

Pengembangan Model Wisata Edukasi Ramah Anak Pada Candi Muaro Jambi

Uswatul Hasni¹⁾

uswatulhasni@unja.ac.id

Vannessa Ajeng Trisna Putri²⁾

vannessaajeng@gmail.com

Veli Setiowati³⁾

velistw@gmail.com

Meyrizka Dwita Putri⁴⁾

meyrizkaa04@gmail.com

Ikrima Pebi Fauziah⁵⁾

ikrimapebif@gmail.com

Rahma Virantika⁶⁾

virantikarahma@gmail.com

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Muaro Jambi

Received: December 30th 2023 Accepted: January, 23th 2024 Published: March, 24th 2024

Abstrak: Candi Muaro Jambi adalah salah satu candi terluas se-Asia Tenggara yang merupakan peninggalan dari Kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Melayu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan model wisata edukasi dan mengetahui kelayakan model konseptual wisata edukasi. Metode dalam penelitian ini yaitu menggunakan Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Namun, penelitian kali ini hanya sampai tahap Development saja dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Sampel dari penelitian ini adalah guru dari 5 Taman Kanak-Kanak (TK) dan 3 orang tua yang berada di lingkup wilayah Muaro Jambi. Melalui analisis kebutuhan dari kegiatan wawancara oleh guru dan orang tua didapatkan hasil bahwa diperlukannya pengembangan model wisata edukasi di Muaro Jambi. Maka dari itu, peneliti bermaksud membuat model konseptual wisata edukasi ramah anak di Candi Muaro Jambi. Model konseptual tersebut adalah model konsep baru yang memberikan gambaran dari tahap-tahap implementasi, mulai dari pendefinisian, tujuan, manfaat, dan kerangka model wisata edukasi ramah anak. Dalam membuat model konseptual ini, dilakukan uji kelayakan melalui ahli materi dan ahli media. Didapatkan hasil bahwa model konseptual yang dikembangkan oleh peneliti meraih nilai sangat valid dengan skor rerata yaitu 88%. Ini artinya program-program telah terbukti valid dan dapat diandalkan dalam mendukung pemberian stimulasi tahapan perkembangan anak.

Kata Kunci: Model Wisata Edukasi, Candi Muaro Jambi, Ramah Anak

How to cite this article:

Vannessa Ajeng Trisna, Hasni, U., Setiowati, V., Putri, M. D., Fauziah, I. P., & Virantika⁶, R. (2024). Pengembangan Model Wisata Edukasi Ramah Anak pada Candi Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 9(1), 109–121. <https://doi.org/10.33369/jip.9.1.109-121>

PENDAHULUAN

Provinsi Jambi adalah salah satu provinsi yang ada di pulau Sumatra. Luas wilayah Provinsi Jambi yaitu 49.026,579 km yang terdiri dari 11 kabupaten, salah satunya Kabupaten Muaro Jambi. Suku asli Provinsi Jambi yakni suku Melayu yang menjadi mayoritas (Zulfikar, 2013). Jambi juga terkenal dengan kompleks percdandian agama Hindu-Buddha terluas di Asia Tenggara, yaitu Candi Muaro Jambi.

Salah satu objek wisata yang terkenal dan memiliki banyak pengunjung adalah Candi Muaro Jambi. Candi Muaro Jambi adalah objek wisata yang ada di Provinsi Jambi yang terletak di Kecamatan Maro Sebo, Kabupaten Muaro Jambi. Candi ini dibangun pada abad ke-7 sampai abad ke-12 M. Candi Muaro Jambi adalah sebuah kompleks percdandian agama Hindu-Buddha terluas di Asia Tenggara, dengan luas 3.981 ha. Keunikan dari candi ini adalah terbuat dari bata alam yang jelas berbeda dengan bahan bangunan candi lain pada umumnya. Selain itu, kompleks candi ini juga menyimpan banyak artefak kuno seperti arca, peripih (lempengan emas), manik-manik, dan pecahan keramik. Candi Muaro Jambi ramai dikunjungi para wisatawan, baik dalam provinsi maupun luar provinsi. Alasan mereka ingin berkunjung ke Candi Muaro Jambi yaitu bentuk dan nama candi yang berbeda, seperti Candi Vando Aston, Candi Gumpung, Candi Tinggi, Candi Kembar Batu, Candi Gedong 1, dan Candi Gedong 2. Selain itu, Kawasan yang begitu luas dan banyaknya pelajaran serta pengalaman yang didapat saat berkunjung ke Candi Muaro Jambi juga menjadi nilainya tersendiri.

