

Assistance in Making Experiential Education Design and Design Thinking to Support Walking Tour Activities in Mulur Tourism Village, Sukoharjo

Kuswaji Dwi Priyono¹ , Wisnu Setiawan², Dwi Linna Suswardany³

¹ Department of Geography, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

² Department of Architecture, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

³ Department of Public Health, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

 Kuswaji.Priyono@ums.ac.id

Abstract

Mulur Village has strengths in infrastructure, agriculture, UMKM, and institutions such as BUMDes and PKK. With extensive agricultural land surrounded by rivers and the Mulur Reservoir as an icon, this village will develop nature, culture, adventure, and sports tourism. The development of agriculture-based tourism is the right step to develop the potential of nature tourism and village attractions, with the concept of Agroeduwisata that focuses on community-based governance (Community Based Tourism). One of the problems faced by KKNMAs students from 5 PTMA in Mulur Tourism Village is the varying understanding of design thinking, which is an important approach in designing tourism products such as walking tours. Students from various study programs have different backgrounds in design thinking, causing confusion in managing time and achieving the expected output. On the other hand, KKN and BUMDes managers in Mulur Tourism Village also face difficulties in assisting students in a focused and independent manner. This Community Service (PkM) intends to create a clear instructional design guide to combine their expertise in designing tourism products with the training needed for students and the general public. The method used in the achievement of the PkM program with the collaboration of the DPL PTMA idea with BUMDes Mulur Village. A comprehensive and integrated guide for KKNMAs activities is expected to increase the effectiveness of the program and ensure that students can make meaningful contributions to village development, especially in the development of accompanying tourism products in Mulur Village. The mandatory outputs of this PkM are publication manuscripts at the Urecol National Seminar at UM Kudus, Youtube Videos of Activities, and Publications on Online Mass Media, while Additional Outputs are in the form of Article Manuscripts in the UMS Geomedisains Abdimas Journa

Keywords: *village potential, village tourism management, village development, KKNMAs*

Pendampingan Pembuatan Desain *Experiential Education* dan *Design Thinking* untuk Mendukung Kegiatan Wisata *Walking Tour* Desa Wisata Mulur, Sukoharjo

Abstrak

Desa Mulur memiliki kekuatan dalam infrastruktur, pertanian, UMKM, dan kelembagaan seperti BUMDes dan PKK. Dengan lahan pertanian yang luas yang dikelilingi oleh sungai serta adanya Waduk Mulur sebagai ikon, desa ini akan mengembangkan wisata alam, budaya, petualangan, dan olahraga. Pembangunan pariwisata berbasis pertanian menjadi langkah tepat untuk mengembangkan potensi wisata alam dan atraksi desa, dengan konsep Agroeduwisata yang berfokus pada tata kelola berbasis masyarakat (*Community Based Tourism*). Salah satu masalah yang dihadapi oleh mahasiswa KKNMAs dari 5 PTMA di Desa Wisata Mulur adalah pemahaman yang bervariasi tentang *design thinking*, yang merupakan pendekatan

penting dalam merancang produk wisata seperti *walking tour*. Mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi memiliki latar belakang yang berbeda dalam *design thinking*, sehingga menyebabkan kebingungan dalam mengelola waktu dan mencapai output yang diharapkan. Di sisi lain, pengelola KKN dan BUMDes di Desa Wisata Mulur juga menghadapi kesulitan dalam mendampingi mahasiswa secara terarah dan mandiri. Pengabdian Masyarakat (PkM) ini bermaksud membuat panduan desain instruksional yang jelas untuk mengkombinasikan keahlian mereka dalam mendesain produk wisata dengan pelatihan yang diperlukan bagi mahasiswa dan masyarakat umumnya. Metode yang digunakan dalam capaian program PkM dengan kolaborasi gagasan DPL PTMA bersama BUMDes Desa Mulur. Hasil PkM ini berupa panduan yang komprehensif dan terintegrasi untuk kegiatan KKNMAs diharapkan dapat meningkatkan efektivitas program dan memastikan bahwa mahasiswa dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pembangunan desa, terutama dalam pengembangan produk pendamping wisata Desa Mulur. *Luaran Wajib* PkM ini adalah naskah publikasi pada Seminar Nasional Urecol di UM Kudus, Video *Youtube* Kegiatan, dan Publikasi pada Media Massa *Online*, sedangkan *Luaran Tambahan* berupa Naskah Artikel pada Jurnal *Abdimas Geomedisains UMS*.

