data dan Updating Data

Kegiatan inventaris data dilakukan dengan melakukan studi literature terlebih dahulu. Referensi/ literature yang digunakan adalah artikel jurnal ilmiah, hasil penelitian, maupun laporan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Desa Wisata Cisaat Subang sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Darmawan dkk (2019) diketahui terdapat beberapa potensi di Desa Cisaat yang dapat diangkat sebagai daya tarik wisata edukasi, antara lain:

Perkebunan teh

Perkebunan teh merupakan salah satu area yang cukup besar. Desa wisata Cisaat di kelilingi oleh perkebunan yang cukup luas dan indah. Perkebunan teh ini merupakan perkebunan peninggalan masa Kolonial Hindia Belanda. Perkebunan ini menjadi daya tarik tersendiri bagi wisata di daerah tersebut. Perkebunan teh ini merupakan milik PTPN Nusantara 3 yang tersambung hingga wilayah Kabupaten Bandung Barat. Keberadaan perkebunan teh ini ternyata tidak hanya sebagai komoditi ekspor akan tetapi keberadaan perkebunan teh ini sering dijadikan atraksi bagi para wisatawan yang berkunjung ke Ciater untuk aktivitas wisata olahraga Tea Walk.



Gambar 1. Perkebunan Teh Desa Cisaat Subang

Dalam pengembangan wisata edukasi di Desa Cisaat, keberadaan perkebunan teh ini dapat dijadikan salah satu atraksi wisata edukasi berupa aktivitas observasi dan penelitian tentang biodiversitas tanaman teh serta morfologi serta budidaya tanaman teh. Selain itu aktivitas yang dapat dilakukan adalah melakukan observasi pengelolaan teh secara tradisional dilihat dari sudut pandang kimianya.

Perkebunan Nanas

Selain perkebunan teh, Desa Cisaat juga memiliki perkebunan Nanas yang cukup luas. Buah Nanas yang dihasilkan di Subang sangat terkenal khususnya jenis Nanas Madu yang rasanya manis dan bentuk buahnya yang besar. Perkebunan Nanas ini merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan sebagai atraksi wisata khususnya wisata edukasi. Keberadaan perkebunan Nanas Madu dapat dijadikan aktivitas edukasi berupa pengenalan budidaya tanaman nanas mulai dari pembibitan, pengembangan, perawatan, hingga pemanenan buah nanas.

Pertanian

Selain perkebunan di desa wisata Cisaat juga memiliki Kawasan pertanian seluas 77,00 Hektar. Pertanian yang dikembangkan adalah pertanian padi, sayuran dan lain lain. Pertanian yang ada dapat di jadikan sebagai aktivitas wisata edukasi yaitu berupa penelitian tanaman sayuran mulai dari pembibitan, perawatan hingga produksi pasca panen. Selain itu aktivitas pengelolaan pertanian juga bisa dijadikan aktivitas yang memberikan pengalaman bagi para wisatawan sehingga wisata edukasi menjadi lebih menarik.



Gambar 2. Kawasan Pertanian Desa Cisaat Subang

Dalam proses pengelolaan pertanian di desa ini masyarakat mengembangkan pupuk kompos untuk meningkatkan pertumbuhan dan hasil pertanian secara maksimal. Pembuaan pupuk kompos ini dilakukan oleh seluruh masyarakat untuk digunakan dalam pengelolaan pertanian di desa. Pembuatan pupuk kompos ini dapat dijadikan atraksi wisata edukasi khususnya pada pelajaran biologi dan kimia terapan sehingga para peserta wisata edukasi dapat belajar dan menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kegiatan wisata tersebut.

Peternakan

Masyarakat Desa Cisaat selain bermata pencaharian sebagai petani ternyata juga memiliki pekerjaan sebagai peternak. Hewan ternak yang dikembangkan di desa ini oleh masyarakat adalah peternakan sapi, kambing dan ayam. Peternakan yang paling banyak dan dilakukan dalam skala menengah adalah peternakan sapi. Peternakan sapi yang ada di masyarakat sapi perah



Gambar 3. Lokasi Peternakan Sapi Perah di Desa Cisaat Subang

Aktivitas yang dapat dikembangkan dari potensi wisata ini adalah kegiatan pemerahan sapi, hingga mempelajari siklus hidup sapi dan budidaya sapi perah. Yang tidak kalah menariknya dari keberadaan peternakan sapi adalah pengelolaan biogas yang berasal dari kotoran sapi yang digunakan oleh masyarakat untuk sebagai sumber energi untuk memasak. Aktivitas ini tentunya akan menjadi lebih menarik dari sisi nilai edukasinya.