Untuk mengenalkan kebudayaan tidak hanya dikenalkan saat menduduki masa remaja, namun dimulai dari masa kanak-kanak. Menurut (Nurani, 2019) bahwa anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan hingga 6 tahun. Sedangkan, menurut *The National Association of The Education of Young Children (NAECY)* anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Usia tersebut, sering disebut dengan masa *golden age*. Suyadi (2010:23-24) menyatakan bahwa *golden age* atau periode emas merupakan periode dimana perkembangan otak anak mengalami perkembangan yang pesat dalam Sejarah hidupnya. Periode ini berlangsung sejak anak masih dalam kandungan sampai usia dini yaitu 0-6 tahun. Dalam menstimulasi masa *golden age* tersebut, tidak hanya melalui kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Namun, dapat juga dilakukan di luar kelas, dengan salah satunya memanfaatkan keberadaan wisata edukasi yang ramah anak. Guru dapat mengajak murid berwisata terutama berkunjung di wisata edukasi yang ramah anak dengan tujuan memperkenalkan dunia luar, merangsang saraf motorik anak, merangsang keberanian anak, memberi pengalaman belajar luar ruangan, membentuk karakter dan mental anak, mengajak anak untuk memperoleh dunia nyata.

Wisata edukasi terdiri dari dua kata, yaitu wisata dan edukasi. Menurut UU No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa wisata adalah "*kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya Tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara*". Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa edukasi yaitu proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses dan cara mendidik. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa wisata edukasi adalah kegiatan melakukan perjalanan ke suatu tempat untuk tujuan berekreasi dalam upaya melakukan pelatihan dan pengembangan diri terhadap keunikan di wisata yang dikunjungi.

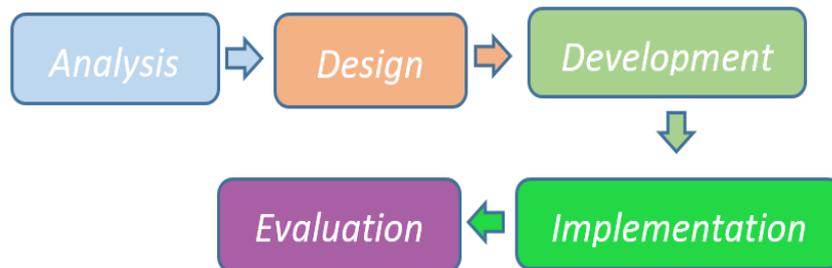
Upaya peningkatan kualitas wisata akan menjamin kontinuitas dan eksistensi tempat wisata. Untuk itu, pengembangan wisata pendidikan sebagai produk wisata alternatif menjadi

sangat penting (Purnawan, 2012). Maka, berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan wisata edukasi ramah anak di Candi Muaro Jambi. Terdapat dua tujuan dalam penelitian ini, yaitu 1) untuk mengetahui kebutuhan dalam pengembangan model wisata edukasi; dan 2) untuk mengetahui kelayakan model konseptual wisata edukasi.

METODE PENELITIAN

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Menurut (Sugiyono, 2018) bahwa data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data tersebut diperoleh dari peneliti langsung yang kemudian dikumpulkan dari hasil tempat penelitian. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan instrumen penelitiannya berupa angket. Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik (Gunawan, 2013). Sedangkan, angket/kuisisioner adalah daftar pertanyaan kepada orang lain bersedia memberikan respon atau responden sesuai dengan permintaan pengguna (Riduwan, 2014). Angket dalam penelitian ini berjumlah 10 pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh guru dari 5 Taman Kanak-Kanak dan orang tua yang masih dalam lingkup di Muaro Jambi.