Kata kunci: potensi desa, tata kelola wisata desa, pembangunan desa KKNMAs

1. Pendahuluan

Desa Mulur, yang letaknya strategis di antara pusat kota dan jalur konektivitas lintas daerah, telah diakui sebagai Desa Wisata pada tahun 2023 oleh Bupati Sukoharjo. Dengan status sebagai desa mandiri, digital, dan wisata, Desa Mulur merencanakan pembangunan berkelanjutan yang mengutamakan pemberdayaan masyarakat dan optimalisasi potensi desa sesuai dengan SDG's Desa. Desa ini memiliki kekuatan dalam infrastruktur, pertanian, UMKM, dan kelembagaan seperti BUMDes dan PKK. Dengan lahan pertanian yang luas dan dikelilingi oleh sungai serta Waduk Mulur sebagai ikon, desa ini mengembangkan wisata alam, budaya, petualangan, dan olahraga. Pembangunan pariwisata berbasis pertanian menjadi langkah tepat untuk mengembangkan potensi wisata alam dan atraksi desa, dengan konsep Agroeduwisata yang berfokus pada tata kelola berbasis masyarakat (*Community Based Tourism*).

Selain itu, budaya lokal masih terjaga dengan baik dan memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang datang. Namun, meskipun potensi tersebut sangat besar, pemanfaatannya belum optimal. Baik dari sisi pengembangan produk wisata maupun dalam hal pemberdayaan sumber daya manusia lokal, Desa Wisata Mulur masih menghadapi berbagai tantangan. Desa ini telah memiliki Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) yang berjalan dengan baik dan telah menerima pendampingan dari konsultan desa wisata bernama Kampung Edukasi Nuswantara (KEN). Namun, meskipun ada dukungan dari pihak eksternal, BUMDes Mulur dan perangkat desa masih berjuang untuk memaksimalkan potensi yang ada, terutama dalam menghadapi berbagai permasalahan terkait pengelolaan sumber daya dan produk wisata.

Contoh produk wisata di Desa Mulur adalah wisata edukasi yang ditawarkan pada siswa-siswa SD atau TK/Pendidikan Usia Dini dengan nama *Walking Tour*. Salah satu tujuan wisata yang ditargetkan dalam *Walking Tour* ini adalah Kolam Nila. Kegiatan yang dilakukan selama Wisata *Walking Tour* Kolam Nila ini adalah jalan kaki berpetualang dimulai dari Kolam Nila, di mana peserta akan diajak untuk mengenal lebih dalam tentang ekosistem yang ada di sekitar kolam. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang flora dan fauna serta pentingnya menjaga ekosistem. Aktivitasnya berupa mencatat flora dan fauna yang wisatawan temui selama perjalanan dan menggunakan media kardus peserta akan diperkenalkan pada konsep ekologi dan

pentingnya menjaga lingkungan. Pada kegiatan ini, Desa Mulur belum memiliki perlengkapan yang memadai dan lebih menarik wisatawan untuk mengikuti Wisata *Walking Tour* di Kolam Nila Desa Mulur, seperti teropong, kaca pembesar, tas khas Desa Mulur untuk membawa paket wisata ini, serta media kardus yang tepat untuk belajar ekologi seperti kartu flora dan fauna berbahan kardus atau rancangan permainan papan menggunakan kardus yang mengajarkan peserta tentang ekosistem dan interaksi antar spesies. Peserta dapat bergerak di sekitar papan dan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan ekologi. [Gambar 1](#) dan [Gambar 2](#) berikut merupakan contoh flyer berisi salah satu produk wisata *Walking Tour* peralatannya di Desa Mulur.



[Gambar 1](#). Contoh flyer berisi salah satu produk wisata *Walking Tour* di Desa Mulur



[Gambar 2](#). Contoh peralatan *Walking Tour* yang akan dikembangkan di Desa Wisata Mulur

Desa Wisata Mulur, yang menerima mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Muhammadiyah dan Aisyiah (KKNMAs) dari berbagai perguruan tinggi pada Tahun 2024 ini, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kontribusi mahasiswa dalam pembangunan desa. Namun, manfaat dari kedatangan mahasiswa ini belum optimal, terutama karena kurangnya struktur dan panduan yang jelas dalam mengarahkan kegiatan KKNMAs. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa program pembelajaran berbasis layanan (*service-learning*) yang terstruktur dapat meningkatkan hasil bagi mahasiswa dan masyarakat [1]. Dalam konteks ini, penting untuk mengembangkan media pembelajaran

yang dapat memandu mahasiswa dalam menjalankan *experiential learning* selama proses KKNMAs mereka. Pengalaman menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam program yang terorganisir dan terarah dapat meningkatkan efektivitas kontribusi mereka terhadap komunitas.

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa KKNMAs di Desa Wisata Mulur adalah pemahaman yang bervariasi tentang *design thinking*, yang merupakan pendekatan penting dalam merancang produk wisata seperti *walking tour* [2]. Mahasiswa yang berasal dari berbagai program studi mungkin tidak memiliki latar belakang yang sama dalam *design thinking*, sehingga menyebabkan kebingungan dalam mengelola waktu dan mencapai output yang diharapkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tanpa adanya desain instruksional yang terdokumentasi dengan baik, mahasiswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami tujuan dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan [3]. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan panduan yang jelas dan terstruktur bagi mahasiswa agar mereka dapat berkontribusi secara efektif dalam pengembangan produk wisata desa.

