
Peran Mahasiswa Dalam Pengembangan Agrowisata: Wisata Edukasi di Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia (P3GI)

The Role Of Students In The Development Of Agritourism: Educational Tourism at The Indonesian Sugar Plantation Research Center (P3GI)

**Maysaroh Tri Khusnah¹, Nia Amalia², Rachmawan Arifianto³, Danang Permadhi⁴,
Nisa Hafi Idhoh Fitriana⁵**

^{1,2,3,5}Program Studi Agribisnis, Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur

⁴Sosial Ekonomi, Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia

Korespondensi Penulis : nisa.hafi.agribis@upnjatim.ac.id*

Article History:

Received: April 30,2024

Accepted: Mei,16,2024

Published: Juli 31,2024

Keywords: Educational Tour, Sugar, Indonesian Sugar Research Plantation Center (P3GI)

Abstract. *The Indonesian Sugar Plantation Research Center (P3GI) serves as a research institution for sugar in Indonesia and also offers educational tours as a medium to educate the Indonesian public. However, during the operation of these educational tours, several evaluations have been identified that have led to visitors feeling less satisfied and comfortable during their visits. The evaluations focused on social media as a marketing tool and the lack of photo and educational spots in the P3GI area. The purpose of these developments is to help improve the evaluations that have arisen in the educational tours to make them better. The results of these developments include the creation of engaging content for social media related to the educational tours and the establishment of a sweetener garden as a way to add more photo and educational spots for visitors, as well as the distribution of surveys to monitor evaluations of P3GI's educational tours.*

Abstrak

Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia (P3GI) sebagai lembaga riset penelitian gula Indonesia turut menyajikan wisata edukasi sebagai media untuk mengedukasi masyarakat Indonesia. Namun, dalam berjalannya wisata edukasi mulai dijumpai beberapa evaluasi yang membuat pengunjung kurang merasa puas dan nyaman selama berwisata. Evaluasi terfokus pada media sosial sebagai media pemasaran dan kurangnya spot foto dan edukasi di kawasan P3GI. Tujuan pengembangan ini yaitu membantu memperbaiki evaluasi-evaluasi yang muncul di wisata edukasi sehingga menjadi lebih baik. Hasil pengembangan berupa pembuatan konten yang menarik untuk media sosial wisata edukasi dan pembuatan kebun pemanis sebagai bentuk penambahan spot foto dan edukasi pengunjung, serta penyebaran kuisioner untuk memantau evaluasi wisata edukasi P3GI.

Kata Kunci: Wisata Edukasi, Gula, Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia (P3GI)

PENDAHULUAN

Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia (P3GI) di Pasuruan merupakan lembaga riset gula yang memiliki peran penting dalam mengembangkan industri gula nasional bahkan sejak pemerintahan Hindia-Belanda. Pada zaman kolonial dikenal sebagai Proefstation Oostjava (POJ) yang berdiri pada tahun 1887 dan merupakan lembaga riset ketiga dipulau Jawa. Telah berdiri selama lebih dari 130 tahun menjadikan P3GI memiliki potensi cagar budaya heritage yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan edukasi tentang sejarah penelitian industri gula di Indonesia (Wijayanti, dkk., 2015). Selaras dengan misi utamanya yakni

* Nisa Hafi Idhoh Fitriana, nisa.hafi.agribis@upnjatim.ac.id

menjadi lembaga penelitian yang berkualitas dikancah nasional maupun internasional, P3GI telah menciptakan program wisata edukasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi terhadap masyarakat seputar tanaman tebu dan industri gula.

Saat ini, pendidikan dan pariwisata bahkan dikemas dalam satu konsep bernama wisata edukasi. Pakpahan, Sodarto, & Roidah (2023) Agrowisata diartikan sebagai suatu alternatif pariwisata yang bergerak di bidang pertanian, dimana objek wisata berasal dari usaha pertanian itu sendiri. Wisata edukasi merupakan aktivitas pembelajaran yang memiliki sifat non formal, sehingga tidak kaku seperti aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Tidak hanya itu dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih menuju kepada konsep edutainment, ialah belajar dengan disertai dengan aktivitas yang menyenangkan. Wisata telah menjadi kebutuhan bagi setiap orang. Kota Pasuruan sendiri, sebagai kota yang memiliki beragam destinasi wisata juga banyak dari para pengelola menghadirkan beragam wisata edukasi yang tersebar di berbagai daerah. Keberadaan wisata edukasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif berwisata bagi para wisatawan. Wisata edukasi ini banyak dinikmati wisatawan dari anak-anak hingga orang dewasa karena memberikan berbagai varian wisata didalamnya.

