

VOLUNTOURISM: PELATIHAN ENTERPRENUERSHIP (PAREKRAF) & POLA BELAJAR INTERAKTIF MELALUI METODE GAMIFIKASI PADA YAYASAN DANA PUNIA

Made Riki Ponga Kusyanda¹, Putu Riesty Masdiantini²

¹Jurusan Teknologi Industri FTK UNDIKSHA; ²Jurusan Ekonomi dan Akuntansi FE UNDIKSHA;
Email: ponga.kusyanda@undiksha.ac.id

ABSTRACT

Entrepreneurship Training (Parekraf) & Interactive Learning Patterns Through Gamification Methods aim to enhance participants' understanding of future skills and prepare them to face competition in the future. This activity is carried out through a collaboration scheme with international students from Windesheim University, Netherlands, focusing on community service, particularly in the fields of interactive education and other social issues. The results of the training and mentoring conducted are indicated by the pre-test and post-test on three variables: Entrepreneurial Knowledge, Entrepreneurial Practice, and Parekraf, which show a significant change in understanding by the participants with an average score above 82. This result indicates that the training and mentoring conducted are effective and beneficial for the participants. Additionally, the outcomes of this activity are that participants are able to create simple MSME products such as bracelets and necklaces as accessories that can have added value.

Keywords: voluntourism, Future Skills, Enterprenuership

ABSTRAK

Pelatihan Enterprenuership (Parekraf) & Pola belajar Interaktif Melalalui metode gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta terkait future skill dan siap dalam menghadapi persiangan dimasa mendatang. Kegiatan ini dilaksanakan melalui skema kolaborasi dengan mahasiswa internasional dari Windesheim University, Belanda yang fokus kepada pengabdian Masyarakat khususnya dibidang Pendidikan interaktif dan masalah social lainnya. Adapun hasil dari pelatihan dan pendampingan yang sudah silakukan yaitu yang ditunjukkan dari pre test dan post tes pada 3 variabel yaitu variable Pengetahuan Kewirausahaan, Praktik kewirausahaan dan Parekraf memiliki signifikansi perubahan pemahanan oleh peserta dengan nilai rata- rata diatas 82. Hasil ini menunjukkan jika pelatihan dan pendampingan yang dilakukan efektif dan bermafaat oleh peserta. Selain itu Adapun luaran kegiatan ini yaitu peserta mampu membuat produk UMKM sederhana seperti gelang dan kalung yang akesoris yang dapat memiliki nilai tambah.

Kata kunci: voluntourism, Future Skills, Enterprenuership

PENDAHULUAN

Saat ini trend pariwisata berubah terjadi disrupsi pola perjalanan sebelum dan setelah covid 19. Saat ini trend perjalanan pariwisata mengarah ke tren perjalanan personalisasi , rejuvenation. Serta munculnya kesadaran akan sesama sangat berdampak pada pola perjalanan wisata. Wisatawan tidak hanya melakukan aktifitas leisure namun juga melakukan aksi sosial di

destinasi wisata yang mereka kunjungi, seperti mengikuti event beach clean up, adanya kegiatan Non Government Organization (Rotary) , reef conservation support, kinder garden teaching assistance, Bali English teaching Volunteer, Bali Childcare Volunteer, dan lainnya(Jantira & Muis, 2023). Saat ini bali tidak hanya dikenal sebagai destinasi wisata, namun juga tujuan untuk melakukan kegiatan sosial yang dapat menyentuh masyarakat rentan