Di sisi lain, pengelola KKNMAs dan BUMDes di Desa Wisata Mulur juga menghadapi kesulitan dalam mendampingi mahasiswa secara terarah dan mandiri. Tanpa panduan desain instruksional yang jelas, mereka kesulitan untuk mengkombinasikan keahlian mereka dalam mendesain produk wisata dengan pelatihan yang diperlukan bagi mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi antara mahasiswa dan pengelola lokal dapat menghasilkan manfaat yang signifikan bagi kedua belah pihak, namun hal ini memerlukan struktur dan dukungan yang memadai [4]. Dengan demikian, pengembangan panduan yang komprehensif dan terintegrasi untuk kegiatan KKNMAs di Desa Wisata Mulur sangat penting untuk meningkatkan efektivitas program dan memastikan bahwa mahasiswa dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pembangunan desa, terutama dalam pengembangan produk pendamping wisata Desa Mulur.

Mahasiswa KKNMAs sebenarnya memiliki potensi besar untuk dikembangkan. Mereka dapat diberdayakan untuk mengasah keterampilan seperti *design thinking*, *teamwork*, dan *communication skills* melalui kegiatan merancang produk wisata di Desa Mulur. Selain memberi manfaat pada pengembangan pribadi mahasiswa, kegiatan ini juga dapat membantu desa untuk menambah variasi produk wisata. Namun, kurangnya pedoman yang terstruktur menjadi kendala utama yang perlu diatasi.

Permasalahan yang dihadapi oleh pengelola KKNMAs dan BUMDes terkait dengan manajemen sumber daya manusia. Pengelola KKNMAs dan BUMDes di Desa Mulur menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya manusia. Koordinator desa yang bertanggung jawab atas KKNMAs dan pengelola BUMDes harus menangani berbagai tugas secara bersamaan. Tidak adanya panduan atau desain instruksional yang terstruktur menjadikan pendampingan terhadap mahasiswa KKNMAs kurang beririsan dengan kebutuhan desa dalam mengembangkan pariwisata Desa Mulur. Pengembangan produk wisata di Desa Mulur masih terbatas dan belum sepenuhnya optimal. Meskipun desa memiliki potensi alam dan budaya yang besar, inovasi dalam menciptakan produk wisata yang menarik masih minim. Kurangnya diversifikasi produk wisata, terutama dalam bidang *agro tourism* dan wisata edukasi, menjadi salah satu hambatan dalam menarik lebih banyak wisatawan.

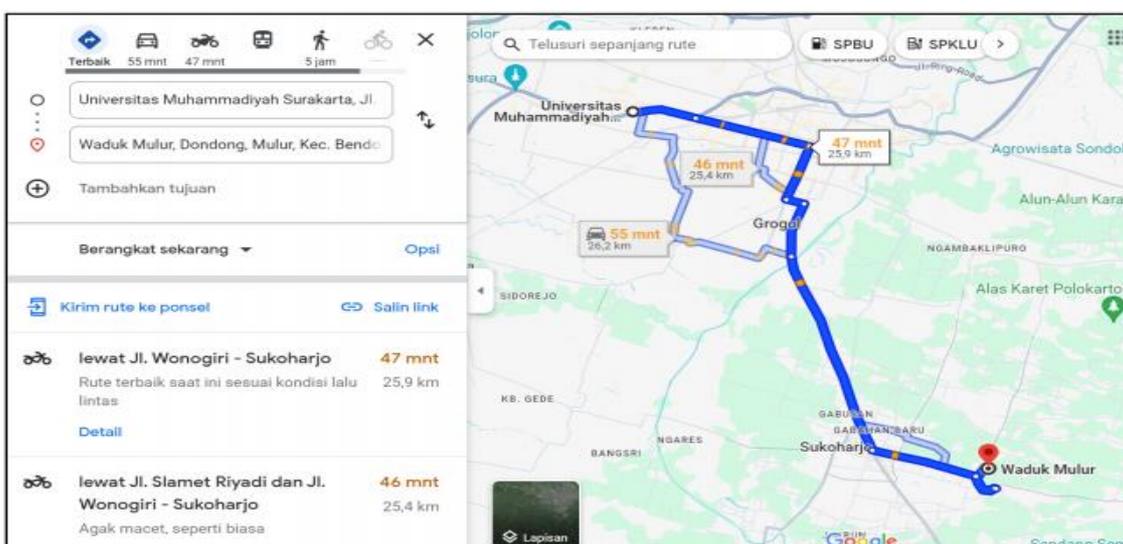
Pengarahan dan pembimbingan mahasiswa KKNMAs sering kali datang tanpa panduan yang jelas mengenai apa yang harus dilakukan selama di desa. Kurangnya desain instruksional yang baik membuat mereka tidak dapat berkontribusi secara optimal dalam

pengembangan desa. Potensi besar mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan *design thinking*, *teamwork*, dan *communication skills* belum dimanfaatkan dengan baik [5]. Selanjutnya prioritas permasalahan berdasarkan kewilayahan yang dihadapi oleh pengelola KKNMAs dan BUMDes di Desa Mulur dapat diuraikan dalam beberapa aspek kewilayahan yang menjadi prioritas untuk diselesaikan, yaitu:

A. *Pendidikan*: Salah satu permasalahan utama adalah bagaimana mengoptimalkan peran mahasiswa KKNMAs dalam proses pembelajaran di desa. Kurangnya struktur dalam kegiatan KKN yang relevan dengan kondisi Desa Wisata menyebabkan potensi pendidikan yang bisa diberikan oleh mahasiswa kurang optimal pencapaiannya. Dibutuhkan panduan yang jelas agar mahasiswa dapat memberikan dampak positif di Desa Mulur.

