

---

**PENDAMPINGAN PENYUSUNAN DESAIN MUSEUM DESA  
PERTANIAN KARANGPATIHAN: INTEGRASI WISATA EDUKATIF  
DAN PENGEMBANGAN PERTANIAN BERKELANJUTAN**

**Gunawan Prayitno<sup>1)\*</sup>, Sri Wahyuni<sup>2)</sup>, Wasiska Iyati<sup>3)</sup>, Hagus Tarno<sup>4)</sup>, Ainul Hayat<sup>5)</sup>,  
Septia Hana Fauziah<sup>6)</sup>, Fadhila Hasna<sup>7)</sup>**

<sup>1),6),7)</sup>Perencanaan Wilayah dan Kota, Universitas Brawijaya, Indonesia, \*gunawan\_p@ub.ac.id,

<sup>2)</sup>Arsitektur, Universitas Brawijaya, Indonesia, wasiska.iyati@ub.ac.id

<sup>3)</sup>Teknik Pengairan, Universitas Brawijaya, Indonesia, yuniteknik@ub.ac.id,

<sup>4)</sup>Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Brawijaya, Indonesia, h\_gustarno@ub.ac.id

<sup>5)</sup>Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya, Indonesia, ainul\_h\_fia@ub.ac.id

*Abstract*

*The development of the Agricultural Village Museum in Karangpatihan Village, Ponorogo Regency, aims to increase the potential for agricultural - based educational tourism. Karangpatihan Village, known for its unique culture and social challenges, faces various problems, including high poverty rates and economic limitations. The museum is expected to promote traditional agricultural heritage while educating visitors about sustainable farming practices, and empowering village communities. The development of the museum was carried out using a participatory method, involving the village government, local communities, and academics through surveys, interviews, and focus group discussions (FGDs). The museum design includes an exhibition area for traditional agricultural tools, an education room, and a multi-purpose hall, all integrated with a map of the village's superior potential. The output of this activity is a comprehensive museum design and a strategic plan for managing the museum as an education center and tourist destination. With this museum, it is hoped that new economic opportunities will be created for village communities and the promotion of sustainable tourism in Karangpatihan Village.*

*Keywords: Agricultural Village Museum, Community Empowerment, Educational Tourism, Participatory Development, Sustainable Agriculture*

**Abstrak**

Pengembangan Museum Desa Pertanian di Desa Karangpatihan, Kabupaten Ponorogo, bertujuan untuk meningkatkan potensi pariwisata edukatif berbasis pertanian. Desa Karangpatihan, yang dikenal dengan keunikan budaya dan tantangan sosialnya, menghadapi berbagai permasalahan, termasuk tingkat kemiskinan yang tinggi dan keterbatasan ekonomi. Museum ini diharapkan dapat mempromosikan warisan pertanian tradisional sekaligus mengedukasi pengunjung tentang praktik pertanian berkelanjutan, serta memberdayakan masyarakat desa. Pengembangan museum dilakukan dengan metode partisipatif, melibatkan pemerintah desa, masyarakat lokal, dan akademisi melalui survei, wawancara, dan diskusi kelompok terarah (FGD). Desain museum mencakup area pameran alat pertanian tradisional, ruang edukasi, dan pendopo serbaguna, yang semuanya diintegrasikan dengan peta potensi unggulan desa. Luaran dari kegiatan ini adalah desain museum yang komprehensif serta rencana strategis untuk pengelolaan museum sebagai pusat edukasi dan destinasi wisata. Dengan adanya museum ini, diharapkan tercipta peluang ekonomi baru bagi masyarakat desa dan promosi pariwisata yang berkelanjutan di Desa Karangpatihan.

**Kata Kunci:** Museum Desa Pertanian, Pemberdayaan Masyarakat, Pengembangan Partisipatif, Pertanian Berkelanjutan, Wisata Edukasi

## PENDAHULUAN

Undang - undang Republik Indonesia No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menekankan bahwa sektor pariwisata mencakup berbagai aspek, mulai dari sosial, budaya, hingga ekonomi. Pariwisata melibatkan interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, antar wisatawan, serta antara pemerintah dan pelaku usaha, semuanya diintegrasikan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dan masyarakat lokal (Hariyadi et al., 2024). Kabupaten Ponorogo, yang terletak di Jawa Timur, merupakan wilayah yang memiliki potensi pariwisata yang luar biasa, terutama dalam aspek budaya dan alamnya. Salah satu ikon budaya dari Ponorogo yang terkenal di seluruh Indonesia adalah seni Reyog, yang tidak hanya menjadi daya tarik wisata lokal, namun juga telah dikenal secara global sebagai identitas budaya Ponorogo. Selain seni budaya, Ponorogo juga menawarkan berbagai objek wisata alam seperti pegunungan dan air terjun, termasuk Gunung Beruk, Air Terjun Domimang, serta situs budaya Petirtan Ngoro Den Panji yang mengundang wisatawan untuk mengenal lebih dalam tentang sejarah dan budaya lokal (Achmadi, 2016; Amalia et al., 2024).

Di antara berbagai desa di Kabupaten Ponorogo, Desa Karangpatihan menonjol karena potensi pariwisatanya yang unik. Desa ini telah menarik perhatian wisatawan sejak tahun 2012 berkat daya tarik budaya dan seni lokal seperti pertunjukan Reog dan Gajah - gajah. Meskipun dikenal dengan nama "kampung idiot" karena sebagian besar penduduknya menghadapi tantangan intelektual, desa ini telah membuktikan kemampuannya untuk bertransformasi menjadi destinasi wisata dengan menawarkan beragam atraksi, baik yang bersifat alami maupun buatan (Amalia et al., 2024). Potensi pariwisata buatan di desa ini masih terbuka lebar untuk dikembangkan, salah satunya adalah inisiatif untuk membangun Museum Desa Pertanian.

Namun, di balik potensi yang besar, Desa Karangpatihan masih menghadapi

berbagai tantangan sosial dan ekonomi. Kecamatan Balong, di mana Desa Karangpatihan berada, tercatat sebagai salah satu wilayah dengan tingkat kemiskinan tertinggi di Kabupaten Ponorogo, mencapai 61,53% pada tahun 2022 (BPS Ponorogo, 2022). Selain itu, desa ini juga sering mengalami kekeringan, yang mempengaruhi hasil pertanian dan membatasi kemampuan penduduk untuk beralih ke sektor ekonomi lainnya. Sebagian besar wilayah desa merupakan lahan pertanian yang mengalami kekeringan berkepanjangan, menyebabkan hasil panen yang rendah. Karena masalah infrastruktur dan kurangnya sumber daya air yang memadai, banyak petani di Desa Karangpatihan kesulitan untuk memanfaatkan lahan pertanian mereka secara optimal (Amalia et al., 2024). Hal ini berdampak langsung pada tingkat kesejahteraan masyarakat desa, yang sebagian besar masih mengandalkan pertanian sebagai sumber pendapatan utama.

