

Strategi Peningkatan Pariwisata Sengon Hills melalui Pengembangan Fasilitas dan Promosi Wisata Berkelanjutan

Elit Ave Hidayatullah¹, Hanifa Dyanti², Shindidah Lady Aqila³, Aura Prasasti⁴, Rohaniwati⁵, Nissa Aulia⁶, Siti Ummisah⁷, Shindy Aulia⁸, Veronica Azzahra⁹, Nabila Orchidea¹⁰, Alifa Nada¹¹

¹⁻¹¹Universitas Darussalam Gontor, Ngawi, Indonesia, email: hanidyanti03@gmail.com



Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel Diterima : 25 Maret 2024 Revisi : 26 Maret 2024 Dipublikasikan : 15 Juli 2024	Kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) pada desa Girimulyo dusun Girimulyo bertujuan untuk meningkatkan kualitas Sengon Hill yang merupakan wisata kolam renang di dusun girimulyo melalui pengembangan fasilitas dan promosi wisata yang berkelanjutan. Kegiatan KKN ini dilakukan dengan tahapan metode observasi lapangan, wawancara pengurus BUMDes (Badan Usaha Milik Desa), diskusi dan dokumentasi, kegiatan ini melibatkan 10 orang anggota kelompok KKN di dusun Girimulyo. Hasil dari kegiatan ini adalah terbentuknya sebuah <i>Sengon Edu Play ground</i> yang terdiri media bermain sambil belajar berupa ular tangga dan puzzle. Hasil selanjutnya berupa situs web dan denah lokasi wisata yang merupakan salah satu bentuk pengembangan promosi wisata Sengon Hill yang memudahkan penyebaran promosi berupa informasi wisata Sengon Hill dan menarik perhatian pengunjung berupa visualisasi yang dilihat oleh wisatawan terkait informasi dari situs web dan denah lokasi wisata yang unik. Pembuatan <i>Sengon Edu Play ground</i> dalam wisata Sengon Hill bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan dalam belajar dengan belajar sambil bermain akan menjadi solusi untuk menghilangkan kejenuhan anak dalam belajar.
Kata kunci: Pendidikan Wisata Sengon Hill Dusun Girimulyo	
Keywords: Education Tourism Sengon Hill Girimulyo Hamlet	ABSTRACT <i>The Strategy for Enhancing Tourism in Sengon Hills Through the Development of Facilities and Sustainable Tourism Promotion</i> <i>The real work lecture (KKN) activity in Girimulyo village, Girimulyo hamlet aims to improve the quality of Sengon Hill, which is a swimming pool tour in Girimulyo hamlet, through the development of facilities and sustainable tourism promotion. This KKN activity was carried out with the stages of field observation methods, interviews with BUMDes (Village-Owned Enterprises) administrators, discussions and documentation, this activity involved 10 KKN group members in Girimulyo hamlet. The result of this activity is the formation of a Sengon Edu Play ground which consists of playing while learning media in the form of snakes and ladders and puzzles. The next result is a website and tourist location plan which is one form of development of Sengon Hill tourism promotion that facilitates the spread of promotion in the form of Sengon Hill tourism information and attracts the attention of visitors in the form of visualization seen by tourists related to information from the website and unique tourist location plan. The making of Sengon Edu Play ground in Sengon Hill tourism aims to eliminate boredom in learning by learning while playing will be a solution to eliminate children's boredom in learning.</i>



Pendahuluan

Salah satu bentuk strategi kebijakan untuk memudahkan desa dalam mengatur pendapatan desa dianjurkan untuk memiliki badan usaha milik desa (BUMDes) (Karim et al., 2020). BUMDes adalah badan usaha yang dimiliki desa dan bertujuan untuk mengelola aset, layanan, dan kegiatan ekonomi lainnya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa. Tujuan pembentukan BUMDes adalah untuk meningkatkan kapasitas keuangan pemerintah desa dalam menjalankan pemerintahannya dan juga untuk meningkatkan pendapatan masyarakat melalui kegiatan ekonomi desa (Hakim et al., 2024).