dan memerlukan. Hal ini menjadi potensi wisata di Bali dengan term *voluntourism* (Asy'ari, 2022). Pasca pandemi covid 19, banyak masyarakat yang terdampak baik dari segi ekonomi yang berdampak kepada sosial budaya, hal ini berbanding lurus dengan meningkatnya *social worker* yang datang ke suatu destinasi (Husna & Isbah, 2021). Adapun market tamu ini menjadikan Bali sebagai tempat mengadakan kontribusi sosial dan juga melakukan kegiatan wisata. Saat ini banyak *social worker* dan mahasiswa internasional datang ke Bali salah satunya ke Undiksha. Windesheim Applied science University rutin mengirim mahasiswanya satu tahun 2 kali yaitu pada semester Ganji dan Genap. Rata-rata jumlah mahasiswa sekali periode yaitu 14 orang mahasiswa, sehingga rata-rata mahasiswa tercatat setiap tahunnya 28 mahasiswa. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa Windesheim salah satunya yaitu melakukan aksi kontribusi sosial di Yayasan Dana Punia. Adapun objek sasaran mahasiswa Windesheim yaitu anak-anak berkebutuhan khusus dengan memberikan materi pelatihan anak-anak yang susah berbicara dan atau meningkatkan rasa kepercayaan diri anak-anak melalui games. Anak-anak di dalam yayasan memiliki potensi baik akademik maupun non akademik. Pengenalan potensi-potensi diluar lingkungan yayasan sangat baik untuk dilakukan. Bali sebagai destinasi budaya memiliki modal penting untuk menegakkan eksistensi budayanya. Anak-anak di yayasan menjadipotensi besar dalam menjaga eksotensi kebudayaan Bali yang nantinya akan tumbuh sebagai yowana pelestari Budaya Bali. yang menjadi daya tarik wisata. Selain itu anak-anak yayasan haruslah memiliki skill tritama saat mereka akan memasuki fase independen. Pengenalan skill entrepreneurship sangat penting dilakukan guna memberikan gambaran yang lebih kepada pemahaman anak-anak tentang profesi di masa mendatang. Yayasan Dana Punia didirikan pada tanggal 1 September 1970 berkedudukan di Kabupaten Buleleng. Yayasan Dana Punia bergerak dibidang sosial

dan pendidikan dengan menaungi beberapa lembaga pendidikan dan lembaga kesejahteraan sosial dan anak. Adapun lembaga pendidikan yang bernaung dibawah yayasan dana punia yaitu STKIP Agama Hindu Singaraja, telah meluluskan ribuan mahasiswa yang telah berkarir dan sukses di berbagai bidang terletak di Kota Singaraja yang merupakan Kota Pendidikan. Dua, SMK TI Global Singaraja SMK TI Bali Global Singaraja merupakan salah satu sekolah swasta di Kabupaten Buleleng yang bergerak di bidang IT. Sekolah dengan luas 20.905 m² ini terletak di Jalan Pulau Timor, Nomor 24, Kelurahan Banyuning, Kabupaten Buleleng. Walau berstatus swasta, SMK TI telah terdaftar di satuan pendidikan nasional dengan NSPN: 50104205 dan telah terakreditasi B. SMK ini juga sudah bersertifikat ISO pada bulan Maret 2013 yang lalu. Ketiga SD Dana Punia Singaraja, Berdirinya SD Dana Punia Singaraja bermula pada tahun 2013 yang dicetuskan oleh Gede Arba Dana, S.H., selaku Ketua Yayasan Dana Punia setelah mendengar keluhan beberapa mahasiswa prodi Bahasa Bali dan Bahasa Inggris STKIP Agama Hindu Singaraja terkait terbatasnya lowongan pekerjaan setelah tamat kuliah. Ide tersebut disambut antusias oleh beberapa mahasiswa dan akan membantu untuk pendirian Sekolah Dasar tersebut. SD Dana Punia Singaraja saat ini telah berjalan selama kurang lebih 5 tahun ajaran atau sudah sampai kelas 5 dengan jumlah peserta didik sebanyak 182 siswa orang. TK Dana Punia. Oleh karena itu dalam upaya peningkatan pemahaman anak-anak yayasan program ini akan berkolaborasi dengan mahasiswa Windesheim University of applied science untuk memberikan dampak langsung maupun tidak langsung terkait kebutuhan anak-anak di yayasan Dana Punia

METODE

Adapun metode dan tahapan terkait permasalahan yang dihadapi di Yayasan Dana Punia yaitu melalui metode pelatihan dan