Wisata edukasi P3GI telah berjalan lebih dari tiga tahun terhitung sejak tahun 2020 tentu memiliki evaluasi-evaluasi yang perlu dilakukan perbaikan. Hal itu terlihat dari media sosial yang masih kurang akan informasi yang tersedia sebagai *branding* dan media pemasarannya. Evaluasi lain terlihat spot foto dan edukasi penambah pengetahuan di P3GI masih dirasa kurang. Evaluasi tersebut menjadi bahan untuk perbaikan wisata edukasi ke depannya sebagai jembatan menuju arah yang lebih baik. Demikian, diperlukannya upaya pengembangan pada wisata edukasi tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwarsito, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pengembangan agrowisata dilakukan untuk mendapatkan peningkatan kesejahteraan petani dan melakukan pelestarian lingkungan alam berbasis pertanian. Mahasiswa sebagai generasi muda terdidik sepantasnya mampu mengaplikasikan kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menciptakan perubahan-perubahan ke arah lebih baik dan membawa kebermanfaatan yang lebih. Berpikir kritis didefinisikan sebagai kemampuan dalam berpikir secara rasional yang tertata dalam rangka memperoleh pemahaman atas hubungan antara fakta atau ide (Nabilah dan Setiawan, 2023). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan kreatif sebagai kemampuan dalam menciptakan. Demikian, mahasiswa dituntut mampu menciptakan ide-ide yang rasional dalam suatu pengembangan ke arah lebih baik. Hal ini sejalan dengan peran mahasiswa dalam pengembangan wisata edukasi P3GI untuk memperbaiki evaluasi yang ada.

Adapun tujuan utama dari pelaksanaan program pengembangan ini yaitu meningkatkan branding wisata edukasi P3GI, menambah spot pengetahuan baru bagi pengunjung, dan evaluasi pelayanan serta meningkatkan kualitas wisata edukasi P3GI.

METODE e-ISSN: 3032-4114; p-ISSN: 3032-4424, Hal 10-18

Kegiatan pengembangan dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan dimulai sejak bulan Februari - Juni 2024 bertempat di Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia (P3GI) Kota Pasuruan, Jawa Timur. Program pengembangan ini difokuskan pada program wisata edukasi yang ada di P3GI. Adapun pelaksanaan dari kegiatan ini melalui beberapa tahapan diantaranya:

1 Observasi Lapang

Observasi lapang dilakukan dengan melihat kondisi di lapang secara langsung untuk memantau informasi yang tersedia di lapang sekaligus mengidentifikasi adanya permasalahan di lapang yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan ke depannya.

2. Tindakan

Tindakan menjadi kegiatan partisipasi aktif untuk terlibat dalam kegiatan di lapang. Partisipasi aktif pengembangan ini yaitu melakukan keterlibatan dalam pembuatan konten, kebun pemanis, dan penyebaran kuisioner ke pengunjung.

3. Refleksi

Refleksi sebagai kegiatan peninjauan dan penilaian atas tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini diidentifikasi berdasarkan hasil kuisioner pengunjung untuk melihat sejauh mana wisata edukasi membantu pengunjung dan menampung keluhan kesah pengunjung selama berwisata sebagai perbaikan ke depannya.

HASIL

Wisata edukasi di P3GI sebagai salah satu kegiatan yang dilakukan P3GI sebagai bentuk pengajaran edukasi kepada masyarakat terkait gula dalam berjalannya menghadapi beberapa evaluasi. Adapun evaluasi yang ditemukan dalam observasi lapang yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

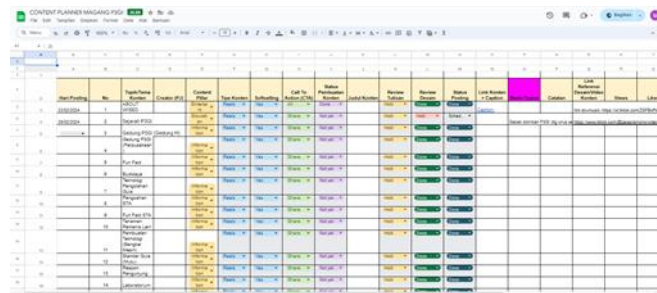
1. Jangkauan yang masih sempit dan minimnya informasi yang tersedia pada konten promosi sehingga wisata edukasi P3GI masih belum dikenal masyarakat luas
2. Kurangnya spot foto dan pengetahuan terkait tanaman pemanis selain gula di wisata edukasi P3GI
3. Kurangnya keterlibatan pengunjung dalam pengembangan wisata edukasi P3GI