Undang-undang nomor 6 tahun 2014 menyatakan bahwa BUMDes harus didirikan secara kolektif dan disetujui melalui musyawarah desa, BUMDes melakukan dua peran utama: sebagai Lembaga sosial yang memberikan pelayanan sosial kepada masyarakat dan sebagai Lembaga komersial yang menghasilkan uang dengan menjual sumber lokal kepada konsumen (Hakim et al., 2024).

Kementerian pariwisata (2015) menyatakan bahwa pariwisata adalah salah satu bidang yang paling unggul dan merupakan komponen penting dalam pembangunan wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Menurut Maryani (2019) pengembangan pariwisata adalah peningkatan elemen yang terkait dengan pariwisata yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang datang. (Veronica, 2021)

Wisata di dusun Girimulyo ini masih mengalami kendala dalam perkembangan karena kurangnya fasilitas yang memadai, serta media sosial yang tidak tersebar luas akibatnya tempat wisata menjadi sulit untuk dipromosikan. Salah satunya wisata Sengon Hill yang merupakan tempat renang yang tergolong wisata baru di dusun Girimulyo memiliki pesona keindahan pepohonan dan pebukitan sekitar lokasi sengon yang menawan, namun dikarenakan wisata ini tergolong baru Sengon Hill masih kurang akan ketertarikan pengunjung. Wisata Sengon Hill juga belum memiliki denah wisata untuk mempermudah wisatawan menentukan arah dalam berkunjung.

Dusun Grimulyo yang merupakan salah satu dusun dari desa girimulyo kecamatan jogorogo kabupaten ngawi dimana letak geografis desa ini yang terletak di lereng gunung lawu sebelah utara dengan kemiringan lereng 20-40%. Udara yang sejuk, air pegunungan yang bersih dan pemandangan yang indah merupakan salah satu sumber daya alam yang dapat dioptimalkan untuk membuat tempat rekreasi yang berkelanjutan yang memperhatikan aspek ekologis dengan prinsip pariwisata yang berkelanjutan dengan cara memanfaatkan sumber daya alam yang ada (Detin Nararais, 2023).

Dalam upaya untuk menyelesaikan masalah kekurangan fasilitas dan promosi untuk mendukung mitra ini sehingga kelompok KKN (kuliah kerja nyata) yang terdiri dari 10 orang berupaya meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pengunjung di wisata Sengon Hill di dusun Girimulyo melalui pengembangan fasilitas dan promosi wisata.

Pengembangan fasilitas yang didirikan pada mitra kami Sengon Hill berupa denah wisata yang jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisata, baik lokal maupun intralokal, *educational play ground* sebagai kesan destinasi wisata yang berbasis edukasi dan dapat memberikan manfaat positif bagi masyarakat serta website sehingga promosi wisata dapat diakses masyarakat luas. Website yang merupakan kumpulan dari beberapa halaman yang terangkum dalam sebuah domain yang dapat diakses secara daring (Nurrahman et al., 2021).

Educational play ground yang didirikan berupa permainan ular tangga dan puzzle. Permainan ular tangga dengan ukuran 2,1×2,9 meter yang merupakan permainan yang tetap eksis hingga saat ini, oleh karena itu permainan ini digunakan *edu sengon playground* dengan konsep setiap langkah di papan permainan terdapat soal yang mencakup pelajaran matematika, fakta sejarah, dan memecahkan teka-teki logika yang ditujukan pada anak-anak usia 5-7 tahun. Permainan ini merupakan peluang untuk bermain sambil belajar di luar kelas. Puzzle yang disediakan berukuran 50×50 cm.

Pentingnya wisata yang memiliki destinasi berbasis pendidikan adalah untuk memperkenalkan ragam budaya, sejarah dan alam Indonesia dimana kegiatan wisata yang dilakukan untuk mepedalam pemahaman yang didapat diluar kelas (Detin Nararais, 2023).

