

PELATIHAN PENJUALAN PAKET EDUWISATA DESA SIDETAPA DENGAN METODE *ROLEPLAY*

Ni Made Ary Widiastini¹, Putu Indah Rahmawati², I Gede Diatmika³, Ketut Susila⁴,
Putu Saputra⁵

^{1,2,5}Jurusan Manajemen, FE UNDIKSHA; ³ Jurusan Ekonomi dan Akuntansi, FE UNDIKSHA; ⁴ Jurusan Ilmu Manajemen,
Program Pasca UNDIKSHA
Email: ary.widiastini@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Community services activities that held in this program is how the technique to offering the educational tourism packages to tourist. This program are carried out by involving tourism actors in Sidetapa village, lecturers, students at the Ganेशha University of Education, and SMK N 1 Sawan Buleleng. This activity is a continuation of the community service program that has been implemented in the village, involving SMK students. This activity was carried out in three stages of activity, namely (1) providing tutorials for making conversations selling educational tourism packages; (2) training in the form of roleplay; (3) making a guide book based on the results of the training. Through this training, the training participants apart from training themselves to communicate using English in selling edutour packages, also produced a guide book which of course can help tour operators in Sidetapa Village in marketing their edutourism products.

Keywords: *edutourism, roleplay, sidetapa*

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pemasaran paket eduwisata dilaksanakan dengan melibatkan pelaku pariwisata di desa Sidetapa, dosen dan mahasiswa Universitas Pendidikan Ganेशha, serta SMK N 1 Sawan Buleleng. Kegiatan ini merupakan pelaksanaan lanjutan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di desa tersebut, dengan melibatkan siswa- siswi SMK. Kegiatan ini dilakukan dengan tiga tahap kegiatan yakni (1) memberikan tutorial pembuatan percakapan penjualan paket eduwisata; (2) pelatihan dalam bentuk roleplay; (3) pembuatan guide book berdasarkan hasil pelatihan. Melalui pelatihan ini, peserta pelatihan selain melatih dirinya berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris dalam penjualan paket eduwisata, juga dihasilkan guide book yang tentunya dapat membantu pelaku wisata di Desa Sidetapa dalam memasarkan produk eduwisatanya.

Kata kunci: *eduwisata, roleplay, sidetapa*

PENDAHULUAN

Paket wisata suatu produk wisata yang merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dan dijual guna memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan perjalanan wisata, yang terdiri atas dua jenis paket wisata yakni yang sudah definitif dan sesuai pesanan. Pada paket wisata yang dikembangkan di Desa Sidetapa bersama Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) My Darling adalah jenis eduwisata dengan paket yang dibuat berdasarkan analisa kelompok tersebut yang di damping oleh tim pendamping (Rahmawati et.al: 2022). Eduwisata dipilih melihat potensi wisata yang dikemas menjadi

sesuatu yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan. Eduwisata (Malilah & Setiyorini, 2014) dibuat dengan memadukan kebutuhan aktivitas waktu luang/ rekreasi dan pendidikan yang dapat diperoleh melalui sebuah kegiatan wisata. Dalam pelaksanaannya destinasi wisata, termasuk desa wisata harus mampu mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu bekerja secara professional dalam mengembangkan kegiatan pariwisata yang menekankan pada konten edukasi untuk memenuhi kebutuhan dan motivasi wisatawan untuk menimba ilmu selama perjalanannya.

Penyusunan paket wisata dilakukan dengan melakukan pendataan terhadap potensi atraksi

yang dikemas jadi satu kesatuan. Identifikasi potensi dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang menarik untuk dibuat menjadi paket eduwisata, diantaranya sumber daya alam dan sumber daya budaya yang berpotensi untuk dijadikan dalam satu paket. Praktiknya, dalam menyusun paket wisata, selain memetakan sumber daya-sumber daya yang tersedia, pembuatan paket eduwisata juga harus memerhatikan rute, waktu serta prediksi harga yang mudah dijual kepada wisatawan. Untuk mampu membuat paket yang memiliki daya tawar baik kepada wisatawan, maka penyusun juga diharapkan memahami karaktersitik wisatawan yang menjadi target. Beberapa faktor yang memengaruhi wisatawan menentukan tujuan wisatanya diantaranya motivasi berwisata, profil destinasi wisata yang saat ini informasi awalnya mudah di cari di internet, lama tinggal, anggaran yang disiapkan, akomodasi yang diinginkan, dokumen perjalanan yang dibutuhkan serta aktivitas wisata yang diharapkan dapat dilaksanakan selama berkunjung ke destinasi.