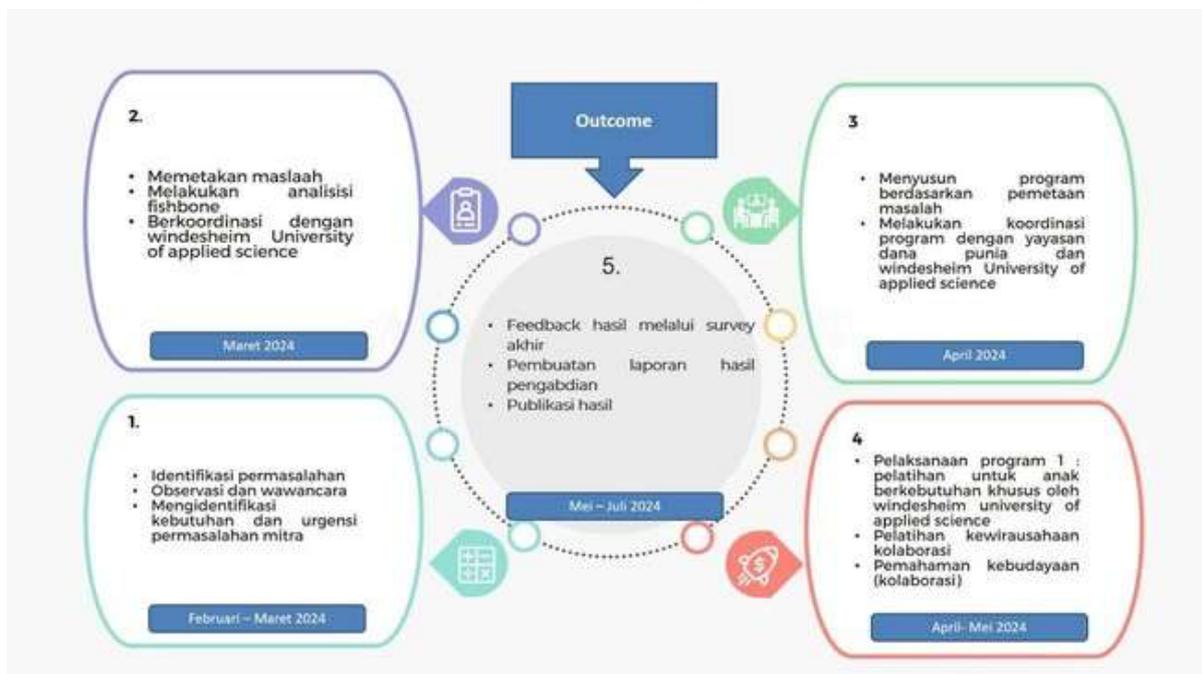
pendampingan berbasis gamifikasi (Marisa et al., 2020) yaitu sebagai berikut



Gambar 1. Analisis situasi

Adapun identifikasi awal yang dilaksanakan berdasarkan analisis SWOT maka didapatkan cara yang tepat untuk mengatasi masalah pada mitra yaitu: 1) pelatihan guru, 2) pemahaman kebudayaan (budaya belajar), 3) pelatihan enterprenuership (Parekraf). Peran pelatihan enterprenuership dibutuhkan untuk menambah

profil peserta menjadi siap dalam berwirausaha dimasa mendatang (Saragih, 2017; Sukirman, 2017). Semua pelatihan dilaksanakan dengan metode gamifikasi (Marisa et al, 2020), Adapun tahapan pelaksanaan berdasarkan hasil identifikasi program yang ditawarkan yaitu sebagai Berikut.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan sesuai dengan jadwal pengabdian Masyarakat yang sudah disepakati

Bersama mitra dan peserta. Peserta diharapkan tidak hanya mengikuti pelatihan, namun juga

dilaksanakan pendampingan baik pada project dengan Windeheim University of Applied Science dan dengan Universitas Pendidikan Ganesha.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan skill kewirausahaan (parekraf) melalui metode gamifikasi

Pada tahap pelatihan skill kewirausahaan pada anak-anak Yayasan dana punia Adapun yang menjadi sasaran peserta pada pekatihan ini yaitu anak-anak pada kelas SMP- SMA.

Pelatihan pertama yaitu tentang skill dasar kewirausahaan yang disampaikan oleh narasumber Putu Riesty Masdiantini, M.Si. Adapun materi yang disampaikan yaitu 1) kiat-kiat wisrausaha bagi enerasi muda, 2) tantanga dan hambatan yang dihadapi pada wirausaha muda, 3) profil wisarausaha muda



Gambar 3. Pelaksanaan Pendampingan Program Pelatihan pertama yaitu tentang skill dasar kewirausahaan yang disampaikan oleh



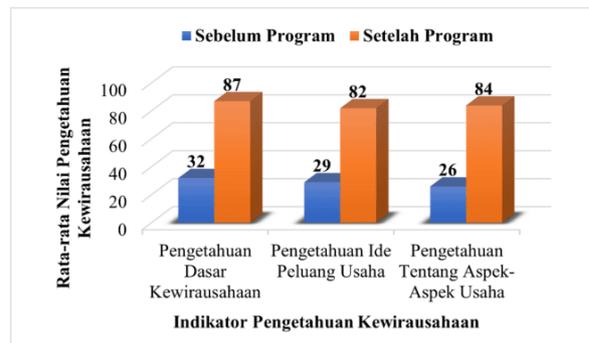
narasumber Putu Riesty Masdiantini, S.E., M.Si. Adapun materi yang disampaikan yaitu 1) kiat-kiat wisrausaha bagi enerasi muda, 2) tantanga dan hambatan yang dihadapi pada wirausaha muda, 3) profil wisarausaha muda .