Metode

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat, penyelesaian masalah mitra dalam kegiatan KKN adalah dengan:

- a) Pengamatan dan observasi, proses observasi dalam kegiatan kami ini dilakukan secara langsung ke obyek mitra Sengon Hill di dusun Girimulyo untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan mendapatkan gambaran dasar kondisi yang terjadi di kawasan tersebut.
- b) Wawancara, dalam kegiatan ini kami melakukan wawancara pada pihak yang bersangkutan yaitu pengurus Badan Usaha Milik Desa untuk mendapatkan informasi yang akurat terkait permasalahan mitra.
- c) Diskusi, mengadakan forum diskusi dengan Badan Usaha Milik desa mengenai program kerja yang akan dilakukan untuk menanggulangi permasalahan mitra.
- d) Dokumentasi, dalam kegiatan ini sebagian besar informasi kita dapatkan melalui beberapa dokumen.

Hasil dan Pembahasan

Kelompok KKN bekerja sama dengan pengurus BUMDes desa Girimulyo untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra dalam promosi dan pengembangan fasilitas. Sengon Hill yang merupakan wisata kolam renang yang terletak di dusun Girimulyo, selain kolam renang salah satu daya tarik Sengon Hill yaitu area *camping ground* untuk pecinta camping. Untuk keluarga yang memiliki anak-anak, ada taman bermain yang menyenangkan dan kolam renang yang dirancang khusus untuk anak-anak.

Tujuan dari kegiatan ini mempermudah wisatawan dalam menentukan lokasi dengan pembuatan denah tata letak wisata, mempromosikan wisata dengan adanya pembuatan situs web Sengon Hill sehingga informasi terkait wisata dapat diakses masyarakat luas dan pembuatan media bermain sambil belajar dalam bentuk ular tangga dan puzzle yang membuat taman bermain lebih kreatif dan edukatif.

Adapun hasil dari pelaksanaan kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) di dusun Girimulyo sebagai berikut:

1. Hasil diskusi dan wawancara dengan pengurus BUMDes terkait permasalahan mitra digunakan untuk membuat rancangan program kerja dalam kegiatan KKN.

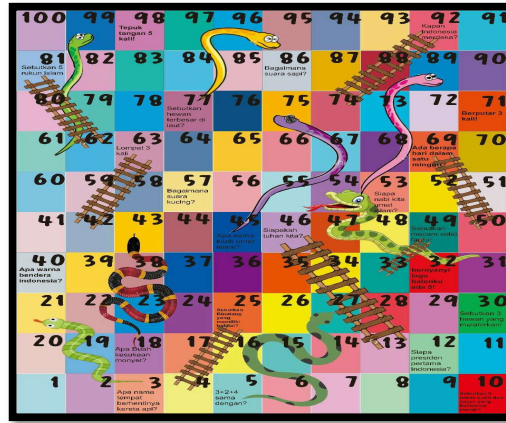


Gambar 1. Wawancara Pengurus BUMDes

2. Membuat sarana bermain dengan belajar melalui media ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang tetap eksis hingga saat ini (Aspar *et al.*, 2020). Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memasukkan nilai - nilai edukatif di dalamnya yang mana di sekitar papan permainan yang dihiasi dengan berbagai pertanyaan terkait ilmu pengetahuan umum seperti pengetahuan alam, matematika dasar, seni dan budaya setiap langkah di papan permainan adalah peluang untuk belajar dengan menjawab pertanyaan setiap kolom papan ular tangga.

Melalui konsep bermain ini, anak tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka tetapi juga dapat memperkuat keterampilan pemecahan masalah, kreativitas dan pemikiran kritis. Selain

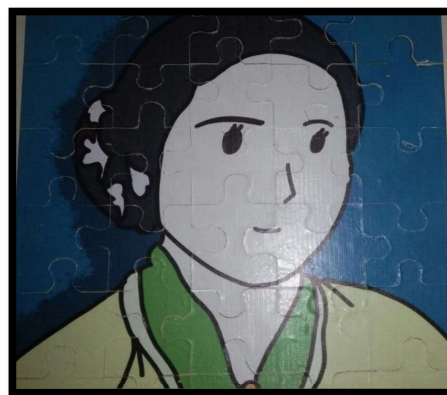
itu permainan ini juga memupuk keterampilan sosial melalui interaksi antar pemain dengan diskusi jawaban antar pemain terkait pertanyaan yang dihadapi. Proses pembuatan ular tangga dengan menggambar papan ular tangga dengan beberapa kolom dan masing-masing anggota kelompok membuat pertanyaan seputar ilmu pengetahuan yang akan di aplikasikan kedalam media ular tangga. Desain ular tangga dicetak banner dengan ukuran 2,1×2,9 meter dengan luas ular tangga setiap kolom 21×29 cm.



