

**MODEL
PENGEMBANGAN PARIWISATA KREATIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL DI DESA WISATA BINDU**



**Gede Ginaya
NIDN: 0019096606**

**JURUSAN PARIWISATA
POLITEKNIK NEGERI BALI
2023**

PENGANTAR

Model Pengembangan Pariwisata Kreatif berbasis Kearifan Lokal di Desa Wisata Bindu ini merupakan luaran dari Penelitian Produk Vokasi Unggulan Perguruan Tinggi (PPVUPT) yang mengambil topik “Resiliensi Desa Wisata Bindu Meningkatkan Inovasi dan Produktivitas Sektor UMKM Berbasis Kearifan Lokal”. Tujuan dikembangkannya model ini adalah untuk membangkitkan resiliensi desa wisata Bindu melalui pendampingan dan pelatihan pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal sebagai strategi pengembangan desa wisata pada umumnya, yaitu model pelatihan dan pendampingan manajemen berbasis kearifan lokal yang efektif pada usaha sektor industri kreatif.

Target khusus yang ingin dicapai penelitian ini adalah (1) klaster usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) sebagai pengembangan pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal di desa adat Bindu, (2) penguatan SDM bidang kewirausahaan dan teknologi informasi. Penentuan segmen pasar yang tepat untuk memasarkan produk UMKM dan pemberdayaan pelaku UMKM itu sendiri menjadi fokus utama proses penelitian. Model pelatihan dan pendampingan pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal di desa wisata Bindu ini mendukung bidang unggulan Pariwisata (Koridor VI untuk Wilayah Indonesia Bagian Timur) khususnya di bidang ketenagakerjaan pariwisata secara langsung dan bidang-bidang lainnya secara tidak langsung. Realisasi pemecahan permasalahan penelitian terapan ini mendukung terwujudnya *economics, cultural, and environment tourism* untuk menuju *green and sustainable tourism*.

Strategi pengembangan desa wisata ini memuat perangkat pelatihan untuk meningkatkan *product knowledge* dan *multi-skills* masyarakat di bidang pariwisata. Pelatihan tersebut meliputi pelatihan di bidang *tour guiding, room division, dan food and beverage division* yang terintegrasi dengan pengetahuan dan keterampilan tentang kewirausahaan, bahasa asing, dan IT. Produk luaran penelitian berupa role model strategi pengembangan desa wisata Bindu, produk UMKM dan pemasarannya tersebut setelah melalui proses penyempurnaan dan promosi pada khalayak yang luas menjadi lebih aplikatif dengan target TKT 7.

Denpasar, 9 Oktober 2023

Penulis,

Gede Ginaya

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan motivasi dalam penyelesaian Model Pengembangan Pariwisata Kreatif berbasis Kearifan Lokal di Desa Wisata Bindu ini. Terimakasih khusus kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah mendanai penelitian penulis pada kategori Kompetitif Nasional Penelitian Desentralisasi, Skema Penelitian Produk Vokasi Unggulan Perguruan Tinggi (PPVUPT) tahun pelaksanaan 2022 dengan detail penelitian berikut.

RESILENSI DESA WISATA BINDU MENINGKATKAN INOVASI DAN PRODUTIVITAS SEKTOR UMKM BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Bidang Fokus RIRN / Bidang Unggulan Perguruan Tinggi	Tema	Topik (jika ada)	Rumpun Bidang Ilmu
Pariwisata berkelanjutan berbasis ekonomi, budaya dan lingkungan (Economic, culture and Environment Tourism)	-	Green Event	Kajian Budaya

Kategori (Kompetitif Nasional/ Desentralisasi/ Penugasan)	Skema Penelitian	Strata (Dasar/ Terapan/ Pengembangan)	SBK (Dasar, Terapan, Pengembangan)	Target Akhir TKT	Lama Penelitian (Tahun)
Penelitian Desentralisasi	Penelitian Produk Vokasi Unggulan Perguruan Tinggi	SBK Riset Terapan	SBK Riset Terapan	6	3

Teknologi yang dikembangkan:

Pariwisata Kreatif

DAFTAR ISI

PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	1
C. TINJAUAN PUSTAKA	1
D. METODE PENELITIAN	5
1. Desain Penelitian	5
1.1 Jenis dan Rancangan penelitian	5
1.2 Lokasi, Subjek, dan Prosedur Penelitian	5
1.3 Analisis Data	5
2. Alur Pelaksanaan Penelitian dan Indikator Capaian	6
E. HASIL PENELITIAN	7
F. CAPAIAN LUARAN	11
G. PERAN MITRA	12
H. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN	12
I. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA	12
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	16

A. LATAR BELAKANG

Pandemi covid-19 bisa saja menimbulkan rasa sedih, putus asa, lelah, dan kecewa masyarakat [1-4]. Namun, kesulitan ekonomi yang dialami masyarakat akibat pandemi tersebut juga dapat mendorong masyarakat khususnya di desa wisata untuk bangkit dan resilien. Alam pedesaan dengan budaya agrarisnya yang berbasis kearifan lokal ditambah lagi keberadaan tenaga kerja migran yang kembali ke desa di masa pandemi ini merupakan potensi lahirnya ide-ide kreatif. Oleh karena itu diperlukan pelatihan dan pendampingan untuk menguatkan resiliensi desa wisata melalui revitalisasi kearifan lokal, seperti pada desa wisata Bindu, Badung, Bali.

Melihat berbagai produk wisata yang dapat dikembangkan pada era *new normal* covid-19, pengembangan desa wisata Bindu sangat tepat karena pola pengembangannya dalam skala kecil. Pola pengembangan seperti ini adalah sesuai dengan model wisatawan era *new normal* yang kriterianya adalah *small scale, sosial distancing*. Di samping itu, potensi tenaga kerja trampil termasuk beberapa tenaga kerja migran kembali ke desa Bindu akibat adanya pemutusan hubungan kerja pada industri pariwisata. Tenaga kerja terampil ini harus membangun desanya sendiri karena sudah tersedia potensi-potensi yang kuat di desa. Sunarta dan Arida [5] menyatakan melalui desa wisata, pariwisata membuktikan keberpihakannya kepada semangat *pro job, pro growth, dan pro poor* (pariwisata sebagai penyerap tenaga kerja pedesaan, sebagai generator pertumbuhan ekonomi wilayah, dan sebagai alat pengentasan kemiskinan)

Berdasarkan kriteria tentang desa wisata, khususnya yang melibatkan desa adat Bindu sebagai desa wisata di Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung tersebut menarik untuk diteliti, sehingga dapat memberikan gambaran tentang resiliensi desa wisata Bindu dalam melahirkan ide-ide kreatif sebagai upaya untuk *survive* dan *thrive* pada era *new normal* pandemi Covid-19.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah dengan tiga pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah resiliensi desa wisata Bindu dalam menghadapi era *new normal*?
2. Bagaimana prioritas pengembangan desa wisata Bindu pada era *new normal*?
3. Bagaimanakah model pelatihan dan pendampingan pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal yang efektif di desa wisata Bindu pada era *new normal*?

