

PEMANFAATAN KIDS CORNER DI DESA PAMPANG SEBAGAI SALAH SATU PAKET WISATA EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATAWAN

Wahyuni Fajar Arum¹⁾, Kartika Fajar Nieamah²⁾, Nanik Rianandita Sari³⁾

¹Prodi D3 Aeronautika, STTKD Yogyakarta

^{2,3}Prodi D1 Pramugara Pramugari, STTKD Yogyakarta

¹Email : wahyunifajararum@gmail.com, ²Email : kartika.nieamah@gmail.com, ³Email :
nanditasari@yahoo.com

ABSTRAK

Desa Ekowisata Pampang merupakan salah satu desa wisata yang ada di Yogyakarta yang sedang dalam proses pengembangan potensi wisata. Desa Ekowisata Pampang merupakan suatu desa yang terletak di Paliyan, Gunung Kidul. Pengelolaan terhadap Desa Pampang sebagai desa Ekowisata mulai dilakukan sejak tahun 2017. Hal ini dilakukan dengan cara pengelolaan potensi wisata oleh masyarakat setempat dalam berbagai kegiatan seperti jasa pariwisata, kerajinan perak, penyediaan air minum untuk desa, pengelolaan pasar dan gedung serbaguna, simpan pinjam dan bank sampah. Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan untuk meningkatkan daya tarik wisata di bidang edukasi adalah pengembangan fasilitas *kids corner* yang ada di Desa Pampang, Gunung Kidul dengan pengadaan permainan-permainan jaman dahulu berbahan tradisional seperti kayu. Permainan edukasi yang digunakan pada pengabdian ini berupa puzzle dari kayu yang mengajarkan ilmu sains, kemudian egrang dan otok-otok. Berdasarkan hasil pengabdian dengan pemanfaatan *kids corner* di desa Pampang bisa terlihat bahwa hal ini menjadi salah satu daya tarik wisatawan terutama anak-anak kecil. Hal ini terlihat dari ramainya peserta permainan yang mayoritas anak-anak usia Sekolah Dasar. Setiap permainan juga mendapatkan antusias yang sangat tinggi karena kemauan mereka untuk belajar dengan diselingi permainan sehingga tidak membosankan.

Kata-kata kunci: pampang, ekowisata, edukasi, wisatawan, pariwisata

PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu daerah yang menjadi tempat tujuan wisata utama bagi warga negara Indonesia setelah pulau Bali. Berdasarkan namanya Daerah Istimewa Yogyakarta, kota ini menjadi begitu istimewa karena merupakan salah satu kota di negara Indonesia yang memiliki berbagai macam tempat wisata. Keberadaan sejumlah objek wisata kelas dunia di Daerah Istimewa Yogyakarta mampu menjadi magnet bagi wisatawan mancanegara maupun domestic untuk berkunjung ke wilayah ini. Tingkat kunjungan wisatawan ke Daerah Istimewa Yogyakarta semakin meningkat tiap tahunnya.

Hal ini bisa dibuktikan dari pernyataan Kepala Dinas Pariwisata DIY, Singgih Raharjo bahwa angka kunjungan wisatawan di Yogyakarta naik antara 15-20 persen. Dari

5 kabupaten/ kota yang ada, Sleman menjadi penyumbang wisata terbanyak bahkan ketika lebaran mencapai 481.959 kunjungan. Kemudian disusul Kabupaten Bantul dengan 423.359 kunjungan, Gunungkidul 225.874 kunjungan, Kulon Progo 96.738 kunjungan dan kota Yogyakarta, 92.952 kunjungan (*idntimes*, 2019). Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pariwisata Yogyakarta adalah menambah berbagai macam atraksi wisata termasuk meningkatkan keberadaan desa

wisata. Konsep pariwisata pedesaan dengan ciri khasnya yang unik, serta ramah lingkungan bisa menjadi solusi baru untuk pengembangan kepariwisataan. Pemahaman tentang desa wisata cukup beragam antara lain bahwa desa wisata merupakan suatu lingkungan pemukiman yang memiliki ciri khas dalam bentuk alam maupun budaya yang sesuai dengan tututan wisatawan. Keberadaan

desa wisata diyakini menyedot wisatawan. Desa wisata bisa menjadi atraksi tersendiri bagi wisatawan.