Gambar 2. Ular Tangga

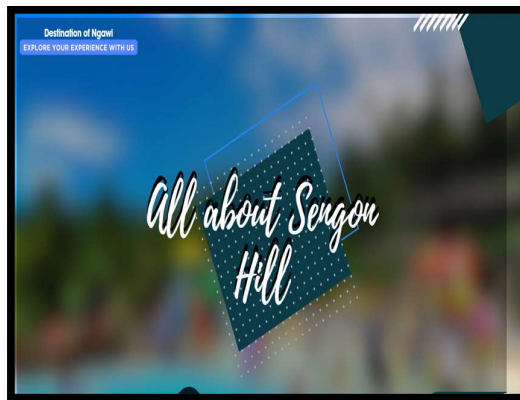
3. Pembuatan puzzle. Definisi puzzle sendiri merupakan permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak, huruf, atau angka yang disusun dalam permainan yang akhirnya membentuk pola tertentu (Kurniawati, 2022). Tujuan dari permainan ini untuk mendorong anak untuk menyelesaikan puzzle dengan cepat dan tepat. Manfaat yang diperoleh bagi anak-anak adalah meningkatkan fokus anak, melatih kecerdasan spasial dimana pada proses anak menemukan bagian puzzle yang cocok untuk dipasang berdasarkan bentuk dan warnanya kecerdasan spasial akan terlatih dan pada fase identifikasi anak akan belajar pengenalan bentuk dan gambar (Dwi Permata, 2020).

Alasan gambar susunan puzzle berbentuk pahlawan ibu Kartini dan Imam Bonjol dikarenakan banyaknya anak yang lupa pada tokoh-tokoh para pahlawan dengan begitu anak dapat mengenal pahlawan yang telah memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dan menjadi motivasi untuk giat dalam belajar. Proses pembuatan Puzzle dengan mendesain gambar pahlawan yang akan dicetak banner dengan ukuran 50×50 cm selanjutnya sketsa bentuk puzzle diatas banner yang dipotong membentuk sketsa puzzle dengan lapisan duplex agar bentuk kepingan puzzle lebih nyata dan dapat disusun.



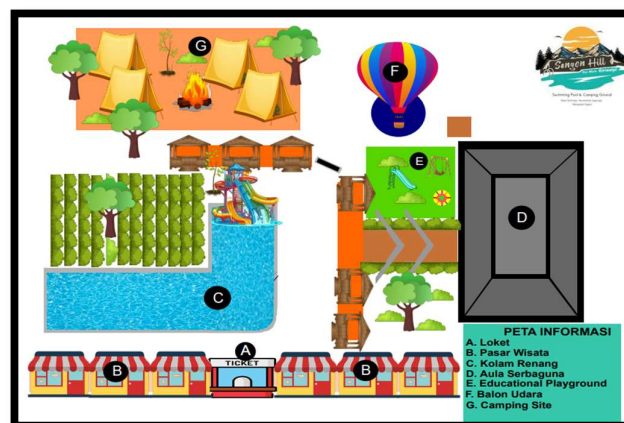
Gambar 3. puzzle pahlawan

4. Berdasarkan hasil wawancara kelompok dengan pengawas BUMDes dan observasi mitra Sengon Hill pada saat ini Sengon Hill dusun Girimulyo sudah memiliki situs web wisata, namun web tersebut belum berkembang dan belum dimanfaatkan dengan baik, sehingga pembaharuan situs web yang merupakan bentuk promosi yang efektif untuk mempromosikan wisata. Dalam era digitalisasi saat ini internet merupakan komponen yang penting dari strategi pemasaran pariwisata yang efektif (Rani et al., 2023). Tahap pembuatan situs web dengan mengidentifikasi mitra terkait pembangunan dan perkembangan mitra. Tahap selanjutnya pencarian ide untuk mengeksplorasi perkembangan mitra dengan bentuk website informasi dan pemilihan domain situs web destinasi wisata dan situs web yang berisikan rangkuman informasi berbentuk konten dan pemetaan semua halaman.



