



PENGEMBANGAN KAMPUNG CITRUCOFFE SEBAGAI PUSAT EDU-TOURISM RAMAH ANAK DI DESA JAPAN MELALUI PPK ORMAWA

Sarah Nabela*, Ega Aulia Syifa'u, Meylisa Ayu Permata, Mardhiyah Utami,
Amar Ibrahim, Firza Maulana Firdaus, Putri Ayu Sekarwangi,
Savitri Wanabuliandari

Universitas Muria Kudus, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: 202233221@std.umk.ac.id

Received: 17/07/2024

Revised: 13/08/2024

Accepted: 15/08/2024

Abstract. Indonesia has various tourism potential, ranging from natural tourism, and cultural tourism to artificial tourism. However, some of the potential of the regions in Indonesia is still not maximally developed. Therefore, a Student Organization Capacity Building Program (PPK-ORMAWA) is needed. The Student Organization Capacity Building Program (PPK-ORMAWA) is a community service program in Japan Village through the development of Citrucoffee Village. The existence of this program aims to develop the potential of Japan Village, improve the welfare of the people of Japan Village and re-brand Japan Village which was previously designated as a tourist village. This program applies an implementation method consisting of counselling and training activities aimed at the people of Japan Village and the Japan Tourism Village Group, and finally monitoring and evaluation. Planning and preparation involved coordination with village officials, local communities, and related partners for the desired goals. The tourism village group, youth and local village government enthusiastically participated in carrying out the activities well and permitted the activities we carried out. The results obtained from the Student Organization Capacity Building Program (PPK-ORMAWA) are the creation of CitruCoffee Village tourism, which includes the Balik Cilik Area, Dance Studio and Outbound. The conclusion that can be drawn from this research is that through the Student Organization Capacity Building Program (PPK-ORMAWA), UKM BISMA developed Japan Village into CitruCoffee Village, a child-friendly-based edu-tourism center that utilizes the potential of Japan Village, namely Pamelos Oranges and Coffee. This program includes education and training for village communities and the development of child-friendly tourism facilities, with the hope of improving community welfare and introducing local culture to the younger generation.

Keywords: tourism village, child-friendly, educational

Abstrak Indonesia memiliki beragam potensi wisata, mulai dari wisata alam, wisata budaya hingga wisata buatan. Akan tetapi, beberapa potensi dari daerah di Indonesia masih belum dikembangkan dengan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK-ORMAWA). Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK-ORMAWA) merupakan Program pengabdian masyarakat di Desa Japan melalui pengembangan Kampung CitruCoffee. Adanya program ini bertujuan untuk mengembangkan potensi di Desa Japan, meningkatkan kesejahteraan masyarakat Desa Japan dan membranding kembali Desa Japan yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai Desa wisata. Program ini menerapkan metode pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan penyuluhan dan pelatihan yang ditujukan bagi masyarakat Desa Japan maupun Kelompok Desa Wisata Japan, serta yang terakhir adanya monitoring dan evaluasi. Perencanaan dan persiapan melibatkan koordinasi dengan aparat desa, masyarakat setempat, serta mitra terkait untuk tujuan yang diinginkan. Kelompok desa wisata, pemuda dan pemerintah desa setempat ikut antusias menjalankan kegiatan dengan baik serta memberikan izin untuk kegiatan yang kami laksanakan. Hasil yang diperoleh dari Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK-ORMAWA) ini adalah terciptanya wisata Kampung CitruCoffee, yang didalamnya terdapat Area Balik Cilik, Sanggar Tari dan Outbound. Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah melalui Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK-ORMAWA), UKM BISMA mengembangkan Desa Japan menjadi Kampung CitruCoffee, pusat edu-tourism berbasis ramah anak yang memanfaatkan potensi desa Japan yaitu Jeruk Pamelos dan Kopi. Program ini mencakup edukasi dan pelatihan bagi masyarakat desa serta pengembangan fasilitas wisata yang ramah anak, dengan harapan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

Kata Kunci: desa wisata, ramah anak, edukasi

How to Cite: Nabela, S., Syifa'u, E. A., Permata, M. A., Utami, M., Ibrahim, A., Firdaus, F. M., Sekarwangi, P. A. & Wanabuliandari, S. (2024). PENGEMBANGAN KAMPUNG CITRUCOFFE SEBAGAI PUSAT EDU-TOURISM RAMAH ANAK DI DESA JAPAN MELALUI PPK ORMAWA. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2) 207-214. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4495>



