

# Diversifikasi Potensi Desa Tinalah sebagai EduWisata berbasis Augmented Reality melalui Kearifan Lokal

Oleh: Mochamad Bruri Triyono, Priyanto

## ABSTRAK

Ditinjau dari sumber daya desa untuk menggali potensi yang ada didalamnya sehingga dapat dimanfaatkan untuk dikembangkan menjadi eduwisata kemudian dari segi sumber daya masyarakat dilihat bahwa masyarakat lokal dapat menjadi sumber pengetahuan untuk wisatawan tentang wawasan kearifan lokal yang berlandaskan pada kecakapan hidup, sedangkan untuk wisatawan sebagai pengenalan konsep eduwisata berbasis Augmented Reality yang dapat menumbuhkembangkan kesadaran terhadap kearifan lokal (culture awareness), mendapatkan pengalaman belajar ditinjau dari segi afektif, kognitif dan psikomotorik, serta keterampilan kecakapan hidup yang memuat materi kearifan lokal. Oleh karena itu, perlu adanya peluang baru dalam menciptakan konsep eduwisata yang berprinsip menyenangkan dan mencerdaskan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan aplikasi Augmented Reality untuk menumbuhkan kesadaran Potensi desa dan keterampilan kecakapan hidup, (2) menguji kelayakan, kepraktisan dan penerimaan aplikasi AR hasil dari pengembangan, (3) menentukan konsep pengembangan eduwisata berbasis teknologi AR, (4) uji keefektifan penggunaan aplikasi AR berdasarkan potensi desa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dengan tahapan pengembangan menggunakan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Penelitian ini akan dilakukan selama 3 tahun dengan tahapan tahun pertama untuk pengembangan aplikasi AR berdasarkan potensi desa, dan uji kelayakan, tahun kedua uji kepraktisan, penerimaan, implementasi untuk uji skala kecil dan uji coba skala luas, dan tahun ketiga diseminasi untuk menguji keefektifan dari penggunaan aplikasi AR untuk menumbuhkan kesadaran kearifan lokal dan keterampilan kecakapan hidup. Prosedur penelitian diawali dengan analisis awal, analisis kebutuhan wisatawan, analisis potensi desa, analisis teknologi dan urgensi dari pengembangan aplikasi. Komponen dari aplikasi AR adalah petunjuk penggunaan, tujuan eduwisata, materi kearifan lokal (audio ataupun visual), simulasi, dan praktik langsung. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi, observasi, angket, dan laporan tertulis. Instrumen pengumpulan data meliputi uraian, pedoman wawancara, pedoman observasi, lembar validasi aplikasi AR, lembar validasi materi/konten, lembar observasi culture awareness, lembar observasi keterampilan kecakapan hidup, serta angket respon dari wisatawan maupun masyarakat lokal. Analisis data penerimaan pengguna menggunakan uji Technology Acceptance Model (TAM) serta keefektifan menggunakan uji deskriptis statistika. Target penelitian yaitu berhasil dikembangkan, diimplementasikan dan didiseminasikan aplikasi AR berdasarkan potensi desa yang dapat menumbuhkan kesadaran kearifan lokal dan keterampilan kecakapan hidup. Luaran penelitian yang sudah tercapai pada tahun pertama yaitu 1) Produk Aplikasi Augmented Reality berdasarkan Potensi desa, 2) HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) untuk buku petunjuk pengembangan produk Aplikasi, 3) submit artikel Jurnal Internasional Terindeks Scopus International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA, Q3). Luaran yang di rencanakan tahun kedua, 1) Implementasi dari Produk Augmented Reality berbasis Potensi desa, 2) Hasil uji efektifitas yang dikolaborasikan dengan TUD, 3) Submit pada International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM, Q3), 4) HaKI untuk pengembangan AR, dan tahun ketiga 1) Modul Pengembangan Paket Wisata berbasis Augmented Reality berdasarkan Potensi desa, 2) HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) tentang pengembangan modul Pengembangan Paket Wisata berbasis Augmented Reality berdasarkan Potensi desa, 3) Submit di Current issues in Tourism. Aplikasi Augmented Reality berdasarkan potensi desa akan diajukan Hak Cipta. Luaran penelitian ini ditargetkan pada TKT level 3. Penerapan Aplikasi Augmented Reality berdasarkan potensi desa guna menumbuhkan kesadaran dan keterampilan kecakapan hidup.

Kata Kunci: *Eduwisata; Augmented Reality; Kesadaran kearifan lokal*