Gambar 4. Situs Web Sengon Hill

5. Pembuatan denah informasi lokasi wisata. Dalam kegiatan ini perancangan membuat denah lokasi area wisata Sengon Hill yang memperlihatkan destinasi Sengon Hill yang di rancang semenarik mungkin dengan desain gambar yang jelas sebagai informasi yang dapat dilihat dan dibaca oleh pengunjung. Simbol-simbol denah yang mengeksplorasi alam pemandangan sekitar Sengon Hill. Pembuatan denah ini juga merupakan salah satu bentuk promosi yang menarik perhatian pengunjung dengan rancangan denah yang unik dalam bentuk banner. Proses pemetaan ini setelah dilakukannya observasi lapangan dan wawancara pengawas BUMDes. Proses pembuatan denah dilakukan menggunakan aplikasi google maps dengan penambahana keterangan lokasi pada simbol visual pada denah.



Gambar 5. Denah Lokasi Sengon Hill

Simpulan

Kegiatan kuliah kerja nyata (KKN) Universitas Darussalam Gontor bekerja sama dengan salah satu BUMDes di desa Girimulyo dusun Girimulyo yaitu Sengon Hill yang merupakan wisata kolam renang yang menawarkan keindahan pemandangan di sekitar kolam berenang. Dalam kegiatan pengembangan pariwisata yang berkelanjutan dapat memberikan manfaat yang signifikan kepada masyarakat. Program kerja yang telah dilakukan oleh kelompok KKN di dusun Girimulyo berupa pengembangan fasilitas Sengon Hill dan promosi wisata yang berlanjut. Pengembangan fasilitas berupa pembuatan Sengon Edu Play Ground dengan permainan ular tangga dan puzzle dan bentuk promosi yang berkelanjutan berbentuk tautan situs web Sengon Hill dan denah lokasi area wisata.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Universitas Darussalam Gontor dan segenap pengurus BUMDes desa Girimulyo dusun Girimulyo atas seluruh dukungan dan kerjasamanya selama keberlangsungan kegiatan kuliah kerja nyata kami di masyarakat ini.

Referensi

- Aspar, M., Mujtaba, I., & Putri, S. A. D. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*.
- Detin Nararais, H. P. (2023). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi Dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Ilmiah*, 17.
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Hakim, M., Milzam, M., Suseno, A. T., Anjarini, A. D., & Afif, R. (2024). Pemberdayaan Pengelolaan Sumberdaya Bumdes Berkah Jaya Desa Karangasem Melalui Implementasi Digital Marketing. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 146–158. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v7i1.19927>
- Karim, N. A., Ilato, R., & Hinely, R. (2020). *Implementasi Program Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Di Desa Polohungo Kecamatan Dulupi Kabupaten Boalemo*. 13.
- Kurniawati, A. (2022). Efektifitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i1.9004>
- Nurrahman, A., Dimas, M., Ma'sum, M. F., & Ino, M. F. (2021). Pemanfaatan Website Sebagai Bentuk Digitalisasi Pelayanan Publik di Kabupaten Garut. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 3(1), 78–95. <https://doi.org/10.33701/jtkp.v3i1.2126>
- Rani, A. S., Santika, A., & Nugraha, T. (2023). Perancangan Website Papua Tourism Sebagai Promosi Wisata Dengan teknik Parallax Scrolling. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Veronica, S. (2021). Pendekatan Kearifan Lokal pada Aspek Sosial di Wisata Malam Kota Berastagi. *Jurnal Abdimas Pariwisata*, 1(2), 52–58. <https://doi.org/10.36276/jap.v1i2.18>