

JURNAL ILMIAH MANAJEMEN BISNIS DAN INOVASI
UNIVERSITAS SAM RATULANGI (JMBS UNSRAT)

MODEL PEMBELAJARAN *DESIGN THINKING* UNTUK PENGEMBANGAN
DESA WISATA: STUDI KASUS DESA PENIWEN

Adrie Oktavio, Agoes Tinus Lis Indrianto, Liesty Padmawidjaja

Universitas Ciputra Surabaya

ARTICLE INFO

Keywords: Design Thinking, Project Based Learning, Tourism Village Development, Community Based Tourism

Kata Kunci: Design Thinking, Pembelajaran Berbasis Proyek, Pengembangan Desa Wisata, Community Based Tourism

Corresponding author:

Agoes Tinus Lis Indrianto
agoes.tinus@ciputra.ac.id

Abstract. This research aims to develop a learning curriculum of design thinking for tourism village development in Peniwen Village, Malang Regency, East Java Province, Indonesia. The research design used qualitative descriptive methods, while the data gathered from observation, interview, and focus group discussion. The respondents in the interview process are the key stakeholders who were involved in the tourism development of Peniwen Village. Meanwhile, the observation process was conducted by participatory research with the students staying in a local homestay and interacting with the local community. After collecting the data, there are five stages of design thinking methods that are implemented by students for developing community based tourism in Peniwen Village, those are: empathize, define, ideate, prototype, and test. The final outcome of this research shows that the students who implement design thinking learning methods are able to design innovative tourism activities and products in developing community based tourism of Peniwen Village

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kurikulum pembelajaran berbasis design thinking untuk pengembangan desa wisata di Desa Peniwen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Desain penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif, sedangkan data dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan focus group discussion. Responden dalam proses wawancara adalah pemangku kepentingan utama yang terlibat dalam pengembangan pariwisata Desa Peniwen. Sedangkan proses observasi dilakukan dengan penelitian partisipatif dimana mahasiswa yang tinggal di homestay setempat dan berinteraksi dengan masyarakat setempat. Setelah mengumpulkan data, ada lima tahapan metode design thinking yang diterapkan mahasiswa untuk mengembangkan community based tourism di Desa Peniwen, yaitu: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang menerapkan metode pembelajaran design thinking mampu merancang inovasi kegiatan dan produk wisata dalam mengembangkan wisata berbasis masyarakat Desa Peniwen..

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana pengajar dapat meningkatkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan berwirausaha siswa dalam berbagai level pendidikan dan pelatihan (Li et al., 2016; Liu et al., 2017). Berdasarkan studi empiris dari beberapa penelitian terdahulu, metode *design thinking* dinilai efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada abad ke-21, dikarenakan metode ini dapat melibatkan peran aktif partisipan untuk memecahkan masalah dengan cara menggali dan mengelompokkan informasi, berkolaborasi dengan orang lain, dan merumuskan solusi berdasarkan kondisi lapangan, pengalaman nyata, maupun masukan dari orang lain (Ray, 2012).

Metode pembelajaran berbasis *design thinking* telah banyak diaplikasikan oleh berbagai institusi pendidikan di dunia seperti dalam program studi bisnis, desain (Çeviker-Çinar et al., 2017), keperawatan (Beaird et al., 2018) dan ilmu keagamaan (Tan & et al., 2014). Sementara itu, penelitian mengenai penerapan metode pembelajaran *design thinking* dalam bidang ilmu kepariwisataan belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengeksplorasi metode pembelajaran *design thinking* yang diharapkan dapat diterapkan dalam program penelitian maupun pengabdian masyarakat bagi dosen dan mahasiswa Universitas Ciputra Surabaya khususnya dalam konteks pengembangan desa wisata.