B. *Ekonomi*: Dari segi ekonomi, Desa Mulur masih memiliki ruang untuk pertumbuhan, terutama melalui pengembangan produk wisata dan ekonomi kreatif. Kurangnya diversifikasi produk dan inovasi dalam penawaran wisata membuat desa ini belum mampu menarik lebih banyak wisatawan. Dengan arahan yang tepat, mahasiswa KKNMAs dapat membantu desa dalam mengembangkan ide-ide baru produk wisata. Jarak lokasi kegiatan terhadap Kampus UMS 25,9 km dengan waktu tempuh 47 menit, tergambar pada Gambar 3 berikut.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat mencapai Indikator Kinerja Umum Perguruan Tinggi, khususnya pada: IKU 2 (Mahasiswa Mendapat Pengalaman di Luar Kampus), IKU 3 (Dosen berkegiatan di luar kampus), dan IKU 5 (Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat atau mendapat rekognisi internasional). Diharapkan dengan pendampingan kepada Mitra akan ada panduan yang jelas agar mahasiswa dapat memberikan dampak positif di Desa Mulur [6]. Mahasiswa peserta KKNMAs dapat membantu desa dalam mengembangkan ide-ide baru produk wisata, sehingga terbentuk Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Wisata Desa dan dari aneka ragam produk olahan yang bernilai gizi dan memiliki kekhasan Produk UMKM Desa yang diminati oleh wisatawan yang berkunjung di Desa Waduk Mulur.



Gambar 3. Jarak Lokasi Kegiatan dengan Kampus UMS

2. Literatur Review

Experiential learning adalah sebuah teori pembelajaran yang dikembangkan oleh David Kolb, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung sebagai dasar dari proses belajar.

Menurut Kolb, pembelajaran efektif terjadi ketika individu dapat mengaplikasikan teori dalam konteks nyata dan merefleksikan pengalaman tersebut untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam [7]. *Experiential learning* tidak hanya melibatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang diperoleh melalui siklus pembelajaran yang mencakup empat tahap: *Concrete Experience* (pengalaman konkret), *Reflective Observation* (pengamatan reflektif), *Abstract Conceptualization* (konseptualisasi abstrak), dan *Active Experimentation* (eksperimen aktif).

Dalam konteks *Kuliah Kerja Nyata* (KKN) atau *service learning* di desa, *experiential learning* dapat diterapkan dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan desa. Misalnya, mahasiswa yang ditempatkan di desa dengan masalah sanitasi dapat berpartisipasi dalam proyek pengembangan sistem sanitasi yang lebih baik [7]. Mereka akan melalui tahapan-tahapan berikut:

(1) **Pengalaman Konkret:** Mahasiswa/siswa melakukan survei lapangan untuk mengidentifikasi masalah sanitasi di desa. **Pengamatan Reflektif:** Mahasiswa/siswa menganalisis hasil survei dan mendiskusikan temuan dengan dosen pendamping dan masyarakat desa.

(2) **Konseptualisasi Abstrak:** Mahasiswa merumuskan konsep dan solusi yang mungkin diterapkan, berdasarkan teori yang mereka pelajari di kampus. **Eksperimen Aktif:** Mahasiswa/siswa mencoba menerapkan solusi yang telah dirumuskan dan mengukur dampaknya di lapangan. Proses ini tidak hanya memperkaya pengetahuan mahasiswa tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah nyata dan bekerja secara kolaboratif dengan kelompok mahasiswa juga masyarakat setempat. Dalam konteks merancang *tools* untuk wisata edukasi di desa wisata yang berfokus pada agro, budaya, dan ekonomi kreatif, *experiential learning* dapat diaplikasikan sebagai berikut:

(a) **Pengalaman Konkret:** Mahasiswa melakukan observasi langsung di desa wisata untuk memahami kebutuhan dan preferensi wisatawan serta potensi lokal yang bisa dikembangkan sebagai bagian dari program wisata edukasi.

(b) **Pengamatan Reflektif:** Setelah observasi, mahasiswa merenungkan pengalaman mereka, mendiskusikan dengan kelompok mereka, dan mengidentifikasi peluang serta tantangan dalam merancang *tools* tersebut.

(c) **Konseptualisasi Abstrak:** Mahasiswa mengembangkan konsep *tools* yang bisa digunakan sebagai pendamping wisata edukasi, seperti peta interaktif, panduan penggunaan tumbuhan obat, atau aplikasi *augmented reality* yang menampilkan sejarah desa.