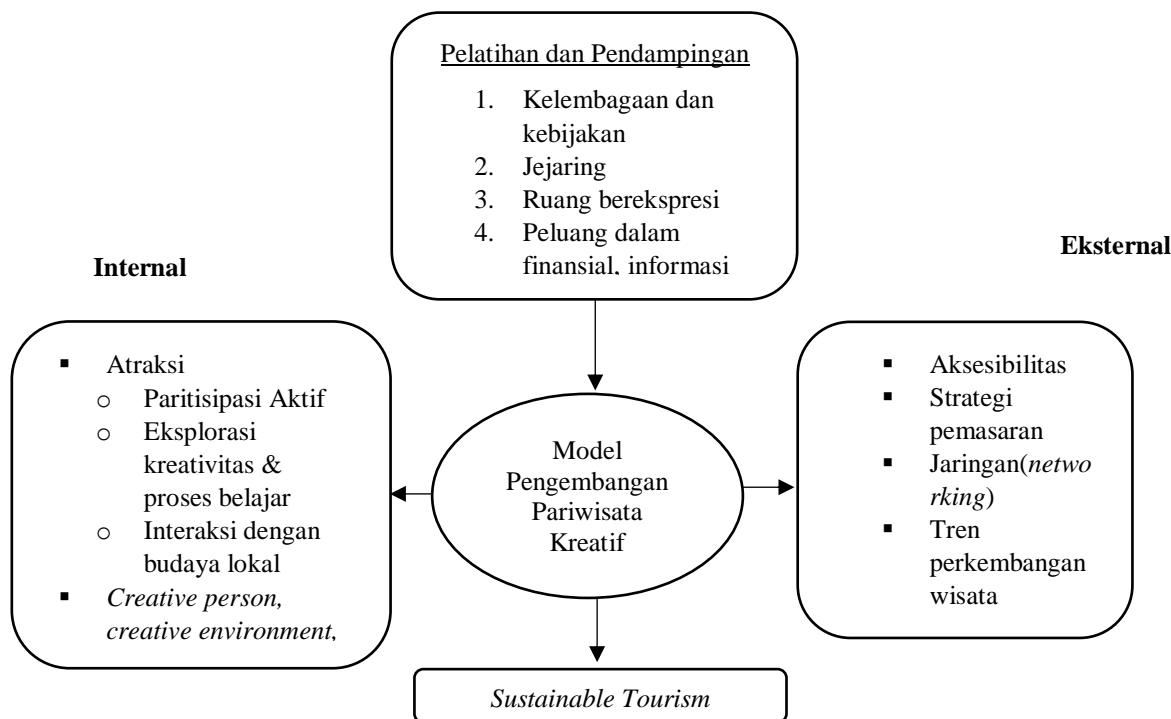
C. TINJAUAN PUSTAKA

Prinsip pengembangan pariwisata kreatif pada desa wisata menjadi harapan kebangkitan ekonomi baru pasca covid 19 serta dapat memperkuat tingkat resiliensi masyarakat pedesaan. Harapan tersebut terlihat dari bergairahnya sektor UMKM (usaha mikro, kecil dan menengah). Menurut Wahyudiono [6] sektor industri kreatif dan sektor pariwisata menjadi wadah bagi pertumbuhan usaha sektor UMKM karena keduanya bagaikan dua sisi mata uang saling berdampingan dan saling tidak terpisahkan. Pelaku UMKM di desa wisata dapat memanfaatkan produk lokal sebagai bahan bakunya di samping sebagai sarana promosi produk lokal tersebut [7]. Desa wisata Bindu di Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung memiliki potensi keunikan budaya dan keasrian alam yang dapat menarik kunjungan wisatawan [8].

Tatanan kebiasaan baru pandemi covid-19 membuat para pelaku wisata saat ini menjadi lebih kreatif dalam menangkap peluang yang ada. Kajian mengenai perkembangan desa wisata dari perspektif basis pengembangan pariwisata berkelanjutan di era *new normal* menjadi fenomena yang sangat menarik karena belum banyak dilakukan. Beberapa tulisan dan hasil penelitian berikut dianggap relevan dengan penelitian ini khususnya mengenai pengelolaan desa wisata.

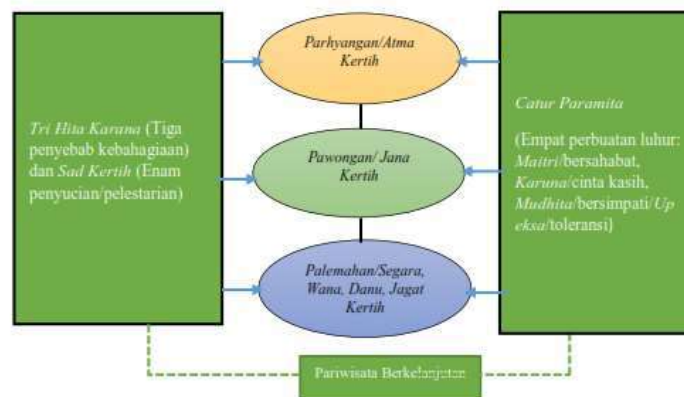
Penelitian yang dilakukan oleh Iorio & Corsale [9] mengemukakan tentang produk desa wisata Pinge berdasarkan atraksi wisata dan amenities atau fasilitas wisata yang ada. Pedesaan yang ada baik di Indonesia maupun di belahan dunia lainnya memiliki potensi sumber daya alam dan sumber daya budaya [10-12]. Potensi tersebut dapat dijadikan sebagai jenis wisata alternatif yaitu wisata pedesaan, sehingga dapat mengembangkan daya tarik wisata yang terdapat di desa tersebut. Menurut Ghaderi et al [13] dan Gascón [14] kendala SDM yang ada dalam pengembangan desa wisata, berupa kurangnya kompetensi dari masyarakat, tidak ada struktur organisasi dan waktu pelayanan wisata yang kurang dimiliki masyarakat. Kendala lainnya adalah di sektor UMKM di mana dalam kegiatan usahanya belum berorientasi pasar dalam artian pemasaran produk UMKM masih bersifat konvensional, belum memanfaatkan pemasaran digital pada revolusi industri 4.0 saat ini [15]. Dalam hal ini diperlukan penguatan akses dan kesempatan berusaha bagi masyarakat desa untuk meningkatkan manfaat ekonomi desa wisata, di antaranya berupa meningkatkan permintaan pasar terhadap produk lokal, membuka sumber dana bagi usaha perlindungan atau konservasi sumber daya alam dan budaya, menumbuhkan kesadaran masyarakat lokal terhadap nilai-nilai lokalitas budaya dan keunikan alam, dan perluasan jaringan internet sampai ke wilayah pedesaan [16].

Pemberdayaan masyarakat lokal dalam pengembangan desa wisata tidak terlepas dari konsep pariwisata kreatif. Pariwisata kreatif dapat didefinisikan lebih jauh sebagai bentuk wisata budaya yang memberikan dimensi dinamis baru yang memuaskan kebutuhan para wisatawan modern akan kreativitas. Richards [17] mendefinisikan pariwisata kreatif sebagai pariwisata di mana “perjalanan diarahkan pada hal-hal yang memungkinkan wisatawan memperoleh pengalaman langsung dan otentik, melalui pelatihan partisipatif tentang budaya masyarakat lokal dalam bidang seni, warisan, atau karakter khusus suatu tempat, dan menyediakan hubungan dengan mereka yang tinggal di tempat ini serta dapat memberikan kesan yang melekat tentang praktik budaya pada tempat yang dikunjungi tersebut. Gambar 1 berikut dapat menjadi rujukan dalam pengembangan pariwisata kreatif di desa wisata Bindu.