Selain itu peternakan kambing juga dapat menjadi aktivitas wisata edukasi dimana para wisatawan akan beraktivitas berupa observasi dan penelitian tentang budidaya atau peternakan kambing mulai dari pembibitan, pembersaran dan perawatan akan hewan ternak kambing.

Kesenian

Selain dari aspek kekayaan alamiah berupa natural attraction, desa cisaat juga memiliki daya Tarik seni dan budaya. Diantara seni dan budaya yang terkenal adalah budaya yang terkait dengan wisata kuliner. Kuliner yang terkenal dan memang berasal dari desa wisata Cisaat adalah produk makanan

papais. Papais adalah makanan tradisional khas masyarakat Desa Cisaat yang memiliki rasa, bentuk dan kemasan yang unik. Aktivitas membuat papais juga dapat dijadikan sebagai aktivitas wisata edukasi.

Selain papais, kesenian yang ada di masyarkat adalah berupa alat musik Calung, Degung, Suling Kecapi dan beberapa Tarian Jaipong Anak, Gondang Tutungulan, Gemyung, Sisingaan dan kesenian Kuda Lumping. Kesenian ini dikembangkan oleh masyarakat khususnya di beberapa kampung yang ada di Desa Wisata Cisaat yaitu di Kampung Cilimus. Selain kesenian kerajinan lokal yang dibuat oleh masyarakat juga menjadi daya tarik tersendiri seperti pembuatan tas rajut yang ada di Kampung Cilimus.

Setelah studi literature dilakukan, kemudian dilakukan updating data dengan metode observasi langsung ke lapangan. Berdasarkan hasil updating data terdapat beberapa potensi daya tarik wisata edukasi yang belum teridentifikasi pada penelitian sebelumnya. Adapun hasil dari inventaris dan updating data ini adalah terpetakannya objek pembelajaran di Desa Cisaat Subang yang dapat diangkat menjadi daya tarik wisata edukas. Adapun objek pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Objek Pembelajaran Wisata Edukasi Desa Wisata Cisaat, Subang, Jawa Barat

No	Area Lokasi	Jenjang	Materi
1	Area Sawah/Perkebunan	SMP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klasifikasi makhluk hidup 2. Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup 3. Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungan 4. Struktur dan Fungsi Tumbuhan 5. Sistem Perkembangbiakan Tumbuhan 6. Bioteknologi (Penerapan Bio Teknologi) 7. Bioteknologi Pangan (Praktek Pembuatan Yoghurt)
2	Pemerahan Susu Sapi/Peternakan Sapi/Domba Peternakan		<ol style="list-style-type: none"> 8. Bioteknologi Lingkungan /Tenologi Ramah Lingkungan (Pemanfaatan BioGas) 9. Perkembangbiakan pada hewan
3	Sanggar Seni		<ol style="list-style-type: none"> 10. Seni Musik dan Tari
4	Lingkungan sosial desa		<ol style="list-style-type: none"> 11. Interaksi dan Lembaga Sosial
5	Home Industry Desa Cisaat	SMP	<ol style="list-style-type: none"> 12. Tindakan Ekonomi,Motif Ekonomi, dan Prinsip Ekonomi 13. Kegiatan Pokok Ekonomi 14. Perusahaan dan Badan Usaha
No	Area Lokasi	Jenjang	Materi
1	Lingkungan Sosial Desa	SMA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan Sosial Masyarakat 2. Struktur Sosial dan Mobilitas Sosial dalam Masyarakat 3. Dinamika dan Pewarisan Budaya (7 Unsur Budaya Universal: Bahasa, Sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencarian, sistem religi, kesenian. 4. Lembaga Sosial 5. Penelitian Sosial 6. Keanekaragaman Hayati 7. Mengenal Dunia Tumbuhan (Plantae) 8. Mengenal Dunia Hewan (Animalia)
2	Area Sawah/Perkebunan/Peternakan	SMA	<ol style="list-style-type: none"> 9. Mengenal Ekosistem 10. Kimia Terapan (Kimia dalam Pertanian)