(d) **Eksperimen Aktif:** Mahasiswa membuat prototipe dari *tools* yang dirancang, lalu mengujinya dengan kelompok kecil wisatawan atau masyarakat desa untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan iterasi desain (uji desain berulang).

Melalui siklus *experiential learning* ini, mahasiswa tidak hanya belajar merancang alat-alat pendukung wisata, tetapi juga memahami bagaimana alat-alat tersebut berfungsi dalam konteks nyata dan bagaimana mereka dapat terus mengembangkannya berdasarkan umpan balik yang diterima dari wisatawan atau dari masyarakat desa.

3. Metode

A. Metode Pelaksanaan PkM

Tahap Sosialisasi merupakan persiapan yang dimulai dengan menyusun rencana pengabdian dengan melibatkan koordinasi tim dengan koordinator KKNMAs Desa dan pengurus BUMDes [9]. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

1. *Koordinasi dengan Pihak Desa*: mengadakan pertemuan awal dengan perangkat desa dan pengurus BUMDes untuk menentukan jadwal dan menetapkan lokasi kegiatan. Koordinasi ini juga bertujuan untuk menyamakan visi dan tujuan program, serta menentukan kebutuhan dan potensi desa dalam pengembangan produk wisata agro.
2. *Penyediaan Bahan dan Alat*: Menyiapkan bahan ajar, alat peraga, dan perangkat evaluasi yang akan digunakan selama pelatihan. Ini termasuk modul-modul tentang *experiential learning*, *design thinking*, dan pengembangan produk wisata agro.
3. *Pengorganisasian Materi Kegiatan*: Merancang materi kegiatan yang mencakup teori dan praktik. Materi ini dirancang agar relevan dengan kondisi dan kebutuhan desa, serta mudah dipahami oleh mahasiswa dan pihak desa.
4. *Pembagian Wilayah Kegiatan*: Menentukan area spesifik dalam desa wisata yang akan menjadi fokus kegiatan mahasiswa. Pembagian ini berdasarkan potensi dan kebutuhan dari masing-masing wilayah, seperti klaster budaya, agro, dan ekonomi kreatif.
5. *Focus Group Discussion (FGD)*, kegiatan: FGD diadakan dengan mengundang semua mahasiswa KKNMAs (9 mahasiswa) dan perwakilan dari BUMDes serta tokoh masyarakat desa. FGD bertujuan untuk menggali data lebih dalam terkait potensi dan kebutuhan desa dalam pengembangan wisata agro dan memetakan ide-ide kreatif yang dapat diterapkan dalam program experiential learning sebagai dasar menyusun. FGD akan dibagi menjadi FGD bersama mahasiswa KKNMAs dan FGD bersama Pengelola KKNMAs Desa Mulur (6 orang).
6. *Pelatihan, Pelatihan Design Thinking*: Sesi pelatihan intensif yang melibatkan mahasiswa dalam proses design thinking untuk mengidentifikasi dan mengembangkan ide-ide *walking tour*. Pelatihan perancangan SOP, Desain Pembelajaran, Learning Map, Alat Penilaian pada experiential learning dan design thinking pada pengembangan produk pendamping wisata Walking Tour Desa Mulur.

B. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Penerapan Teknologi dalam Proses Pembelajaran dan Pengembangan Produk Wisata melalui experiential learning dan *design thinking* pada mahasiswa KKNMAS adalah pendampingan Koordinator KKN Desa Mulur dalam:

1. Mendesain *Standard Operating Procedure (SOP)*, SOP akan disusun untuk memberikan panduan yang jelas mengenai langkah-langkah yang harus diikuti oleh mahasiswa KKN dalam menerapkan *design thinking* dan *experiential learning*. SOP ini akan mencakup prosedur pengembangan produk wisata menggunakan design thinking sehingga mahasiswa dapat bekerja secara sistematis dan terarah.
2. Mendesain *Learning Map*, akan dikembangkan untuk memetakan proses pembelajaran mahasiswa KKN dalam mengembangkan produk pendamping wisata *Walking Tour* Desa Mulur menggunakan pendekatan *design thinking*. Peta ini akan menggambarkan hubungan antara berbagai konsep dan keterampilan yang harus dikuasai, serta langkah-langkah yang perlu diambil dalam menerapkan design thinking dalam konteks pengembangan produk wisata. Learning map ini juga akan membantu Koordinator KKN dalam merancang kegiatan yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Mendesain Alat Penilaian Pembelajaran (*Assessment of, for, dan as learning*), Alat penilaian akan dirancang untuk mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan mahasiswa