Desa Peniwen sebagai salah satu desa wisata edukasi dan budaya memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata yang mampu melibatkan partisipasi masyarakat desa. Keterlibatan masyarakat dalam pengembangan pariwisata merupakan prinsip dari pariwisata berbasis masyarakat (*community based tourism*). Desa Peniwen memiliki beberapa atraksi wisata alam yang khas dengan lingkungan pedesaan diantaranya wisata edukasi kopi, peternakan, pertanian, dan atraksi budaya. Dengan masyarakat yang mayoritas beragama Kristen, masyarakat di Desa Peniwen menunjukkan toleransi kerukunan beragama yang tinggi terhadap masyarakat pemeluk agama lain di wilayah tersebut. Potensi yang dimiliki oleh Desa Peniwen tersebut sangat penting dalam menunjang pengembangan wisata desa, yaitu jenis wisata yang memadukan alam, budaya, pendidikan, dan partisipasi aktif masyarakat lokal. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat (Baroroh et al., 2021).

Untuk meningkatkan potensi Desa Peniwen sebagai desa wisata berbasis *community based tourism*, tim peneliti yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Program Studi Pariwisata, Universitas Ciputra Surabaya mengembangkan program sebuah model pembelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk penerapan metode *design thinking* guna mencari tahu permasalahan dalam pengembangan Desa Wisata Peniwen dan membuat ide serta solusi aplikatif untuk pemecahan masalah tersebut. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran di kampus dapat mengintegrasikan konsep pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) untuk meningkatkan nalar berpikir kritis dan kreatif mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan di masyarakat. Oleh karena itu, studi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *design thinking* dalam mengembangkan *community based tourism* di Desa Peniwen.

KAJIAN PUSTAKA

Design Thinking

Design thinking adalah sebuah konsep pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi proses berpikir siswa dan memungkinkan siswa berkolaborasi dengan tim dari berbagai disiplin ilmu yang bertujuan untuk menciptakan perubahan positif. *Design thinking* diaplikasikan untuk mencari ide dan solusi (baik produk, jasa, maupun sistem) yang bermanfaat bagi sekelompok

orang (Lindberg et al., 2011). Penelitian terdahulu dari Sandorova et al., (2019) menguji metode *design thinking* untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan kerja sama dalam tim, dan komunikasi mahasiswa program studi *Regional Tourism* di *Constantine Philosopher University* di Nitra, Slovakia. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa mahasiswa menjadi lebih aktif, kooperatif, dan kreatif setelah mengimplementasikan metode belajar *design thinking* dibandingkan dengan metode pembelajaran biasa.

Beberapa prinsip dari model pembelajaran menggunakan metode *design thinking* adalah sebagai berikut (Lande, 2010):

- Berfokus pada manusia, proses pembelajaran *design thinking* berpusat pada manusia sebagai sumber inspirasi dan petunjuk untuk memecahkan masalah.
- Memperhatikan proses, pola pikir kritis yang diterapkan dalam *design thinking*
- Mengutamakan proses dan kesadaran meta-kognitif yang dimiliki oleh siswa.
- Adanya empati yaitu identifikasi intelektual dengan cara memahami perasaan, pikiran, dan sikap orang lain. Proses ini dikembangkan melalui penggalian informasi dari narasumber untuk memahami kebutuhan implisit dan eksplisit narasumber.
- Mengembangkan budaya eksperimen (*prototyping*), dalam proses ini ditekankan mengenai pendekatan eksperimental untuk perancangan prototipe guna mengatasi permasalahan yang terjadi.
- Kolaborasi radikal, metode pembelajaran *design thinking* melibatkan tim dari berbagai disiplin ilmu untuk menciptakan inovasi.