Sosialisasi Kegiatan MBKM Desa Wisata Edukatif Kepada Masyarakat

Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh pihak Universitas Negeri Jakarta selaku pemilik program kepada masyarakat Desa Wisata Cisaat Subang selaku penerima program. Dalam hal ini, masyarakat Desa Wisata Cisaat diwakili oleh perangkat desa, kelompok sadar wisata, dan karang taruna. Pada tahapan sosialisasi, masyarakat diberi pengertian terkait potensi pengembangan wisata edukasi di Desa Cisaat Subang serta bagaimana memulai dan mengelola paket wisata edukasi tersebut.



Gambar 4. Sosialisasi Kegiatan Kepada Perangkat Desa



Gambar 5. Sosialisasi Kegiatan Kepada Pengurus Pokdarwis dan Karang Taruna

Pendampingan Pembuatan Paket Wisata Edukasi

Pengembangan destinasi pariwisata terdiri dari empat komponen, yaitu: atraksi, amenitas, aksesibilitas dan layanan tambahan yang disediakan untuk wisatawan (Kotler et al, 2002; Cooper et al; 2008) dan keseluruhan dari komponen – komponen tersebut dapat dirangkai menjadi perencanaan paket wisata (Nuriata, 1992). Perencanaan ini dilakukan dengan tujuan mempermudah wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata karena seluruh komponen layanan wisata telah dikemas dalam sebuah perjalanan wisata dalam satu harga. Di sisi lain, adanya paket wisata juga sangat membantu pemerintah daerah setempat untuk mempromosikan daerahnya (Aini, 2019). Pada pendampingan pembuatan paket wisata di Desa Cisaat Subang, jenis paket yang dirancang merupakan paket *ready made tour*, dimana produk paket wisata yang ditawarkan memiliki komponen – komponen yang sudah ditetapkan dan tidak dapat diubah mengikuti kehendak wisatawan dan dapat langsung dibeli (Nuriata, 1992). Proses penyusunan paket wisata yang dilakukan meliputi:

Pencarian Gagasan

Pada tahap ini masyarakat dan pihak universitas duduk bersama untuk mencari konsep/ tema paket wisata yang akan dipersiapkan. Berdasarkan rekap laporan kunjungan yang dimiliki pokdarwis, sebagian besar pengunjung yang datang ke Desa Cisaat Subang selama lima tahun terakhir merupakan rombongan siswa sekolah atau mahasiswa yang ingin melakukan *study tour* sehingga wisata edukasi

dipilih menjadi tema paket wisata. Perkembangan pariwisata secara *massive* mendorong terbentuknya *special interest tourism* sehingga memunculkan beberapa jenis *niche market* dan salah satunya adalah *rural tourism*. Wisata edukasi juga berkembang sebagai akibat dari adanya perubahan tersebut (OECD, 2011) yang merupakan sebuah tren memadukan antara kegiatan rekreasi dan pendidikan sebagai produk pariwisata yang memiliki unsur pembelajaran. Hal – hal yang dapat diangkat menjadi topik pembelajaran dapat meliputi: bahasa, budaya, kesenian, music, arsitektur, cerita rakyat, empati terhadap lingkungan alam, lanskap, flora dan fauna, dan lain – lain (Smith dan Jenner, 1997).

Merumuskan Tujuan Wisata

Kegiatan wisata edukasi bertujuan untuk melakukan perjalanan pada suatu tempat tertentu dengan tujuan utama memperoleh pengalaman belajar secara langsung terkait lokasi yang dikunjungi (Rodger, 1998). Ritchie, Carr, dan Cooper (2003) membagi wisata edukasi menjadi (1) *tourism first*: dimana wisatawan menjadi tertarik untuk mempelajari sesuatu karena melakukan tour dan (2) *education first*: dimana wisatawan telah merencanakan untuk mengikuti kegiatan pendidikan dan pelatihan melalui kegiatan tur. Berdasar pembagian tersebut maka segmentasi wisata edukasi dapat terbagi menjadi wisatawan umum dan kelompok siswa/ mahasiswa. Pada segmentasi kelompok siswa/ mahasiswa, jenis perjalanannya dapat dibagi lagi menjadi: *curriculum – based trip* dan *extra curriculum excursion*. Berdasarkan teori ini maka jenis – jenis paket wisata disusun untuk memenuhi kebutuhan seluruh segmentasi tersebut.