Gambar 1. Model Pengembangan Pariwisata Kreatif
Sumber: data diolah

Gambar 2 menunjukkan praktik budaya di desa wisata Bindu berdasarkan kearifan lokal yang mengintegrasikan aspek pelayanan *hospitalitas* (*catur paramita*), konsep keseimbangan (*tri hita karana*), dan konsep pelestarian (*sad kertih*).



Gambar 2. Pariwisata Berkelanjutan berbasis Kearifan Lokal
Sumber: Data diolah

Strategi pengembangan pariwisata kreatif telah diterapkan di beberapa negara, di antaranya adalah Jepang, New Zealand, dan Singapura. Role model pengembangan pariwisata kreatif di Jepang seperti di daerah Kanazawa yang menawarkan paket wisata ke tempat produksi *handicraft* tradisional (keramik dan sutra). Para pengrajin bekerja dan memamerkan hasil produksinya di sekitar objek daya tarik wisata yang bisa dibeli wisatawan sebagai souvenir [18]. Di New Zealand terkenal dengan aktifitas pelatihan kerajinan tanah liat, perak, dan pembuatan *wine* yang dikemas dalam sebuah paket wisata di mana wisatawan ikut terlibat dan dapat membawa pulang hasil kerajinannya [19]. Sementara di Singapura penerapan pariwisata kreatif melalui *shopping center* sehingga Singapura terkenal sebagai destinasi wisata belanja [19].

Pariwisata kreatif dapat dilihat dalam berbagai situasi, di mana pengunjung, penyedia layanan dan masyarakat setempat bertukar gagasan dan keterampilan dan saling mempengaruhi dengan cara yang konstruktif. Menurut Richards [16], model ini menggambarkan seluruh proses tentang cara memulai suatu inisiatif di tingkat lokal melalui empat bentuk deskripsi. Wyana, Tri et.al [20] menyatakan bahwa aktivitas wisata “Membeli” dan “Melihat” adalah bentuk tradisional dari kegiatan pariwisata dan juga dianggap sebagai latar belakang kreativitas dalam pariwisata. Selain itu, bentuk-bentuk baru kegiatan pariwisata kreatif melalui pengujian (*testing*) dan pelatihan (*learning*) tercipta sebagai jenis baru pengalaman layanan (*service*) yang dapat memenuhi permintaan pelanggan, mengidentifikasi dan memperluas konten baru kegiatan kreatif. Dalam pariwisata kreatif, mendekati "kreativitas sebagai latar belakang" tidak cukup; konsep "kreativitas sebagai kegiatan" diperlukan untuk memberikan pelayanan terhadap wisatawan yang dari waktu ke waktu menuntut peningkatan kualitas layanan [21].

Selain itu, pariwisata kreatif menawarkan kesempatan kepada para wisatawan untuk mengembangkan potensi kreatif mereka melalui partisipasi aktif dalam pengalaman belajar, yang merupakan karakteristik tujuan liburan mereka. Perbedaan utama antara ruang kreatif, dalam perspektif pariwisata kreatif adalah bahwa pariwisata kreatif jauh lebih tergantung pada keterlibatan aktif para wisatawan. Pariwisata kreatif tidak hanya melibatkan pertunjukkan (*show*), tetapi juga interaksi reflektif pada para wisatawan yang biasanya dianggap sebagai "non-produsen" dalam analisis tradisional [22]. Sebagai produk pariwisata melalui kreasi aktif pengalaman wisata, pengembangan pariwisata kreatif perlu bersaing dengan produk lainnya dan tersedia melalui saluran pemasaran pariwisata dalam struktur badan organisasi pariwisata

yang ada, seperti PHRI dan ASITA. Fitur utama lainnya harus mencakup kemitraan dengan bisnis pariwisata yang memiliki basis pelanggan yang sudah mapan. Kemitraan semacam itu dapat dibentuk dengan penyedia akomodasi atau dengan memasukkan lokakarya di festival lokal [23]. Tabel 1 berikut menunjukkan pengelompokan potensi pariwisata kreatif yang ada di desa wisata Bindu.

Tabel 1. Pengembangan potensi pariwisata kreatif di desa adat Bindu

No	Program	Pariwisata Kreatif
1	<i>Something to see</i>	Agenda atau event seperti festival budaya dan tradisi: <ol style="list-style-type: none"> a. Upacara Piodalan di masing-masing Pura b. Upacara adat di rumah masing-masing warga desa c. Perayaan hari raya Hindu di Desa d. Pemandangan sawah (25 Ha) dengan sistem subaknya e. Rumah adat dan Pura dg arsitektur Balinya f. Galeri: ukiran kayu dan lukisan gaya klasik g. Pengolahan sampah organik/eco enzym h. Pementasan seni tari Bali
2	<i>Something to do</i>	Wisatawan berlaku sebagai konsumen aktif, tidak hanya melihat atraksi dan membeli souvenir, tetapi ikut terlibat: <ol style="list-style-type: none"> a. Pertanian tradisional Bali: membajak, menanam padi dan memanen padi/sayuran b. Mengajar Bahasa asing di sekolah c. Cooking from <i>farm to table</i>, belajar membuat herb drink d. Wisata wellness untuk Spa, berlatih orhiba, yoga, pengobatan di pasraman healing, belajar spiritual di Sai Study Group, Agni Horta e. Wisata <i>river/lazy tubing</i> f. Wisata bersepeda (<i>cycling</i>) g. Wisata <i>trekking</i> h. Agrowisata untuk belajar tentang premakultur organik i. Belajar seni musik Bali: gender wayang, gambelan Bali/angklung Bali j. Belajar seni tari Bali k. Pengolahan sampah organik dan echo enzym
3	<i>Something to buy</i>	<ol style="list-style-type: none"> a. Beras Organik b. Kopi c. Minuman herbal (<i>herb drink</i>) d. Produk herbal e. Ukiran kayu f. Lukisan g. Hiasan dari perak h. Kain tenun

Sumber: Pokdarwis Desa Wisata Bindu, 2022

D. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

1.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pengembangan model pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal. Di tahun pertama melakukan penelitian survai, tahun kedua dan ketiga tindakan dan evaluasi. Jenis penelitian adalah deskriptif kualitatif yang ingin menyelesaikan suatu permasalahan yang terkait dengan pelatihan dan pendampingan pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal yang dapat menguatkan sektor UMKM. Penentuan fokus penelitian terhadap permasalahan menjadi penting, agar penelitian dapat mengarah pada target yang diinginkan yaitu merumuskan model pelatihan dan pendampingan yang efektif bagi pelaku sektor UMKM di desa wisata Bindu. Model pelatihan dan pendampingan ditekankan pada aspek pengolahan, pemasaran, keuangan dan aspek ketenagakerjaan serta aspek pengembangan manajemen, sehingga model efektif yang tercipta merupakan *best practice* sebagai panduan bagi pelaku sektor UMKM.