Mengacu pada model *design thinking* yang dikembangkan oleh Stanford University, metode pembelajaran *design thinking* terdiri dari lima proses, yaitu empati, definisi masalah, ideasi, prototipe, dan tes (Hasso Plattner Institute of Design, 2018). Empati adalah proses yang dilakukan oleh siswa untuk memahami kebutuhan narasumber melalui penggalian informasi dengan wawancara dan observasi. Selanjutnya pada proses definisi masalah, siswa akan menentukan permasalahan yang terjadi sehingga dapat dirumuskan pemecahan masalah, solusi dan ide untuk tahap berikutnya yaitu ideasi. Tahapan ideasi dapat dilakukan menggunakan beberapa cara seperti *brainstorming*, pembuatan peta pikir atau sketsa. Tahap berikutnya yaitu prototipe, siswa bereksperimen dengan membuat prototipe untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap terakhir yaitu tes, bertujuan untuk mengumpulkan saran yang didapat melalui observasi atau wawancara (Henriksen et al., 2017). Keseluruhan proses ini berjalan dalam siklus yang berputar, dikarenakan proses pengumpulan saran pada tahap tes akan mengarahkan pada proses perbaikan yang diawali kembali mulai tahap pertama. Proses *design thinking* juga berfokus untuk mengembangkan ide-ide inovatif yang membutuhkan komunikasi terbuka dan tidak menghakimi dari para anggota tim (Sandorova et al., 2019).

Project Based Learning

Konsep *design thinking* berkaitan erat dengan pembelajaran *project based learning* (PBL), yaitu proses belajar yang ditemukan melalui pengalaman. PBL menekankan pendekatan yang lebih berpusat pada siswa dan penciptaan pengalaman untuk pendidikan yang mendukung “pembelajaran yang lebih dalam” melalui eksplorasi aktif masalah dan tantangan di dunia nyata (Pellegrino dan Hilton, 2012; Peterson, 2012). Hal ini diperlukan untuk membekali siswa dengan pengalaman dan *life skill* yang dibutuhkan dalam dunia kerja, seperti kemampuan berkomunikasi, berpikir kreatif, memecahkan masalah, mengembangkan hubungan interpersonal, dan mengelola emosi (Anwar, M. et al., 2022).

PBL telah banyak diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya dengan menggunakan berbagai pendekatan dan variabel penelitian. Beberapa penelitian fokus menyelidiki bagaimana metode PBL dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi akademik siswa, khususnya dalam pembelajaran online (Umar & Ko, 2022; Yuliansyah & Ayu, 2021; Rozal et al., 2021). Sementara itu, beberapa penelitian lainnya meneliti bagaimana pengaruh PBL terhadap peningkatan *soft skill* siswa, baik keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, dan *soft skill* lainnya (Barak & Yuan, 2021; Rozal et al., 2021; Putra et al., 2021). Model pembelajaran PBL dapat diintegrasikan dan diadaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran dan berbagai jenis mata pelajaran. Model ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi akademik, hasil belajar, dan *soft skill* siswa (Anwar, M. et al., 2022).

Community Based Tourism

Dalam konteks pariwisata, *community based tourism* (CBT) merupakan contoh pendekatan perencanaan dari bawah ke atas atau *bottom-up* (Gascon, 2013) yang muncul sebagai strategi pengentasan kemiskinan, dengan fokus pada kepemilikan dan kekuatan pengambilan keputusan dari masyarakat lokal (Telfer & Sharpley, 2015). Penerapan CBT memungkinkan masyarakat untuk berpartisipasi lebih banyak dan memperoleh manfaat dari kegiatan pariwisata, sehingga dapat mengurangi kebocoran ekonomi, dan meningkatkan kesadaran kelestarian lingkungan, baik bagi penduduk setempat maupun pengunjung (Manyara & Jones, 2017). Di sisi lain, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan *community based tourism* (CBT) diantaranya meningkatnya diferensiasi atau kesenjangan sosial antara pelaku wisata dan masyarakat biasa, keterlibatan masyarakat yang tidak merata dalam proses pengambilan keputusan, dan restrukturisasi pekerjaan karena adanya aktivitas pariwisata (Gascon, 2013).