Observasi dan Pengumpulan Data

Langkah selanjutnya setelah tema paket wisata edukasi telah ditetapkan, langkah selanjutnya adalah observasi dan pengumpulan data. Data – data yang dikumpulkan meliputi: jenis daya tarik wisata apa saja yang dapat ditawarkan dan dimana lokasi daya tarik wisata tersebut berada, narasumber kompeten pada masing – masing lokasi, kapasitas masing – masing lokasi, durasi kunjungan pada masing – masing lokasi serta jarak dan waktu tempuh dari satu lokasi menuju lokasi lainnya.

Analisa Data

Setelah data – data yang diperlukan sudah terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis terkait strategi untuk menyusun paket wisata, mengidentifikasi kemungkinan kendala yang akan muncul serta bagaimana solusi pemecahan untuk kendala tersebut. Hasil analisis data ini digunakan sebagai landasan untuk penentuan paket wisata.

Desain Produk Pendahuluan

Setelah seluruh tahapan selesai dilakukan, langkah terakhir sebelum melakukan uji coba paket wisata adalah menyusun desain produk pendahuluan berupa paket wisata dan itinerary perjalanan. Kedua produk inilah yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan uji coba.

Terdapat lima produk paket wisata yang dirancang meliputi: (1) Paket Wisata Edukasi Agrowisata; (2) Paket Wisata Edukasi Ekowisata;; (3) Paket Wisata Edukasi Wisata Budaya; (4) Paket Wisata Edukasi Live In 2D1N dan (5) Paket Wisata Edukasi Life Skills 3D2N.



Wisata Edukasi Program Life skill 3D2N

Educational Tour

Edu Tour (Educational Tour) atau Wisata Pendidikan adalah perjalanan untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran formal atau informal dengan mengunjungi lingkungan alam, sejarah & multi budaya yang unik.

Wisata pendidikan sebagai model pembelajaran kontekstual

Proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activing knowledge*), Menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*), Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), Mempraktikkan pengetahuan (*applying knowledge*), Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*)

Empat pilar pendidikan (UNESCO)

- *Learning To Know* (belajar untuk mengetahui)
- *Learning To Do* (belajar untuk melakukan sesuatu)
- *Learning To Be* (belajar untuk menjadi seseorang)
- *Learning To Live Together* (belajar untuk menjalani kehidupan bersama)

Desa Cisaat

Desa Cisaat merupakan desa yang terletak di wilayah Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, merupakan salah satu Desa yang berada di sebelah selatan dari Ibu kota Kabupaten Subang berada di ketinggian 780 m dari permukaan laut tepatnya di area kaki Gunung Tangkuban Perahu dengan suhu berkisar dari 9°C - 18°C, panorama alam dan lingkungan yang berbukit dikelilingi oleh hamparan ribuan hektar perkebunan teh hijau sehingga terlihat dan terasa sejuk dan nyaman.





Why life skill program?

Life skills atau ketrampilan hidup adalah kemampuan untuk berperilaku yang adaptif dan positif yang membuat seseorang dapat menyelesaikan kebutuhan dan tantangan sehari-hari dengan efektif (pembelajaran kecakapan hidup)

ITINERARY



- Persiapan perjalanan menuju Desa Cisaat Subang
- Tiba di Desa dan Pembagian homestay
- Observasi lingkungan dan Pembukaan kegiatan
- Makan siang di homestay
- Games kecakapan hidup
- Perlibaan memasak (dengan bahan nanas)
- Anjagsana dengan perangkat desa



- Olahraga pagi dan apel pagi di lapangan
- Sarapan pagi di homestay
- Observasi penelitian dan aktivitas masyarakat
- Pembuatan laporan hasil penelitian
- Makan siang
- Presentasi display di Balai Desa