Desa Ekowisata Pampang merupakan salah satu desa wisata yang ada di Yogyakarta yang sedang dalam proses pengembangan potensi wisata. Desa Ekowisata Pampang merupakan suatu desa yang terletak di Paliyan, Gunung Kidul. Pengeloaan terhadap Desa Pampang sebagai desa Ekowisata mulai dilakukan sejak tahun 2017. Hal ini dilakukan dengan cara pengelolaan potensi wisata oleh masyarakat setempat dalam berbagai kegiatan seperti jasa pariwisata, kerajinan perak, penyediaan air minum untuk desa, pengelolaan pasar dan gedung serbaguna, simpan pinjam dan bank sampah. Desa Ekowisata Pampang memiliki beberapa spot yang bisa dijadikan sebagai objek wisata. Spot-spot ini berupa kids corner, camping ground, dan juga kampung kuliner. Kids corner merupakan suatu tempat yang dijadikan spot untuk membaca bagi anak-anak kecil. Sedangkan camping ground adalah tempat di daerah Ekowisata Pampang yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat off road dan juga perkemahan. Pada pengabdian masyarakat kali ini peneliti tertarik untuk mengambil pembahasan tentang pemanfaatan kids corner untuk meningkatkan jumlah wisatawan desa Ekowisata Pampang pada usia anak-anak sekolah.

BAHAN DAN METODE

BAHAN

Pemanfaatan kids corner dilakukan dengan melakukan penambahan alat-alat bermain yang mengandung unsure edukasi di desa Ekowisata Pampang. Alat-alat bermain diciptakan menggunakan bahan tradisional yaitu berupa papan kayu. Permainan yang digunakan pada kids corner adalah puzzle dari papan kayu, egrang, dan juga otok-otok. Semua permainan tradisional tersebut diciptakan sebagai game edukasi. Game edukasi sendiri merupakan suatu permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung oleh suatu permainan yang menarik sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Media pembelajaran dalam bentuk game edukasi sangat penting karena bisa menunjang terlaksananya suatu pembelajaran yang bersifat tidak monoton

karena pada dasarnya konsep dari game edukasi sendiri adalah pola pembelajaran learning by doing (Novaliendry, D. , 2013).

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan untuk meningkatkan daya tarik wisata di bidang edukasi adalah pengembangan fasilitas *kids corner* yang ada di Desa Pampang, Gunung Kidul dengan pengadaan permainan-permainan jaman dahulu berbahan tradisional seperti kayu. Permainan edukasi yang digunakan pada pengabdian ini berupa puzzle dari kayu yang mengajarkan ilmu sains, kemudian egrang dan otok-otok. Metode penelitian yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini adalah metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan ketika proses lomba permainan sedang berlangsung. Perlombaan dibagi di dua area, pelaksanaan lomba puzzle dilakukan di dalam area kids corner sedangkan untuk pelaksanaan lomba egrang dan otok-otok dilakukan di luar area kids corner agar lebih leluasa.

HASIL DAN DISKUSI

Pemanfaatan kids corner dilakukan dengan penambahan alat-alat permainan tradisional yang digunakan untuk memaksimalkan kids corner sebagai salah satu potensi objek wisata di desa Ekowisata Pampang. Penambahan alat-alat permainan tradisional ini dimaksimalkan dengan pengadaan lomba tradisional. Peneliti mengundang tiga Sekolah Dasar yang bisa mengirimkan siswa siswinya untuk mengikuti perlombaan tradisional tersebut. Hal ini dilakukan untuk memeriahkan suasana di desa Ekowisata Pampang sekaligus menarik wisatawan khususnya anak-anak kecil agar tertarik berkunjung di desa Ekowisata Pampang.

Selain tujuan tersebut pemanfaatan kids corner dengan pembudidayaan alat-alat permainan tradisional ditujukan sebagai sarana game edukasi yang bisa mengajarkan anak-anak pada usia dini untuk belajar kreatif, terampil, cekatan dan juga belajar ilmu sains lewat permainan sehingga tidak membosankan karena menyenangkan bagi anak-anak pada usia tersebut.