Penerapan CBT dilakukan dengan mengadaptasi prinsip pembangunan komunitas berkelanjutan yang meliputi: kemandirian ekonomi, keberlanjutan ekologis, kontrol masyarakat, pemenuhan kebutuhan individu dan pembangunan budaya masyarakat (Nozick, 2000). Kemandirian ekonomi dilakukan dengan mengoptimalkan sumber daya dan potensi lokal untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat dan wisatawan. CBT juga harus memperhatikan keberlanjutan ekologis dengan memanfaatkan sumber daya alam secara berkelanjutan dan mendorong kegiatan pelestarian lingkungan (Richards and Hall, 2003; Bello et al., 2017). Kontrol masyarakat diperlukan dalam penerapan CBT untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pengambilan keputusan dan perumusan kebijakan. Di samping itu, pelaksanaan CBT juga harus memperhatikan kesejahteraan emosional dan fisik individu sebagai faktor utama yang berdampak pada kesehatan sosial, ekonomi, dan spiritual komunitas dalam jangka panjang (Murphy, 2013). Terakhir, pembangunan identitas budaya komunitas dilakukan dengan menekankan pada praktik pembangunan yang menopang identitas, tujuan, dan budaya komunitas untuk mencapai tujuan komunitas bersama (Nozick, 2000).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Herdiansyah (2011), penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi kasus, wawancara, observasi, dan *focus group discussion*. Wawancara dilakukan dengan beberapa informan kunci pengembangan wisata Desa Peniwen

yang meliputi masyarakat, perangkat desa, dan tokoh masyarakat Desa Peniwen. Sementara itu, observasi dilakukan oleh mahasiswa dalam bentuk observasi partisipatif, dimana mahasiswa berinteraksi langsung dengan masyarakat lokal dan tinggal di salah satu *homestay* lokal di Desa Peniwen. Dari pengalaman tinggal dan berinteraksi dengan masyarakat tersebut, mahasiswa dapat menggali informasi secara mendalam mengenai kondisi dan potensi wisata di Desa Peniwen, masalah yang dihadapi oleh masyarakat, serta harapan masyarakat terhadap pengembangan wisata di Desa Peniwen. Selanjutnya dilakukan *focus group discussion* bersama tokoh masyarakat, pakar pariwisata dan penggerak pariwisata berbasis masyarakat untuk mendiskusikan permasalahan utama pengembangan desa wisata dan melakukan proses ideasi dalam menentukan pengembangan pariwisata berbasis masyarakat. Mahasiswa juga melakukan studi kasus pengembangan desa wisata berbasis masyarakat atau *community based tourism* di beberapa desa wisata yang telah berhasil mengembangkan pariwisata di daerahnya seperti Desa Wisata Nglanggeran, Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa wisata dapat dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran langsung bagi siswa karena penduduk desa biasanya menawarkan layanan kepada wisatawan dan pengunjung, seperti *homestay*, kerajinan tangan, kuliner, dan lain-lain. Wisata desa bisa menjadi sumber belajar yang efektif bagi siswa karena mereka dapat melihat secara langsung kegiatan ekonomi yang dijalankan oleh masyarakat sekitar melalui keberadaan desa wisata (Baroroh et al., 2021).

Desa Peniwen sebagai salah satu desa wisata yang berlokasi di Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur memiliki keindahan alam yang indah dan memiliki potensi sebagai wisata *edu tourism*, dimana masyarakat yang berkunjung ke Desa Peniwen bisa menikmati keindahan alam sambil belajar kehidupan masyarakat lokal.