PENDAHULUAN

Indonesia memiliki beragam potensi wisata, mulai dari wisata alam, wisata budaya hingga wisata buatan. Saat ini, trend pariwisata telah berubah menjadi destinasi populer sebagai wisata alternatif, seperti wisata alam, belajar tentang budaya lokal, memperluas wawasan, berinteraksi dengan masyarakat, dan wisata yang menawarkan pengalaman merasakan kehidupan lokal di desa seperti wisata pedesaan. Perubahan-perubahan memberikan peluang besar bagi desa-desa di Indonesia untuk memanfaatkan potensi lokalnya sebagai desa wisata (Untailawan, 2024). Menurut Buku Pedoman Desa Wisata 2021, Desa wisata adalah desa yang dapat berfungsi sebagai destinasi wisata yang berbasis komunitas, berlandaskan pada kearifan lokal dan kultural masyarakatnya, serta memiliki potensi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi.

Desa wisata merupakan salah satu cara untuk menerapkan pembangunan pariwisata yang berkelanjutan dan berbasis masyarakat. Pengembangan desa wisata diharapkan menghasilkan pemerataan yang sesuai dengan gagasan pembangunan pariwisata yang berkelanjutan. Selain itu, pengembangan desa wisata meningkatkan nilai budaya pedesaan melalui produk wisata, sehingga pengembangan desa wisata menguntungkan budaya tanpa merusaknya (Gautama, et. al., 2020). Sejalan dengan pendapat Sari et al (2021) yang mengatakan bahwa Desa wisata adalah bentuk kombinasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan adat istiadat yang berlaku.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa tidak semua desa dapat dikatakan desa wisata. Desa dapat dikategorikan sebagai desa wisata jika memenuhi kriteria berikut: 1) Objek wisata, yaitu segala sesuatu yang meliputi alam, budaya, dan ciptaan manusia. Objek yang dipilih ialah yang paling menarik dari semua objek wisata yang ada di desa. 2) Jarak tempuh, yaitu jarak antara ibu kota provinsi dan ibu kota kabupaten, terutama tempat tinggal wisatawan dari kawasan wisata. 3) Luas Desa, yaitu faktor-faktor seperti jumlah rumah, jumlah dari penduduk, karakteristik, dan luas desa. Standar ini berkorelasi dengan dukungan dari pariwisata desa. 4) Kepercayaan dan sistem sosial, ini merupakan komponen yang penting karena masyarakat desa memiliki aturan tersendiri, sehingga agama dan sistem sosial yang menjadi mayoritas harus diperhatikan. 5) Adanya infrastruktur, meliputi transportasi, listrik, air bersih, drainase, telepon, dan lainnya (Sugiarti, et. al., 2020).

Salah satu desa yang sudah berkembang sebagai desa wisata adalah Desa Wisata Japan. Desa wisata Japan terletak di Desa Japan, Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus Jawa Tengah. Desa Japan memiliki potensi wisata yang luar biasa. Potensi lokalnya berupa kopi dan jeruk pamelon menawarkan gambaran unik tentang bagaimana kekayaan alam dan kearifan lokal yang dapat menjadi basis untuk pembangunan berkelanjutan. Selain itu, desa ini juga menawarkan pemandangan alam yang memukau di lereng Gunung Muria. Keberadaannya yang dekat dengan makam Sunan Muria, salah satu tokoh Walisongo, menjadikannya lokasi yang strategis dan ideal untuk dikunjungi sebagai tempat wisata. Sebagai tempat wisata, seharusnya desa wisata Japan dapat menjadi wadah untuk melestarikan budaya lokal dan memperkenalkan kepada generasi muda. Namun faktanya, pengelolaan wisata sebagai sarana pelestarian budaya lokal belum maksimal. Sampai saat ini desa wisata Japan hanya mengembangkan wisata untuk kalangan orang dewasa. Sehingga diperlukan adanya inovasi baru, untuk mengembangkan desa wisata Japan sebagai wadah untuk melestarikan budaya lokal yang dapat dinikmati semua kalangan. Tidak hanya orang dewasa, tetapi juga generasi muda sebagai penerus bangsa.