Evaluasi-evaluasi yang ditemukan dalam observasi tersebut, langkah selanjutnya dilakukan perumusan solusi untuk memperbaiki evaluasi tersebut dengan harapan dapat menjadi lebih baik untuk wisata edukasi P3GI. Adapun hasil perumusan solusi dan pelaksanaan program tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Konten Wisata Edukasi P3GI

Pembuatan konten yang berisi informasi mengenai wisata edukasi merupakan solusi yang diharapkan mampu meningkatkan branding, menarik minat masyarakat, memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengunjung, serta memperluas jangkauan pengenalan wisata edukasi P3GI. Peluang pemasaran yang besar oleh suatu perusahaan dan sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu pemasaran melalui media sosial (Rani, Winarno, & Priyanto, 2021). Hal tersebut akan membantu proses pengembangan wisata edukasi secara efektif. Dalam melaksanakan program konten wisata edukasi maka perlu dilakukan perencanaan terlebih dahulu sebelum program beroperasi. Kegiatan tersebut terinci sebagai berikut:

a. Perencanaan



Post Type	No	Topic	Content Pillar	Content Title	Call to Action	Status	Review	Design
1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20	20

Gambar 1. Pembuatan *Content Planner*

Langkah awal dalam program konten wisata edukasi adalah pembuatan *Content Planner* yang berisikan poin topik/tema konten, judul konten, penanggung jawab, content pillar, tipe konten, call to action, status pembuatan konten, review tulisan, desain, dan status posting, catatan, feedback content, dll. Poin-poin tersebut digunakan agar proses perencanaan berjalan secara efektif dan efisien sehingga memudahkan pada saat pelaksanaan atau pembuatan konten. Perencanaan topik dan tema konten juga disesuaikan dengan tren terkini agar mampu menjangkau masyarakat luas.

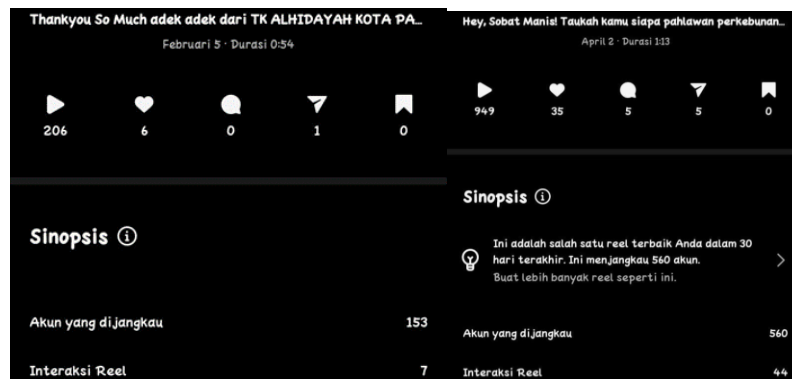
2. Pelaksanaan



Gambar 2. Pembuatan Konten Wisata Edukasi

Proses pembuatan konten melibatkan maskot wisata edukasi yakni Mr. Cane sebagai pemeran utama yang bertempat di spot Museum Gula P3GI. Pelibatan maskot Mr. Cane dilakukan agar masyarakat dapat mengenal dan mengingat identitas wisata edukasi. Konten tersebut terdiri dari berbagai tema, yakni pengenalan wisata edukasi, sejarah P3GI, *fun fact* gula dan tebu, pengolahan dan hasil olahan tebu, dan fakta tanaman pemanis lain.

Konten wisata edukasi diunggah pada sosial media Instagram dalam bentuk *reels* dan *instastory*. Insight yang dihasilkan konten wisata edukasi bertema sejarah P3GI mendapatkan respon positif masyarakat terbukti dari jangkauan yang mencapai 560 akun, ditonton 946 kali, 35 suka, 5 komentar dan dibagikan 5 kali. Jika dibandingkan dengan konten yang hanya berisi dokumentasi pengunjung, insight yang didapatkan lebih sedikit. dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa konten wisata edukasi yang berisi informasi mampu meningkatkan branding dan jangkauan masyarakat.