Paket eduwisata yang dapat dikembangkan di Desa Sidetapa adalah dengan memanfaatkan potensi pertanian, peninggalan rumah tua dan tradisi menganyam yang ditekuni oleh masyarakat secara turun temurun. Phillip, et al (2010) menjelaskan bahwa pemanfaatan potensi pertanian dalam pengembangan pariwisata telah dikaji dengan berbagai cara dan konteks. Terdapat lima konsep yang dibangun oleh beberapa ahli tentang pemanfaat pertanian yang dipercaya memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai bisnis pariwisata berbasis pertanian. Hasil pertanian dari pohon aren, bambu, dan buah-buahan telah diolah oleh masyarakat setempat untuk menjadi berbagai jenis produk, dan dapat dikemas menjadi produk wisata. Paket eduwisata yang telah dikembangkan oleh Pokdarwis dengan melibatkan peran akademik diantaranya membuat cube sugar, menganyam bambu dan membuat brem buah. Namun, mereka belum mampu memasarkannya yang disebabkan oleh masih lemahnya kemampuan komunikasi dalam menawarkan produk dan kurangnya relasi.

Masyarakat di Desa Sidetapa yang terlibat dalam pengembangan pariwisata telah menunjukkan kemauannya untuk menjadikan desanya sebagai tempat tujuan wisata dengan

motivasi wisatanya adalah budaya dan edukasi. Kelompok sadar wisata yang menamakan dirinya sebagai Pokdarwis My Darling telah mengembangkan paket wisata, diantaranya :

(1) Membuat Cube Sugar

Produksi gula aren yang telah ditekuni oleh masyarakat di Desa Sidetapa selama puluhan tahun, hingga kini masih dipertahankan oleh keluarga Kakek Kinang. Gula aren bagi masyarakat Desa Sidetapa dijadikan sebagai peneman kopi. Memahami potensi gula aren tersebut, produksi gula aren telah dikemas menjadi paket eduwisata.

(2) Menganyam Bambu bersama Perajin

Keranjang dan kuskusan merupakan produk utama hasil kerajinan bambu yang diproduksi oleh sebagian besar kaum perempuan di Desa Sidetapa. Aktivitas menganyam merupakan kegiatan harian yang ditekuni oleh masyarakat di desa tersebut, khususnya kaum perempuan. Mereka menekuninya setelah kegiatan domestik (rumah tangga) selesai dikerjakan. Meskipun bukan sebagai penghasilan utama, kegiatan menganyam selain menjadi aktivitas yang menyenangkan juga mampu menghasilkan sejumlah pendapatan, yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dapur harian.

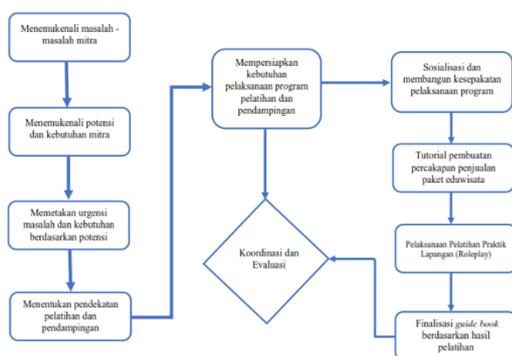
(3) Membuat Brem berbahan dasar buah lokal

Brem buah Desa Sidetapa yang diproduksi oleh masyarakat setempat telah mampu diterima pasar, baik lokal maupun wisatawan. Mendapat pendampingan kemasan, brem buah tersebut mampu lebih diterima, bahkan ditetapkan sebagai salah produk unggulan Kabupaten Buleleng. Rasanya yang enak dan diterima oleh para penyuka minuman, serta mulai bertumbuh dan berkembangnya produk dengan teknik fermentasi, brem buah dikembangkan menjadi salah satu eduwisata.