- Sarapan pagi
- Olahraga pagi dan apel di lapangan
- Jelajah alam dan fun games
- Refleksi tiap-tiap kelompok
- Persiapan pulang, free program

FUN THINGS TO DO

Kecakapan Hidup

Peserta akan belajar mengenai kecakapan hidup dengan konsep *Learning To Be*

Budidaya Jamur Tiram

Perkebunan Nanas

Pternakan Sapi

Pembuatan Yoghurt

Biogas

Produksi Arang

Aktivitas masyarakat

Kesenian : tari jaipong

Pembuatan keripik pisang

Pembuatan wajik nanas

Pembuatan kuliner Papis

Jelajah alam sekitar dan fun games



Program Life skill

Sumber: Data Olahan (2021)

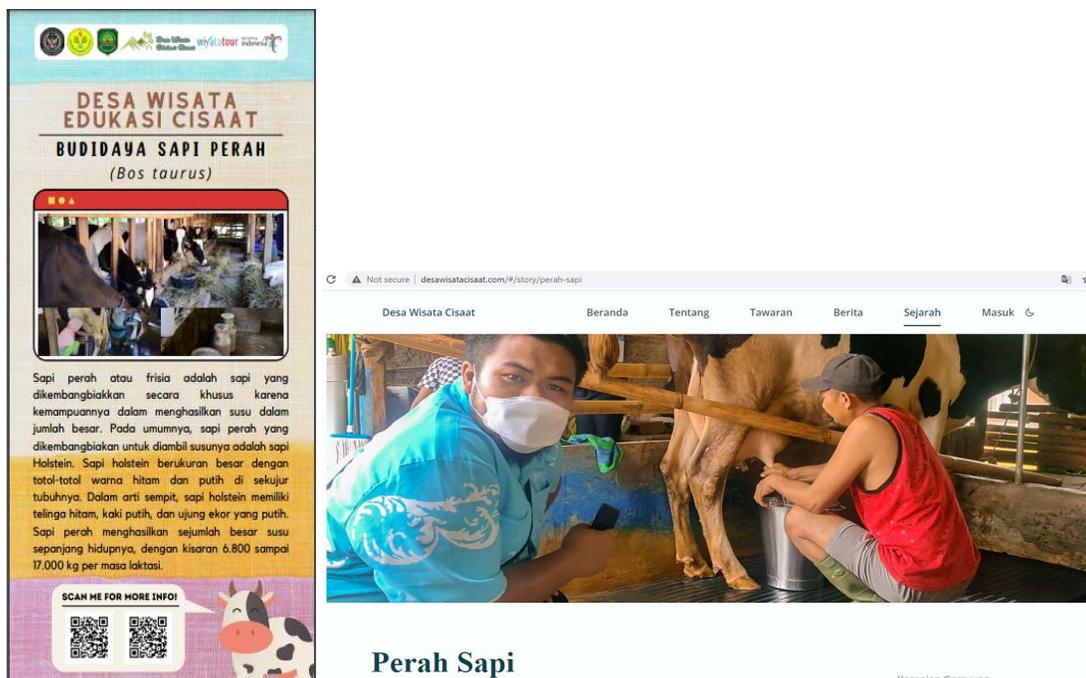
Gambar 6. Contoh Rancangan Paket Wisata Edukasi

Pendampingan Pembuatan Media Interpretasi Desa Wisata Edukasi dan Pemasangan

Kegiatan pariwisata tidak dapat terlepas dari interpretasi, baik verbal maupun non verbal. Dalam wisata edukasi, interpretasi memiliki peran yang sangat penting karena proses pembelajaran terjadi melalui adanya interpretasi. Tilden dan Wallin (2008) menjelaskan bahwa interpretasi merupakan suatu kegiatan pendidikan yang ditujukan untuk mengungkapkan arti dan hubungan melalui penggunaan