KKNMAs yang menerapkan design thinking dan experiential learning selama di Desa Mulur. Alat penilaian ini dapat berupa rubrik, kuesioner, atau instrumen lain yang memungkinkan pengukuran yang objektif terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan adanya alat penilaian yang jelas, Koordinator KKNMAs dan dosen dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada mahasiswa, serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Rencana Evaluasi Kegiatan Evaluasi Pelatihan Design Thinking bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang design thinking dan penerapannya dalam pengembangan ide walking tour. Indikator Keberhasilan berupa kenaikan persentase mahasiswa dan pengelola KKNMAs yang meningkat pengetahuannya tentang konsep design thinking. Persentase sikap mahasiswa dan pengelola KKN tentang manfaat *design thinking* dalam *experiential learning* selama KKN dalam mengembangkan produk pendamping wisata *Walking Tour*. Adapun metode evaluasi berupa kuesioner pra dan pasca pelatihan untuk mengukur peningkatan pengetahuan. Evaluasi pelatihan perancangan SOP, Desain Pembelajaran, Learning Map, dan Alat Penilaian bagi koordinator KKN Desa Mulur. Kegiatan ini bertujuan memkondisikan adanya koordinator KKN Desa Mulur yang mampu merancang SOP, Learning Map, dan alat penilaian yang relevan untuk experiential learning. Selanjutnya indikator keberhasilan berupa kualitas SOP, Learning Map, dan alat penilaian yang dihasilkan. Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap pelatihan dilakukan dengan umpan balik dari mahasiswa mengenai SOP, Learning Map, dan alat penilaian yang dihasilkan. Adapun secara garis besar permasalahan, solusi, dan indikator capaian kegiatan PkM ini disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Permasalahan, solusi, dan indikator capaian kegiatan PkM

No	Permasalahan	Solusi	Indikator Capaian
1.	Belum ada desain pembelajaran mahasiswa KKNMAs yang mengadopsi <i>experiential learning</i> dengan design thinking yang sejalan dengan kebutuhan pembuatan produk Wisata di Desa Wisata Mulur	Pendampingan pembuatan desain pembelajaran dengan <i>design thinking</i> pada mitra	Tersedianya desain pembelajaran <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> Tersedianya Modul pembelajaran <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> dalam merancang produk pendukung wisata <i>Walking Tour</i> Desa Mulur
2.	Belum ada Learning Map mahasiswa KKNMAs yang mengadopsi <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> yang sejalan dengan kebutuhan pembuatan produk Wisata di Desa Wisata Mulur	Pendampingan pembuatan <i>learning map experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> pada mitra	Tersedianya <i>Learning Map experiential learning</i> dengan design thinking dalam merancang produk pendukung wisata <i>Walking Tour</i> Desa Mulur

No	Permasalahan	Solusi	Indikator Capaian
3.	Belum ada <i>Lesson Plan</i> mahasiswa KKNMAs yang mengadopsi <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> yang sejalan dengan kebutuhan pembuatan produk Wisata di Desa Wisata Mulur	Pendampingan pembuatan <i>lesson plan experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> pada mitra	Tersedianya <i>Lesson Plan experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> dalam merancang produk pendukung wisata <i>Walking Tour</i> Desa Mulur Tersedianya Produk-produk pendukung Wisata <i>Walking Tour</i> Desa Mulur
4.	Belum ada media penilaian mahasiswa KKNMAs yang mengadopsi <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> yang sejalan dengan kebutuhan pembuatan produk Wisata di Desa Wisata Mulur	Pendampingan pembuatan media penilaian <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> pada mitra	Tersedianya Media Penilaian <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> dalam merancang produk pendukung wisata <i>Walking Tour</i> Desa Mulur
5.	Belum ada media refleksi mahasiswa KKNMAs yang mengadopsi <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> yang sejalan dengan kebutuhan pembuatan produk Wisata di Desa Wisata Mulur	Pendampingan pembuatan media refleksi <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> pada mitra	Tersedianya Media Refleksi <i>experiential learning</i> dengan <i>design thinking</i> dalam merancang produk pendukung wisata <i>Walking Tour</i> Desa Mulur

4. Hasil dan Pembahasan

Design thinking adalah salah satu keterampilan yang dicari para pemberi pekerjaan dan juga mereka yang terjun di dunia *entrepreneur* [10]. Bahkan seorang pemimpin zaman ini, diharapkan mampu memimpin by design untuk melahirkan solusi-solusi yang kreatif dan inovatif yang mampu mengatasi masalah dengan lebih efektif. Adapun manfaat menguasai *design thinking* bagi mahasiswa secara umum adalah:

- (1) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif, bahwa *Design thinking* mendorong mahasiswa untuk berpikir di luar batasan konvensional dan menemukan solusi inovatif. Ini melatih mereka untuk tidak hanya memecahkan masalah yang sudah ada, tetapi juga menciptakan solusi baru untuk tantangan yang kompleks.
- (2) Pengembangan *Empathy* dan Pemahaman Pengguna, melalui tahapan *empathize*, mahasiswa belajar untuk lebih memahami perspektif pengguna atau masyarakat yang mereka layani. Ini meningkatkan keterampilan interpersonal mereka dan membuat mereka lebih peka terhadap kebutuhan orang lain.
- (3) Kolaborasi Tim yang Efektif, *Design thinking* adalah proses kolaboratif yang mendorong kerja tim. Mahasiswa belajar untuk bekerja secara efektif dalam kelompok, berbagi ide, dan mendengarkan pendapat orang lain, yang merupakan keterampilan penting di dunia kerja.
- (4) Komunikasi Efektif, proses kolaboratif selain dengan sesama mahasiswa atau siswa, komunikasi efektif juga penting dilakukan dengan pendamping lapangan. Dengan proses *design thinking*, keterampilan komunikasi efektif mahasiswa dan siswa menjadi lebih terlatih dan meningkat.