Paket eduwisata yang telah dikembangkan, belum mampu dijual secara optimal, begitupula pada saat menjual. Dari ketiga paket eduwisata, hanya paket menganyam bambu yang sudah mampu mereka jual, namun juga belum optimal. Mereka belum mampu menawarkan paket tersebut juga memberikan layanannya secara langsung. Mereka masih ragu dalam hal komunikasi penjelasan produk, harga yang ditawarkan, serta layanan yang diberikan. Hal tersebut disebabkan oleh dua faktor utama yakni kendala bahasa dan kurangnya relasi. Memahami situasi tersebut, maka pada program ini, pengelola desa wisata di Desa Sidetapa akan diberikan pelatihan dalam memasarkan produk, dengan mengajak siswa/ siswi pada SMK N 1 Sawan terlibat sebagai wisatawan. Dalam prakteknya, siswa/ siswi berkolaborasi dalam mengembangkan percakapan terkait cara penjualan produk eduwisata dengan pelaku wisata di Desa Sidetapa, Kabupaten Buleleng.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan untuk melatih kemampuan pelaku wisata di Desa Sidetapa yang tergabung dalam Pokdarwis My Darling mampu menyiapkan dan menjual produk wisatanya berupa paket eduwisata.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Adapun tahapan kegiatan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan modul untuk latihan
2. Menentukan tanggal kegiatan.
3. Memberikan pelatihan

- Membuat bahan presentasi
 - Mengajak pelaku wisata Desa Sidetapa untuk mempresentasikan produk eduwisatanya kepada siswa SMK N 1 Sawan Kabupaten Buleleng
 - Membuat kesepakatan kegiatan
 - Melakukan konfirmasi kedatangan
 - Mempersiapkan kebutuhan layanan paket eduwisata Sidetapa
 - Melaksanakan pelatihan penjualan paket eduwisata
4. Mengevaluasi kegiatan pelatihan
 5. Melaksanakan pendampingan lanjutan melalui grup whatsapp
 6. Menyusun laporan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi Pelaksanaan Program

Desa wisata telah menjadi salah satu konsep yang semakin berkembang dalam beberapa dekade terakhir, memberikan kesempatan bagi masyarakat desa untuk memajukan ekonomi lokal melalui pariwisata. Meskipun banyak desa memiliki potensi besar dalam hal atraksi wisata, kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola dan mempromosikan desa wisata seringkali menjadi kendala. Selanjutnya, desa wisata kini menjadi salah satu strategi pembangunan pariwisata yang berkelanjutan. Meski berpotensi, seringkali masyarakat desa menghadapi tantangan dalam mengelola dan mempromosikan destinasi wisatanya. Eduwisata, sebagai pendekatan inovatif yang menggabungkan edukasi dan pariwisata, menawarkan solusi untuk meningkatkan kapasitas masyarakat lokal (Sutisno & Afendi, 2018; Sulaiman et.al: 2019; Wamenarno et.al: 2021). Namun, keberhasilan implementasinya memerlukan peran berbagai pihak, agar potensi desa dapat dikelola dengan baik (Alamsyah, et.al : 2019), sehingga bermanfaat bagi masyarakat desa itu sendiri, juga pihak lain yang terlibat dalam pengembangan desa wisata.

Eduwisata, kombinasi antara pendidikan dan pariwisata, muncul sebagai solusi untuk mengisi kesenjangan ini. Pelatihan eduwisata tidak hanya membantu masyarakat desa

memahami potensi dan tantangan dalam mengembangkan desa wisata, tetapi juga menyediakan alat dan sumber daya yang diperlukan untuk memaksimalkan peluang tersebut (Idziak et.al, 2018,; Hinasah & Astuti, 2019). Agar program pelatihan ini dapat diterima dan diimplementasikan dengan efektif, diperlukan sosialisasi yang komprehensif dan pembangunan kesepakatan bersama dengan masyarakat desa. Proses sosialisasi ini harus memastikan bahwa seluruh pemangku kepentingan memahami tujuan, manfaat, dan tanggung jawab mereka dalam program ini, sehingga dapat menciptakan kesepakatan dan dukungan yang solid untuk keberhasilannya.

Pada pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang dalam kesempatan ini memberikan pelatihan dan pendampingan kepada pelaku wisata di Desa Sidetapa untuk mampu menawarkan produk eduwisatanya. Pada kegiatan ini, dihadirkan juga siswa – siswa SMK Negeri 1 Sawan yang memiliki konsentrasi di bidang pariwisata untuk berkolaborasi dengan pelaku wisata di desa tersebut. Agar kegiatan pelatihan dapat terlaksana dengan baik, tim pelaksana melakukan koordinasi kepada pihak desa dan sekolah, sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan.