Sementara itu, data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui studi pustaka (*library research*) maupun digital (internet) dengan sumber yang dapat dipertanggung jawabkan, meliputi jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, dan artikel yang berkaitan dengan masalah terkait (Mudrajad, 2003). Sedangkan, metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) model ADDIE yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation* yang dikembangkan oleh (Dick, 1996). Namun, dalam penelitian kali ini peneliti memiliki batasan hanya sampai pada tahap *development* saja. Tahapan metode RnD pada model ADDIE ditunjukkan pada gambar berikut.



Bagan 1. Tahapan model ADDIE

Angket penelitian terlebih dahulu di validasi oleh validator ahli nilai dari aspek materi dan media. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini mengacu pada skala penilaian likert. Dalam mekanismenya responden akan diminta memilih salah satu opsi yang paling sesuai dengan sikap atau pendapat mereka terhadap pernyataan yang telah diberikan. Nilai yang diberikan oleh responden kemudian dikalkulasikan agar menghasilkan skor total untuk keperluan analisis statistic yang berkelanjutan.

Tabel 1. Skala Likert Uji Kevalidan

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Tabel 2. Kriteria Uji Kevalidan

Interval (%)	Kriteria
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Sangat Kurang Baik

Rumus yang digunakan untuk mengetahui persentase kevalidan pengembangan model wisata ramah anak, adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor yang maksimal

(Sa'dun, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian berupa pengembangan wisata edukasi ramah anak di Candi Muaro Jambi berjalan dengan lancar dan aman. Sebelum turun langsung melakukan penelitian di Candi Muaro Jambi dalam merancang program wisata edukasi ramah anak, peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada Guru TK dan orang tua. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran wisata edukasi ramah anak yang diperlukan bagi perkembangan anak usia dini. Adapun kegiatan wawancara ini berlangsung selama dua minggu lamanya. Dimulai dari pembuatan surat, pengantaran surat ke TK dan orang tua, lalu dilanjutkan dengan kegiatan wawancara.

Tahap *analysis*, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mencari data observasi awal melalui wawancara dari 5 Taman Kanak-Kanak (TK) dan 3 orang tua di daerah Jambi. Adapun TK yang terlibat sebagai sampel dalam penelitian ini yaitu TK Al-Qur'an Jauharul Wathon, TK Pembina II Kota Jambi, TK Islam Al-Azhar 57, TK Pertiwi II Kota Jambi, TK Bhayangkari 29 Kota Jambi. Kemudian, kegiatan wawancara dilakukan dengan mengajukan 10 pertanyaan kepada guru dan orang tua untuk menganalisis kebutuhan wisata edukasi ramah anak di Provinsi Jambi. Mengutip salah satu pertanyaan, yaitu "*Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan wisata edukasi ramah anak di Muaro Jambi?*" Kesimpulan dari pertanyaan tersebut dari beberapa guru dan orang tua yaitu harapannya sangat bervariasi, mulai dari budidaya ikan; menanam/berkebun; menciptakan wisata yang bersih, nyaman, aman; perbanyak kegiatan alam dan sejarah tentang candi; disediakan area

playground dan setiap wisata memiliki SOP; adanya *gazebo* untuk istirahat anak; serta dibuat pojok baca. Sehingga peneliti menyimpulkan tentang kegiatan-kegiatan yang akan dibuat yaitu menjadi empat kegiatan, diantaranya Hidroponik, Memanah, Pojok Baca, dan *CMJ Mission*.