Salah satu inovasi menarik yang dapat dikembangkan adalah konsep desa wisata yang ramah anak, Wisata ramah anak merupakan hal yang baru dalam dunia pariwisata. Pengembangan wisata yang memperhatikan kebutuhan anak perlu didorong untuk menjaga keamanan wisatawan muda dan anak-anak di lingkungan sekitar (Sugiarti et al., 2020). Wisata ramah anak, memberikan kesempatan anak-anak untuk bermain dan belajar di dalam lingkungan yang membantu perkembangan intelektual mereka. Mereka juga dapat mengeksplorasi bagaimana pentingnya memelihara tradisi lokal, menjaga kelestarian lingkungan, dan pengelolaan sumber daya alam.

Oleh karena itu, Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK), UKM Bisnis dan Startup Mahasiswa (BISMA) melakukan pemberdayaan masyarakat di Desa Japan untuk mengembangkan desa wisata Japan sebagai Kampung *Citrucoffe*, pusat *edu-tourism* yang berbasis ramah anak. Fokus pengembangan konsep desa wisata ramah anak ini adalah potensi kopi dan jeruk pamelu. Dimana kearifan lokal kopi dan jeruk pamelu, bukan hanya sebagai produk komersial tetapi juga warisan budaya yang kaya akan cerita dan nilai-nilai kehidupan.

METODE PELAKSANAAN

Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK-ORMAWA) dilakukan selama empat bulan yaitu mulai tanggal 1 Juni 2024 hingga 31 Oktober 2024. Desa Japan, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah merupakan lokasi dimana program ini dilaksanakan. Metode yang digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang terdapat di Desa Japan ini yaitu (1) Perencanaan dan persiapan program; (2) Pelaksanaan program antara lain pembuatan Kampung CitruCoffee, Area Balik Cilik, dan Outbound serta pembelajaran informal seperti penyuluhan dan pelatihan yang ditujukan bagi masyarakat desa Japan maupun Kelompok Desa Wisata Japan; (3) Pemantauan dan evaluasi.

Perencanaan dan persiapan program ini termasuk bekerja sama dengan Kepala Desa, Perangkat Desa, Tokoh Masyarakat, Kelompok Desa Wisata Japan sebagai mitra terkait; menyiapkan lokasi pekarangan rumah warga yang akan dijadikan tempat wisata, memberikan penyuluhan program kepada masyarakat desa Japan, memberikan pelatihan kepada masyarakat desa Japan, menyiapkan materi serta tempat pengembangan Kampung *CitruCoffee*. Setelah berbagai tahapan dilakukan, selanjutnya pengawasan dan evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki umpan balik. Untuk keberlanjutan program, perlu dilakukan pengelolaan dan pemeliharaan lebih lanjut. Serta perlu ditingkatkan pula kemampuan kelompok desa wisata Japan dalam kegiatan promosi agar Kampung *CitruCoffee* dapat lebih dikenal dan menjadikan Desa Japan sebagai desa pusat *edu-tourism* berbasis ramah anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada Kelompok Desa Wisata, Desa Japan dapat disimpulkan bahwa, permasalahan mengenai keamanan dan kenyamanan wisata bagi anak perlu dikembangkan. Oleh karena itu, tim PPK Ormawa UKM BISMA Universitas Muria Kudus merancang program untuk membantu meningkatkan pengembangan desa wisata ramah anak. Program ini dilaksanakan di Desa Japan, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus, di mulai dari 1 Juni 2024 – akhir Oktober 2024. Kegiatan ini mengajak kerja sama dengan Kelompok Desa Wisata Japan sebagai mitra yang mendukung program kami.