Tutorial pembuatan *conversation* penjualan paket eduwisata

Pada era pariwisata modern, keberadaan paket eduwisata mendapatkan tempat khusus di hati wisatawan yang mencari pengalaman unik dan berkesan. Eduwisata tidak hanya menawarkan kesempatan untuk berekreasi, tetapi juga memberikan nilai edukatif yang memungkinkan wisatawan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang destinasi yang mereka kunjungi. Pertumbuhan eduwisata berdampak pada adanya kebutuhan tenaga profesional yang dapat menjual paket eduwisata dengan efektif menjadi semakin penting.



Gambar 1. Pelatihan Pembuatan *Conversation*

Praktiknya, keterampilan dalam menyajikan dan menjual paket ini memerlukan pendekatan yang berbeda dari penjualan paket wisata konvensional. Penekanan pada aspek edukasi, cerita di balik destinasi, dan manfaat jangka panjang dari pengalaman tersebut harus diletakkan di garis depan saat berkomunikasi dengan calon pelanggan (Saepudin et.al: 2018; Ridwanulloh et.al, 2022). Oleh karena itu, pelatihan khusus dalam bentuk tutorial pembuatan percakapan penjualan diperlukan untuk memastikan bahwa agen pariwisata memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mempromosikan dan menjual paket eduwisata dengan sukses.

Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memberi para peserta pemahaman yang mendalam tentang nuansa dan teknik-teknik khusus yang diperlukan untuk menjual paket eduwisata. Melalui metode pembelajaran interaktif, peserta akan dilatih untuk merancang dan melaksanakan percakapan penjualan yang efektif, yang tidak hanya menekankan aspek rekreasi tetapi juga nilai edukatif dari paket yang ditawarkan.

Pelaksanaan Pelatihan Praktik Lapangan (*Roleplay*)

Perkembangan pariwisata yang semakin kompetitif berdampak pada meningkatnya tuntutan terhadap kualitas pemandu pariwisata (*guide*). Para pemandu tidak hanya harus memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai objek wisata, tetapi juga harus memiliki keterampilan komunikasi, empati, serta kemampuan menangani situasi tak terduga. Dalam konteks ini, pelatihan praktik lapangan *guiding* memegang peranan krusial.

Salah satu metode pelatihan yang efektif adalah melalui *roleplay*. *Roleplay*, atau bermain peran, memungkinkan peserta pelatihan untuk berlatih dalam situasi yang mendekati nyata tanpa risiko kesalahan yang bisa berdampak pada pemberian pengalaman nyata kepada wisatawan (Lestari, 2022; Ilham et.al: 2022; Wiraharja et.al, 2023).

Roleplay memfasilitasi pembelajaran melalui pengalaman, memungkinkan peserta untuk mengembangkan kemampuan interpersonal, memahami kebutuhan dan harapan wisatawan, serta meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah di lapangan. Dengan mempraktikkan berbagai skenario yang mungkin dihadapi di lapangan, peserta pelatihan dapat lebih siap dalam memberikan layanan yang sesuai dengan harapan wisatawan. Dengan demikian, *roleplay* mampu menjadi metode pembelajaran yang memudahkan peserta untuk lebih aktif dan kreatif.



Gambar 2. Anggota Pokdarwis My Darling Sidetapa dan Siswi SMKN 1 Sawan Latihan Mempersiapkan Diri untuk *Roleplay*

Roleplay adalah salah satu metode pelatihan yang memungkinkan peserta untuk mempraktikkan keterampilan dalam situasi yang disimulasikan (Sholihah, 2015; Setiawan dan Lubis, 2016). Dalam konteks pelatihan penjualan paket eduwisata desa wisata. Metode *roleplay* memungkinkan peserta untuk merasakan langsung situasi penjualan tanpa risiko kegagalan dalam dunia nyata. Dengan berlatih dalam situasi yang mirip dengan yang sebenarnya, peserta pelatihan dapat memahami tantangan dan keuntungan yang mungkin mereka hadapi.