Gambar 1. Wisata Edukasi Kopi Desa Peniwen

Dilihat dari kehidupan sosial ekonomi, masyarakat Desa Peniwen sebagian besar masih bergantung pada kegiatan bertani dan beternak sebagai mata pencaharian utama. *Mindset* masyarakat lokal untuk mengelola pariwisata belum cukup baik karena masyarakat belum menyadari bahwa Desa Peniwen bisa dikembangkan menjadi destinasi wisata yang layak dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Selain itu, fasilitas pendukung

berupa akomodasi belum dikelola secara maksimal dan ketersediaan makanan kurang mencerminkan budaya lokal (Hendra et al., 2020).

Dampak dari pandemi Covid-19 juga berpengaruh terhadap penurunan tingkat kunjungan wisatawan serta menurunnya pendapatan para pelaku usaha pariwisata, termasuk kelompok sadar wisata (Pokdarwis) di Desa Peniwen. Adanya pelatihan bimbingan teknis (bimtek) dari Universitas Ciputra Surabaya bekerjasama dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah berhasil mengedukasi Pokdarwis Desa Peniwen untuk mengimplementasikan protokol *Cleanliness, Hygiene, Safety, dan Environment* (CHSE) dalam memenuhi standar berwisata sesuai tatanan normal baru pada masa pandemi (Mitasari et al., 2022). Implementasi CHSE diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan wisatawan untuk melakukan kunjungan ke Desa Peniwen.

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam pengembangan wisata Desa Peniwen menuntut para pemangku kepentingan (*stakeholder*) untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar Desa Peniwen dapat tumbuh menjadi salah satu desa wisata berbasis masyarakat yang terbaik di Indonesia. Oleh karena itu, peran serta mahasiswa Universitas Ciputra Surabaya dalam mengimplementasikan metode pembelajaran *design thinking* menjadi penting agar dapat mengatasi permasalahan pengembangan wisata di Desa Peniwen.

Empati



Gambar 2. Kegiatan observasi dan wawancara

Pada proses empati, mahasiswa turun langsung ke lapangan, yaitu ke Desa Peniwen untuk melakukan observasi dan pengamatan langsung terhadap kondisi desa dan potensi yang ada di desa tersebut. Mahasiswa juga menggali informasi dengan melakukan wawancara secara informal dengan masyarakat Desa Peniwen dan wawancara formal dengan perangkat desa serta tokoh masyarakat di Desa Peniwen. Hal ini dilakukan untuk mencari tahu keinginan dan harapan masyarakat terhadap Desa Peniwen khususnya bentuk pengembangan pariwisata yang diharapkan oleh masyarakat. Dalam hal ini, mahasiswa juga mendengar dan mencatat keluhan, kesulitan ataupun tantangan yang dihadapi masyarakat Desa Peniwen selama ini untuk mengembangkan pariwisata di desa mereka. Proses ini dilakukan selama 2 minggu di Desa Peniwen. Mahasiswa tinggal di salah satu akomodasi *homestay* yang disediakan dan berbaur dengan masyarakat desa.

Mendefinisikan Masalah



Gambar 3. Kegiatan FGD dengan tokoh masyarakat dan penggerak pariwisata

Setelah berinteraksi dengan masyarakat Desa Peniwen, mahasiswa melakukan studi literatur dan *focus group discussion* (FGD) dengan tokoh masyarakat, pakar pariwisata dan penggerak pariwisata berbasis masyarakat. Tujuan kegiatan ini adalah untuk menemukan beberapa pokok permasalahan di Desa Peniwen yang membutuhkan solusi agar pariwisata di desa ini lebih berkembang dengan memanfaatkan kearifan lokal, potensi dan atraksi budaya dan sejarah yang ada di desa tersebut. Pokok permasalahan yang telah diidentifikasi dijadikan fokus untuk mengembangkan pariwisata berbasis masyarakat di Desa Peniwen.