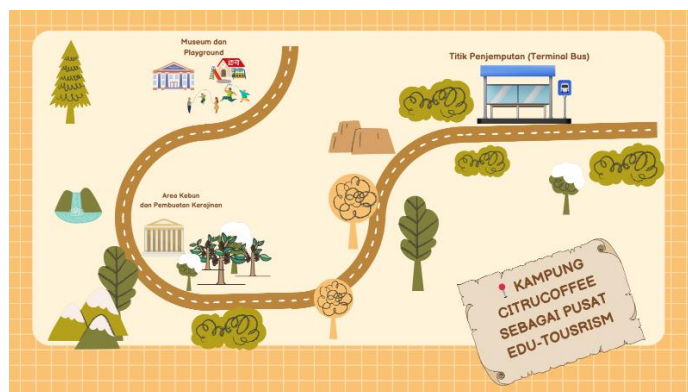
Gambar 1. *Observasi Tempat Wisata*



Gambar 2. Focus Group Discussion

Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) kepada kelompok desa wisata sebagai mitra utama, Kegiatan Program Penguatan Kapasitas Ormawa (PPK-O) yang kami kembangkan adalah program Kampung *CitruCoffee*. Kampung *CitruCoffee* adalah program eduwisata ramah anak yang menawarkan konsep bermain sambil mengenal alam, dengan memanfaatkan hasil panen jeruk pamelu dan kopi. Kampung *CitruCoffee* memiliki ciri khas yang unik, yaitu tempat wisatanya terletak di setiap pekarangan rumah warga Desa Japan. Kampung *CitruCoffee* ini berbentuk seperti tour wisata, dimana perkebunan dan pekarangan rumah warga Desa Japan sebagai wisata utama. Kampung *CitruCoffee* juga menyediakan Area Balik Cilik dan *outbound* yang merepresentasikan mainan tradisional jaman dahulu, seolah-olah balik menjadi anak kecil lagi yang sesuai dengan konsep wisata ramah anak.

Kampung *CitruCoffee* diadakan dengan tujuan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat Desa Japan dan membranding kembali Desa Japan yang sebelumnya telah ditetapkan sebagai desa wisata. Selain itu, adanya desa eduwisata ini diharapkan dapat meningkatkan nilai jual produk kopi dan jeruk pamelu yang dihasilkan oleh para petani di Desa Japan. Tujuan utama dikembangkannya desa wisata adalah perlunya konsep destinasi wisata yang mungkin unik dan berbeda dari satu desa dengan desa yang lainnya, yaitu setiap desa wisata harus mempunyai produk unggulan dari desa tersebut yang bisa menjadi daya tarik wisata. Lalu tujuan kedua yaitu agar produk unggulan dari setiap desa wisata itu dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat desa tersebut. Dengan demikian, wisata di desa Japan tersebut tidak hanya memberikan pengalaman yang menarik bagi wisatawan, tetapi juga memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal (D. E. S. Yanti & Chasanah, 2022). Adapun gambaran mengenai konsep Kampung *CitruCoffee* dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 2. Gambaran konsep kampung citrucoffee

Dalam merealisasikan program Kampung Citrucoffe sebagai pusat edu-tourism, tentunya memerlukan dukungan dari berbagai mitra. Kelompok desa wisata memiliki peran besar sebagai fasilitator dalam pembimbingan mengenai pembenihan dan pengolahan di bidang perkebunan yang berfokus untuk tempat eduwisata ramah. Dimana anak-anak tidak hanya diajak untuk bermain dan mengelilingi perkebunan, akan tetapi diajarkan pula mengenai pemanfaatan serta pengelolaan hasil perkebunan menjadi sebuah kerajinan. Seperti membuat miniatur mobil dari kulit jeruk, sabun cuci tangan dari jeruk pamelu, bingkai foto dari kulit kopi, dan ecoprint dari daun jeruk pamelu dan kopi sebagai karya seni tekstil. Pemanfaatan hasil alam tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan individu dan masyarakat, tetapi juga memiliki potensi wisata yang diakui secara global serta meningkatkan perekonomian dan taraf hidup masyarakat di sekitarnya (Rahma, 2020).

Pemanfaatan hasil alam muncul dari kesadaran manusia dalam memanfaatkan sumber daya alam secara baik dan bijaksana. Dengan menjaga kelestarian sumber daya alam, maka manusia juga turut menjaga sumber ekonomi, karena sumber daya alam merupakan salah satu sumber ekonomi bagi masyarakat. Sumber daya alam merupakan karunia Tuhan yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya (Iqbal, 2020). Hal ini juga sejalan dengan temuan dari Elwizan & Damayanti, (2017) yaitu di dalam industri pariwisata saat ini sangat mengeksploitasi sumber daya alam serta budaya masyarakat sehingga perlunya kontrol agar mempertahankan sumber daya alam serta budaya guna kepentingan kegiatan wisata dan mendukung pengembangan wisata yang berkelanjutan.