Gambar 1. Salah Satu Wawancara TK
(TK Islam Al-Azhar 57)



Gambar 2. Salah Satu Wawancara
Orang Tua

Tahap *design*, yaitu peneliti membuat desain program yang akan dilakukan di Candi Muaro Jambi sebagai wisata edukasi ramah anak. Desain program ini meliputi hidroponik, memanah, pojok baca, dan *CMJ (Candi Muaro Jambi) mission*. Desain tersebut dibuat menggunakan website *AI* dan mendesain tiket wisata dengan aplikasi *Canva*. *Pertama*, Paket Hidroponik didesain menggunakan *green house* sebagai tempat kegiatan bercocok tanam model hidroponik; air, pipa PVC, dan ventury injektor digunakan untuk pengaliran tanaman; *tedmond* sebagai tempat penampungan air yang diberi larutan nutrisi; tanaman yang digunakan yaitu sawi; spons dan talang digunakan untuk menyemai bibit sawi; *netpot* digunakan untuk tempat pemindahan bayi sawi ke tempat hidroponik yang lebih besar; dan kayu digunakan untuk penyanggah. *Kedua*, Paket Memanah didesain dengan menggunakan anak panah, busur, dan papan panah seperti memanah pada umumnya. Namun, yang membedakannya adalah anak panah pada paket ini menggunakan karet dan ukurannya dibuat lebih kecil agar sesuai untuk anak usia 7-8 tahun. *Ketiga*, Paket Pojok Baca menggunakan *gazebo*, lalu di dalamnya berisi buku anak-anak, hasil karya, *CMJ 3D Book* yang berisi sejarah terbentuknya candi muaro jambi dengan bentuk buku dongeng. *Keempat*, Paket *CMJ Mission* terdapat 4 kegiatan, mulai dari jaring laba-laba yang menggunakan tali tambang, terowongan yang dibuat dari drum, perosotan dan bola-bola warna-warni yang terbuat dari plastik, dan *maze* yang peneliti desain menggunakan aplikasi *Canva*.

Sebelum merealisasikan model konseptual wisata edukasi ramah anak, perlu diperhatikan beberapa kriteria dalam mengembangkan wisata edukasi ramah anak. Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) bahwa kriteria wisata edukasi ramah anak yang baik mencakup 4 aspek, yaitu kemananan, keselamatan, layanan, dan kepatuhan. *Pertama*, keamanan yaitu lokasi wisata harus meningkatkan sistem keamanan secara proposional. *Kedua*, keselamatan yaitu penyelenggara program wisata edukasi ramah anak harus memiliki keamanan *security*, keselamatan *safety*, dan layanan *service*. *Ketiga*, layanan yaitu terdapat unsur edukasi di tempat wisata. *Keempat*, kepatuha yaitu lokasi wisata harus diinformasikan secara rinci kepada masyarakat dan pengunjung agar mematuhi pertauran yang ada di wisata tersebut.

Selain itu, terdapat pula undang-undang yang mengatur tentang hak anak untuk mendapatkan layanan wisata yaitu Undang-Undang RI No. 23 Tahun 2002 Pasal 11 yang berbunyi *“Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”* Sejalan dengan itu, Undang-undang RI No. 35 Tahun 2014 Pasal 1 ayat 15 yaitu *“Perlindungan khusus adalah suatu bentuk perlindungan yang diterima oleh anak di dalam situasi dan kondisi tertentu untuk mendapatkan jaminan rasa aman terhadap ancaman yang membahayakan diri dan jiwa dalam tumbuh kembangnya.”* Dapat diartikan bahwa anak harus mendapatkan perlindungan khusus baik secara fisik, jiwa, maupun mentalnya. Dengan adanya tempat-tempat wisata yang tidak ramah anak, akan membiarkan secara sengaja ataupun tidak sengaja yang dapat mengancam perkembangan fisik, jiwa, dan mental anak.

Dalam merealisasikan wisata edukasi ramah anak di Muaro Jambi, berikut ini beberapa program yang telah dirancang oleh peneliti untuk wisata edukasi ramah anak di Candi Muaro Jambi.