(5) Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah, proses *design thinking* memberikan kerangka kerja yang jelas untuk mengatasi masalah yang kompleks dan ambigu, membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang lebih sistematis.

Design thinking didefinisikan sebagai pendekatan sistematis yang digunakan untuk memecahkan masalah kompleks dengan cara kreatif, berpusat pada manusia, dan eksplorasi ide inovatif, dan pembuatan prototipe untuk menguji solusi. Definisi ini menggarisbawahi pentingnya empati dan iterasi dalam proses pemecahan masalah [11]. *Design thinking* didefinisikan sebagai pendekatan multidisiplin yang menggabungkan prinsip-prinsip dari desain, bisnis, dan teknologi untuk menciptakan solusi inovatif yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Pendekatan ini melibatkan kolaborasi tim lintas disiplin untuk mengidentifikasi masalah dan menciptakan solusi yang dapat diimplementasikan [12].

Definisi *design thinking* menekankan bahwa pendekatan ini berpusat pada pengalaman pengguna, di mana solusi dikembangkan melalui pemahaman mendalam tentang konteks dan kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan fase eksplorasi, ideasi, dan pembuatan prototipe yang berfokus pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan [12]. *Design thinking* juga didefinisikan sebagai kerangka kerja untuk inovasi yang memandu proses berpikir dan tindakan dalam menciptakan solusi baru. Ini melibatkan penggabungan logika, imajinasi, dan intuisi untuk mengeksplorasi kemungkinan baru yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi [12]. Kegiatan mahasiswa dalam pendampingan kepada Pokdarwis dan Karangtaruna Desa Mulur disajikan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Foto-foto Kegiatan Mahasiswa KKNMAs di Desa Mulur

Tahapan yang telah dipahami oleh mahasiswa beserta karangtaruna dan PKDARWIS terkait *Design Thinking* yaitu : (1) *Empathize*, pada tahap ini berfokus pada pemahaman

mendalam tentang kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna akhir atau target audiens; (2) *Define*, setelah memahami pengguna, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah yang jelas dan spesifik berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan, (3) *Ideate*, pada tahap ini, tim bekerja untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide kreatif dan inovatif yang dapat menjadi solusi potensial, (4) *Prototype*: pada tahap ini melibatkan pembuatan model awal atau versi kasar dari solusi yang diusulkan, (5) *Test*: tahap akhir adalah menguji prototipe dengan pengguna sebenarnya atau melalui simulasi. Feedback yang didapatkan dari pengujian ini digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan solusi sebelum implementasi final.

Mahasiswa peserta KKNMAs juga telah memahami metode-metode untuk dalam menerapkan *Design Thinking*. Melalui *brainstorming* telah menghasilkan ide-ide kreatif secara cepat dalam sebuah kelompok yang bertujuan untuk mengumpulkan sebanyak mungkin ide, tanpa ada kritik atau penilaian selama sesi berlangsung. Setelah ide terkumpul, baru dilakukan penyaringan dan pengembangan, semua peserta memahami topik yang akan dibahas. Misalnya setelah tahu kondisi agro di Desa Wisata Mulur Bendosari, mahasiswa atau volunteer diajak untuk membuat tools yang menarik sebagai bagian dari *Walking Tour* dalam Wisata Agro. Fasilitator akan mengarahkan jalannya sesi, memastikan semua peserta terlibat, dan mencatat ide-ide yang muncul. Mahasiswa dan fasilitator telah memahami bagaimana membuat pertanyaan pemicu, misalnya bagaimana bisa membuat pengalaman *walking tour* di kebun obat atau Kebun Kelompok Wanita Tani agar lebih interaktif dan menarik untuk anak-anak. Kalimat pemicu tersebut mendorong peserta untuk berpikir tentang cara melibatkan wisatawan, misalnya anak-anak, dalam belajar tentang tanaman obat dengan cara yang menyenangkan dan edukatif.