1. Area Balik Cilik

Area Balik Cilik merupakan salah satu tempat wisata utama dalam program Kampung *CitruCoffee*. Area Balik Cilik bertujuan untuk merepresentasikan mainan tradisional jaman dahulu, seolah-olah balik menjadi anak kecil lagi. Karena bermain adalah kehidupan anak-anak; mereka belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Bermain adalah sesuatu yang menjadi kebutuhan oleh semua anak, terutama anak-anak yang sedang menempuh pendidikan di sekolah dasar (Indraswati, et. al., 2020).

Permainan tradisional adalah berbagai permainan yang didasarkan pada nilai tertentu dan dilakukan oleh kelompok masyarakat secara terus menerus dan diwariskan pada generasi berikutnya, yang bertujuan untuk menghibur diri (Salindri et al., 2023). Permainan tradisional dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan anak dalam bidang kognitif, bahasa, emosional, sosial, dan motorik fisik. Tujuan permainan tradisional bukan hanya untuk meningkatkan aktivitas fisik, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial (Hidayati & Lestari, 2021). Permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menarik wisatawan. Karena permainan tradisional memiliki ciri khas unik di setiap daerah yang tidak dimiliki oleh daerah lain (Sugito & Allsabab, 2019). Bukti bahwa permainan tradisional memiliki ciri khas unik di setiap daerah yang tidak dimiliki oleh daerah lain adalah permainan tradisional yang dibuat oleh Wali Songo di pesisir Jawa Tengah, yaitu cublak suweng-cublak, jamur, gundul-gundul pacul, dan lainnya.

Adapun permainan tradisional yang diterapkan dalam area ini adalah permainan egrang, congklak, alu dan lumpang kecil atau alat tumbuk kopi yang bisa dijadikan sebagai instrumen musik pengiring lagu dolanan. Dimana area Balik Cilik ini dikembangkan di area Pasar Dadakan Desa Japan Kudus.

2. Outbound

Tidak hanya permainan berbasis tradisional, dalam Kampung *Citrucoffee* juga disediakan *outbound* untuk mengeksplorasi pengalaman dan melatih keberanian. Hal ini sejalan dengan penelitian Sobah et al., (2022) yang memaparkan bahwa, melalui kegiatan *outbound* anak akan terlatih menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan disiplin. Hal ini juga dapat mengajarkan anak untuk lebih percaya diri dan berani. Kegiatan *outbound* pada anak usia sekolah pada dasarnya sesuai dengan usianya bagi perkembangan fisik dan motoriknya, sehingga kegiatannya pun perlu disesuaikan juga.

Praktisi *outbound* membagi kegiatan *outbound* menjadi dua kategori, yaitu *real outbound* dan *fun outbound*. Dengan kata lain, *real outbound* merupakan *outbound* yang sebenarnya sangat menuntut fisik, lebih kompleks, dan lebih berisiko, sedangkan *fun outbound* tidak terlalu bersifat fisik dan tidak terlalu berisiko. Yang paling penting yaitu dengan menunjukkan aktivitas di luar ruangan atau tempat terbuka, seperti di halaman sekolah dan pekarangan rumah (Hajar, 2020). Dimana wahana *outbound* yang nanti akan tersedia di Area Balik Cilik yaitu *spider web*, jaring-jaring tali, jembatan keseimbangan, perosotan dan juga *hula hoop*.

Untuk merealisasikan program-program tersebut, tentunya diperlukan beberapa tahapan. Adapun tahapan dalam pelaksanaan program yang pertama yaitu sosialisasi program. Sosialisasi secara umum diartikan sebagai upaya memperkenalkan sesuatu, misalnya suatu produk, jasa, kebijakan, program, pemikiran, ide, atau konsep. (Widiyana et al., 2020). Sosialisasi dilakukan kepada masyarakat desa Japan, khususnya petani kopi dan jeruk pamelu. Sosialisasi yang akan dilakukan berupa pembinaan dan edukasi mengenai pengembangan potensi desa wisata kopi dan jeruk pamelu, peningkatan nilai jual dengan packaging yang lebih menarik dan pemasaran melalui sosial media.