Gambar 3. Anggota Pokdarwis My Darling Sidetapa dan Siswa SMKN 1 Sawan Latihan *Roleplay* dalam *Guiding*

Metode *roleplay* juga mampu membantu peserta melakukan pengembangan keterampilan komunikasi. Praktiknya, penjualan tidak hanya tentang menawarkan produk, tetapi juga bagaimana mengkomunikasikannya kepada konsumen. *Roleplay* membantu peserta pelatihan memahami bagaimana cara terbaik berkomunikasi dengan pelanggan, termasuk mendengarkan kebutuhan mereka, menjawab pertanyaan, dan menangani keberatan. Dengan berlatih berulang kali dalam situasi yang aman, peserta pelatihan dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menangani situasi penjualan nyata.

Roleplay juga dapat difokuskan pada aspek-aspek tertentu dari paket eduwisata, memungkinkan peserta untuk lebih mendalam memahami produk yang mereka jual. Praktiknya, dalam proses penjualan, sering kali pelanggan memiliki keberatan atau pertanyaan. Melalui *roleplay*, peserta pelatihan dapat belajar bagaimana cara menangani berbagai jenis keberatan dengan efektif. *Roleplay* juga mampu meningkatkan kemampuan persuasi, yakni menjual paket eduwisata desa wisata mungkin memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan produk lain (Juliarta, et.al: 2023). *Roleplay* memungkinkan peserta untuk berlatih teknik persuasi yang paling efektif untuk jenis produk tertentu.

Eduwisata desa wisata seringkali melibatkan elemen-elemen budaya dan nilai lokal. *Roleplay* dapat membantu peserta pelatihan memahami dan menghargai aspek-aspek ini, sehingga

mereka dapat menjual paket dengan cara yang lebih autentik dan menghormati budaya setempat.

Mempertimbangkan semua manfaat *roleplay*, maka metode belajar tersebut menjadi alat pelatihan yang tepat dalam pengembangan profesional karyawan mengembangkan keterampilan peserta pelatihan, khususnya kelompok sadar wisata My Darling Desa Sidetapa. Melalui metode *roleplay* memungkinkan peserta untuk menghadapi berbagai skenario, mengajari mereka untuk beradaptasi dengan cepat dan merespons situasi dengan kreativitas.

Conversation Guidebook Eduwisata Desa Sidetapa

Guidebook atau buku panduan memiliki peran penting dalam pelatihan penjualan, khususnya dalam konteks paket eduwisata desa wisata. *Guidebook* berfungsi menyediakan standar informasi bagi peserta pelatihan (Ersanta et.al: 2013; Siregar, et.al: 2014). Peserta dapat merujuk kembali ke *guidebook* untuk memastikan langkah- langkah yang harus dilakukan untuk suatu kebutuhan.

Conversation guidebook eduwisata untuk pelaku desa wisata adalah alat yang sangat penting, terutama dalam konteks komunikasi dan interaksi dengan wisatawan atau calon pelanggan. Eduwisata desa wisata seringkali berfokus pada pengalaman budaya dan tradisi lokal. *Conversation Guidebook* dapat memandu petugas atau pemandu wisata di desa dalam menjelaskan potensi dan kegiatan wisata dengan cara yang mudah dimengerti oleh wisatawan (Junaedi et.al: 2020; Yanti dan Manara, 2022). Dalam banyak kasus, wisatawan mungkin berasal dari latar belakang yang berbeda dan memiliki pertanyaan yang beragam. *Conversation Guidebook* dapat membantu pemandu wisata dengan menyediakan jawaban standar untuk pertanyaan umum.

Bagi pemandu wisata baru atau anggota komunitas yang terlibat dalam eduwisata, *conversation guidebook* dapat berfungsi sebagai sumber pembelajaran cepat untuk memahami cara terbaik berkomunikasi dengan wisatawan. Seperti misalnya, ketikan desa wisata mendatangkan wisatawan internasional,

conversation guidebook bisa mencakup frasa atau kalimat dasar dalam beberapa bahasa, memudahkan komunikasi dan meningkatkan pengalaman wisatawan.



Gambar 4.
Contoh Conversation Guidebook
“Bamboo Handycraft”

Desa wisata memiliki berbagai daya tarik dan keunikan. *Conversation guidebook* ini dapat membantu pemandu wisata untuk menekankan poin-poin penting yang perlu diperhatikan oleh wisatawan. Selain memberikan informasi, eduwisata juga tentang pendidikan, maka *conversation guidebook* dapat membantu pemandu wisata untuk menjelaskan konsep atau cerita dengan cara yang edukatif.