Ideasi

Setelah berhasil mendefinisikan masalah, proses selanjutnya yang dilakukan mahasiswa adalah melakukan proses ideasi, dimana semua mahasiswa berkontribusi untuk memberikan atau menyampaikan ide-ide terbaik yang dapat diimplementasikan untuk pengembangan desa wisata di Peniwen dengan prinsip pariwisata berbasis masyarakat (*community based tourism*). Proses ideasi ini melibatkan berbagai pihak, termasuk dosen pembimbing, para pakar pariwisata dan juga tokoh masyarakat. Dalam proses ini, mahasiswa juga melakukan *benchmarking* ke desa wisata yang sudah sukses menjalankan pariwisata berbasis masyarakat dengan baik, contohnya di Desa Nglanggeran Yogyakarta. Proses ini dilakukan selama kurang lebih 1 bulan, sehingga ditemukan ide berupa produk dan jasa pariwisata yang bisa diterapkan di Desa Peniwen untuk menjadikan Desa Peniwen sebagai salah satu desa wisata berbasis masyarakat yang terbaik di Indonesia. Luaran dari proses ideasi ini berupa *grand design* desa wisata berbasis masyarakat, yang di dalamnya terdiri dari proses kerja organisasi, alur kebijakan, alur pelayanan kepada wisatawan, penyediaan informasi wisata, dan sekaligus produk dan jasa pariwisata yang bisa ditawarkan oleh masyarakat Desa Peniwen dengan memanfaatkan potensi alam, kuliner, budaya dan sejarah yang ada di desa ini.

Prototipe

Pada tahap prototipe, mahasiswa merealisasikan ide pengembangan desa wisata Peniwen menjadi desa wisata berbasis masyarakat dengan membuat prototipe dari produk dan jasa yang diusulkan. Dalam hal ini, produk wisata yang diusulkan salah satunya adalah *biking on village*, serta aktivitas berkebun dan bertani. Sedangkan produk yang diusulkan adalah dalam bentuk

pengolahan makanan sebagai oleh-oleh khas berupa brownies coklat, *snack* dan makanan rumahan yang disajikan untuk tamu *homestay*. Proses prototipe dilakukan dengan melakukan uji coba dengan grup kecil, dimana mahasiswa mempresentasikan ide mereka ke masyarakat desa dan juga di depan para pakar pariwisata. Lalu untuk uji coba makanan, masyarakat menguji cobakan ke Chef professional dan wisatawan yang datang. Setelah mendapat *feedback*, masukan dan saran dari wisatawan tentang produk dan jasa layanan wisatawan yang ditawarkan, dilakukan proses evaluasi dan penyempurnaan produk melalui diskusi bersama masyarakat kembali.

Tes Pasar

Setelah selesai mendapatkan masukan dalam proses prototipe, maka produk dan jasa yang sudah dibuat diluncurkan ke pasar, ditawarkan ke wisatawan dalam skala kecil. Dalam hal ini produk wisata ditawarkan kepada wisatawan domestik yang merupakan tamu reguler yang sudah sering berkunjung ke Peniwen dan juga *travel agent* rekanan yang diajak bekerjasama. Sedangkan produk makanan ditawarkan ke wisatawan yang datang dan disajikan waktu mereka sarapan ataupun makan siang dan malam selama mereka tinggal di *homestay* yang ada di Desa Peniwen. Selama proses wisatawan mencoba produk dan jasa layanan wisata, maka proses perbaikan dan evaluasi tetap dilakukan secara konsisten untuk mendapatkan produk dan jasa terbaik untuk wisatawan. Dalam tahap ini, mahasiswa bersama-sama dengan masyarakat Peniwen melakukan proses evaluasi sampai akhirnya menemukan konsep layanan dan produk wisata maupun kuliner yang sudah siap dan layak jual kepada wisatawan.

KESIMPULAN

Potensi pariwisata di Desa Peniwen yang meliputi wisata edukasi pertanian, peternakan, dan budaya menjadi atraksi wisata yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan sebagai destinasi wisata berbasis masyarakat (*community based tourism*). Beberapa permasalahan dalam pengembangan pariwisata di Desa Peniwen diantaranya *mindset* masyarakat untuk mengelola pariwisata yang belum cukup baik, fasilitas akomodasi dan makanan yang belum dikelola secara optimal, serta dampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan penurunan kunjungan wisatawan ke desa wisata.