5. Kesimpulan

Kelompok Sadar Wisata di Desa Mulur dapat mengembangkan *workshop* pembuatan produk fashion ramah lingkungan dari serat alam atau bahan daur ulang. Wisatawan bisa belajar membuat tas, dompet, atau aksesoris lainnya dengan teknik tradisional dan modern yang digabungkan, sambil memahami pentingnya mode yang berkelanjutan. Dengan sumber daya pertanian yang melimpah, wisatawan dapat diajak membuat produk kriya yang terinspirasi dari kehidupan petani, seperti patung kecil, dekorasi rumah dari jerami, atau alat-alat tradisional miniatur. Produk kriya ini bisa menjadi oleh-oleh yang menggambarkan kekayaan pertanian Desa Mulur. Desa Mulur memiliki kebun obat yang dikelola oleh kelompok wanita tani. Wisatawan bisa mengikuti workshop untuk belajar membuat produk herbal seperti jamu, minyak pijat, sabun, dan skincare alami dari tanaman obat yang ditanam di desa. Produk-produk ini dapat dijual sebagai oleh-oleh, atau wisatawan bisa membawa pulang hasil kreasi mereka sendiri.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor UMS cq. Ketua LPMPP Prof. Sarjito, Ph.D yang telah membiayai kegiatan PkM ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada segenap mahasiswa dan Staf LPMPP yang telah membantu pelaksanaan PkM ini.

Referensi

- [1] Dwi Priyono, Kuswaji. 2022. Pembuatan Papan Penunjuk Arah Jalan Dusun Dalam Kegiatan KKN Muhammadiyah Aisyiyah di Desa Keru pada Jurnal Abdi

- Geomedisains, Vol. 3 (1) Januari 2022: 31-41. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/abdigeomedisains/announcement/view/9>.
- [2] Dwi Priyono, Kuswaji. 2022. Pengembangan Desa Wisata Sumbur Suma Pemenang Barat Kabupaten Lombok Utara Oleh Mahasiswa KKN Muhammadiyah Aisyiyah pada Jurnal Abdi Geomedisains, Vol. 3 (1) Juli 2022: 42-49. <http://journals2.ums.ac.id/index.php/abdigeomedisains/>.
- [3] Dwi Priyono, Kuswaji. 2020. Risk Analysis of Landslide Impacts on Settelements in Karanganyar, Central Java, Indonesia pada International Journal of GEOMATE, Sept., 2020, Vol.19, Issue 73, pp. 100–107. <https://geomatejournal.com/geomate/issue/view/25>.
- [4] Dwi Priyono, Kuswaji. 2020. Edukasi Budidaya Tanaman Jamu bagi Siswa SMPN 3 Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo dalam Upaya Mendukung Kemandirian Bahan Baku Jamu pada Jurnal Abdi Geomedisains, Vol. 3 (1) Juli 2022: 66-76 . <https://journals2.ums.ac.id/index.php/abdigeomedisains/article/download/1086/284/3362>.
- [5] Setiawan, Wisnu. 2022. Non-Medical risk assessment of COVID-19 in parts of Central and East Java, Indonesia (Aditya Saputra, Wisnu Setiawan, Muhammad Arif, Sriyono, Intan Rohmah Nurmalasari, Rohman Dijaya, Agus Ulinuha and Sigit Hermawan) pada *Quaestiones Geographicae Volume 41 (2022) - Issue 1 (March 2022), pages 147 – 169*. <https://pressto.amu.edu.pl/index.php/gg/issue/view/2358>.
- [6] Setiawan, Wisnu. 2021. Spatial Perception towards Social Conflicts and the Built Environment in Indonesia (Wisnu Setiawan & Amar) pada *International Review for Spatial Planning and Sustainable Development Volume 9 Issue 2, Pages 134-150, 2021*. https://www.jstage.jst.go.jp/browse/irpspd/9/2/_contents/-char/en.
- [7] Setiawan, Wisnu. 2019. Traditional Architecture: The Role of Traditional Festival in Islamic Historic District to Achieve Local Community Wellbeing (Arif Budi Sholihah, Putu Ayu Agustiananda, Junanah, Wisnu Setiawan). *Journal of Design and Built Environment Vol 19(3) 13-23, December 2019*. <https://ejournal.um.edu.my/index.php/jdbe/issue/view/1665>.
- [8] Setiawan, Wisnu. 2020. The Architectural Transformation of Historic Mosques in Javanese Rural Settlements (Rini Hidayati & Wisnu Setiawan). *IOP Volume 447 2020* <https://iopscience.iop.org/year/1755-1315/Y2020>.
- [9] Novita Sari, Dewi. 2023. Peningkatan Kapasitas Pengetahuan Masyarakat Desa untuk Pengelolaan Kualitas Air Tanah Dangkal Berkelanjutan di Desa Pucangan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. <https://jogja.tribunnews.com/2023/01/09/tim-pengabdian-p2ad-fakultas-geografi-ums-gelar-penyuluhan-pengelolaan-air-di-kartasura>.
- [10] Novita Sari, Dewi. 2023. Peningkatan Kapasitas Pengetahuan dan Keterampilan Siswa dalam Bidang Penginderaan Jauh dan Sistem Informasi Geografi untuk Siswa SMA. *Inklusi. I-Com: Indonesian Community Journal, 2(2), 362-371*. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/i-com/article/view/1569>.
- [11] Lembaga Pengabdian Masyarakat dan Pengembangan Persyarikatan. (2022). *Rencana Strategis Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Surakarta 2022-2027*. Surakarta: LPMPP- UMS.
- [12] Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi. (2021). *Panduan Panduan Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi*. Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi.