



PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS SEBAGAI TEKNOLOGI TEPAT GUNA UNTUK MENDUKUNG EDUWISATA PENGELOLAAN SAMPAH DI DESA KESONGO, KABUPATEN SEMARANG

Danang Yudha Prakasa^{1*}, Anastasia
Ary Noviyanti², Aisya Syifa Safitri³,
Nafisa Alia Shahab⁴

¹⁾ Business, Universitas Prasetiya
Mulya
^{2, 3, 4)} Product Design Innovation,
Universitas Prasetiya Mulya

*Corresponding author
Email :
danang.yudha@prasetiyamulya.ac.
id

Abstrak

Pengembangan desa wisata berbasis lingkungan membutuhkan media edukasi yang mampu menjembatani proses pembelajaran antara aktivitas teknis di lapangan dan pemahaman pengunjung. Desa Kesongo, Kabupaten Semarang, memiliki potensi besar dalam mengembangkan konsep eduwisata pengelolaan sampah melalui keberadaan fasilitas TPS3R yang dikelola masyarakat. Namun, kegiatan edukasi yang dilakukan selama ini belum didukung oleh media pembelajaran yang sistematis sehingga pesan mengenai pengelolaan sampah belum tersampaikan secara optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan merancang buku aktivitas edukatif sebagai bentuk teknologi tepat guna untuk memperkaya pengalaman belajar pengunjung dalam alur eduwisata. Metode yang digunakan meliputi observasi lapangan, identifikasi kebutuhan mitra, *benchmarking* desain buku aktivitas eduwisata dari berbagai praktik baik, serta proses perancangan dan validasi. Hasil pengabdian berupa buku aktivitas yang berisi pengetahuan sederhana tentang pengelolaan sampah yang disesuaikan dengan aktivitas nyata di TPS3R Kesongo. Media ini dinilai mampu memperkuat kapasitas desa dalam menyediakan layanan eduwisata yang menarik sekaligus mendukung penyampaian pesan lingkungan hidup kepada pengunjung. Buku aktivitas ini memperluas inovasi teknologi tepat guna berbasis desain yang murah, adaptif, dan dapat direplikasi di desa wisata lainnya.

Kata kunci: Eduwisata, Aktivitas Pariwisata, Pengelolaan Sampah, Teknologi Sederhana

Abstract

The development of environment-based tourism villages requires educational media that can bridge the learning process between technical activities in the field and visitors' understanding. Kesongo Village, Semarang Regency, has great potential in developing the concept of waste management edu-tourism through the existence of TPS3R facilities managed by the community. However, educational activities carried out so far have not been supported by systematic learning media so that messages about waste management have not been conveyed optimally. This service activity aims to design an educational activity book as a form of appropriate technology to enrich visitors' learning experience in the edu-tourism flow. The methods used include field observations, identification of partner needs, benchmarking the design of educational activity books from various good practices, as well as the design and validation process. The result of the service is an activity book that contains simple knowledge about waste management that is adapted to real activities at TPS3R Kesongo. This media is considered capable of strengthening the village's capacity to provide interesting educational services while supporting the delivery of environmental messages to visitors. This activity book expands design-based appropriate technology innovation that is cheap, adaptive, and can be replicated in other tourist villages.

Keywords: Edutourism, Tourism Activity, Waste Management, Applied Technology