Melalui komunikasi yang efektif, pemandu wisata dapat lebih mudah meyakinkan wisatawan untuk berpartisipasi dalam aktivitas tambahan, membeli produk lokal, atau merekomendasikan desa wisata kepada orang lain (Andajani et.al: 2018; Bafadhal: 2018). Secara keseluruhan, dengan komunikasi yang baik dan interaksi yang memuaskan, pengalaman wisatawan akan meningkat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan reputasi dan ulasan positif mengenai desa wisata. Dalam konteks eduwisata pada desa wisata Sidetapa Buleleng, *conversation guidebook* bukan hanya alat untuk memfasilitasi komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengedukasi, mempromosikan, dan meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan.

Hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan terhadap Pokdarwis My Darling dan SMKN 1 Sawan menunjukkan terjadinya kolaborasi yang bermanfaat bagi kedua belah pihak. Pokdarwis My Darling Desa Sidetapa menunjukkan kemampuan komunikasi yang lebih baik pada konteks memasarkan dan menawarkan produk eduwisata. Disisi lain,

SMKN 1 Sawan menunjukkan kemampuan komunikasi berbahasa Inggris terkait melakukan penawaran paket eduwisata, terutama pada aspek harga dan kualitas layanan yang dibutuhkan.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, *roleplay* adalah bagian penting dari pelatihan penjualan. Selanjutnya, *conversation guidebook* dapat digunakan bersamaan dengan *roleplay* untuk memastikan bahwa skenario yang disimulasikan sejalan dengan informasi produk yang benar. Mengingat urgensi dan manfaat dari *conversation guidebook* dalam pelatihan penjualan paket eduwisata desa wisata, sangat penting bagi penyelenggara pelatihan untuk memastikan bahwa buku panduan tersebut disediakan, diperbarui secara berkala, dan mudah diakses oleh semua peserta pelatihan.

Memahami hal tersebut, pembuatan grup whatsapp, juga memberikan buku panduan yang berisikan lembaran kosong, dapat menjadi sarana berlatih secara mandiri dan manual oleh peserta pasca pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat.

SIMPULAN

Pelatihan penjualan paket eduwisata bagi kelompok sadar wisata My Darling di Desa Sidetapa, Kabupaten Buleleng dilakukan mengingat saat banyak wisatawan asing dan domestik yang berkunjung ke desa tersebut. Namun, ketersediaan pemandu wisata masih terbatas yang disebabkan oleh masih kurangnya kemampuan menawarkan dan menjelaskan produk wisata, khususnya eduwisata. Pelatihan dilaksanakan juga melibatkan peran siswa dan siswa SMK N 1 Singaraja, yang mengambil peran sebagai wisatawan. Pada pelatihan tersebut, satu siswa bermain peran dengan satu anggota Pokdarwis My Darling Desa Sidetapa (*roleplay*).

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan tahapan yakni sosialisasi, tutorial pembuatan *conversation eduwisa*, dan berlatih dengan metode *roleplay*. Melalui kegiatan tersebut, peserta Pokdarwis My Darling mampu mengimplementasikan teknik menawarkan dan menjual produk kepada siswa SMK N 1 Sawan yang berperan sebagai wisatawan. Melalui metode tersebut, siswa SMK N 1 Sawan juga

berlatih untuk menggali informasi tentang eduwisata di Desa Sidetapa.

Pelatihan yang dilaksanakan dalam waktu yang relative singkat tentu membutuhkan pendampingan lebih lanjut, dengan tujuan terjadinya keberlanjutan program. Oleh sebab itu, *conversation guidebook* disusun secara sistematis, dan diberikan kepada peserta dengan harapan mereka akan terus berlatih meningkatkan kemampuan komunikasi penawaran dan penjualan produk eduwisata. Selain itu, pembentukan grup whatsapp diharapkan mampu menjadi media komunikasi pasca pelaksanaan program.