objek asli, dengan pengalaman pertama, dan dengan media yang bersifat ilustratif, bukan hanya sekedar mengkomunikasikan informasi. Interpretasi merupakan sebuah seni dalam menjelaskan kondisi lingkungan oleh pengelola kawasan kepada pengunjung sehingga mampu menggugah pemikiran (Rachmawati dalam Pramadika, 2020) dan dapat juga mendorong terjadinya pengalaman yang baik (Marpaung dan Barah, 2002) sehingga pengunjung dapat merasakan hal yang dirasakan oleh interpreter. Dalam praktik kepeemanduan, adakalanya kegiatan interpretasi dilakukan dengan bantuan media. Media interpretasi merupakan suatu bahan atau alat untuk berkomunikasi dengan pengunjung (Rachmawati dalam Pramadika, 2020) dan model/ desain media interpretasi akan berdampak pada perubahan sikap pengunjung terhadap pengalaman yang lebih positif (Kastolani dkk, 2016).

Program pembuatan media interpretasi dilakukan oleh masyarakat dan didampingi oleh pihak universitas. Media interpretasi yang dipilih adalah media non verbal berupa papan interpretasi yang akan dipasang pada beberapa titik poin di Desa Wisata Cisaat Subang. Dalam kegiatan MBKM ini telah dirancang 12 media interpretasi Wisata Edukasi Desa Cisaat Subang dan telah dipasang pada beberapa lokasi yang strategis. Pada masing – masing papan interpretasi telah dicantumkan barcode yang dapat discan oleh pengunjung dan akan menampilkan informasi yang lebih lengkap terkait daya tarik wisata edukasi di Desa Cisaat Subang dalam bentuk tampilan website.



Gambar 7. Contoh Desain Media Interpretasi Wisata Edukasi Desa Cisaat Subang

Masing – masing media interpretasi telah dilengkapi dengan barcode yang dapat discan oleh pengunjung untuk mengakses informasi yang lebih lengkap pada websitenya. Setelah kegiatan pembuatan media interpretasi selesai dilakukan dilanjutkan dengan kegiatan pemasangan media interpretasi tersebut pada lokasi – lokasi yang sesuai. Kedua belas media interpretasi yang dibuat meliputi interpretasi tentang: Budidaya jamur tiram; budidaya nana; budidaya sapi perah; perkebunan the; produksi arang kayu; produksi minyak cengkih; pengolahan biogas; Wisata Religi Cikahuripan; Tari Jaipong; Sisingaan; Gembyung; Sentra UKM Cisaat.

Pendampingan Pembuatan Perangkat Pendukung Wisata Edukasi

Tujuan wisata edukasi akan dapat tercapai dengan bantuan perangkat pendukung. Pada jenis wisata edukasi yang berbasis kurikulum dengan segmentasi siswa sekolah, perangkat pendukung yang biasa digunakan adalah buku modul/ panduan dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada kegiatan MBKM ini pihak universitas memberikan arahan dan pendampingan kepada masyarakat agar mereka mampu secara mandiri menyusun perangkat pendukung wisata edukasi. Buku panduan/ modul merupakan



Gambar 9. Contoh Lembar Kerja Siswa (LKS)

Uji Coba Produk Wisata Edukasi

Kegiatan uji coba produk wisata edukasi dilakukan dengan tujuan untuk pengujian pemasaran dan kemampuan dalam pelaksanaan produk tersebut di lapangan. Uji pasar dilakukan dengan mencoba melemparkan produk yang telah dirancang kepada sekelompok calon wisatawan untuk mengetahui pendapat dan masukan dari mereka. Selain itu, kegiatan uji coba juga dilakukan dengan tujuan mengukur kemampuan pihak pengelola tur dalam melaksanakan paket wisata. Uji coba produk wisata edukasi dilakukan dengan target peserta tur adalah siswa kelas IX di SMPN 1 Ciater yang terletak di tidak jauh dari Desa Wisata Cisaat Subang. Jumlah siswa kelas IX yang terlibat sebanyak 20 orang dengan didampingi oleh 4 orang guru. Itineraty kegiatan yang dirancang adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Itinerary Kegiatan Uji Coba Paket Wisata Edukasi Desa Cisaat Subang