Tahapan yang kedua yaitu tahap perencanaan. Perencanaan adalah proses menetapkan tujuan dan tindakan yang harus diambil untuk mencapai tujuan tersebut. (Shaifudin, 2021). Tahap ini melakukan perencanaan yang terkait dengan detail pengembangan desa wisata ramah anak, termasuk pembangunan infrastruktur seperti jalan, tempat penjualan, sarana promosi, serta pengembangan produk wisata yang menarik. Tahapan ketiga yaitu terkait pengembangan produk wisata. Segala sesuatu bentuk penawaran oleh pasar untuk menarik perhatian, dibeli, digunakan, dikonsumsi, dan dapat memenuhi keinginan atau kebutuhan yang berubah seiring perkembangan zaman disebut sebagai pengembangan produk. (Saribu & Maranatha, 2020). Pengembangan produk wisata dilakukan dengan berbagai paket wisata yang menarik dan juga beragam, contohnya seperti tur ke kebun kopi dan jeruk pamelu, pengalaman kuliner lokal yang memanfaatkan produk-produk berbahan dasar kopi dan jeruk pamelu, serta pemberian buah tangan (souvenir) berupa bibit jeruk pamelu sabun cuci tangan berbahan dasar jeruk pamelu.

Tahapan pelaksanaan program yang keempat yaitu pelatihan dan pendidikan. Pelatihan adalah proses di mana setiap individu diberi pengetahuan dan keterampilan tertentu untuk membantu mencapai tujuan dari suatu organisasi. (Tamsuri, 2022). Pelatihan dan pendidikan ini diberikan kepada masyarakat lokal terkait manajemen pariwisata, pelayanan pelanggan, pemeliharaan kebun kopi dan jeruk pamelu, serta promosi dan pemasaran. Tahapan yang kelima yaitu pemasaran dan promosi. Pemasaran adalah suatu proses di mana individu dan kelompok memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka dengan membuat, menjual, dan menukarkan produk yang memiliki nilai komoditas. (I. Yanti & Idayanti, 2022). Tahapan mempromosikan desa wisata ini melalui berbagai saluran, seperti media sosial, situs web, pameran pariwisata, dan kerjasama dengan agen perjalanan atau pelaku industri pariwisata lainnya. Tahapan terakhir yaitu pengelolaan dan pemeliharaan. Istilah "pengelolaan" berasal dari kata "kelola" dan mengacu pada serangkaian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan. (Mokalu et al., 2018). Tahapan ini dilakukan dengan membangun sistem pengelolaan yang berkelanjutan untuk menjaga keberlanjutan ekonomi, sosial, dan lingkungan dari desa wisata, termasuk pengelolaan limbah dan konservasi lingkungan.

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Konsep desa wisata ramah anak merupakan salah satu inovasi baru guna melestarikan budaya lokal dengan memberikan pengalaman edukatif bagi anak-anak. Melalui Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK-ORMAWA), UKM BISMA mengembangkan Desa Japan menjadi Kampung *CitruCoffee*, pusat edu-tourism berbasis ramah anak yang memanfaatkan potensi desa Japan yaitu Jeruk Pamelu dan Kopi. Program ini mencakup edukasi dan pelatihan bagi masyarakat desa serta pengembangan fasilitas wisata yang ramah anak, dengan harapan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Tak hanya itu, Kampung *CitruCoffee* juga menyediakan Area Balik Cilik yang