Metode pembelajaran *design thinking* yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Pariwisata, Universitas Ciputra Surabaya dilakukan agar mahasiswa dapat mengidentifikasi masalah dan menentukan solusi serta ide aplikatif untuk pengembangan *community based tourism* di Desa Peniwen. Melalui proses *design thinking*, mahasiswa merealisasikan ide berupa produk dan jasa pariwisata dengan memanfaatkan potensi alam, kuliner, sejarah, dan budaya di desa tersebut. Produk wisata yang diusulkan yaitu *biking on village* serta aktivitas berkebun dan bertani bagi wisatawan. Sedangkan produk yang diusulkan adalah produk olahan makanan seperti brownies coklat, *snack* dan makanan rumahan yang disajikan untuk tamu *homestay* sebagai oleh-oleh khas. Selain itu, mahasiswa juga membuat *grand design* desa wisata berbasis masyarakat, yang di dalamnya terdiri dari proses kerja organisasi, alur kebijakan, alur pelayanan kepada wisatawan, dan penyediaan informasi wisata.

Mahasiswa dapat mengimplementasikan metode *design thinking* untuk pengembangan *community based tourism* di Desa Peniwen melalui produk dan jasa pariwisata. Hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pengelolaan desa wisata dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk meneliti keefektifan metode pembelajaran *design thinking* untuk peningkatan kemampuan

wirausaha (*entrepreneurship skill*) siswa di bidang pariwisata, serta mengeksplorasi dampak penerapan *community based tourism* terhadap kesejahteraan ekonomi masyarakat, kehidupan sosial budaya masyarakat, dan pelestarian lingkungan di Desa Peniwen

PENGAKUAN

Penelitian ini merupakan luaran dari program Hibah Riset Keilmuan skema Riset Desa yang didukung oleh Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) Kementerian Keuangan Republik Indonesia dan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M., Yusri, Y., & Mantasiah, R. (2022). Project Based Learning in Tourism Subjects to Increase Student's Academic Motivation and Life Skills. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 25(1), 69-75.
- Ardian, R., & Sudrartono, T. (2021). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Minat Beli Kembali Cat Dulux Di Depo Keramik Katapang Bandung. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 8(3). doi:<https://doi.org/10.35794/jmbi.v8i3.35854>
- Barak, M., & Yuan, S. (2021). A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100766.
- Baroroh, K., Wahyono, H., Utomo, S. H., & Lestari, F. (2021). Incorporating Village Tourism into "Community Economy" Course: A Project-Based Learning Method in University. *International Journal of Instruction*, 14(4), 567-584.
- Beaird, G., et al. (2018). Design thinking: Opportunities for application in nursing education. *Nurse Education Today*, 64, 115–118.
- Bello, F. G., B. Lovelock, and N. Carr. (2017). Constraints of community participation in protected area-based tourism planning: the case of Malawi. *Journal of Ecotourism* 16(2), 131-151.
- Çeviker, Çınar, G., et al. (2017). Design thinking: A new road map in business education. *The Design Journal*, 20(1), 977–987.
- Gascón, J. (2013). The limitations of community-based tourism as an instrument of development cooperation: the value of the Social Vocation of the Territory concept. *Journal of Sustainable Tourism* 21(5), 716-731.
- Hasso Plattner Institute of Design. (2018). An introduction to design thinking process guide. Available at: <https://dschoolold.stanford.edu>
- Hendra, S. E. (2020). Inovasi Startup Business Kuliner Berbasis Budaya dalam Rangka Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Desa Wisata Peniwen, Kecamatan Kromengan,