Gambar 3. Kiri: Sebelum pembuatan konten oleh mahasiswa; Kanan: Sesudah pembuatan konten oleh mahasiswa

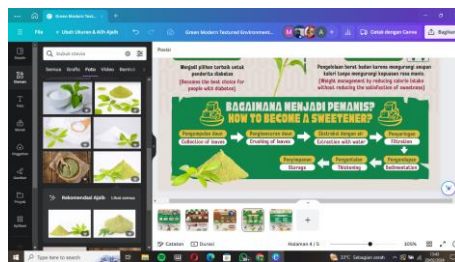
3. Kebun Pemanis

Usaha melaksanakan program sebagai solusi atas evaluasi kurangnya spot foto dan pengetahuan terkait tanaman pemanis selain gula di wisata edukasi P3GI maka dibuatlah kebun pemanis. Kebun pemanis ini diharapkan mampu menarik banyak pengunjung untuk melakukan foto dokumentasi di pamflet yang dibuat nantinya. Selain itu, kebun pemanis

diharapkan juga mampu menambah wawasan pengetahuan terkait tanaman pemanis selain gula. Dalam melaksanakan program kebun pemanis maka perlu dilakukan perencanaan terlebih dahulu sebelum program beroperasi. Kegiatan tersebut terinci sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan disusun sebagai langkah awal sebelum memulai kegiatan. Adapun perencanaan dalam pembuatan kebun pemanis yaitu menggali informasi seputar budidaya tanaman pemanis yang terdiri atas budidaya tanaman beet, stevia, sorghum, singkong, dan jagung, membuat desain pamflet sebagai spot foto, membeli benih tanaman pemanis, dan memetakan lokasi penanaman.



Gambar 4. Pembuatan Pamflet

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kebun pemanis dimulai dari kegiatan persiapan benih dan lahan, dimana masing-masing benih beet dan sorghum terlebih dahulu dilakukan pembibitan dengan ditanam di *polybag*, sedangkan untuk tanaman stevia tinggal memindahkan saja ke lahan. Setelah itu, dilakukan persiapan lahan dan dilanjutkan penanaman di lahan yang sudah siap dengan memperhatikan jarak tanam. Apabila penanaman telah dilakukan, untuk tanaman stevia dan beet memerlukan pemberian paranet dan mulsa organik guna melindungi tanaman dari sinar matahari yang terlalu panas. Penanaman tersebut sebagai akhir dari proses pembuatan kebun pemanis. Langkah selanjutnya yaitu memasang papan informasi atas masing-masing tanaman yang dibudidayakan sehingga menjadi spot foto yang menarik bagi wisatawan. Kebun pemanis kedepannya diharapkan terus dilakukan perawatan yang meliputi: penyiangan, pemupukan, pembumbunan dan perawatan hama dan penyakit tanaman hingga dapat dipanen sesuai umur panennya. Hal ini selaras dengan pendapat Jasmine, Huda, dan Fitriana (2023) bahwa saat akan melakukan aktivitas panen maka salah satu pertimbangan paling penting yang perlu diperhatikan yaitu umur panen. Hasil panen yang didapatkan sebaiknya dapat diolah untuk mendapatkan nilai tambah dan nilai jual yang lebih tinggi.



Gambar 5. Pelaksanaan Kebun Pemanis

4. Kuisioner Pengunjung

Dalam upaya pengembangan wisata edukasi, Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia selalu melakukan evaluasi terus-menerus. Evaluasi yang dilakukan dengan mempertimbangkan pendapat dan respon pengunjung setelah selesai berwisata sekaligus mengukur keberhasilan wisata edukasi dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurdyawati, Soedarto, & Sumartono (2020) bahwa evaluasi kinerja penyuluh dilaksanakan secara berkesinambungan dan sistematis dalam rangka mengukur keberhasilan pelaksanaan penyuluhan berdasarkan parameter kinerja penyuluhan atas tugas dan tanggung jawabnya. Metode evaluasi yang digunakan berupa penyebaran kuisioner kepada para pengunjung wisata edukasi P3GI. Selain sebagai media evaluasi, kuisioner tersebut juga digunakan untuk menambah ide pengembangan atau penambahan fasilitas yang belum tersedia, sehingga kedepannya pengunjung bisa lebih nyaman dalam berwisata.