DAFTAR RUJUKAN

- Andajani, E., Rahayu, S., & Prihatiningrum, A. E. (2018). *Manajemen Desa Wisata*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka
- Alamsyah, D., Mustari, N., Hardi, R., & Mone, A. (2019). *Collaborative Governance dalam Mengembangkan Wisata Edukasi di Desa Kamiri Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara*. *Fisipublik: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.
- Bafadhhal, A. S. (2018). *Perencanaan Bisnis Pariwisata: Pendekatan Lean Planning*. Universitas Brawijaya Press.
- Hindasah, L., & Astuti, R. J. (2019). Pelatihan manajemen produksi dan pemasaran untuk mendukung eduwisata Desa Panjangrejo Bantul. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*.
- Ersanta, A. P., Heldi, I., & Pebriyeni, E. (2013). *Travel Guidebook Hang Around Destinasi Padang*. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(2).
- Idziak, W., Majewski, J., & Zmyslony, P. (2018). Community participation in sustainable rural tourism experience creation: A long-term appraisal and lessons from a thematic villages project in Poland. In *Rural Tourism* (pp. 209-230). Routledge.
- Ilham, I., Ismail, H., Irwandi, I., Hidayati, H., Rahmania, R., & Hudri, M. (2022). Pelatihan Percakapan Bahasa Inggris Bagi Pedagang Asongan Di Kawasan Wisata Pantai Senggigi. *Selaparang: Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 3017-3022.
- Juliarta, I. M., Wirawan, I. G. N., & Astiari, K. (2023). Pelatihan Bahasa Inggris Dengan Metode Roleplay. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 5(1), 25-29.
- Junaedi, S., Hayati, E. D., & Muslimah, M. (2020). Pemberdayaan Lokal Masyarakat Kelurahan Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang Melalui Pengembangan Desa Agrowisata. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 120-129.
- Lestari, D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Komunikatif bagi Pramusaji Restoran di Kabupaten Badung. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 13(1), 103-109.
- Malihah, E., & Setiyorini, H. P. D. (2014, October). Tourism education and education development: Sustainable tourism development perspective in education. In *The 1st International Seminar on Tourism*. Accessed from <https://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/53287124> (Vol. 4, p. 2020).
- Rahmawati, P. I., Widiastini, N. M. A., & Suarmanayasa, I. N. (2022). Paket Eduwisata Desa Sidetapa, Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 369.
- Ridwanulloh, M. U., Armidha, N. S. A. M., Mujib, A., & Surur, A. M. (2022). Implementasi Pendidikan Multikultural Jurusan IPS SMA A. Wahid Hasyim melalui Wisata Edukasi ke Candi Penataran Kab. Blitar. *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 20(1), 1-16.
- Saepudin, E., Budiono, A., & Halimah, M. (2018). Development strategy of education tourism in Cibodas village in West Bandung regency. *Journal of Environmental Management & Tourism*, 9(8 (32)), 1684-1695.
- Setiawan, H., & Lubis, Z. (2016). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester Ii Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 8(2), 47-51.
- Sholihah, R. A. (2015). Metode Suggestopedia Dengan Teknik Bermain Peran Atau Role Playing Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan Dan Keagamaan*, 10(1), 1-24.
- Siregar, F. A., Dwija, I. D. A., & Ds, M. (2014). Perancangan Buku Panduan Wisata Bahari Bandar Lampung. *Bandung: Tidak Diterbitkan*.
- Sulaiman, A. I., Chusmeru, C., & Kuncoro, B. (2019). The educational tourism (edutourism) development through community empowerment based on local wisdom and food security. *International Educational Research*, 2(3), p1-p1.
- Sutisno, A. N., & Afendi, A. H. (2018). Penerapan Konsep Edu-Ekowisata Sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Lingkungan. *Ecolab*, 12(1), 1-11.
- Wamenarno, D. W., Barliana, M. S., & Permana, A. Y. (2021). Analysis Of Potential Development Of Agro-Edu Tourism Based On Community Empowerment In The Cipanas Dam Area. *Journal of Development and Integrated Engineering*, 2(1), 1-10.
- Wiraharja, I. P. G. S., Putri, D. A. D. P., & Adyatma, I. W. C. (2023). Improving English Communication for Specific Purposes Using Role-Play and Learning by Doing Techniques for the staff At The Samaya Resort Seminyak, Badung. *Postgraduated Community Service Journal*, 4(1), 11-16.
- Yanti, Y., & Manara, C. (2022). Basic English conversation training for tourism actors on Untung Jawa Island. *Community Empowerment*, 7(9), 1530-1537.