- Malang, Jawa Timur. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1),64-69.
- Henriksen, D., et al. (2017). Design thinking: A creative approach to educational problems of practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140–153.
- Herdiansyah, H. (2010). Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu-ilmu sosial.
- Lande, M. (2010). Underpinnings for Learning Design Thinking: Mindsets and Processes for Becoming an Adaptive Design Thinker.
- Li, Y., et al. (2016). How to establish a creative atmosphere in tourism and hospitality education in the context of China? *Journal of Hospitality, Leisure, Sports and Tourism Education*, 18, 9–20.
- Lindberg, T., Meinel, C., & Wagner, R. (2011). Design thinking: A fruitful concept for IT development? In *Design thinking* (pp. 3-18). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Liu, C., et al. (2017). Analysis of tourism and hospitality sustainability education with co-competition creativity courses planning. *Journal of Hospitality, Leisure, Sports and Tourism Education*, 21, 88–100.
- Manyara, G. and E. Jones. (2007). Community-based tourism enterprises development in Kenya: An exploration of their potential as avenues of poverty reduction. *Journal of Sustainable Tourism* 15(6), 628-644.
- Mitasari, R., Adityaji, R., Widyawati, C., Oktavio, A., Wijaya, V., & Nugroho, A. (2022). Pelatihan penerapan protokol cleanliness, health, safety, and environment sustainability di Desa Wisata Peniwen pada tatanan normal baru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 448-455
- Murphy, P. (2013). *Tourism: A community approach (RLE Tourism)*. Routledge.
- Nursalin, K., Kristiawan, A., Gunawan, I., & Honggana, H. (2021). Analisa Atribut Pusat Perbelanjaan Paris Van Java Bandung Terhadap Keterlibatan Pengunjung Pusat Perbelanjaan Paris Van Java Bandung. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 8(3). doi:<https://doi.org/10.35794/jmbi.v8i3.36789>
- Nozick, M. (2000). Sustainable Development Begins at Home: Community. *Communities, Development, and Sustainability Across Canada*, 1.
- Pellegrino, J. W., and Hilton, M. L. (Eds.). (2012). Education for life and work: Developing transferable knowledge and skills in the 21st century. Washington, DC: National Academies Press
- Peterson, B. W. (2012). Uncovering the progressive past: The origins of project based learning. *UnBoxed: A Journal of Adult Learning in Schools*, 8.

- Putra, A. K., Deffinika, I., & Islam, M. N. (2021). The Effect of Blended Project-Based Learning with STEM Approach to Spatial Thinking Ability and Geographic Skill. *International Journal of Instruction*, 14(3), 685-704.
- Ray, B. (2012). Design thinking: Lessons for the classroom. Edutopia. Available at: <https://www.edutopia.org/blog/design-thinking-betty-ray>.
- Richards, G., & Hall, D. (2002). The community: a sustainable concept in tourism development? In *Tourism and sustainable community development* (pp. 19-32). Routledge.
- Rozal, E., Ananda, R., Zb, A., Fauziddin, M., & Sulman, F. (2021). The Effect of Project-Based Learning through YouTube Presentations on English Learning Outcomes in Physics. *AL-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1924-1933
- Sándorová, Z., Repáňová, T., Palenčíková, Z., & Beták, N. (2020). Design thinking-A revolutionary new approach in tourism education? *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 26, 100238.
- Telfer, D. J., & Sharpley, R. (2015). *Tourism and development in the developing world*. Routledge.
- Tan, C., et al. (2014). Promoting spiritual ideals through design thinking in public schools. *International Journal of Children's Spirituality*, 17(1), 25–37.
- Umar, M., & Ko, I. (2022). E-Learning: Direct Effect of Student Learning Effectiveness and Engagement through Project-Based Learning, Team Cohesion, and Flipped Learning during the COVID-19 Pandemic. *Sustainability*, 14(3), 1724
- Yuliansyah, A., & Ayu, M. (2021). The implementation of project-based assignment in online learning during covid-19. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 32-38.