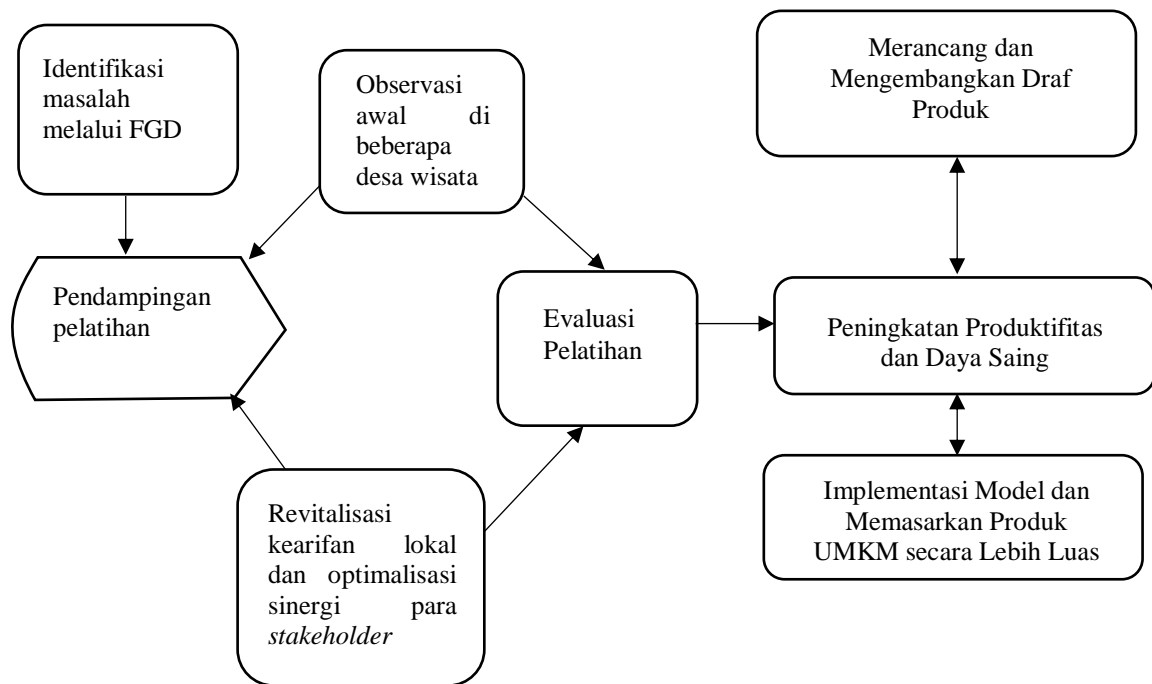
1.2 Lokasi, Subjek, dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Desa Adat Bindu, Desa Mekar Bhuana Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Bali. Penentuan informan menjadi sangat penting untuk mendapatkan sumber data yang valid. Ada beberapa pihak terkait yang menjadi informan dalam penelitian ini yang ditentukan secara *purposive*, di antaranya adalah (1) masyarakat dan pelaku UMKM, (2) unsur pemerintah, seperti Dinas Pariwisata Pemkab Badung, Dinas Koperasi, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, (3) Asosiasi dan lembaga swadaya masyarakat yang menangani UMKM, (3) narasumber yang diundang merupakan para pakar dan kompeten di bidangnya. Data penjarangan, identifikasi dan *need assessment* pelaku UMKM yang terlibat dalam pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal diperoleh dengan cara survai, pengedaran angket, observasi, interview, dan FGD dengan para *stakeholder* terkait. Instrumen pengumpulan datanya berupa panduan *interview* dan observasi, angket untuk survai, seperangkat alat tes untuk mengukur kompetensi peserta pelatihan dan uji coba model.

1.3 Analisis Data

Data yang diperoleh berdasarkan dianalisis dengan dua cara, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan unjuk kerja presentasi proyek selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Skor peserta pelatihan dalam observasi awal (tes 1) dianalisis menggunakan program SPSS-17.0 dan t-test dihitung untuk memastikan kelompok eksperimen dan kontrol pada tingkat kemampuan yang sama. Sementara, nilai peserta pelatihan dalam postes (tes 2) dianalisis lagi menggunakan SPSS. Kemudian, sampel t-tes dalam kelompok paralel kedua kelompok dihitung sebagai upaya untuk menyelidiki perbedaan antara pretes dan postes pada masing-masing kelompok. Perbedaan nilai postes antara kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui analisis kovarian (ANCOVA). Sementara itu, data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah perlakuan diterapkan, dan hasil penyebaran kuesioner. Dalam hal ini, kondisi dan situasi training selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung, interaksi, motivasi, sikap, dan minat peserta pelatihan dalam melakukan latihan dan aktivitas komunikatif dianalisis untuk mengetahui efektivitas model pelatihan dan pendampingan yang diterapkan. Selain itu juga, untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta pelatihan selama proses pelatihan.

Alur penelitian pengembangan pariwisata kreatif berbasis kearifan lokal dapat digambarkan seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Model Pelatihan dan pendampingan Pariwisata Kreatif berbasis Kearifan Lokal
Sumber: Data diolah

2. Alur Pelaksanaan Penelitian dan Indikator Capaian

Pelaksanaan penelitian dari rencana penelitian yang dilaksanakan adalah diawali dengan melakukan observasi di beberapa desa wisata yang ada di seluruh kabupaten/kota di Bali guna mendapatkan gambaran awal tentang pengelolaan desa wisata, seperti desa wisata Pinge, Kabupaten Tabanan, desa wisata Carang Sari, Kabupaten Badung, desa wisata Munduk, Kabupaten Buleleng, desa wisata Belimbing Sari, Kabupaten Jembrana, desa wisata Bakas, Kabupaten Klungkung, dan desa wisata Panglipuran Kabupaten Bangli. Kemudian pada tanggal 10 September 2022 dilaksanakan diskusi kelompok (FGD) yang terpusat pada permasalahan yang ada dan mencari solusi sesuai kebutuhan riil masyarakat desa adat Bindu. Setelah melakukan sosialisasi dan diskusi kemudian merumuskan target dan solusi serta luaran sesuai kesepakatan bersama dalam FGD dalam upaya untuk mewujudkan pengembangan perangkat pelatihan. Kemudian dibentuk kelompok pelatihan yang melibatkan anggota masyarakat desa yang tergabung dalam Pokdarwis Putra Jenggala desa wisata Bindu. Setelah terbentuk kelompok pelatihan tersebut kemudian dilaksanakan pelatihan tour guiding, room division operation, food and beverage division operation yang terintegrasi dengan bahasa asing, etika profesi, kewirausahaan, dan penguasaan IT untuk pengelolaan desa wisata. Produk UMKM hasil inovasi dan kreatifitas masyarakat desa wisata Bindu berupa beras organik dalam kemasan, produk kopi dan herbal, kuliner, dan produk kerajinan. Selanjutnya tim peneliti merumuskan dokumen *feasibility study* serta mendiseminasikan dan mempublikasikan luaran penelitian. Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan luaran sebagai upaya hilirisasi hasil penelitian kepada masyarakat.