a. Perencanaan

Kuisioner yang akan disebarakan menggunakan *Google Form* tersebut berisikan identitas pengisi, 19 pertanyaan, dan kritik dan saran. Pertanyaan yang terdapat pada kuisioner berupa pertanyaan tentang keadaan lingkungan wisata edukasi, akses menuju wisata edukasi, keadaan fasilitas pendukung (toilet, tempat cuci tangan, dll), harga tiket, fasilitas dan pelayanan wisata edukasi, spot foto wisata edukasi, ketertarikan pengunjung terhadap tebu/gula, sejarah dan cagar budaya, kondisi cagar budaya dan benda bersejarah P3GI, sumber informasi wisata edukasi, cara penyampaian materi oleh pemandu, minuman Sari Tebu Alami (STA), dan kepuasan pengunjung pada saat berwisata. Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dinyatakan menggunakan skala likert (contoh: sangat puas, puas, cukup puas, tidak puas, sangat tidak puas) sehingga pengunjung dapat memberikan respon dengan fleksibel.

b. Pelaksanaan

Penyebaran kuisioner dilakukan melalui platform *whatsapp*, pengunjung akan diminta kontak *whatsapp* setelahnya staff akan mengirimkan link *Google Form* agar pengunjung bisa mengisi kuisioner evaluasi tersebut. Kemudian akan selalu mem-*follow up* dalam hal pengisian kuisioner tersebut.



Evaluasi yang telah dilakukan mengacu pada respon pengunjung berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pada kuisioner, yakni pembuatan tempat cuci tangan pada spot penanaman tebu, kebersihan pada spot pabrik gula mini dan toilet lebih diperhatikan, pembuatan dokumentasi pengunjung lebih maksimal, serta penentuan alur wisata edukasi dilakukan lebih cermat untuk menjaga kenyamanan pengunjung.

KESIMPULAN

Kegiatan pengembangan yang dilakukan oleh mahasiswa berupa pembuatan konten media sosial wisata edukasi P3GI sebagai media *branding* terindikasi memiliki respon positif dari masyarakat. Pembuatan kebun pemanis telah dilaksanakan sebagai bentuk penambahan spot foto dan edukasi untuk pengunjung. Penyebaran kuisioner juga telah dilaksanakan sebagai upaya pemantauan atas evaluasi-evaluasi lain yang muncul sebagai *feedback* pengunjung yang telah berwisata di P3GI.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian Perkebunan Gula Indonesia (P3GI), Bapak Danang Permadhi, S.P. dan Bapak Sahrul Dwi Riyadi S.P., M.P. selaku pembimbing lapang, Ibu Nisa Hafi Idhoh Fitiana, S.P., M.P. selaku pembimbing magang dan rekan-rekan magang mandiri Magang Bersertifikat Kampus Merdeka (MBKM) kelompok 33 yang telah membantu dan mendukung selama kegiatan pengembangan berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

(Penulisan daftar referensi disesuaikan dengan aturan *Turabian Style*. (Times New Roman, size 0, before 6 pt; after 0 pt; Line spacing: 1)

- Jasmine, S. L., Huda, S., & Fitriana, N. H. I. "Budidaya Sayuran Melalui Sistem Vertikultur Sebagai Solusi Untuk Pemanfaatan Lahan Sempit Di Kelurahan Medokan Ayu Kota Surabaya". *Jurnal Teknologi Pangan dan Ilmu Pertanian* 1, no. 2 (2023): 01-09.
- Rani, D. S., Winarno, S. T., & Priyanto, E. "Efektivitas Komunikasi Pemasaran Melalui Media Sosial untuk Menumbuhkan Kesadaran Merek Ladang Lima". *Jurnal Pertanian Cemara* 18 no. 2 (2021): 1-8.
- Pakpahan, D. M., Soedarto, T., & Roidah, I. S. "Strategi Pengembangan Agrowisata Ladang Anggrek di Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur". *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 23 no. 3 (2023): 3306-3313.
- Nurdyawati, R., Soedarto, T., & Sumartono, S. "Evaluasi Kinerja Penyuluhan Pertanian Kecamatan Balongpanggang Kabupaten Gresik. *Jurnal Pertanian Cemara* 17 no. 1 (2020): 49-56.
- Nabilah, D. dan Setiawan, R.S. "Penerapan Kampanye Sosial "Makin Cakap Pikir" Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Generasi Muda Di Indonesia Melalui Platform Campaign." *Journal of Community Service (JCOS)* 1 no. 3 (2023): 146-153.
- Wijayanti, D.N.P., Antariksa, A., & Suryasari, N. "Komposisi Fasad Bangunan Kompleks Pusat Penelitian Perkebunan Pabrik Gula Indonesia (P3GI) di Pausuruan". *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya* 3 no 4 (2015).
- Suwarsito. "Strategi Pengembangan Agrowisata Berbasis Masyarakat di Desa Sambirata, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas". *Jurnal Saiteks* 10 no. 2 (2022): 231-240.