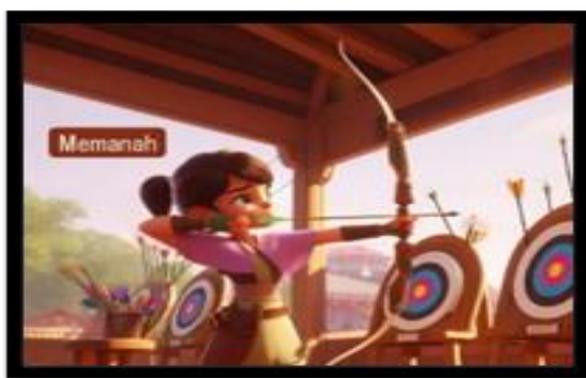
- a) Hidroponik, hidroponik adalah cara budidaya tanaman dengan menggunakan air yang telah dilarutkan nutrisi yang dibutuhkan tanaman sebagai media tumbuh tanaman untuk menggantikan tanah. Konsentrasi larutan nutrisi harus dipertahankan pada tingkat tertentu agar pertumbuhan dan produksi tanaman optimal (Istiqomah, 2006). Salah satu metode hidroponik yang telah dikembangkan dan dapat diaplikasikan adalah sistem DFT (*Deep Flow Technique*). DFT adalah metode yang memanfaatkan pertumbuhan akar tanaman untuk berada dalam genangan larutan nutrisi hara (B. Perwtasari, 2012). Tanaman yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sawi hijau. Kegiatan hidroponik ini dibuat dengan *green house* yang menggunakan pipa PVC dengan jarak ukuran lubang tanam yaitu 12 cm. Tujuan dari kegiatan hidroponik ini adalah mengajarkan dan mengenalkan kepada anak-anak cara menanam dengan sistem tanpa tanah. Selain itu, kegiatan bercocok tanam dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, mulai dari fisik-motorik, kognitif, dan sosial-emosional.

Pada aspek fisik-motorik, yaitu saat anak memindahkan bibit sawi ke pipa PVC yang digunakan sebagai media hidroponik dan anak dapat merasakan tekstur dari daun sawi yang sudah siap untuk dipanen. Aspek kognitif yang berkembang yaitu saat anak mengetahui jenis sawi, warna sawi, dan cara menanam sawi dengan teknik hidroponik. Sedangkan, untuk aspek sosial-emosional yaitu saat anak dengan sabar melakukan kegiatan bercocok tanam dan mengerjakan bersama teman-temannya yang lain.



Gambar 3. Hidroponik

- b). Memanah, panahan adalah salah satu cabang olahraga yang menggunakan busur dan anak panah (Husni, 1990). Dalam permainan tersebut, setiap pemain harus mampu menembakkan anak panahnya mengenai sasaran yang telah ditentukan. Jenis busur dan anak panah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah yang aman bagi anak. Busur dan anak panah terbuat dari kayu, dimana pada bagian mata panah dirancang dari karet. Lalu, papan panahan yang disediakan berjumlah 3 buah dan terdapat gardu untuk tempat pergantian pemain. Di gardu tersebut, anak akan melakukan antrian dengan pemain lainnya. Kegiatan memanah ini dilakukan untuk mengasah fisik-motorik, kognitif, keahlian dalam melakukan strategi, dan membidik sasaran. Pada aspek fisik-motorik yaitu anak memegang busur dan anak panah, kuda-kuda kakinya, dan serangan membidik. Untuk aspek kognitif yaitu keahlian anak membuat strategi agar panah yang dimainkannya tepat sasaran.



Gambar 4. Memanah

- c) Pojok baca

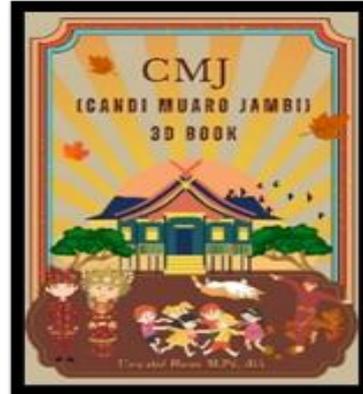
Pojok baca merupakan tempat di dalam kelas yang difungsikan sebagai penempatan bahan pustaka untuk menumbuhkan minat membaca dan kecakapannya dalam belajar dan mudah dijangkau oleh peserta didik (Moh Adib Rofi'uddin dan Hermintoyo, 2020). Fungsi pojok baca secara umum adalah untuk menambah minat membaca para peserta didik sehingga ke depannya minat membaca yang tinggi maka diharapkan kemampuan membacanya akan meningkat dan lebih termotivasi untuk belajar, karena sumber pustaka lebih dekat dengan mereka (Rizqan, 2017). Melalui pojok baca diharapkan dapat menanamkan kepada anak budaya membaca dan kebiasaan segala hal yang berhubungan dengan gemar membaca.

Pojok baca dalam penelitian ini dirancang membentuk *gazebo* dengan ukuran 2 m x 3 m. Pada pojok baca tersebut, akan diisi dengan berbagai buku bacaan untuk anak-anak yang didapatkan dari donasi masyarakat. Hal menarik dalam pojok pojok ini adalah, keberadaan *3D book* dongeng sejarah terbentuknya Candi Muaro Jambi. *3D book* tersebut nantinya akan dibawakan/didongengkan oleh seorang penjaga di pojok baca tersebut yang ahli dalam bercerita kepada anak. Selain itu, terdapat pula etalase bentuk L yang diisi dengan beberapa hasil karya, seperti patung Angso Duo, Harimau Sumatera, Gentala Arasy, baju adat Provinsi Jambi, Rumah Panggung, dan akrilik lagu daerah yaitu Rang Kayo Hitam. Kemudian, pojok baca tersebut didesain dengan hiasan karakter-karakter anak dan origami burung serta kupu-kupu.

Pada pojok baca ini, terdapat beberapa aspek perkembangan yang akan berkembang bagi anak, diantaranya yaitu aspek nilai agama dan moral, kognitif, dan bahasa. Untuk aspek nilai agama dan moral serta kognitif, yaitu anak belajar mengenal sejarah berdirinya Candi Muaro Jambi dan menghargai candi tersebut. Sedangkan, untuk aspek bahasa, yaitu anak didekatkan dengan literasi membaca dari adanya berbagai jenis buku bacaan.



Gambar 5. Pojok Baca

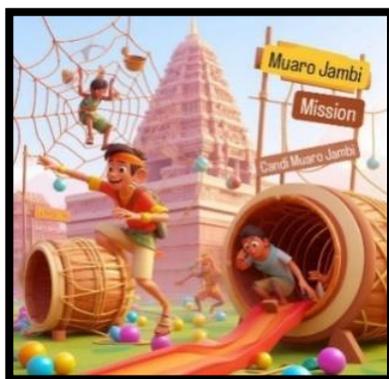


Gambar 6. CMJ (Candi Muaro Jambi)
3D Book

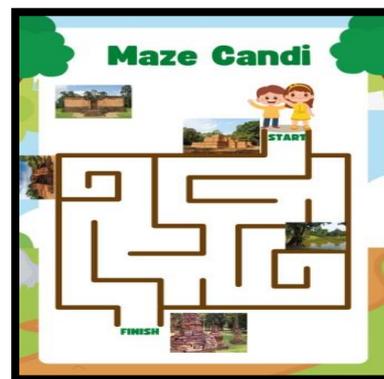
d) CMJ (Candi Muaro Jambi) *Mission*

CMJ *Mission* atau yang dikenal dengan Candi Muaro Jambi *Mission* adalah halang rintang yang berisi beberapa misi yang harus diselesaikan oleh anak. Misi ini dimulai dengan jaring laba-laba yang terbuat dari tali, kemudian dilanjutkan dengan masuk ke terowongan yang dibuat dari drum, lalu anak meluncur menggunakan perosotan, kemudian jatuh di antara bola-bola, dan di akhir ada kegiatan bermain *maze*. *Maze* tersebut dirancang dengan sistem bermain yaitu berkelompok sesuai dengan usia. Kelompok setiap anak akan dibagikan ring dari kertas, tali, dan pena. Ring, tali, dan pena akan disediakan membentuk alat permainan untuk memainkan *maze* yang telah disediakan.