E. HASIL PENELITIAN

1.1 Hasil Analisis Data dan Pembahasan

Data yang diperoleh berdasarkan metode yang diterapkan pada bab sebelumnya dianalisis dengan dua cara, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis berdasarkan unjuk kerja presentasi lisan selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Skor peserta pelatihan dalam observasi awal (tes 1) dianalisis menggunakan program SPSS-17.0 dan t-test dihitung untuk memastikan kelompok eksperimen dan kontrol pada tingkat kemampuan yang sama. Sementara, nilai peserta pelatihan dalam postes (tes 2) dianalisis lagi menggunakan SPSS. Kemudian, sampel t-tes dalam kelompok paralel kedua kelompok dihitung sebagai upaya untuk menyelidiki perbedaan antara pretes dan postes pada masing-masing kelompok. Perbedaan nilai postes antara kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui analisis kovarian (ANCOVA). Sementara itu, data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah perlakuan diterapkan, dan hasil penyebaran kuesioner. Dalam hal ini, kondisi dan situasi training selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung, interaksi, motivasi, sikap, dan minat peserta pelatihan dalam melakukan latihan dan aktivitas komunikatif dianalisis untuk mengetahui efektivitas model pelatihan dan pendampingan yang diterapkan. Selain itu juga, untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta pelatihan selama proses pelatihan.

1.1.1 Hasil Pemberian Pre-Tes

Ada 3 topik yang dibahas dalam proses pelatihan dan pendampingan pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM di desa wisata Bindu dan setiap topik terdiri dari dua sesi pertemuan dalam seminggu. 3 topik dipilih untuk pelatihan terintegrasi. Pelatihan dilakukan 3 minggu dengan 2 sesi pertemuan setiap minggunya. Sebelum peserta pelatihan menerima treatment, kelompok eksperimen dan kontrol diberikan pretes (tes 1) untuk memastikan bahwa peserta pelatihan sebagai subjek penelitian ini memiliki tingkat kemampuan yang sama. Hasil pretes menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya sangat mirip seperti yang terlihat pada tabel 1. Hasil ini dihitung melalui Independent Samples Test (t-test), yaitu terhitung pada tingkat $p < .05$ dalam skor untuk dua kelompok [$t = -.117$, $p = .908$].

Tabel 2. Hasil Penghitungan t-test untuk Tingkat Kesetaraan Kelompok

Metode	Kelompok	Jumlah	Rerata	St. deviasi	t tabel	Sig. (2 tailed)
Konvensional	Kontrol	23	55.4393	6.34	.117	.908
Konvensional	Eksperimen	28	55.2609	5.26		

Berdasarkan tabel di atas, nilai rerata hasil pretes peserta pelatihan adalah 55.44 pada kelompok kontrol dan 55.26 pada kelompok eksperimen. Nilai rerata ini dikategorikan rendah, di samping itu juga peserta pelatihan menjadi tidak fokus, kurang antusias, dan sering lain-lain selama proses belajar mengajar.

1.1.2 Hasil Pemberian Perlakuan

Bertitik tolak dari hasil observasi pada pelatihan di awal penelitian dan pemberian pretes, maka penelitian berlanjut dengan pemberian treatment. Dalam langkah perencanaan, peneliti fokus pada upaya peningkatan kompetensi pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM peserta pelatihan melalui pelatihan terintegrasi pada kelompok eksperimen. Oleh karena itu, perencanaan skenario pelatihan dan instrumen disiapkan sebelum pemberian tindakan dilakukan. Setelah melakukan tindakan dalam 3 siklus pelatihan, bagian ini membahas hasil dari setiap siklus pelatihan tersebut. Ada 3 topik yang dibahas dalam rencana pelatihan dan

setiap topik terdiri dari dua sesi pertemuan perminggunya. Masing-masing sesi pertemuan diberi tindakan berupa latihan (*practice*) dan aktivitas komunikatif (*communicative activities*) berupa proyek (*project based-learning*) dalam setiap topik yang dibahas. Bertitik tolak dari hasil observasi pada pelatihan di minggu pertama, penelitian dimulai dengan siklus pertama. Pada tahap perencanaan, penelitian dimulai dengan menyiapkan skenario dan instrumen pelatihan berupa proyek. Seluruh aktivitas belajar peserta pelatihan dicatat pada lembar observasi dan catatan harian. Pada akhir sesi pertemuan, tes untuk mengukur kompetensi komunikatif peserta pelatihan diberikan. Nilai rerata hasil tes yang dicapai peserta pelatihan pada siklus 1 adalah 63.05. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan capaian pelatihan jika dibandingkan dengan hasil pretest yaitu 55.26. Meskipun pencapaian peserta pelatihan dalam siklus ini lebih tinggi daripada pretes, namun berdasarkan hasil pengamatan pada seluruh siklus ini ditemukan bahwa peserta pelatihan masih merasa tidak terlalu percaya diri dan peserta pelatihan yang lambat juga menemukan diri mereka masih kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan teman yang lainnya dalam diskusi kelompok. Mengetahui kelemahan pada siklus 1, dilakukan refleksi dengan kesimpulan bahwa peserta pelatihan membutuhkan fasilitasi selama proses eksplorasi yang dapat mengurangi faktor-faktor yang menyebabkan mereka kurang optimal dalam belajar, seperti keamanan belajar (*learning security*) yang kurang kondusif. Oleh karena itu, proyek tipe 2 diberikan pada siklus 2.

Pelatihan siklus 2 dilakukan pada minggu ketiga. Pada dasarnya langkah-langkah yang dilakukan dalam siklus 2 sama seperti pada siklus sebelumnya, yaitu dimulai dengan penyiapan skenario pelatihan di mana pemberian tindakan difasilitasi dengan proyek tipe 2. Pada tahap observasi siklus ini, peserta pelatihan mulai merasa nyaman, menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan mereka tertarik untuk melakukan latihan dan aktivitas komunikatif yang difasilitasi dengan proyek tipe 2. Namun demikian, ditemukan ada beberapa peserta pelatihan yang sering meminjam hasil kerja temannya di grup masing-masing sebelum melakukan presentasi. Masalah ini diidentifikasi sebagai suatu usaha jalan pintas (*short-term learning utility*). Setelah melakukan refleksi permasalahan ini diantisipasi dengan memfasilitasi latihan dan tindakan komunikatif menggunakan teknik berupa tugas proyek tipe 3 dan pemecahan masalah (*problem solving*) pada pelatihan siklus 3.

Pelatihan siklus 3 dilakukan pada minggu keempat yang dimulai dengan intruksi di kelas tentang aplikasi proyek tipe 3 dan *problem solving*. Dalam hal ini seluruh proses pelatihan dilakukan interaktif antara instruktur dan peserta pelatihan. Pada sesi pertemuan kedua minggu keempat tersebut diskusi kelompok tentang tugas proyek tipe 3 dan juga teknik *problem solving* dilakukan. Sebagai refleksi dari siklus 3 ini, peserta pelatihan menjadi sangat termotivasi mengikuti pelatihan. Namun, penelitian ini hanya terdiri dari tiga siklus pelatihan sehingga penelitian dihentikan.