Masalah kemiskinan dan keterbatasan ekonomi ini juga menciptakan ketergantungan pada bantuan pemerintah, serta rendahnya tingkat pendidikan dan keterampilan masyarakat dalam mengelola potensi pariwisata yang ada (Mei, 2019; Suardana & Sudiarta, 2017). Rendahnya pendidikan dan keterampilan di bidang pariwisata membuat masyarakat lokal sulit memanfaatkan potensi alam dan budaya mereka secara maksimal (Somrit & Romprasert, 2022; Sutrisno et al., 2024). Sehingga diperlukan strategi inklusif dan berkelanjutan yang melibatkan masyarakat sebagai pelaku utama, sehingga mereka dapat meningkatkan keterampilan, menciptakan lapangan kerja, dan menjaga kelestarian lingkungan serta budaya, demi terciptanya dampak positif jangka panjang (Han et al., 2019; Setokoe & Ramukumba, 2020). Oleh karena itu, Desa Karangpatihan, meskipun memiliki daya tarik alam dan budaya yang besar, masih membutuhkan strategi yang tepat untuk mengembangkan pariwisata yang berkelanjutan melalui salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan memanfaatkan potensi pertanian desa

dalam bentuk museum edukatif yang bisa menarik minat wisatawan sekaligus memberikan manfaat langsung kepada masyarakat setempat.

Sejauh ini, pengembangan pariwisata di Desa Karangpatihan belum sepenuhnya terfokus pada aspek edukatif dan pemberdayaan masyarakat lokal. Banyak program pariwisata hanya berfokus pada daya tarik visual atau hiburan, tanpa memberikan dampak jangka panjang terhadap peningkatan kualitas hidup penduduk. Di sinilah pengembangan Museum Desa Pertanian dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Berdasarkan penelitian oleh (Septeri, 2023), museum yang berfokus pada edukasi dan pelestarian praktik pertanian tradisional dapat menjadi salah satu solusi untuk mendukung pariwisata berkelanjutan di desa - desa pedesaan (Septeri, 2023). Dengan mengintegrasikan aspek edukatif dalam pariwisata, seperti yang dilakukan di museum-museum pertanian di beberapa desa lain, museum ini dapat berfungsi sebagai wadah untuk melestarikan teknik pertanian tradisional dan mengajarkan praktik pertanian berkelanjutan kepada pengunjung (Petroman et al., 2016; Yehong et al., 2013).

Lebih lanjut, melalui museum ini dapat menjadi katalisator untuk menciptakan peluang ekonomi baru bagi penduduk lokal (Abdul Wahid & Mat Isa, 2022). Dengan meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam kegiatan operasional dan edukasi di museum, terciptalah lapangan kerja yang tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkelanjutan (Araújo et al., 2023). Pengetahuan yang diperoleh dari interaksi di museum juga dapat meningkatkan kapasitas masyarakat dalam mengadopsi dan mengembangkan praktik pertanian yang lebih ramah lingkungan, sehingga menghasilkan manfaat ganda yaitu menjaga kelestarian budaya sekaligus meningkatkan taraf hidup masyarakat (Koltai, 2023; Zain El Shandidy, 2023).

Pendekatan ini mencerminkan tren yang berkembang dalam **agrowisata**, di mana pertanian dan pariwisata digabungkan untuk menciptakan pengalaman yang bermanfaat bagi pengunjung sekaligus mendukung petani lokal (Septeri, 2023). Adanya museum ini di

Desa Karangpatihan tidak hanya akan meningkatkan jumlah wisatawan, tetapi juga memperkenalkan kepada masyarakat luas pentingnya pertanian dalam konteks budaya dan ekonomi lokal. Museum ini diharapkan mendorong adopsi praktik pertanian berkelanjutan seperti produksi pupuk organik dan pengelolaan limbah, yang berdampak positif pada lingkungan, hasil panen, serta membuka peluang produk lokal bernilai tambah (Nicholas & Choandi, 2023; Repetto Málaga & Brown, 2019). Dengan demikian, museum ini berfungsi sebagai agen perubahan sosial - ekonomi yang mendukung keberlanjutan dan kesejahteraan masyarakat desa (Araújo et al., 2023).

Tujuan utama dari inisiatif ini adalah untuk menyusun perencanaan pembangunan **Museum Desa Pertanian** di Desa Karangpatihan yang akan berfungsi sebagai tujuan wisata edukatif. Museum ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisata desa sekaligus menjadi sarana edukasi bagi pengunjung tentang pentingnya pertanian dalam kehidupan sehari-hari dan pelestarian warisan budaya pertanian. Selain itu, melalui museum ini, diharapkan tersusun strategi pemberdayaan masyarakat desa agar dapat memaksimalkan potensi lokal dan memperbaiki kesejahteraan ekonomi melalui sektor pariwisata.

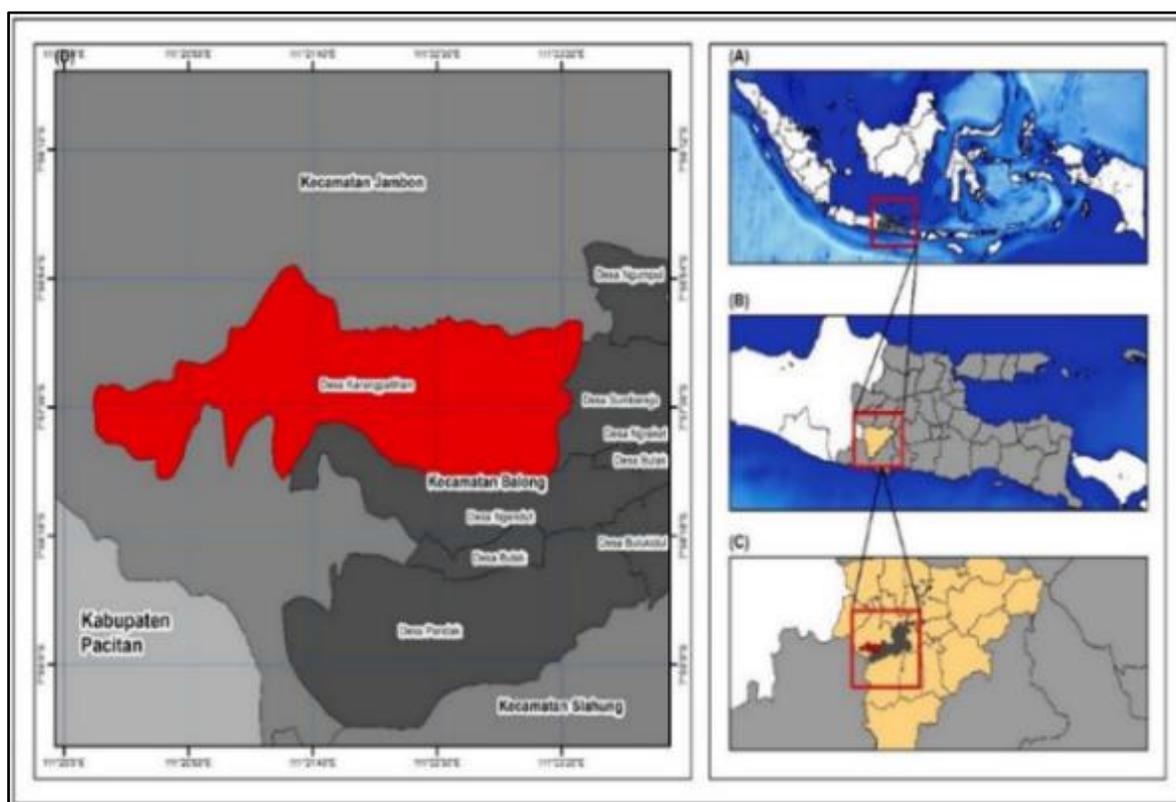
Dengan demikian, kontribusi dari kegiatan ini mencakup dua hal utama: (1) meningkatkan kesadaran dan apresiasi pengunjung terhadap warisan pertanian lokal melalui museum edukatif, dan (2) memberikan dampak ekonomi positif kepada masyarakat Desa Karangpatihan melalui penciptaan lapangan pekerjaan baru dan pengembangan keterampilan lokal. Inisiatif ini tidak hanya akan memberikan manfaat jangka pendek dalam hal peningkatan jumlah wisatawan, tetapi juga manfaat jangka panjang dalam bentuk pemberdayaan masyarakat dan keberlanjutan lingkungan.