Waktu	Kegiatan
07.00 – 08.00	Penjemputan siswa ke sekolah menggunakan odong – odong
08.00 – 08.15	Ice breaking
08.15 – 08.30	Pembukaan
08.30 – 08.45	Perjalanan menuju ke Cilimus
08.45 – 09.50	Seni budaya Tari Jaipongan
09.50 – 10.00	Perjalanan menuju ke Biogas
10.00 – 11.00	Observasi Biogas dan Yogurt
11.00 – 12.00	Observasi Biogas dan Yogurt
12.00 – 13.00	ISHOMA
13.00 – 14.00	Observasi produksi keripik pisang
14.00 – 16.30	Praktik membuat batik
16.30 – 17.00	Penutupan



Gambar 10. Praktik Pembuatan Yoghurt



Gambar 11. Observasi Pembuatan Biogas



Gambar 12. Praktik Pewarnaan Alami Pada Kain

Pada akhir kegiatan uji coba produk diadakan sesi diskusi dan evaluasi. Tanggapan dari siswa yang mengikuti kegiatan wisata edukasi sangat positif. Bagi mereka, belajar di lapangan secara langsung merupakan hal yang baru karena sebelumnya kegiatan pembelajaran hanya bersifat pembelajaran di kelas saja. Menurut siswa, dengan adanya model pembelajaran baru melalui wisata edukasi ini dapat menghilangkan kebosanan belajar karena metode yang monoton. Bahkan melalui kegiatan ini rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran menjadi semakin tinggi dan mendorong semangat belajar mereka. Guru yang terlibat dalam kegiatan ini juga memberikan respon yang sangat positif melalui adanya kegiatan ini. Guru merasa sangat terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas karena memiliki kesempatan langsung untuk belajar di lapangan. Pihak sekolah menghimbau kepada

siswa yang mengikuti kegiatan ini untuk membagi ilmu dan pengalaman kepada siswa yang tidak ikut kegiatan tersebut. Pihak sekolah menunjukkan antusiasme dan minatnya untuk membeli paket wisata edukasi tersebut agar siswa mereka memiliki pengalaman belajar yang berbeda. Pokdarwis selaku pengelola Desa Wisata Cisaat juga menyatakan rasa bahagia dan puasny terhadap respon positif tersebut dan mereka sangat terbuka untuk menerima kembali kegiatan wisata edukasi di desa mereka.

Simpulan

Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Desa Wisata Edukatif yang dilaksanakan di Desa Cisaat Subang Jawa Barat berjalan lancar dan mendapatkan antusiasme dari berbagai pihak yang terlibat. Pada kegiatan ini terdapat tiga program utama yaitu (1) Pembuatan paket wisata edukasi; (2) pembuatan dan pemasangan media interpretasi, dan (3) pembuatan perangkat pendukung wisata edukasi. Bentuk pendampingan yang diberikan berupa sosialisasi, *workshop/* pelatihan dan uji coba produk. Hasil dari kegiatan pendampingan ini antara lain adalah: (1) terbentuknya paket wisata edukasi; (2) terciptanya 12 media interpretasi wisata edukasi manual dan digital; (3) terciptanya buku modul dan LKS sebagai perangkat pendukung wisata edukasi. Pada akhir program, hasil evaluasi menunjukkan respon yang positif dari seluruh peserta, baik dari masyarakat, siswa sekolah, maupun mahasiswa UNJ.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Desa Wisata Edukatif dilaksanakan oleh Program Studi Perjalanan Wisata Universitas Negeri Jakarta atas kerjasama dan dukungan dana operasional dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbud Ristek) Republik Indonesia. Ucapan terima kasih kami berikan kepada pihak – pihak terkait yang terlibat dalam program kegiatan ini, khususnya kepada: Dinas Pariwisata Kabupaten Subang; Perangkat Desa Cisaat, Subang; Pokdarwis Desa Cisaat, Subang; Karang Taruna Desa Cisaat, Subang; SMPN 1 Ciater, Subang