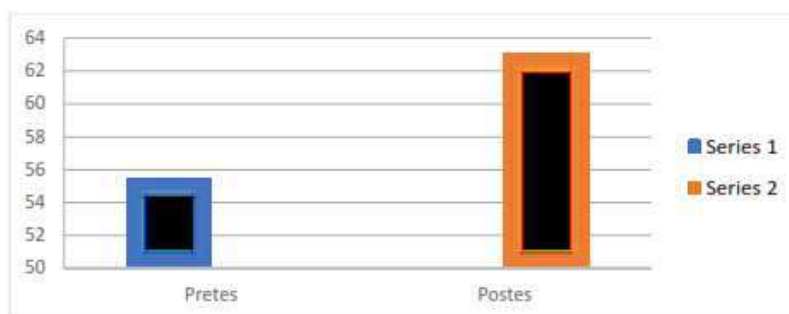
Setelah pemberian tindakan pada ketiga siklus pelatihan selesai dilakukan, di minggu ke 5 postes (tes 2) untuk mengukur kompetensi komunikatif peserta pelatihan diberikan untuk kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kontrol. Nilai rerata pada postes yang dicapai peserta pelatihan dalam kelompok kontrol adalah 63,05 dan 84,43. Table 2 berikut menunjukkan hasil pasangan sampel uji t hitung nilai kompetensi komunikatif peserta pelatihan pada kelompok kontrol.

Table 3. Hasil Pasangan Sampel Uji Hitung t pada Kelompok Kontrol (Beda antara Pre- dan Pos-Tes)

Kelompok	Variabel	Tes	Jml	Rerata	St. Deviasi	t hitung	Sig. (2-tailed)
Kontrol	Kompetensi Komunikatif	Pre	23	55.4393	5.71849	-5.417	.000**
		Pos	23	63.0536	6.69209		

**tingkat signifikasi .05

Tabel 3 menunjukkan kompetensi komunikatif peserta pelatihan dalam kelompok kontrol meningkat secara signifikan [$t = -6,932$, $p = .000$]. Ada perbedaan yang signifikan antara unjuk kerja peserta pelatihan pada intruksi sebelum pemberian pre- dan pos-tes pada tingkat $p < .01$. Gambar 1 di bawah ini menunjukkan skor rerata yang diperoleh kelompok kontrol dalam pre- dan pos-tes.



Gambar 4. Skor Rerata Kompetensi Komunikatif Kelompok Kontrol pada Pre- dan Pos-Tes

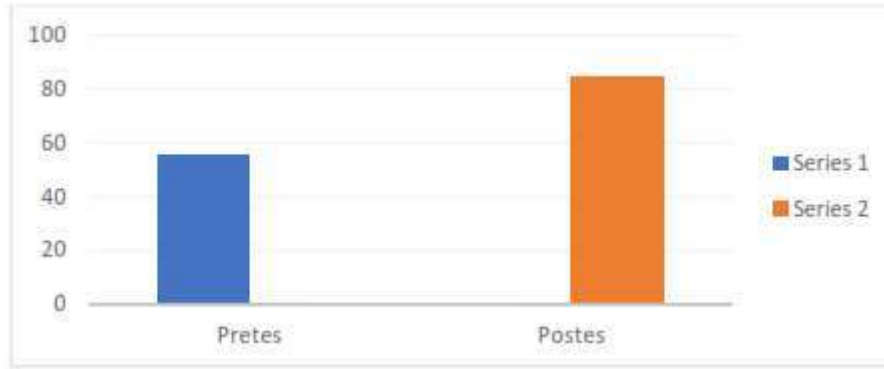
Pada kelompok eksperimen, tabel 3 berikut menunjukkan hasil pasangan sampel uji t hitung nilai kompetensi komunikatif PESERTA PELATIHAN pada kelompok eksperimen.

Table 4. Hasil Pasangan Sampel Uji Hitung t pada Kelompok Eksperimen (Beda antara Pre- dan Pos-Tes)

Kelompok	Variabel	Tes	Jml	Rerata	St. Deviasi	t hitung	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	Kompetensi Komunikatif	Pre	28	55.2609	5.06294	-23.485	.000**
		Post	28	84.4348	4.64979		

**tingkat signifikasi .05

Tabel 4 menunjukkan bahwa kompetensi komunikatif PESERTA PELATIHAN pada kelompok eksperimen meningkat signifikan [$t = -25.185$, $p = .000$]. Hasil ini disebabkan adanya latihan dan praktek pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM pada *practice* dan *communicative activities* berbasis proyek yang intens, sehingga margin nilai rata-rata antara pretes dan postes lebih tinggi pada kelompok eksperimen daripada di kelompok kontrol. Tampilan keseluruhan pada hasil di atas dari kelompok eksperimen dapat dilihat di bawah ini pada Gambar 5.



Gambar 5. Skor Rerata Kompetensi Komunikatif Kelompok Eksperimen pada Pre- dan Postes

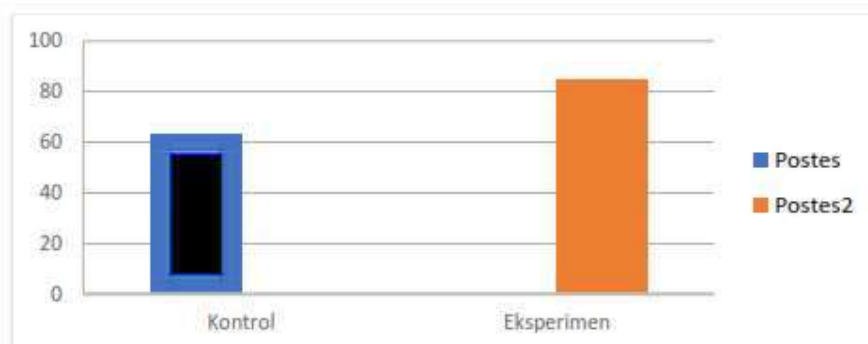
Hasil dari kedua kelompok menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kinerja penyelesaian proyek peserta pelatihan setelah menerima perlakuan. Untuk mengetahui sejauh mana efek treatment tersebut khususnya untuk menjawab rumusan masalah kedua (Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pada postes?), maka digunakan analisis kovarian (ANCOVA) dengan mengacu pada perolehan skor pretes.

Table 5. Uji ANCOVA untuk Kelompok Kontrol dan Eksperimen Hasil Postes terhadap Pengaruh Pretes

Metode	Kelompok	No	Rerata	St. deviasi	F	Sig.
Konvensional	Kontrol	23	63.0536	6.69209	90.888	.000**
	Eksperimen	28	84.4248	4.64979		

Tingkat signifikansi .05**

Tabel 5 menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam postes yang mengontrol skor pre-test [$F = 24.286$, $p = 0,000$] pada level $p < .01$. Perbedaan yang sangat signifikan pada kompetensi komunikatif dalam menyelesaikan proyek peserta pelatihan menguatkan hasil analisis bahwa metode pelatihan induktif menggunakan materi otentik dengan metode berbasis proyek dapat meningkatkan kompetensi komunikatif peserta pelatihan dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Gambar 6 di bawah ini menunjukkan perbedaan skor rerata postes dari kedua kelompok.