Gambar 1. Perlombaan permainan tradisional puzzle

Puzzle adalah *game* dengan aturan yang sederhana, mudah dimengerti dan dapat merangsang kemampuan berpikir anak-anak (Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I., 2017). Puzzle merupakan suatu permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk suatu gambar atau kosa kata sehingga membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk menyelesaikan rangkaian puzzle tersebut secara tepat dan cepat (Situmorang, M. A., 2012). Perlombaan puzzle yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini menggunakan bahan dasar dari papan triplek yang sudah dipotong dengan pola-pola tertentu. Pola-pola tersebut kemudian dimasukkan pada potongan-potongan kertas yang berisi materi pelajaran tentang sains. Materi pembelajaran yang digunakan pada puzzle ini berupa materi tentang anggota badan dan tata surya. Perlombaan puzzle ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sains yang dimiliki oleh anak-anak pada usia Sekolah Dasar. Lomba dilaksanakan secara berkelompok dan penilaian dilakukan berdasarkan keterampilan, kecepatan dan kekompakan saat melaksanakan lomba puzzle.



Gambar 2. Perlombaan permainan tradisional egrang

Egrang merupakan galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu. Egrang berjalan merupakan egrang yang dilengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki atau batok sebagai tempat pijakan (Suffah, F., & Setyowati, R. N., 2015). Egrang pada perlombaan ini memanfaatkan batok serta tali untuk digunakan sebagai galah atau tongkat.



Gambar 3. Perlombaan permainan tradisional egrang

Permainan dilakukan untuk menguji ketangkasan dan kekompakan anak-anak saat bekerja mandiri atau dalam suatu kelompok.



Gambar 4. Perlombaan permainan tradisional otok-otok

Lomba otok-otok dilakukan untuk mengasah kreatifitas dan kecekatan anak-anak. Otok-otok merupakan permainan tradisional yang terbuat dari bambu yang dibuat sedemikian rupa sehingga menimbulkan bunyi, karena bunyinya yang keras dan menimbulkan suara otok-otok jadi disebut dengan otok-otok.



Gambar 5. Otok-otok

Lomba dilakukan dengan cara merangkai otok-otok sehingga bisa menghasilkan bunyi yang diinginkan. Perwakilan kelompok yang paling kreatif dan cekatan akan terpilih sebagai pemenang. Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan yang dilaksanakan untuk pemanfaatan kids corner diperoleh hasil bahwa perlombaan bisa meningkatkan daya tarik wisatawan terutama wisatawan anak-anak.

Wawancara dilakukan kepada peserta lomba dan juga masyarakat yang hadir ketika perlombaan permainan tradisional dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diperoleh data bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan perlombaan di kids corner ini, selain itu masyarakat juga senang karena dengan adanya perlombaan ini menyebabkan masyarakat bisa meningkatkan ekonomi di desa Ekowisata Pampang dengan menjual makanan khas di sekitar wilayah kids corner.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta lomba dan juga masyarakat yang ada di desa Ekowisata Pampang bisa disimpulkan bahwa kegiatan pemanfaatan kids corner dengan pengadaan alat-alat permainan tradisional dan perlombaan tradisional bisa meningkatkan jumlah wisatawan di desa Ekowisata Pampang serta sebagai sarana promosi kepada sekolah-sekolah yang ada di desa Ekowisata Pampang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak sponsor pengabdian masyarakat dan nara sumber dalam pengabdian masyarakat ini antara lain: Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Sekolah Tinggi Teknologi Kedirgantaraan, dan narasumber, masyarakat desa Ekowisata Pampang dan anak-anak Sekolah Dasar di desa Ekowisata Pampang.

DAFTAR PUSTAKA/RUJUKAN

- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan game edukasi berjenis puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195-205.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Situmorang, M. A. (2012). Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran puzzle. *Kode: Jurnal Bahasa*, 1(1).
- Suffah, F., & Setyowati, R. N. (2015). Strategi Komunitas Bermain Tanoker dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air melalui Permainan Tradisional Egrang di Kecamatan Ledokombo Jember Jawa Timur. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 1324-1338.
- Susyanti, D. W., & Latianingsih, N. (2014). Potensi Desa Melalui Pariwisata Pedesaan. *Epigram*, 11(1).