## **METODE**

Desa Karangpatihan, berada di Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur, menjadi fokus kegiatan pengabdian masyarakat dengan perhatian khusus pada pengembangan

Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus Tarno, Aintul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna Museum Desa Pertanian (**Gambar 1**). Museum ini merupakan objek wisata buatan yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Sejak 2012, desa ini mulai menarik minat wisatawan karena kekayaan seni dan budaya lokalnya. Meskipun desa ini dikenal dengan julukan "kampung idiot" akibat banyaknya penduduk yang mengalami keterbatasan intelektual,

namun desa ini perlahan membuktikan diri mampu bertransformasi menjadi destinasi wisata yang menawarkan pengalaman menarik, dengan perpaduan antara wisata alam dan atraksi buatan. Transformasi ini menunjukkan bahwa desa tersebut tidak hanya memiliki potensi budaya, tetapi juga tekad untuk mengembangkan sektor pariwisata secara berkelanjutan



**Gambar 1:** Peta Administrasi Desa Karangpatihan

Pengembangan Museum Desa Pertanian di Desa Karangpatihan dilakukan melalui beberapa tahapan, dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan berbagai pihak seperti pemerintah desa, masyarakat lokal, serta tim akademisi. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juni hingga Juli 2023 dalam program Doktor Mengabdikan Universitas Brawijaya, dan menggunakan metode survei primer serta wawancara untuk mengumpulkan data lapangan. Selain itu, diskusi kelompok terarah (FGD) dengan pemangku kepentingan juga menjadi bagian penting dalam memastikan keterlibatan masyarakat setempat dalam proses perencanaan. Metode ini dirancang agar perencanaan Museum Desa Pertanian tidak hanya mengacu pada kebutuhan pariwisata, tetapi juga

mencerminkan nilai-nilai budaya dan warisan pertanian tradisional masyarakat desa.

Tahap pertama adalah Tahap Persiapan, yang dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa. Pada tahap ini, tim melakukan survei pendahuluan ke Desa Karangpatihan untuk menilai kondisi lapangan dan menyesuaikan rencana program pengembangan museum dengan situasi faktual. Persiapan ini juga melibatkan pengurusan surat izin resmi dari pihak mitra pengabdian, yaitu pemerintah desa. Survei pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang potensi dan permasalahan yang ada di desa, khususnya yang berkaitan dengan sektor pertanian dan potensi pariwisata desa. Data yang dikumpulkan dari survei ini menjadi

landasan awal dalam perencanaan desain museum.

Pada Tahap Pelaksanaan FGD (Diskusi Kelompok Terarah), FGD pertama dilaksanakan dengan fokus pada program pengembangan museum. Diskusi ini melibatkan perwakilan masyarakat desa, pemerintah desa, serta pihak akademisi, dan bertujuan untuk mengidentifikasi potensi-potensi lokal yang dapat ditampilkan di Museum Desa Pertanian. Pada tanggal 19 - 23 Juli 2023, tim melaksanakan diskusi dengan agenda pemetaan potensi desa yang mencakup berbagai aspek, seperti alat - alat pertanian tradisional, teknik pertanian lokal, hingga inovasi modern dalam pertanian yang dapat diintegrasikan dalam museum. Diskusi ini diadakan di Desa Karangpatihan dengan melibatkan perwakilan dari setiap dusun di desa tersebut untuk memastikan bahwa seluruh masyarakat memiliki kesempatan memberikan masukan terkait desain dan konten museum.

Tahap Penyusunan Desain Kawasan dilakukan setelah data dan masukan dari FGD diolah. Pada tahap ini, tim perencana bekerja untuk menyusun desain fisik Museum Desa Pertanian, yang diharapkan menjadi daya tarik utama dalam upaya pengembangan pariwisata berbasis edukasi di Desa Karangpatihan. Desain museum disusun dengan mempertimbangkan fungsi utama sebagai pusat edukasi yang mempromosikan warisan pertanian tradisional serta praktik - praktik pertanian berkelanjutan. Selain itu, desain juga mengakomodasi elemen interaktif untuk menarik wisatawan, baik dari kalangan pelajar, akademisi, maupun masyarakat umum yang tertarik belajar mengenai pertanian. Beberapa elemen desain yang dipertimbangkan meliputi area pameran alat - alat pertanian tradisional, ruang untuk kegiatan edukasi, serta ruang terbuka yang memungkinkan interaksi langsung antara pengunjung dan petani lokal melalui kegiatan demonstrasi pertanian.

Tahap terakhir adalah Tahap Pengerjaan Luaran, di mana seluruh hasil dari survei, wawancara, dan FGD diintegrasikan ke dalam peta potensi desa serta perencanaan desain akhir Museum Desa Pertanian. Pada

tahap ini, desain yang telah disusun kemudian diserahkan kepada pemerintah desa sebagai panduan implementasi proyek pengembangan museum di masa mendatang. Luaran yang dihasilkan dari proses ini tidak hanya berupa desain fisik museum, tetapi juga dokumen perencanaan strategis yang mencakup panduan untuk operasionalisasi museum sebagai pusat edukasi dan pariwisata. Desain ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi desa dalam mengembangkan museum sebagai salah satu destinasi wisata unggulan di Kabupaten Ponorogo, sekaligus sebagai sarana pemberdayaan masyarakat melalui pelestarian dan pengembangan sektor pertanian.

Dengan melibatkan berbagai pihak dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, metode yang digunakan dalam pengembangan Museum Desa Pertanian ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga memastikan adanya partisipasi aktif dari masyarakat setempat. Pendekatan ini bertujuan agar masyarakat merasa memiliki proyek tersebut, yang sangat penting untuk memastikan keberlanjutan museum di masa mendatang. Selain itu, keterlibatan langsung dari masyarakat juga memastikan bahwa museum yang dirancang akan sesuai dengan kebutuhan lokal dan mampu mempromosikan potensi pertanian yang ada di Desa Karangpatihan.

### **Deskripsi Komunitas Dan Partisipan**

Desa Karangpatihan, yang terletak di Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo, terdiri dari empat dusun utama: Dusun Krajan, Dusun Bibis, Dusun Bendo, dan Dusun Tanggungrejo. Masing - masing dusun memiliki karakteristik geografis dan potensi yang unik, baik dari segi wisata alam maupun budaya. Dengan total luas yang cukup besar, khususnya di Dusun Tanggungrejo, Desa Karangpatihan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi destinasi wisata berbasis pertanian dan budaya.

Komunitas yang terlibat dalam kegiatan ini meliputi para pemangku kepentingan di desa, termasuk kepala desa dan perangkat desa (kamituwo) dari setiap dusun. Mereka memainkan peran penting dalam proses pemetaan potensi desa melalui

Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus kegiatan Diskusi Kelompok Terarah (FGD). FGD dilakukan untuk mendapatkan pandangan mendalam mengenai potensi wisata yang ada di Desa Karangpatihan, termasuk pengembangan museum desa yang direncanakan. Para perwakilan dari setiap dusun, dengan antusiasme tinggi, memberikan masukan terkait batas-batas administrasi desa dan potensi yang bisa dikembangkan lebih lanjut.