Gambar 6. Skor Rerata Kompetensi Komunikatif Kelompok Kontrol dan Eksperimen pada Postes

Gambar tersebut menunjukkan bahwa skor rerata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol dalam postes. Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara penerapan metode pelatihan konvensional yang bersifat deduktif, yaitu presentasi, latihan, aktivitas komunikatif dan metode induktif menggunakan materi otentik embeded pada model pelatihan modified konvensional, yaitu aktivitas komunikatif, latihan, presentasi proyek. Tanggapan peserta pelatihan terhadap penerapan pelatihan dengan metode induktif tersebut dalam pelatihan dan pendampingan Pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM tersebut menunjukkan hasil yang positif. Bukti pernyataan ini bisa dilihat dari hasil isian kuesioner pada setiap siklus pelatihannya. Pada siklus 1 ada 22% dari peserta pelatihan mengatakan bahwa mereka sangat bahagia dan ada 75% dari mereka mengatakan bahwa mereka bahagia, dan 3% mengatakan bahwa mereka bahagia atau tidak bahagia, ketika mereka ditanya tentang perasaan dan minat dalam mengerjakan proyek dengan tema pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM melalui pelatihan terintegrasi tersebut seperti yang ditunjukkan pada gambar 7 di bawah ini.



Gambar 7. Persepsi peserta pelatihan terhadap Implementasi Metode Induktif

Persepsi positif peserta pelatihan terhadap penerapan metode pelatihan induktif menggunakan materi otentik ditunjukkan melalui partisipasi aktif peserta pelatihan dalam interaksi kelas pelatihan. Namun demikian, ada beberapa masalah yang dihadapi peserta pelatihan selama proses belajar mengajar, seperti beberapa peserta pelatihan merasa kurang percaya diri dalam menyelesaikan proyek tentang pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM. Akan tetapi, sebagian besar peserta pelatihan mengatakan pelatihan terintegrasi tersebut dapat meminimalisir masalah yang dihadapi oleh peserta pelatihan tersebut, karena adanya fasilitasi pada latihan dan aktivitas komunikatif melalui pemberian proyek dan pemecahan masalah yang interaktif.

F. CAPAIAN LUARAN

Beberapa luaran yang ditargetkan berupa metode pelatihan pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM, artikel ilmiah, dan modul yang bermuara pada efektifitas materi otentik berbasis proyek untuk meningkatkan kompetensi keterampilan peserta pelatihan, dan dokumen studi kelayakan penelitian pada tahapan penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- Metode induktif atau *inductive methodological paradigm* adalah paradigma pelatihan interaktif yang menekankan ada peserta pelatihan sebagai pusat pelatihan atau trainer centred-learning (TCL). Hal ini dapat dicapai melalui fasilitasi aktivitas komunikatif dan praktik penyelesaian dan presentasi proyek.
- Berdasarkan konsep pelatihan tersebut, maka dibuat artikel ilmiah yang dipresentasikan pada iCAST 2022, 21-22 Oktober 2022 di Polman Bandung (*Online*) dan beberapa artikel untuk publikasi di jurnal internasional. Untuk merangkum the best practice dari pelatihan pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM di desa wisata Bindu disusun modul dan buku reference sebagai hilirisasi penelitian yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran di Jurusan Pariwisata serta pengembangan pariwisata berkelanjutan di Bali.
- Perumusan dokumen *feasibility study*.

Tabel 6. Capaian luaran penelitian

No	Jenis Luaran		
	Kategori	Sub Kategori	Status
1	Artikel ilmiah dimuat di Jurnal	Internasional	Published
2	Artikel ilmiah dimuat di Konferensi/prosiding	Internasional	Published
3	Modul Ajar	Modul	Published
4	Bahan Reference	Buku Reference	Published
5	Dokumen Studi Kelayakan	Dokumen Feasibility Study	Published
	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		7

G. PERAN MITRA

Realisasi kerjasama dan Kontribusi Mitra dalam bentuk in-kind adalah diberikannya akses untuk melakukan survey di perusahaan mitra penelitian untuk mendapatkan materi otentik dan software pelatihan, yaitu di Balai Diklat Industri Denpasar, Pokdarwis Putra Jenggala desa wisata Bindu dan Kelompok UMKM desa Adat Bindu sebagai kontribusi Mitra in-kind. Untuk peningkatan kompetensi masyarakat desa wisata Bindu tentang pariwisata kreatif berbasis IT dan UMKM dilakukan pelatihan tour guiding, room division operation, food and beverage division, bahasa asing, digital marketing, untuk penguatan UMKM masyarakat desa wisata Bindu dengan mengundang nara sumber sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

H. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN

Selama pelaksanaan penelitian pada tahun pertama ini secara umum belum mengalami kendala dan semuanya berjalan cukup lancar.

I. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA

Tercapainya tahapan penelitian 100% ini di tahun 2023 ini, penelitian ini telah berfokus menyelesaikan projek UMKM berupa produk kreatif inovatif, pengolahan sampah organik yang menghasilkan pupuk organik, mempresentasikan artikel di International Conference of iCAST 2022 (online) di Polman Bandung, mempublikasikan luaran seperti artikel untuk pulikasi di jurnal internasional, modul ajar, buku reference, dan dokumen studi kelayakan. Setelah tercapai semua luaran yang ditargetkan pada tahap penelitian 100% ini, maka berikutnya akan berfokus untuk implementasi dari semua luaran sebagai hilirisasi penelitian baik di tingkat kampus maupun masyarakat luas dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dan undangan sebagai narasumber di tingkat kabupaten, provinsi, nasional, dan internasional.

Road map Penelitian secara Keseluruhan



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Limcaoco, R. S. G., Mateos, E. M., Fernández, J. M., & Roncero, C. (2020). Anxiety, worry and perceived stress in the world due to the COVID-19 pandemic, March 2020. Preliminary results. *MedRxiv*.
- [2] Rodrigues, N. G., Han, C. Q. Y., Su, Y., Klainin-Yobas, P., & Wu, X. V. (2022). Psychological impacts and online interventions of social isolation amongst older adults during COVID-19 pandemic: a scoping review. *Journal of Advanced Nursing*, 78(3), 609-644.
- [3] Polizzi, C., Lynn, S. J., & Perry, A. (2020). Stress and coping in the time of COVID-19: Pathways to resilience and recovery. *Clinical Neuropsychiatry*, 17(2), 59.
- [4] Whitehead, B. R. (2021). COVID-19 as a stressor: pandemic expectations, perceived stress, and negative affect in older adults. *The Journals of Gerontology: Series B*, 76(2), e59-e64.
- [5] Mauleon-Mendez, E., Genovart-Balaguer, J., Merigo, J. M., & Mulet-Forteza, C. (2018). Sustainable tourism research towards twenty-five years of the Journal of Sustainable Tourism. *Advances in Hospitality and Tourism Research*.
- [6] Wahyudiono, W. (2020). Perekayasaan Sosial: Model Pelatihan dan Pendampingan Manajemen Sektor Industri Kreatif Berbasis Web (ePPM-UKM) Di Jawa Timur.
- [7] Tutik, T., Krisnatalia, H., Satato, Y. R., Solichoel, S., & Hadi, S. (2021). Promosi Event Budaya Lokal Berbasis Pemasaran Digital Rintisan Desa Wisata Branjang. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 973-980.
- [8] Anonim. (2014). "Bindu Embrio Desa Wisata berbasis Budaya". <https://www.netizenbali.com/read/14/bindu-embrio-desa-wisata-berbasis-budaya.html>. Diakses 15 Januari 2022.
- [9] Iorio, M., & Corsale, A. (2014). Community-based tourism and networking: Viscri, Romania. *Journal of Sustainable Tourism*, 22(2), 234-255.
- [10] Mtapuri, O., Camilleri, M. A., & Dłużewska, A. (2021). Advancing community-based tourism approaches for the sustainable development of destinations. *Sustainable Development*.
- [11] Moswete, N., Saarinen, J. and Monare, M.J., 2015. Perspectives on Cultural Tourism: A Case Study of Bahurutshe Cultural Village for Tourism in Botswana. *Nordic Journal of African Studies*, 24(3&4), pp.279-300.
- [12] Noori, K., & Zand, F. (2013). Rural Tourism Development Based on SWOT Model (Case Study: Paveh Township, Kermanshah Province). *Technical Journal of Engineering and Applied Sciences*, 3(20), 2642-2647.
- [13] Ghaderi, Z., Aboali, G., & Henderson, J. (2018). Community capacity building for tourism in a heritage village: The case of Hawraman Takht in Iran. *Journal of Sustainable Tourism*, 26(4), 537-550.
- [14] Gascón, J. (2013). The limitations of community-based tourism as an instrument of development cooperation: the value of the Social Vocation of the Territory concept. *Journal of sustainable tourism*, 21(5), 716-731.
- [15] Suraya, F., Maharani, D. G., Rachmawati, H., Putri, D. M. Y., & Sari, R. A. (2021). Peran Digital Marketing dan Packaging dalam Meningkatkan Produktifitas UMKM di Desa Muntung, Kecamatan Candiroto, Kabupaten Temanggung. *Jurnal Puruhita*, 3(2), 52-58.
- [16] Widiana, M. E., Hidayati, K., & Karsam, K. (2021). Standarisasi & Teknologi Informasi 4.0 untuk Meningkatkan Daya Saing Pengrajin Batik Pesisir Jawa Timur.
- [17] Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism. *Annals of tourism research*, 85, 102922.