merepresentasikan mainan tradisional jaman dahulu, seolah-olah balik menjadi anak kecil lagi yang sesuai dengan konsep wisata ramah anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dokumen *Buku Pedoman Desa Wisata 2021*. Kementerian Pariwisata Republik Indonesia Edisi II, Juni <https://www.ciptadesa.com/2021/06/pedoman-desa-wisata.html>
- Elwizan, F. S., & Damayanti, M. (2017). Pemanfaatan Sumber Daya Alam pada Kawasan Rawan Bencana untuk Kegiatan Pariwisata. *Jurnal Wilayah Dan Lingkungan*, 5(2), 71. <https://doi.org/10.14710/jwl.5.2.71-82>
- Gautama, B. P., Yuliawati, A. K., Nurhayati, N. S., Fitriyani, E., & Pratiwi, I. I. (2020). Pengembangan Desa Wisata Melalui Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 355–369. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.414>
- Hajar, W. S. (2020). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Outbond. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 94–95. <https://doi.org/10.22515/abna.v1i2.3245>
- Hidayati, R., & Lestari, I. (2021). Permainan Tradisional Jawa Tengah dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan*, 14–24. <http://conference.um.ac.id/index.php/bk/article/view/2218%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/bk/article/download/2218/1365>
- Indraswati, D., Widodo, A., Rahmatih, A. N., Maulida, M. A., & Erfan, M. (2020). Implementasi sekolah ramah anak dan keluarga di sdn 2 hegarsari, sdn kaligintung, dan sdn 1 sangkawana. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 7(01), 51-62. DOI: <https://doi.org/10.21009/JKKP.071.05>
- Iqbal, I. (2020). Pengelolaan Dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Al Hisab: Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(1), 8–21. <https://doi.org/10.59755/alhisab.v1i1.63>
- Mokalu, E. E., Gosal, R., & Sampe, S. (2019). TRANSPARANSI DAN AKUNTABILITAS PENGELOLAAN ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA DESA SINSINGON KECAMATAN PASSI TIMUR KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW. *JURNAL EKSEKUTIF*, 3(3). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnaleksektif/article/view/26246>
- Musyawahar, I. Y., & Idayanti, D. (2022). Analisis Strategi Pemasaran Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Usaha Ibu Bagas di Kecamatan Mamuju. *Forecasting: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen*, 1(1), 1-13. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2896799>
- Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jnp.52178>
- Salindri, Y. A., Kusumaningrum, H., Deskarina, R., & Saputri, L. D. (2023). PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA MELALUI KAMPOENG DOLANAN NUSANTARA. *Flight Attendant Kedirgantaraan: Jurnal Public Relation, Pelayanan, Pariwisata*, 5(2), 242-248. <https://jurnal.sttkd.ac.id/index.php/jfa/article/view/1011>
- Sari, N. R., Rahayu, P., & Rini, E. F. (2021). Potensi Dan Masalah Desa Wisata Batik: Studi Kasus Desa Girilayu, Kabupaten Karanganyar. *Desa-Kota*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.20961/desa-kota.v3i1.34437.77-91>
- Saribu, H. D. T., & Maranatha, E. G. (2020). Pengaruh pengembangan produk, kualitas produk dan strategi pemasaran terhadap penjualan pada PT Astragraphia Medan. *Jurnal Manajemen*, 1(1), 1-6. <http://ejournal.lmiimedan.net/index.php/jm/article/view/82>
- Shaifudin, A. (2021). Makna Perencanaan dalam Manajemen Pendidikan Islam. *Moderasi : Journal of Islamic Studies*, 1(1), 28–45. <https://doi.org/10.54471/moderasi.v1i1.4>
- Sobah, A., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Outbound Anak Usia Dini Di TK Roudlotul Ilmi Jatibarang Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 37. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.2023>
- Sugiarti, D. P., Sastrawan, I. G. A., Ariwangsa, I. M. B., & Putri, N. M. M. G. (2020). Desa Wisata Berbasis Wisata Ramah Anak di Desa Wisata Pemuteran Kabupaten Buleleng Provinsi Bali (Suatu Studi Kualitatif). *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 8(2), 394. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2020.v08.i02.p30>

- Sugito, & Allsabah, A. H. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Daya Tarik Parawisata. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 1(2), 1-6. <http://repository.unpkediri.ac.id/4159/>
- Tamsuri, A. (2022). Literatur review penggunaan metode kirkpatrick untuk evaluasi pelatihan di Indonesia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2723-2734. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i8.1154>
- Untailawan, T. C. G. (2024). Penyuluhan Desain Wisata Edukasi Ramah Anak di Desa Cisaat-Subang. *Satwika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 69 - 77. <https://doi.org/10.21009/satwika.040108>
- Widiyana, D., Siswoyo, M., & Nurfalah, F. (2020). Pengaruh Sosialisasi Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun Terhadap Partisipasi Masyarakat Dalam Bidang Pendidikan Di Kelurahan Argasunya Kecamatan Harjamukti Kota Cirebon. *Jurnal Ilmiah Publika*, 8(1), 42-52. <https://doi.org/10.33603/publika.v8i1.4170>
- Yanti, D. E. S., & Chasanah, I. N. (2022). Desa Wisata Sebagai Penguatan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Menuju Jombang Berkarakter dan Berdaya Saing. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1-5. <https://doi.org/10.38043/parta.v3i1.3594>