

IMPLEMENTASI EDUCATION TOURISM MOBILE LEARNING DALAM PROGRAM DESA WISATA EDUKASI DI DESA CISAAT KABUPATEN SUBANG PROVINSI JAWA BARAT

Ucu Cahyana, Rahmat Darmawan, Ari Apriyansa

Universitas Negeri Jakarta

ucahyana@unj.ac.id, rahmat-darmawan@unj.ac.id, ari_apriyansa@unj.ac.id

Abstract

This community service program aims to increase the effectiveness of educational tourism village activities in Cisaat Village, Subang Regency as a fostered village of the UNJ Research and Community Service Institute. The problems encountered in educational tourism activities in Cisaat village are as follows: 1) lack of information about educational tourism destinations and home stays in Cisaat village, 2) there is no guideline for educational tourism activities for participants, 3) tour guides who are members of in POKDARWIS in Cisaat village they have not been able to understand well in guiding educational tourism activities in Cisaat village, 4) educational tourism activities in Cisaat village have not utilized information technology. Based on these problems, the UNJ community service team is trying to apply one of the information technology media in the form of education tourism mobile learning. This media is based on a mobile learning platform using mobile phones as the main medium. The urgency of this community service activity is as an alternative effort to support government programs in increasing tourism and development programs in rural areas. The developed educational tourism mobile learning media is an application that contains educational tourism activity material, videos of tourism activity activities, tourism games, animations, and scientific explanations of various educational tourism activity activities that are operated on smartphone devices. The method used in carrying out the community service program is in the form of Training, Focus Group Discussion (FGD), Mentoring, and Field Practice. The findings obtained in this community service activity are: 1) the educational tour guides in Cisaat Village are very enthusiastic about participating in training on the use, 2) the features and menus contained in the education tourism mobile learning media are very helpful to guides in educational tourism village activities, 3) features about educational tourism destinations and activities in media education tourism mobile learning attract educational tour participants to take part in the program, 4) media education tourism mobile learning can increase the effectiveness of educational tourism programs in Cisaat village, Subang Regency.

Keywords: educational tourism village, mobile learning

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan desa wisata edukasi di desa Cisaat Kabupaten Subang sebagai desa binaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNJ. Permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan wisata edukasi di desa Cisaat adalah sebagai berikut: 1) kurangnya informasi tentang destinasi kegiatan wisata edukasi dan home stay yang ada di desa Cisaat, 2) belum ada panduan kegiatan aktivitas wisata edukasi bagi peserta, 3) pemandu wisata yang tergabung dalam POKDARWIS di desa Cisaat belum dapat memahami dengan baik dalam memandu aktivitas wisata edukasi di desa Cisaat, 4) kegiatan wisata edukasi di desa Cisaat belum memanfaatkan teknologi informasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim pengabdian masyarakat UNJ berupaya untuk menerapkan salah satu media teknologi informasi dalam bentuk bentuk education tourism mobile learning. Media ini berbasis platform mobile learning dengan menggunakan handphone sebagai media utamanya. Urgensi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai salah upaya alternatif untuk mendukung program pemerintah dalam meningkatkan program pariwisata dan pembangunan di pedesaan. Media education tourism mobile learning yang dikembangkan merupakan aplikasi yang berisi materi kegiatan wisata edukasi, video aktivitas kegiatan wisata, game wisata, animasi, dan penjelasan ilmiah dari berbagai aktivitas kegiatan wisata edukasi yang dioperasikan pada perangkat telepon pintar. Metode yang digunakan dalam menjalankan program pengabdian masyarakat adalah dalam bentuk Pelatihan, Focus Group Discussion (FGD), Pendampingan, dan Praktek Lapangan. Temuan yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: 1) pemandu wisata edukasi di desa cisaat sangat antusias dalam mengikuti pelatihan penggunaan, 2) fitur dan menu yang terdapat dalam media education tourism mobile learning sangat membantu pemandu dalam kegiatan desa wisata

edukasi, 3) fitur tentang destinasi wisata edukasi dan aktivitas dalam media education tourism mobile learning menarik minat peserta wisata edukasi untuk mengikuti program tersebut, 4) media education tourism mobile learning dapat meningkatkan efektivitas program wisata edukasi di desa Cisaat Kabupaten Subang.

Kata Kunci: desa wisata edukasi, mobile learning

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Di era persaingan ekonomi global yang semakin kompetitif, peranan industri wisata akan menjadi makin penting bagi Indonesia karena *local content*-nya praktis mencapai 100%. Pembangunan ekonomi berbasis kearifan lokal dan pelestarian lingkungan dengan menerapkan konsep ekonomi hijau menjadi isu strategis yang sangat penting dalam kerangka pengembangan industri pariwisata di Indonesia. Salah satu alternatif yang dilakukan adalah dengan mengembangkan model Desa Wisata Edukasi. Melalui pengembangan model Desa Wisata Edukasi diharapkan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat desa dengan berbasis kepada sumber daya lokal serta dapat mengedukasi masyarakat desa dan pengembangan karakter wisatawan untuk meningkatkan “cinta desa”. Model Desa Wisata Edukasi juga dapat mengatasi masalah kerusakan lingkungan dan mengarah ke pengembangan ekonomi berwawasan lingkungan (*eco-growth*).

Seiring dengan kemajuan teknologi sekarang ini, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu komponen dalam pengembangan kegiatan pariwisata. Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pariwisata di Desa Cisaat Kabupaten Subang Jawa barat melalui penggunaan aplikasi *Education Tourism Mobile Learning*. Urgensi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai salah upaya alternatif untuk mendukung program pemerintah dalam meningkatkan program pariwisata dan pembangunan di pedesaan.

Media education tourism mobile learning yang digunakan merupakan aplikasi yang berisi materi kegiatan wisata edukasi, video aktivitas kegiatan wisata, game wisata, animasi, dan penjelasan ilmiah dari berbagai aktivitas kegiatan wisata edukasi yang dioperasikan pada perangkat telepon pintar. Teknologi *mobile* mendefinisikan dua jenis teknologi pendidikan jarak jauh yaitu informasi media bentuk teks, audio, video, gambar, grafik dan media komunikasi untuk mendefinisikan interaksi antara berbagai anggota (Alrazeeni, 2016). *Mobile learning (M-Learning)* disebut pembelajaran yang dilakukan siswa dimediasi melalui perangkat *mobile*, dapat terjadi kapan saja, dimana saja, baik secara formal ataupun informal (Kukulska-Hulme & Shield, 2008).

Sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan efektivitas kegiatan wisata edukasi dan pemberdayaan masyarakat di desa Cisaat Kabupaten Subang, melalui peningkatan kompetensi pemandu wisata dan dalam penggunaan *media education tourism mobile learning* yang sesuai dengan kearifan budaya lokal dan karakteristik desa Cisaat Kabupaten Subang Jawa Barat.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Menurut (Darmawan, 2012) pembelajaran pada perangkat bergerak *mobile learning* berhubungan dengan pembelajaran menggunakan perangkat yang dapat dibawa kemana saja. Pembelajaran pada perangkat bergerak adalah salah satu alternatif bahwa layanan pembelajaran harus dimana pun dan kapan pun. Salah satu alasan pokok dalam mengembangkan pembelajaran pada perangkat bergerak ini, yaitu dapat digunakan dimana pun dan kapan pun. Oleh karena itu, pembelajaran secara bergerak (*mobile*) dapat dikembangkan

dan dapat menyentuh serta melibatkan pikiran dan aktivitas individu.

Perbedaan perspektif terhadap *m-learning* memunculkan banyak definisi. Definisi tersebut umumnya tersusun atas beberapa fokus, misalnya terkait dengan mobilitas, individualitas, peran, atau hubungannya dengan *e-learning* (Fahad Alkhezzi & Wadha Al-Dousari, 2016).

Media mobile learning bagi peserta didik dan guru tidak dituntut untuk melakukan pembelajaran lagi sepenuhnya di dalam kelas, melainkan guru dapat mengkolaborasikan dengan model pembelajaran lain yang biasa digunakan. *Mobile learning* merupakan bagian dari *electronic learning (e-learning)* yang juga bagian dari *distance learning (d-learning)* (Tamimudin, 2010). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat didefinisikan bahwa *mobile learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* seperti *handphone*, *PDA* serta tablet PC, sehingga menawarkan kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode yang digunakan dalam menjalankan program pengabdian masyarakat ialah dengan Pelatihan, Focus Group Discussion (FGD), Pendampingan, dan Praktek Lapangan yang terdiri dari tahap-tahap:

A. Pendahuluan

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data mengenai pengetahuan awal anggota POKDARWIS dan para pemandu wisata di Desa Cisaat tentang pemanfaatan *mobile learning* untuk meningkatkan efektivitas kegiatan wisata edukasi

Pelaksanaan

- a. Focus Group Discussion (FGD)
- b. Pendampingan penggunaan *mobile learning* dalam proses kegiatan wisata edukasi
- c. Praktek memandu wisatawan dengan menggunakan *mobile learning*

B. Evaluasi

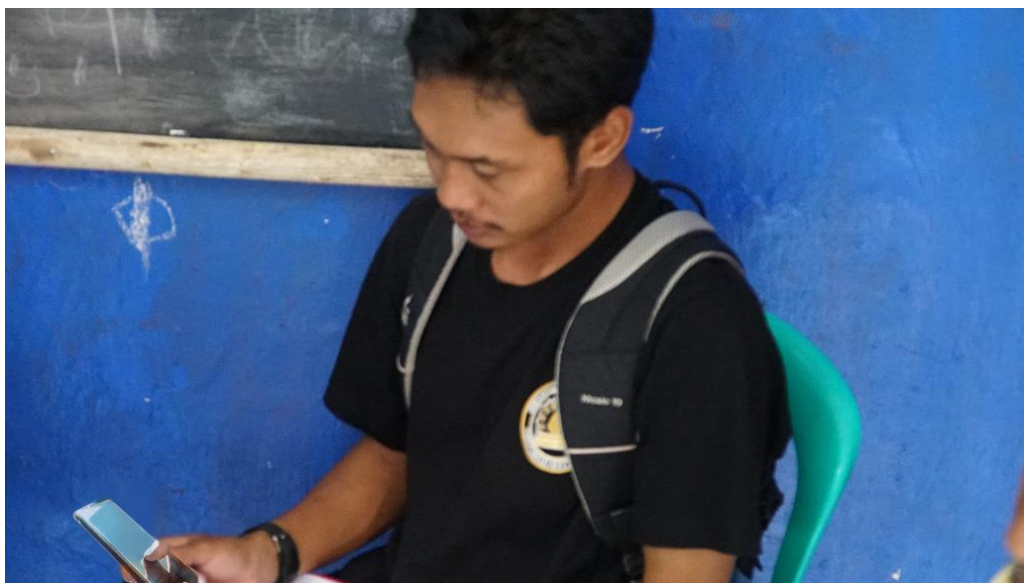
Pada tahap ini akan dilakukan evaluasi hasil dari kegiatan berupa pemahaman anggota POKDARWIS dan para pemandu wisata di Desa Cisaat tentang pemanfaatan *mobile learning* untuk meningkatkan efektivitas kegiatan wisata edukasi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Pada kegiatan FGD dan pelatihan PKDARWIS Desa Cisaat Kabupaten Subang dilakukan di balai karang taruna kampung Cilimus. Kegiatan yang dilaksanakan diantaranya: Focus Group Discussion (FGD), Pendampingan penggunaan *mobile learning* dalam proses kegiatan wisata edukasi, dan Praktek memandu wisatawan dengan menggunakan *mobile learning*.