Referensi

- Aini, W., Mohamad R., Emrizal. (2019). Perencanaan Paket Wisata Sejarah Lembah Bakkara Kecamatan Baktiraja Kabupaten Humbang Hasundutan Sumatera Utara. *PUSAKA: Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event*, Vo. 1, No. 2 (2019) 59 – 63. <https://www.ejournal-poltekiparmks.ac.id/index.php/pusaka/article/view/21/15>
- Cooper, C, John F, Allan F, Davis G, and Stephen W. (2008). *Tourism: Principles and Practice*. New Jersey: Financial Times/ Prentice Hall.
- Darmawan, R., Jenal A., & Revi A.A. (2019). *Wisata Edukasi dalam Pembangunan Pariwisata Berbasis Masyarakat dan Berkelanjutan di Desa Cisaat Subang – Jawa Barat*. Laporan Penelitian. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Hadiwijoyo, S.S.(2012). *Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat (Sebuah Pendekatan Konsep)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Hermawan, H. (2017). Pengaruh Daya Tarik Wisata, Keselamatan, dan Sarana Wisata Terhadap Kepuasan Serta Dampaknya Terhadap Loyalitas Wisatawan: Studi Community Based Tourism di Gunung Api Purba Nglanggeran. *Jurnal Media Wisata*, Volume 15, Nomor 1, Mei 2017. <http://jurnal.ampta.ac.id/index.php/MWS/article/view/57/47>
- Kastolani, W., dkk. (2016). Pengaruh Interpretasi Terhadap Kepuasan Wisatawan Berkunjung di

- Museum Nasional Gedung Perundingan Linggarjati, Kabupaten Kuningan. *Jurnal Manajemen Resort dan Leisure*, Vol 13, No.1, April.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2019). *Pengembangan Wisata Perdesaan dan Wisata Perkotaan Rancangan Pola Perjalanan Gelang Projo (Magelang, Kulon Progo, Purworejo), Belitung Timur Malang Raya*, hlm 8.
- Kotler, P., Bowen, J., & Makens, J. (2002). *Pemasaran Perhotelan dan Kepariwisataaan*. Jakarta: Prenhallindo.
- Laire, E., & Gutierrez, M. (2019). Participation in tourism: Cases on Community-Based Tourism (CBT) in the Philippines. Dalam *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies*(Vol. 37). http://en.apu.ac.jp/rcaps/uploads/fckeditor/publications/journal/2_RJAPS37_Gutierrez.pdf”).
- Marpaung, Hdan Barah, H. (2002). *Pengantar Pariwisata*. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, Y.E. (2020). Analisis Potensi dan Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Desa Tulakadi Kawasan Perbatasan Indonesia. *Jurnal Media Wisata*, Volume 18, Nomor 2, November 2020. <http://jurnal.ampta.ac.id/index.php/MWS/article/view/100/84>
- Nuriata, T.(1992). *Perencanaan Perjalanan Wisata*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- OECD, 2015. *The Impact of Culture on Tourism*. diakses pada 15 November 2021.
- Pramadika, Nurul Rochmah, dkk. (2020). Perancangan Media Interpretasi Wisata Budaya dalam Rangka Meningkatkan Motivasi Pengalaman Berkunjung Wisatawan di Daya Tarik Galeri 16 – Indonesian Bamboo Society. *Tourism Scientific Journa*, Volume 6, Nomor 1, Desember 2020. <http://www.jurnal.stiepar.ac.id/index.php/tsj/article/view/115/73>
- Ritchie, B.W., Carr, N., dan Cooper,C., (2003). *Managing Educational Tourism. Aspect of Tourism*. Channel View Publications, Clevedon.
- Rodger. (1998). Leisure, Learning and Travel. *Journal of Physical Education*, Vol 69 (4).
- Slamet, Y.(1994). *Pembangunan Masyarakat Berwawasan Partisipasi*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Twining-Ward, L. (2007). *A Toolkit for Monitoring and Managing Community-Based Tourism*. SNV – University of Hawaii, 1–85
- Yanes, A., Zielinski, S., Cano, M. D., & Kim, S. I. (2019). Community-based tourism in developing countries: A framework for policy evaluation. *Sustainability (Switzerland)*, 11(9), 1–23. <https://doi.org/10.3390/su11092506>
- Zielinski, S., Jeong, Y., & Milanés, C. B. (2020). Factors that influence community-based tourism (CBT) in developing and developed countries. *Tourism Geographies*, 0(0), 1–33. <https://doi.org/10.1080/14616688.2020.1786156>