Selama kegiatan FGD, partisipasi aktif dari perangkat desa dan masyarakat desa menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap potensi wisata alam, seperti Gunung Beruk dan situs budaya lain yang belum sepenuhnya dimanfaatkan sejak ditutupnya area wisata selama pandemi. Selain itu, keterlibatan masyarakat dalam penentuan dan penggambaran peta potensi desa membantu dalam memberikan informasi spasial yang akurat bagi pengunjung maupun masyarakat desa itu sendiri.

Sebagai bagian dari program pengembangan museum, tim juga melibatkan mahasiswa dan akademisi dari Universitas Brawijaya Malang sebagai fasilitator dalam pengumpulan data dan analisis potensi desa. Para mahasiswa bekerja sama dengan masyarakat untuk menyusun desain museum dan peta potensi unggulan desa, yang mencakup berbagai aspek lokal seperti pertanian, seni tradisional, dan kerajinan. Proses ini menjadi bentuk kolaborasi aktif antara komunitas lokal dan pihak akademisi, yang bertujuan untuk menciptakan desain museum yang sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat Desa Karangpatihan.

Jumlah partisipan dalam kegiatan ini cukup signifikan, melibatkan perwakilan dari setiap dusun, perangkat desa, serta tim akademisi yang mengarahkan jalannya diskusi dan pengumpulan data. Partisipasi yang luas ini mencerminkan tingginya kepedulian komunitas terhadap masa depan pariwisata desa, sekaligus memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan Museum Desa Pertanian sebagai pusat

Tarno, Aintul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna edukasi dan pemberdayaan lokal.

### **Metode Transfer Pengetahuan Dan Desain Kawasan**

Pengembangan Museum Desa Pertanian di Karangpatihan menggunakan metode *Focus Group Discussion (FGD)* sebagai pendekatan utama untuk mentransfer pengetahuan dan memastikan keterlibatan komunitas lokal dalam seluruh proses. FGD bertujuan untuk menggali pandangan, ide, serta potensi yang ada di desa melalui partisipasi aktif masyarakat (Basnet, 2018; TÜMEN AKYILDIZ & AHMED, 2021). Metode ini sangat efektif dalam mengumpulkan informasi tanpa menuntut kesepakatan dari semua pihak, melainkan memberikan ruang untuk tanggapan yang mendalam dan beragam (Adekola & Olumati, 2023). Dalam proses FGD, berbagai elemen masyarakat memiliki peran masing-masing dan berkontribusi secara aktif dalam memberikan perspektif yang beragam (SER, 2020). Adapun masyarakat desa, perangkat desa, dan para pemangku kepentingan lainnya berperan aktif dalam menggali potensi lokal yang dapat dikembangkan dan dimasukkan ke dalam konsep museum..

Pada tahapan awal, FGD dilakukan untuk pemetaan potensi desa, di mana masyarakat dan perangkat desa Karangpatihan turut serta dalam mengidentifikasi potensi wisata alam dan budaya, serta aset-aset lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari Museum Desa Pertanian. Sebagai desa yang memiliki berbagai potensi wisata, baik yang masih aktif maupun yang telah ditinggalkan, seperti Gunung Beruk, peta potensi desa menjadi elemen penting untuk mendukung pengembangan museum dan sektor pariwisata secara keseluruhan. Hasil dari FGD ini kemudian digunakan untuk menyusun Peta Potensi Unggulan Desa (Gambar 2), yang berfungsi sebagai panduan bagi pengembangan ekonomi lokal serta informasi bagi wisatawan yang berkunjung



**Gambar 2:** Peta Sebaran Potensi Unggulan Desa Karangpatihan

Selain peta potensi, transfer pengetahuan juga mencakup pemahaman mengenai prinsip-prinsip perencanaan kawasan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik Desa Karangpatihan. Hal ini diwujudkan melalui desain kawasan museum, di mana masyarakat diperkenalkan dengan konsep perencanaan yang memperhatikan fungsi, estetika, dan potensi lokal. Elemen-elemen desain yang disusun meliputi area fungsional seperti pintu masuk museum, ruang pameran koleksi pertanian, area edukasi, serta pendopo serbaguna yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan berbasis komunitas. Desain ini tidak hanya berfokus pada bangunan fisik museum, tetapi juga memperhatikan aksesibilitas dan keberlanjutan, misalnya dengan menyediakan ramp untuk disabilitas dan integrasi dengan lanskap alam sekitar.

Selain itu, pengetahuan tentang prinsip pelestarian warisan budaya juga ditransfer melalui kegiatan ini. Berdasarkan peraturan yang berlaku, Museum Desa Karangpatihan diharapkan dapat menjadi pusat edukasi yang melindungi dan memanfaatkan koleksi terkait sejarah pertanian lokal, teknologi pertanian, dan elemen-elemen penting dari kebudayaan setempat. Koleksi yang dipamerkan tidak hanya berupa alat-alat pertanian tradisional, tetapi juga informasi mengenai praktik pertanian berkelanjutan yang diharapkan dapat menginspirasi generasi muda untuk melestarikan pertanian sebagai bagian dari budaya mereka.

Di samping transfer pengetahuan tentang perencanaan dan pengelolaan museum, transfer teknologi juga diimplementasikan melalui penggunaan teknologi digital dalam pemetaan potensi desa. Peta digital Desa Karangpatihan disusun untuk memberikan gambaran spasial yang jelas tentang posisi dan potensi wisata alam, pertanian, dan budaya di setiap dusun yang ada. Teknologi digital ini membantu tidak hanya dalam proses perencanaan, tetapi juga dalam memberikan akses informasi yang lebih mudah bagi wisatawan dan masyarakat desa. Dengan peta digital, pengunjung dapat melihat peta sebaran potensi unggulan Desa Karangpatihan yang memperlihatkan lokasi-lokasi penting dan potensi yang bisa dikembangkan lebih lanjut.

Secara keseluruhan, metode FGD dan desain kawasan ini berhasil mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat desa tentang pentingnya pemetaan potensi, perencanaan berbasis komunitas, dan prinsip-prinsip pengembangan kawasan wisata berkelanjutan. Melalui keterlibatan aktif dalam diskusi dan proses desain, masyarakat tidak hanya belajar tentang potensi yang ada di desa mereka, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara mengelola dan mengembangkan potensi tersebut menjadi aset pariwisata yang bernilai. Museum Desa Pertanian diharapkan dapat menjadi simbol kolaborasi antara komunitas lokal, pemerintah desa, dan pihak akademisi dalam mengembangkan desa

Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus Tarno, Aintul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna menjadi destinasi wisata yang edukatif dan berkelanjutan

### **Instrumen Pengumpulan Data, Indikator Keberhasilan, Dan Teknik Analisis**

Dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan Museum Desa Pertanian di Desa Karangpatihan, beberapa instrumen pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan komprehensif. Instrumen utama yang digunakan adalah **kuesioner** dan **wawancara** (Creswell, 2014). Instrumen kuesioner disebarkan kepada peserta yang terlibat, termasuk masyarakat setempat dan perangkat desa, untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pandangan mereka tentang pengembangan museum, serta potensi desa yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang pariwisata edukatif. Kuesioner ini disusun dalam bentuk pertanyaan terbuka dan tertutup, yang bertujuan mendapatkan informasi baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Wawancara dilakukan secara mendalam dengan perwakilan perangkat desa, kepala desa, dan tokoh masyarakat. Wawancara bertujuan menggali lebih dalam pandangan dan harapan masyarakat terhadap pembangunan museum, serta memahami sejarah dan praktik pertanian lokal yang menjadi bagian penting dari konten museum. Teknik wawancara ini juga memberikan peluang untuk mendiskusikan hambatan serta peluang yang ada dalam pengembangan desa berbasis pariwisata. Selain itu, wawancara digunakan untuk menilai kesiapan masyarakat dalam berpartisipasi aktif dalam pengelolaan dan pengembangan museum di masa mendatang.

Adapun indikator keberhasilan kegiatan ini diukur melalui beberapa aspek utama, yaitu:

#### **1. Tersusunnya Desain Museum Desa:**

Indikator ini menandakan bahwa salah satu tujuan utama dari kegiatan ini, yaitu menyusun rencana dan desain fisik Museum Desa Pertanian, telah tercapai. Desain ini mencakup layout bangunan, pengaturan zona, hingga elemen-elemen interaktif yang mendukung edukasi pariwisata. Desain ini dirancang sesuai dengan kebutuhan lokal dan

memperhatikan potensi pertanian serta warisan budaya desa.

#### **2. Transfer Kemampuan dalam Menyusun Rencana:**

Indikator ini mengukur keberhasilan dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat dan perangkat desa dalam menyusun rencana pembangunan. Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok terarah (FGD) serta keterlibatan dalam penyusunan peta potensi desa dan desain museum menjadi salah satu tolok ukur penting. Keterlibatan ini menunjukkan bahwa masyarakat desa sudah mulai memiliki kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan proyek wisata secara mandiri di masa depan.

#### **3. Rencana Pembangunan:**

Keberhasilan akhir dari kegiatan ini diukur melalui tersusunnya rencana pembangunan museum yang disepakati oleh pemerintah desa dan masyarakat setempat. Rencana ini tidak hanya mencakup aspek fisik pembangunan, tetapi juga mencakup strategi pengelolaan dan keberlanjutan jangka panjang, sehingga Museum Desa Pertanian dapat menjadi destinasi wisata edukatif yang terus berkembang dan mendukung perekonomian lokal.

Teknik Analisis Data yang digunakan dalam kegiatan ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data dari kuesioner diolah secara statistik sederhana untuk mengidentifikasi pola tanggapan masyarakat mengenai potensi pengembangan desa dan harapan terhadap museum. Hasil dari kuesioner ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan desain dan rencana pembangunan museum. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dianalisis dengan pendekatan tematik, di mana hasil wawancara dikelompokkan berdasarkan tema - tema yang relevan seperti persepsi masyarakat terhadap pariwisata, potensi desa, serta tantangan yang dihadapi dalam pengembangan pariwisata.

Selain itu, teknik analisis spasial juga diterapkan dalam penyusunan peta potensi desa. Peta ini dibuat berdasarkan data lapangan yang dikumpulkan melalui survei dan FGD, dan menunjukkan potensi alam dan budaya yang dapat dikembangkan di Desa

Karangpatihan. Peta ini diintegrasikan dengan rencana desain museum untuk memastikan bahwa museum dapat berfungsi sebagai pusat informasi pariwisata dan edukasi, yang menghubungkan pengunjung dengan potensi desa secara keseluruhan.

Keseluruhan analisis data ini bertujuan untuk memberikan landasan yang kuat bagi pengambilan keputusan terkait pengembangan Museum Desa Pertanian, serta memastikan bahwa desain dan rencana yang disusun dapat diimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan. Dengan melibatkan masyarakat dalam setiap tahap pengumpulan dan analisis data, proses ini juga mendukung upaya pemberdayaan komunitas dalam mengelola dan memanfaatkan potensi lokal secara mandiri.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan di Desa Karangpatihan, terdapat beberapa temuan signifikan yang dapat menjadi landasan dalam pengembangan Museum Desa Pertanian. Desa Karangpatihan terdiri dari empat dusun, yaitu Dusun Krajan, Dusun Bibis, Dusun Bendo, dan Dusun Tanggungrejo, dengan Dusun Tanggungrejo sebagai wilayah terluas. Meskipun desa ini memiliki potensi wisata alam yang signifikan, seperti Gunung Beruk, banyak dari potensi

tersebut belum dikelola secara maksimal. Wisata Gunung Beruk, yang sempat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan sebelum pandemi, saat ini dalam kondisi kurang terawat akibat penutupan selama COVID - 19. Oleh karena itu, Desa Karangpatihan memerlukan pendekatan baru untuk memetakan dan mengembangkan potensi wisatanya secara efektif. Melalui pemetaan potensi desa, yang dilakukan melalui FGD (Gambar 3), masyarakat dan perangkat desa bersama - sama mengidentifikasi berbagai potensi wisata yang dimiliki desa, yang merupakan pendukung dalam pelaksanaan kegiatan. Salah satu hasil penting dari kegiatan ini adalah kebutuhan akan peta potensi desa yang mampu memberikan informasi spasial mengenai batas - batas dusun dan potensi alam serta budaya yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Peta ini tidak hanya berguna bagi masyarakat desa, tetapi juga berfungsi sebagai panduan bagi wisatawan yang ingin menjelajahi Desa Karangpatihan. Program “Pemetaan dan Penetapan Potensi Unggulan Desa” memberikan hasil yang signifikan, dengan adanya peta digital yang menggambarkan lokasi wisata, lahan pertanian, dan area lain yang potensial untuk dikembangkan.



**Gambar 2:** Pelaksanaan FGD Pemetaan Potensi Unggulan Desa

Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari meningkatnya kesadaran masyarakat dan perangkat desa mengenai potensi yang dimiliki desa mereka. Para kamituwo dari setiap dusun menunjukkan antusiasme dalam memberikan informasi sejarah dan lokasi

wisata yang tepat, serta menggambarkan batas dusun sesuai dengan administrasi desa. Pemetaan ini juga membantu perangkat desa lebih memahami secara visual bagaimana potensi - potensi wisata dapat diintegrasikan ke dalam rencana pembangunan yang lebih

Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus Tarno, Aintul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna besar. Hal ini sejalan dengan tujuan dari program Sustainable Development Goals (SDGs), terutama SDG 8 tentang pertumbuhan ekonomi yang merata dan SDG 18 yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat dan kelembagaan desa yang dinamis (Asriani, 2024; Paksi et al., 2024).

Selain itu, temuan terkait desain Museum Desa Karangpatihan (Gambar 4) menjadi hasil yang konkret dari kegiatan ini. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 24 Tahun 2022, museum harus berfungsi sebagai lembaga yang melindungi, mengembangkan, memanfaatkan, dan mengomunikasikan koleksi kepada masyarakat. Oleh karena itu, desain museum yang dikembangkan mengacu pada kaidah-kaidah tersebut dengan elemen-elemen utama seperti ruang koleksi, ruang audiovisual, pendopo serbaguna, dan fasilitas lainnya. Pendopo serbaguna yang terintegrasi dalam desain museum ini diharapkan menjadi pusat aktivitas komunitas, baik dalam bentuk workshop terkait membatik atau pertanian, maupun acara umum yang dapat diselenggarakan oleh masyarakat. Dengan konsep semi terbuka, pendopo ini tidak hanya berfungsi sebagai area edukatif tetapi juga sebagai sumber pendapatan tambahan melalui penyewaan untuk acara-acara tertentu.

Desain bangunan museum disusun untuk dapat menampung koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan budaya, terutama yang terkait dengan pertanian tradisional dan modern di Desa Karangpatihan. Bangunan museum ini dirancang dengan denah open plan, yang memungkinkan fleksibilitas dalam penataan interior sesuai dengan tema pameran yang diadakan. Selain itu, desain bangunan penerima juga dipikirkan secara matang, dengan fasilitas seperti *lobby*, *ticketing*, ruang administrasi, dan area *retail-souvenir* yang mendukung operasionalisasi museum sebagai destinasi wisata yang lengkap.

Lebih jauh, penggunaan peta digital untuk mendukung perencanaan kawasan museum dan pengembangan wisata desa menjadi salah satu inovasi yang penting dalam kegiatan ini. Dengan adanya peta ini, tidak hanya masyarakat lokal, tetapi juga wisatawan akan lebih mudah untuk memahami dan

mengakses berbagai lokasi wisata di desa. Peta ini juga menunjukkan sebaran potensi unggulan desa, seperti area pertanian, sumber daya alam, dan lokasi-lokasi bersejarah yang dapat diintegrasikan dalam narasi museum.

Secara keseluruhan, program ini berhasil mentransfer pengetahuan mengenai perencanaan kawasan dan pengelolaan wisata berbasis komunitas. Perubahan pandangan masyarakat dan perangkat desa terhadap potensi desa mereka menjadi salah satu capaian utama dari program ini. Selain itu, tersusunnya desain museum yang komprehensif dan partisipatif memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan Desa Karangpatihan sebagai destinasi wisata edukatif di masa depan. Keberlanjutan program ini akan sangat bergantung pada pelaksanaan rencana yang telah disusun, serta dukungan dari berbagai pihak, baik pemerintah maupun masyarakat lokal.

### **Desain Siteplan Museum Desa**

Adapun penjelasan rinci terkait 17 elemen rencana bangunan dalam Museum Desa Karangpatihan:

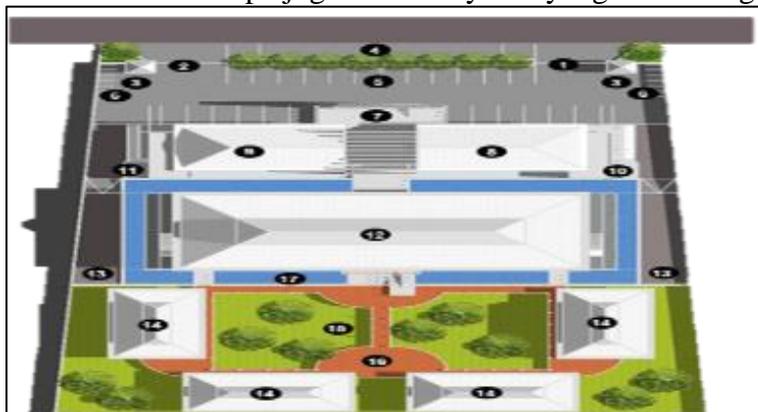
1. **Pintu Masuk Tapak:** Pintu masuk utama ke dalam area museum. Elemen ini sangat penting karena berfungsi sebagai gerbang utama bagi para pengunjung. Pintu masuk tapak dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan dan aksesibilitas, memberikan kesan pertama yang baik serta memudahkan pengunjung untuk langsung masuk ke kawasan museum.
2. **Pintu Keluar Tapak:** Pintu keluar tapak berfungsi untuk mengatur arus keluar pengunjung dari museum. Pintu ini biasanya diposisikan terpisah dari pintu masuk untuk memastikan kelancaran lalu lintas manusia di dalam area museum, sehingga menghindari penumpukan pengunjung di satu titik.
3. **Pos Keamanan:** Pos ini merupakan elemen penting untuk menjaga keamanan museum dan pengunjung. Biasanya terletak di dekat pintu masuk atau pintu keluar untuk memudahkan petugas dalam mengawasi area sekitar. Pos keamanan juga dapat berfungsi sebagai pusat informasi tambahan.

4. **Parkir Minibus:** Area parkir khusus untuk kendaraan minibus yang mungkin digunakan oleh rombongan wisatawan atau pengunjung dalam jumlah besar. Penyediaan parkir minibus penting dalam menunjang kebutuhan wisata edukatif yang melibatkan kunjungan grup.
5. **Parkir Mobil:** Area ini diperuntukkan bagi pengunjung yang datang dengan mobil pribadi. Lokasi parkir dirancang agar mudah diakses dari pintu masuk dan memiliki kapasitas yang cukup untuk menampung jumlah pengunjung yang diharapkan.
6. **Parkir Sepeda Motor:** Khusus disediakan bagi pengunjung yang datang menggunakan sepeda motor, menambah fleksibilitas bagi berbagai jenis pengunjung. Area ini diletakkan strategis dengan akses yang mudah menuju pintu masuk museum.
7. **Pintu Masuk Museum:** Pintu ini menjadi akses utama ke dalam bangunan museum. Desain pintu masuk biasanya dibuat mencolok dan menarik secara visual untuk memberikan kesan pertama yang mengundang. Pintu masuk ini juga dirancang untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan pengunjung, termasuk disabilitas.
8. **Lobby, Ticketing, Informasi, Kantor Administrasi, Retail-Souvenir:** Ini merupakan area pertama yang diakses oleh pengunjung setelah masuk museum. Di sini, pengunjung akan mendapatkan informasi terkait museum, membeli tiket, dan mengunjungi toko souvenir. Lobby juga menjadi pusat administrasi dan operasional museum, tempat staf bekerja dan mengatur operasional harian museum.
9. **Cafe-Resto, Mushola, Restroom:** Area ini berfungsi sebagai tempat istirahat dan rekreasi bagi pengunjung. Cafe dan restoran menyediakan tempat untuk makan dan bersantai, sementara mushola dan restroom memenuhi kebutuhan dasar pengunjung. Desain yang nyaman dan bersih sangat penting untuk memastikan pengalaman pengunjung yang baik.
10. **Ruang Genset:** Genset adalah alat penyedia listrik cadangan yang sangat penting bagi operasional museum. Ruang ini ditempatkan di lokasi yang strategis dan aman untuk memastikan bahwa museum tetap dapat beroperasi meskipun terjadi pemadaman listrik.
11. **Ruang Laboratorium dan Reparasi:** Ruang ini digunakan untuk perawatan koleksi museum dan penelitian. Laboratorium berfungsi untuk melakukan konservasi dan perbaikan benda-benda yang dipamerkan, memastikan bahwa koleksi selalu dalam kondisi baik.
12. **Museum: Ruang Koleksi, Ruang Audiovisual:** Ini adalah inti dari museum, di mana koleksi dipamerkan kepada pengunjung. Ruang koleksi dirancang fleksibel, memungkinkan penataan berbagai macam pameran, sementara ruang audiovisual menyediakan sarana multimedia untuk presentasi, dokumenter, atau edukasi yang mendukung pameran.
13. **Hardstanding Kendaraan Damkar:** Area ini disediakan khusus untuk akses kendaraan pemadam kebakaran jika terjadi situasi darurat. Fasilitas ini merupakan bagian dari protokol keselamatan museum.
14. **Pendopo Serbaguna:** Sebuah bangunan terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti acara edukatif, lokakarya, atau acara komunitas. Pendopo ini dapat menjadi area serbaguna yang disewakan untuk acara publik, meningkatkan keterlibatan masyarakat dan menjadi sumber pendapatan tambahan.
15. **Sawah:** Sawah buatan ini menjadi bagian integral dari museum sebagai representasi nyata dari pertanian tradisional. Pengunjung dapat melihat langsung proses pertanian atau mengikuti kegiatan interaktif yang melibatkan praktik pertanian.
16. **Deck Jembatan:** Jembatan yang menghubungkan beberapa area di dalam kompleks museum, memberikan pengunjung akses visual ke berbagai elemen desain lanskap seperti kolam ikan

Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus Tarno, Ainul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna atau sawah. Jembatan ini juga dapat menjadi tempat pengunjung menikmati pemandangan sekitar.

17. **Kolam Ikan:** Kolam ini tidak hanya menambah estetika museum tetapi juga

menjadi bagian dari edukasi terkait pertanian dan perikanan. Kolam ikan ini dapat digunakan sebagai contoh sistem budidaya ikan atau pemanfaatan sumber daya air yang ramah lingkungan.



**Gambar 3:** Siteplan Museum Desa Karangpatihan

Massa Bangunan Penerima merupakan bagian dari struktur museum yang terbagi menjadi dua massa utama yang berfungsi sebagai pintu masuk dan fasilitas pendukung untuk pengunjung. Massa pertama

terdiri dari beberapa area penting yang berhubungan langsung dengan kebutuhan operasional museum dan pelayanan pengunjung (**Gambar 5**).



(a)



(b)



(c)



(d)

**Gambar 4:** ((a) Halaman Depan; (b) Sirkulasi Kendaraan Servis dan Ramp untuk Disabilitas; (c) Massa Bangunan Penerima; (d) Penghubung dari Massa Penerima ke Massa Bangunan Museum

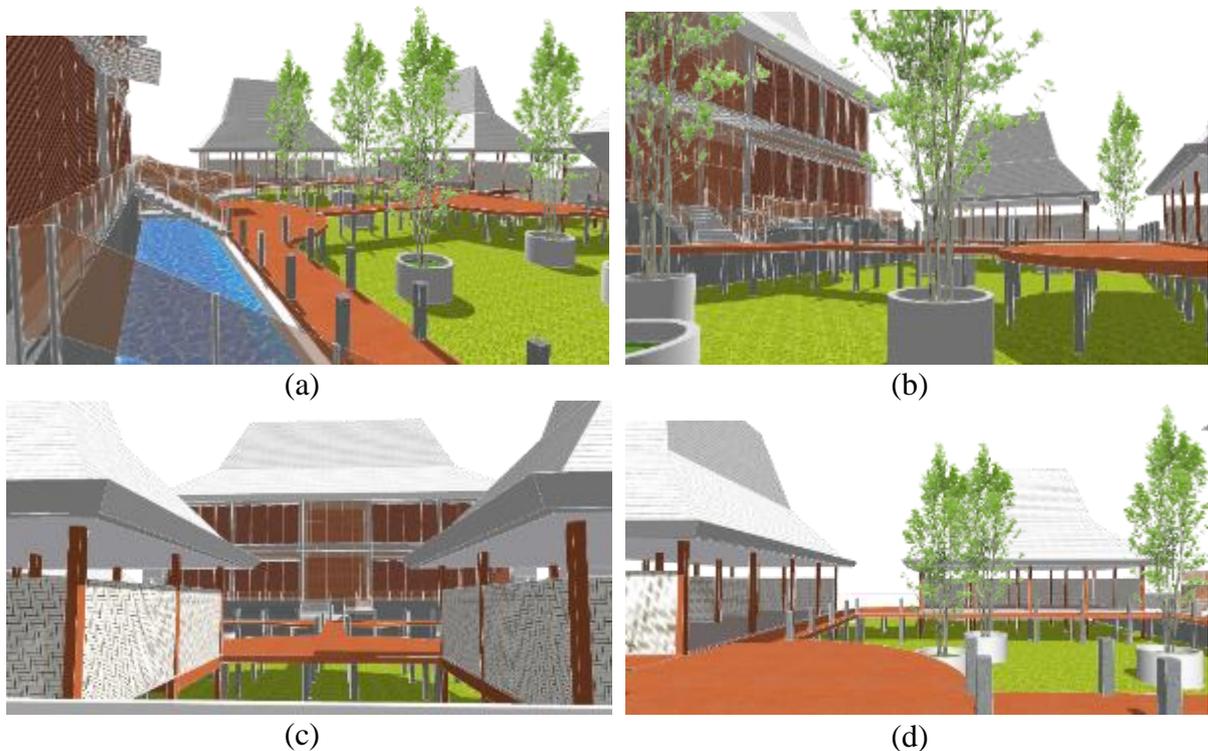
Massa bangunan penerima terdiri dari dua massa. Massa satu terdiri dari lobby, ticketing, informasi, penitipan barang, kantor

staf administrasi, kantor kepala museum, ruang retail/souvenir, restroom, sedangkan massa dua terdiri dari café & resto, mushola,

restroom. Secara detail massa bangunan museum tergambar sebagai berikut (**Gambar 6**).



**Gambar 6:** Massa Bangunan Museum



**Gambar 5** (a) Bagian belakang museum (b) Pandangan sekitar pendopo (c) Pandangan dari arah Pendopo ke Massa Bangunan Museum (d) Pendopo

Berdasarkan **Gambar 7**, menunjukkan bahwa terdapat 4 Pendopo Serbaguna untuk kegiatan tentatif atau untuk disewakan. Penempatan 4 Pendopo Serbaguna tersebut berdiri tepat di atas sawah buatan dan dihubungkan dengan jembatan. Pendopo berkonsep semi terbuka untuk kegiatan seperti workshop membuat, workshop terkait pertanian/ peternakan, dan sebagainya. Pendopo dapat digunakan untuk kegiatan

rutin yang diselenggarakan museum maupun disewakan untuk event - event umum yang dapat menjadi pemasukan tambahan.

#### SIMPULAN

Pengembangan Museum Desa Pertanian di Desa Karangpatihan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan berbasis komunitas mampu menciptakan desain yang tidak hanya mengakomodasi

Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus Tarno, Ainul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna

kebutuhan pariwisata, tetapi juga berfokus pada pemberdayaan masyarakat lokal. Museum ini diharapkan dapat melestarikan praktik pertanian tradisional, meningkatkan kesadaran pengunjung tentang pentingnya pertanian dalam kehidupan sehari-hari, dan mendukung keberlanjutan ekonomi lokal melalui agrowisata. Implementasi dari rencana ini memerlukan dukungan berkelanjutan dari pemerintah dan masyarakat setempat untuk memastikan museum dapat berfungsi sebagai pusat edukasi dan pemberdayaan.

Arahan Pengembangan Lanjutan dan Kebijakan:

1. **Penguatan Kapasitas Masyarakat:** Masyarakat desa perlu dilibatkan dalam pelatihan - pelatihan pengelolaan museum, pariwisata, dan pengembangan keterampilan pertanian berkelanjutan. Hal ini akan memastikan keberlanjutan museum dan meningkatkan peran masyarakat dalam sektor ekonomi kreatif.
2. **Pengembangan Infrastruktur:** Pemerintah lokal perlu menyediakan infrastruktur pendukung seperti akses jalan, fasilitas transportasi, dan sumber daya air yang lebih baik untuk mendukung kegiatan pariwisata dan pertanian di desa.
3. **Promosi Pariwisata Berbasis Edukasi:** Promosi Museum Desa Pertanian harus difokuskan pada wisatawan yang tertarik pada agrowisata dan edukasi, serta melibatkan platform digital untuk memperluas jangkauan pengunjung.
4. **Kerjasama dengan Institusi Akademik:** Pelibatan universitas atau lembaga pendidikan dapat memberikan kontribusi dalam bentuk penelitian lanjutan, magang mahasiswa, dan pendampingan teknis untuk meningkatkan kualitas manajemen museum.
5. **Kebijakan Pengelolaan Berkelanjutan:** Pemerintah desa dan pemangku kepentingan perlu merumuskan kebijakan jangka panjang terkait pengelolaan museum, termasuk pemeliharaan koleksi, manajemen keuangan, dan pelibatan masyarakat dalam pengelolaan sehari - hari

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas Brawijaya dalam Program Doktor Mengabdikan dengan Nomor Kontrak: 614.8/UN10.C20/2023 dalam pelaksanaan PKM ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, W., & Mat Isa, M. J. (2022). Museum as a Laboratory of Knowledge towards Local Culture Empowerment. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 7(SI7), 275–281. <https://doi.org/10.21834/ebpj.v7iSI7.3793>
- Achmadi, A. (2016). Aksiologi Reog Ponorogo Relevansinya Dengan Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal THEOLOGIA*, 25(1), 3–28. <https://doi.org/10.21580/teo.2014.25.1.336>
- Adekola, G., & Olumati, E. S. (2023). Focus Group Discussion: A Research Method in Community Development. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, VII(V), 392–399. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2023.70533>
- Amalia, N. R., Setiawan, V., & Rahayu, D. S. (2024). Social Inclusion for empowering individuals and groups through Edutourism in Karangpatihan, Ponorogo. *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.36055/jocse.v3i1.24357>
- Araújo, N. S., Melo, R., & Braga, S. (2023). Museum and Sustainability: thinking and acting sustainably based on the proposal to create the Organic Museum of Salinas and Mangroves in the municipality of Chaval, Ceará, Brazil. *Cadernos de Sociomuseologia*, 55–64. <https://doi.org/10.36572/csm.2023.vol.65.05>
- Asriani, A. (2024). Bibliometric Analysis on Sustainable Development Goals

- (SDGs): Decent Work and Economic Growth. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 4(2), 625–637.  
<https://doi.org/10.52121/ijessm.v4i2.330>
- Basnet, H. B. (2018). Focus Group Discussion: A Tool For Qualitative Inquiry. *Researcher: A Research Journal of Culture and Society*, 3(3), 81–88.  
<https://doi.org/10.3126/researcher.v3i3.21553>
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. SAGE Pub.
- Han, H., Eom, T., Al-Ansi, A., Ryu, H. B., & Kim, W. (2019). Community-Based Tourism as a Sustainable Direction in Destination Development: An Empirical Examination of Visitor Behaviors. *Sustainability*, 11(10), 2864.  
<https://doi.org/10.3390/su11102864>
- Hariyadi, B. R., Rokhman, A., Rosyadi, S., Yamin, M., & Runtiko, A. G. (2024). The Role of Community-Based Tourism in Sustainable Tourism Village In Indonesia. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(7), e05466.  
<https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n7-038>
- Koltai, Z. (2023). The Role Of Museum Learning In Promoting Sustainability - Comparative Research In Baranya County And Landkreis Görlitz. *Tudásmenedzsment, 24(4. különszám)*, 158–173.  
<https://doi.org/10.15170/TM.2023.24.K4.13>
- Mei, X. Y. (2019). Gaps In Tourism Education And Workforce Needs: Attracting And Educating The Right People. *Current Issues in Tourism*, 22(12), 1400–1404.  
<https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1402870>
- Nicholas, A., & Choandi, M. (2023). Empati Di Kampung Sawah Terhadap Perkembangan Kawasan Di Abad Ke 21 Melalui Proyek Museum. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(2), 1211–1222.  
<https://doi.org/10.24912/stupa.v5i2.24271>
- Paksi, A. K., Nabilazka, C. R., & Silaw, K. (2024). Sustainable Development Goals (SDGs) 8 Decent Work and Economic Growth Implementation: A review of the Indonesian case 2018-2022. *UNISCI Journal*, 22(65), 141–162.  
<https://doi.org/10.31439/UNISCI-205>
- Petroman, C., Mirea, A., Lozici, A., Constantin, E. C., Marin, D., & Merce, I. (2016). The Rural Educational Tourism at the Farm. *Procedia Economics and Finance*, 39, 88–93.  
[https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(16\)30245-3](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(16)30245-3)
- Repetto Málaga, L., & Brown, K. (2019). Museums as Tools for Sustainable Community Development: Four Archaeological Museums in Northern Peru. *Museum International*, 71(3–4), 60–75.  
<https://doi.org/10.1080/13500775.2019.1702258>
- Septeri, D. I. (2023). Lahirnya Petani Milenial dan Peranannya dalam Pengembangan Agrowisata di Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(1), 29–39.  
<https://doi.org/10.23887/jish.v12i1.50608>
- SER, S. (2020). Museums and Tourism: Reengineering The Role Of Museums In Malaysia's Cultural Heritage Tourism. *Business Economic, Communication, and Social Sciences (BECOSS) Journal*, 2(1), 145–157.  
<https://doi.org/10.21512/becossjournal.v2i1.6151>
- Setokoe, T. J., & Ramukumba, T. (2020). Challenges of community participation in community-based tourism in rural areas. *WIT Transactions on Ecology and the*

- Gunawan Prayitno, Sri Wahyuni, Wasiska Iyati, Hagus Tarno, Aintul Hayat, Septia Hana Fauziah, Fadhila Hasna  
Environment, 248.  
<https://doi.org/10.2495/ST200021>
- Somrit, K., & Romprasert, D. S. (2022). Human Capital and Two Factor Theories on Job Satisfaction. *GATR Journal of Management and Marketing Review*, 7(1).  
[https://doi.org/10.35609/jmmr.2022.7.1\(4\)](https://doi.org/10.35609/jmmr.2022.7.1(4))
- Suardana, I. W., & Sudiarta, I. N. (2017). Impact Of Tourism To Poverty In Tourism Destination: Pro Poor Tourism Management Approach. *Journal of Business on Hospitality and Tourism*, 2(1), 65.  
<https://doi.org/10.22334/jbhost.v2i1.42>
- Sutrisno, A. D., Lee, C.-H., Suhardono, S., & Suryawan, I. W. K. (2024). Empowering Communities For Sustainable Transition: Integrating Tourism With Economic And Sociodemographic Dynamics In Post-Mining Strategies. *GeoJournal of Tourism and Geosites*, 55(3), 1112–1123.  
<https://doi.org/10.30892/gtg.55312-1284>
- Tümen Akyildiz, S., & Ahmed, K. H. (2021). An Overview of Qualitative Research and Focus Group Discussion. *International Journal of Academic Research in Education*, 7(1), 1–15.  
<https://doi.org/10.17985/ijare.866762>
- Yehong, S., Jing, W., & Moucheng, L. (2013). Community Perspective to Agricultural Heritage Conservation and Tourism Development. *Journal of Resources and Ecology*, 4(3), 258–266.  
<https://doi.org/10.5814/j.issn.1674-764x.2013.03.009>
- Zain El Shandidy, M. (2023). The power of intangible heritage in sustainable development. *International Journal of Advanced Studies in World Archaeology*, 6(2), 92–97.  
<https://doi.org/10.21608/ijaswa.2024.275163.1043>