Gambar 4. Pemberian materi oleh narasumber dan sesi diskusi

Pelatihan kedua yaitu peran ekraf pada tumbuhnya wirausaha muda dalam menupang ekonomi kreatif

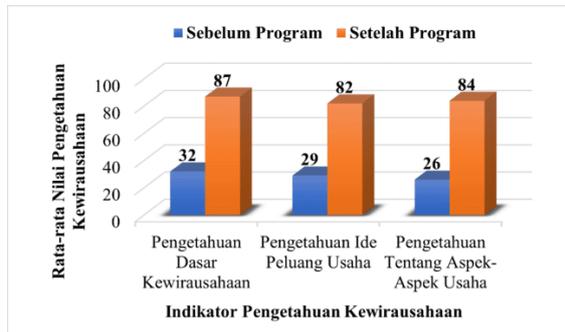
Adapun materi yang disampaikan oleh narasumber Made Riki Ponga Kusyanda, M.Par. yaitu: 1) indikator Ekonomi Kretaif, 2) jenis Ekonomi kreatif, 3) tantangan dan hambatan dalam menjalankan bisnis Ekonomi kreatif . Adapun hasil dari kegiatan pelatihan dan pendampinga yaitu sebagai berikut.

a) Hasil Pengetahuan Kewirausahaan



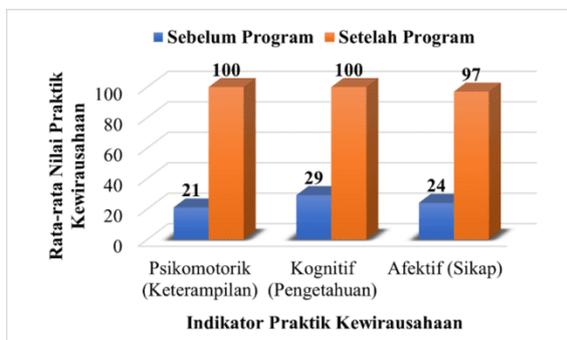
Gambar 5. Hasil Pengetahuan Kewirausahaan Adapun hasil dari pengetahuan Kewirausahaan pre test dan post test menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Terdapat tiga indikator pengetahuan kewirausahaan, 1) pengetahuan dasar kewirausahaan nilai rata- rata pre test 32, saat peserta telah mendapatkan materi, nilai rata-rata menjadi 87. 2) Pengtahu nIde Peluang Usaha, dengan nilai rata-rata pre test 29 dan nilai rata-rata post test 82, 3) indikator pengetahuan tentang aspek -aspek usaha dengan nilai pre test 26 dan nilai rata-rata post test .

b) Hasil Pengetahuan Kewirausahaan



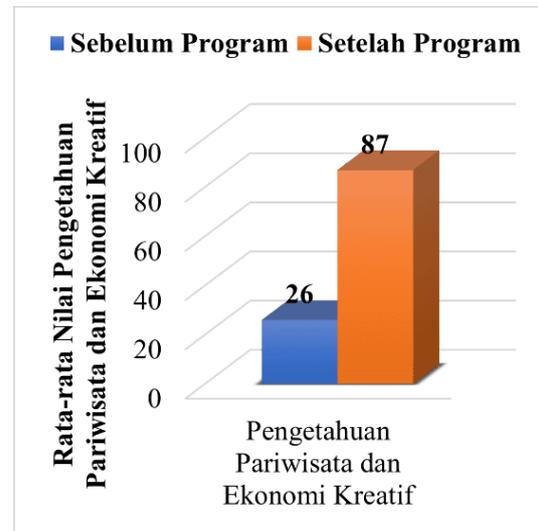
Gambar 5. Hasil Pengetahuan Kewirausahaan Adapun hasil dari pengetahuan Kewirausahaan pre test dan post test menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Terdapat tiga indikator pengetahuan kewirausahaan, 1) pengetahuan dasar kewirausahaan nilai rata-rata pre test 32, saat peserta telah mendapatkan materi, nilai rata-rata menjadi 87. 2) Pengetahuan Ide Peluang Usaha, dengan nilai rata-rata pre test 29 dan nilai rata-rata post test 82, 3) indikator pengetahuan tentang aspek-aspek usaha dengan nilai pre test 26 dan nilai rata-rata post test sebesar 84.