Gambar 1. Focus Group Discussion (FGD)



Gambar 2. Pendampingan penggunaan mobile learning dalam proses kegiatan wisata edukasi



Gambar 3. Praktek memandu wisatawan dengan menggunakan mobile learning

6. KESIMPULAN (*Conclusions*)

A. Kesimpulan

Dari program kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diperoleh kesimpulan:

1. Pemandu wisata edukasi di desa cisaat sangat antusias dalam mengikuti pelatihan penggunaan media *education tourism mobile learning*
2. Fitur dan menu yang terdapat dalam media *education tourism mobile learning* sangat membantu pemandu dalam kegiatan desa wisata edukasi
3. Fitur tentang destinasi wisata edukasi dan aktivitas dalam media *education tourism mobile learning* menarik minat peserta wisata edukasi untuk mengikuti program tersebut,
4. Media *education tourism mobile learning* dapat meningkatkan efektivitas program wisata edukasi di desa Cisaat Kabupaten Subang.

B. Saran

Dalam pelaksanaan pengabdian ini masih memiliki kekurangan yang dapat dijadikan masukan untuk pelaksanaan pengabdian selanjutnya, yaitu :

1. Sosialisasi pemanfaatan media *education tourism mobile learning* dalam program wisata edukasi agar diperluas ke berbagai pihak yang terlibat.

2. Fitur dan menu dalam media *education tourism mobile learning* lebih disempurnakan dan ditambah dengan fitur-fitur baru yang menarik wisatawan datang ke desa wisata edukasi.
3. Perlu dikembangkan media *education tourism mobile learning* yang bersifat nasional dan berisi informasi aktivitas desa wisata edukasi di berbagai wilayah di Indonesia.

5. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Akmal. (2017). Local Culture And Morality Attachment To Tpack Framework Of Pre-Service English Teachers Within The Challenge Of The 21st Century Skills. *International journal of education*, 9 (2),113-119.
- Alwasilah, A. C., Suryadi, K., & Karyono, T. (2009). *Etnopedagogi: Landasan Praktek Pendidikan Dan Pendidikan Guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Arthur, J. & Wilson, K. (2010). In new research directions in character and values education in the UK. T. Lovat et al. (eds.), *International Research Handbook on Values Education and Student Wellbeing*. Springer.
- Cahyana, U., Paristiowati, M., Amelia, D.S., Hasyrin, S.N., (2017). Developing and Application of Mobile Game Base Learning (M-GBL) for High School Students Performance in Chemsistry. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(10), 7037-7047.
- Chittleborough, G. D., Treagust, D. F., & Mocerino, M. (2003). Constrains to the development of first year university chemistry student's mental model of chemistry phenomena. *Teaching and Learning Forum 2002 : Focusing on the Student* .
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ekayane, S. dan Wishart J.2015. Integrating mobile phones into teaching and learning:A case study of teacher training through professional development workshops.*British Journal of Educational Technology*,46 (1),173-189.
- El-Hussein, M. O., & Cronje, J. (2010). Defining Mobile Learning in the Higher Education Landscape. *Educational Technology & Society*.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overviewof mobile assisted language learning : From content delivery to supported collaboration and interaction. *European Association for Computer Assisted Language Learning*.
- Maolani, R., & Cahyana, U. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Meier, R. (2010). *Professional Android 2 Application Development* . London: Wrox.
- Sugiono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyarto, K., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Mobile Learning "Chem Edu" Berbasis Android Sebagai Suplemen Materi Kimia Berdasarkan Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Academic Performance Siswa SMA/MA. Laporan Hasil Peneitian Tim Pascasarjana, UNY.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Traxler, J. (2007). Defining, Discussing, and Ealuating Mobile Learning: The moving finger writes and having writ... *International Review of Research in Open and Distance Learning*.

- Traxler, J., & Vosloo, S. (2014). Introduction: The prospects for mobile learning. *Prospects: Quarterly Review of Comparative Education*.
- Volsoo, S. (2015, Desember 13). Mobile Learning: Key Principles for Success. Retrieved from Center For Education Innovations: <http://www.educationinnovations.org/research-and-evidence/mobile-learning-key-principles-success>.
- Vos, N., van der Meijden, H. and Denessen, E.2011. 'Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use'. *Computers and Education*, 56(1), 127–137.