- [18] Izumisawa, K., & Chubachi, R. (2020). Improving the Potential of Tourist Destinations with Consideration of Tourists and Residents: From the Perspective of Structural Analysis of Tourism Resources in Kanazawa, Japan.
- [19] De Bruin, A., & Jelinčić, D. A. (2016). Toward Extending Creative Tourism: Participatory Experience Tourism. *Tourism Review*.
- [20] Putra, S. P. (2020). Chinatown sebagai Destinasi Wisata Belanja dan Budaya Favourite di Singapura.
- [21] Wiyana, Tri, et al. "Basic of Creative Tourism: Batik as a Creative Industry." *Advances in Economics, Business and Management Research* 168 (2018): 19-23.
- [22] Aji, R. R. (2020, February). Tourism Social Entrepreneurship in Community-Based Tourism: A Case Study of Pentingsari Tourism Village. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 447, No. 1, p. 012009). IOP Publishing.
- [23] Sabet, N. S., & Khaksar, S. (2020). The Performance of Local Government, Social Capital and Participation of Villagers in Sustainable Rural Development. *The Social Science Journal*, 1-29.

LAMPIRAN

Flyer dan Deskripsi Atraksi Wisata Kreatif berbasis Kearifan Lokal di Desa Wisata Bindu

Secret Balinese Village

WONDERFUL BINDU VILLAGE

TREKKING LAZY TUBBING YOGA CYCLING





2 Days 1 Night

Only Rp. 1.190.000/Person

INCLUDE:

- Homestay
- Tour Guide
- Breakfast-Lunch-Dinner
- Yoga
- Cooking Class
- Bicycle
- Lazy Tubbing
- Harvesting Vegetables

Book now!
+62 82 236 803301 gdestinationvillage.com hello@gdestinationvillage.com

No	Tourist attraction	Description
1.	trekking 	<p>The trekking tourism attractions in Bindu Traditional Village have a starting point at Balai Banjar which will be continued past Taman Biji Temple with feed the fish attractions and continue towards the expanse of Bija rice fields with various kinds of agricultural plants and the rest point is located at the healing center where tourists will be given refreshments fresh coconut water and feel the sensation of being touched by its sensitivity or traditional treatment with Hindu beliefs. After that the journey continues to the residents' homes and closes with Lunch and culture preservation</p>
2.	healing 	<p>Healing is the main tourist attraction owned by Bindu Traditional Village by utilizing traditional Balinese medicine with Hindu beliefs, tourists who come can consult with a healer regarding complaints they have in the field of health and psychological conditions and afterwards will be treated according to the tourists' feelings. The entire helaing procession uses actual Hindu beliefs complete with ingredients.</p>
3.	Agnihorta 	<p>Agnihotra is a tourist attraction owned by the Bindu Traditional Village where this is done for the worship of the god Brahma. This cult experienced its heyday and continued to be carried out by the Balinese Hindu community during the reign of Ida Dalem Waturenggong as the King of Bali. Tourists who want to perform agnihotra worship will be given a ceremony so they can feel the sensation of this worship which is led directly by a Hindu priest.</p>
4.	Rice Paddy Plantation and harvesting 	<p>Rice Paddy Paltation and harvesting is the activity of planting and harvesting rice. Bindu Traditional Village makes this activity a tourist attraction because it is not owned by developed countries and can be used as an educational tool for tourists who can directly try this activity in the rice fields. Rice planting activities can be carried out at any time because the manager provides land for planting while harvesting activities will be adjusted to the condition of the rice.</p>

5.	<p>Cooking class/Traditional Balinese Culinary</p> 	<p>Cooking class/Traditional Balinese Culinary is an attraction that tourists are interested in when visiting Bindu Traditional Village, tourists will be invited to do the cooking class process from the beginning of the process such as preparing ingredients, wrapping satay like Balinese tradition then tourists will be invited to live cook and feel how the people Balinese cooking in traditional kitchen. The food made by tourists will be eaten directly by the tourists themselves</p>
6.	<p>Herb gardening</p> 	<p>Herbal gardening is a tourist attraction carried out in Tanah Hyang Rice Fields, because it is a special interest tourist attraction, it is important to make herbal gardening activities a tourist attraction. The uniqueness is that tourists can plant herbs and then accompanied by a board filled with the tourist's name. The hope is that tourists can return to visit the Bindu Traditional Village and see the development of the plants or take the results of the plants such as flowers, fruit and others.</p>
7.	<p>Family Fun Tubbing</p> 	<p>Family Fun Tubbing is a water activity owned by Bindu Traditional Village with a duration of about 1 hour by crossing a very clear river flow, in accordance with the name of the tourist attraction, namely family fun, meaning that this attraction is safe for children to adults because of the tubing tracks in bindu has a smooth base and is also harmless. There is only one rapids at this tourist attraction with a height of 3 meters which will certainly make this tourist attraction even more exciting</p>
8.	<p>Cycling</p> 	<p>Cycling is a tourist attraction that is no less fun and a favorite in the Bindu Traditional Village because of the authenticity and also the natural beauty of Bindu and the surrounding villages. Every weekend the Bindu Traditional Village is visited by a large number of cyclists from outside the area. This seems to trigger the desire of the management of the Bindu Traditional Village to make cycling a tourist attraction which will make Bindu the tourist destination of choice for tourists to spend time supported by various attractions and other amenities.</p>