c) Praktik Kewirausahaan



Gambar 6. Hasil Praktik Kewirausahaan Adapun hasil dari praktik kewirausahaan juga mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman peserta terkait praktik kewirausahaan. 1) pada indikator psikomotorik hasil nilai rata-rata pre test sebesar 21 dan nilai rata-rata post tes sebesar 100. 2) pada indikator kognitif nilai rata-rata pre test sebesar 29 dan nilai rata-rata post test sebesar 100. 3) pada indikator afektif nilai rata-rata pre test sebesar 24 dan nilai rata-rata post test sebesar 97.

d) Pengetahuan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif



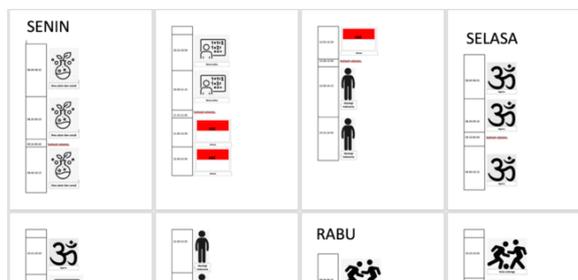
Gambar 7. Hasil pengetahuan Parekraf Pada variable Pengetahuan Pariwisata dan ekonmi Kreatif terjadi peningkatan pemahaman secara signifikan dari peserta, nilai rata-rata pre test sebesar 26 dan nilai rata-rata post test sebesar 87.

Pendampingan dan pelatihan terhadap anak delay speech dan public speaking kepada Guru



Gambar 8. Pendampingan dan Pelatihan yang dilaksanakan oleh Mahasiswa Windesheim University

Pada aspek pendampingan pada anak-anak terkait budaya belajar antara Negara Belanda dan Indonesia serta pemberian materi terkait future skill dan entrepreneurship, dan Bahasa Inggris disambut baik oleh anak-anak Yayasan, dengan tingginya Tingkat diskusi yang terjalin antara mahasiswa Windesheim University dan anak-anak Yayasan dan punia. Selain itu mahasiswa Windesheim University memberikan pendampingan kepada anak-anak yang mengalami speech delay dan membantu dalam menciptakan lingkungan Pendidikan yang interaktif.



Gambar 9. Outcome program mahasiswa Windesheim University

SIMPULAN

Program pengabdian terhadap Masyarakat ini telah mampu menjangkau masyarakat sasaran khususnya bidang kolaborasi antara Undiksha dan Windesheim University of applied science, khususnya pada kewirausahaan, Pendidikan dan ekonomi kreatif. Adapun hasil pelatihan yang ditunjukkan dari pre test dan post tes pada 3 variabel yaitu variabel Pengetahuan Kewirausahaan, Praktik kewirausahaan dan

Parekras memiliki signifikansi perubahan pemahaman oleh peserta dengan nilai rata-rata diatas 82. Hasil ini menunjukkan jika pelatihan dan pendampingan yang dilakukan efektif dan bermfaat oleh peserta.

DAFTAR RUJUKAN

- Asy'ari, R. (2022). Voluntourism : Pariwisata Dan Sukarelawan. *Warta Pariwisata*, 20(1), 7–9. <https://doi.org/10.5614/wpar.2022.20.1.02>
- Husna, K. N., & Isbah, M. F. (2021). Volunteer Tourism sebagai Pilihan Konsumsi Leisure Pemuda Kontemporer: Antara Altruisme dan Komodifikasi. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol.8(Nomor 1 Tahun 2021).
- Jantira, N. T., & Muis, A. R. C. (2023). Voluntourism as an Effort to Realize Sustainable Tourism to Reduce Waste in the Ocean.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Saragih, R. (2017). Membangun Usaha Kreatif, Inovatif dan Bermfaat Melalui Penerapan Kewirausahaan Sosial . *Jurnal Kewirausahaan*, 3(DESEMBER). <http://jklmii.org>
- Sukirman. (2017). Jiwa Kewirausahaan dan Nilai Kewirausahaan Meningkatkan Kemandirian Usaha Melalui Perilaku Kewirausahaan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 20(No.1)