Aspek perkembangan yang berkembang dari CMJ *Mission* ini adalah aspek fisik-motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Pada aspek fisik-motorik dan kognitif, yaitu anak berusaha untuk menyelesaikan segala bentuk halang rintang di CMJ *Mission*. Lalu, untuk aspek sosial-emosional yaitu kerja sama anak ketika bermain *maze* dengan anggota kelompoknya.



Gambar 7. CMJ Mission



Gambar 8. Maze Mission CMJ

Program yang dirancang ini nantinya akan dibuat dalam beberapa paket. Paket Hidroponik berisi 3 kegiatan yaitu menyemai bibit sawi, memindahkan bayi sawi ke hidroponik besar, dan memanen sawi; Paket Memanah berisi 1 kegiatan yaitu memanah; Paket Pojok Baca berisi 3 kegiatan yaitu hasil karya, mendengarkan dongeng dengan *CMJ 3D Book*, dan membaca buku; dan Paket *CMJ Mission* berisi 4 kegiatan yaitu jaring laba-laba, terowongan, perosotan bola-bola, dan *maze*. Setiap lokasi program wisata edukasi ini akan dikelola oleh 2 orang dan dibuka setiap hari.



Gambar 9. Tiket Paket Hidroponik



Gambar 10. Tiket Paket Memanah



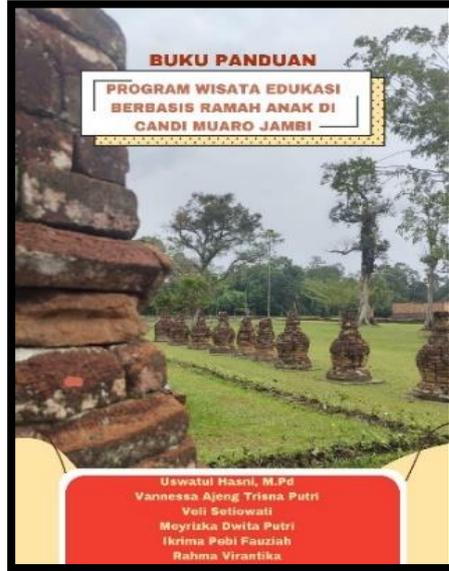
Gambar 11. Tiket Paket Pojok Baca



Gambar 12. Tiket Paket CMJ Mission

Selain membuat rancangan program, peneliti juga membuat buku panduan yang diperuntukkan dalam mengenalkan kegiatan maupun program wisata edukasi yang akan dibuat oleh peneliti di Candi Muaro Jambi. Buku panduan merupakan buku yang materinya atau isinya memuat prinsip yang dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan kinerja pendidik atau tenaga kependidikan. Terdapat 10 karakteristik buku panduan, 1) harus menarik minat bagi yang mempergunakannya; 2) harus mampu memotivasi bagi yang memakainya; 3) harus memuat ilustrasi yang menarik hati bagi yang memanfaatkannya; 4) harus mempertimbangkan aspek linguistik sesuai dengan kemampuan yang memakainya; 5) harus memiliki hubungan erat dengan pelajaran yang lainnya, lebih baik kalau dapat menunjangnya dengan rencana sehingga semuanya menjadi suatu kebutuhan utuh dan terpadu; 6) harus menstimulasi dan merangsang aktivitas-aktivitas pribadi yang menggunakannya; 7) harus dengan sadar dan tegas menghindari konsep-konsep yang samar-samar dan agar tidak sempat membingungkan pemakainya; 8) harus memiliki sudut pandang atau POV yang jelas dan tegas sehingga pada akhirnya menjadi sudut pandang bagi para pemakainya; 9) harus mampu memberi pemantapan dan penekanan pada nilai-nilai anak dan orang dewasa; dan 10) harus mampu menghargai perbedaan-perbedaan pribadi pada pemakainya (Greene, 2007).

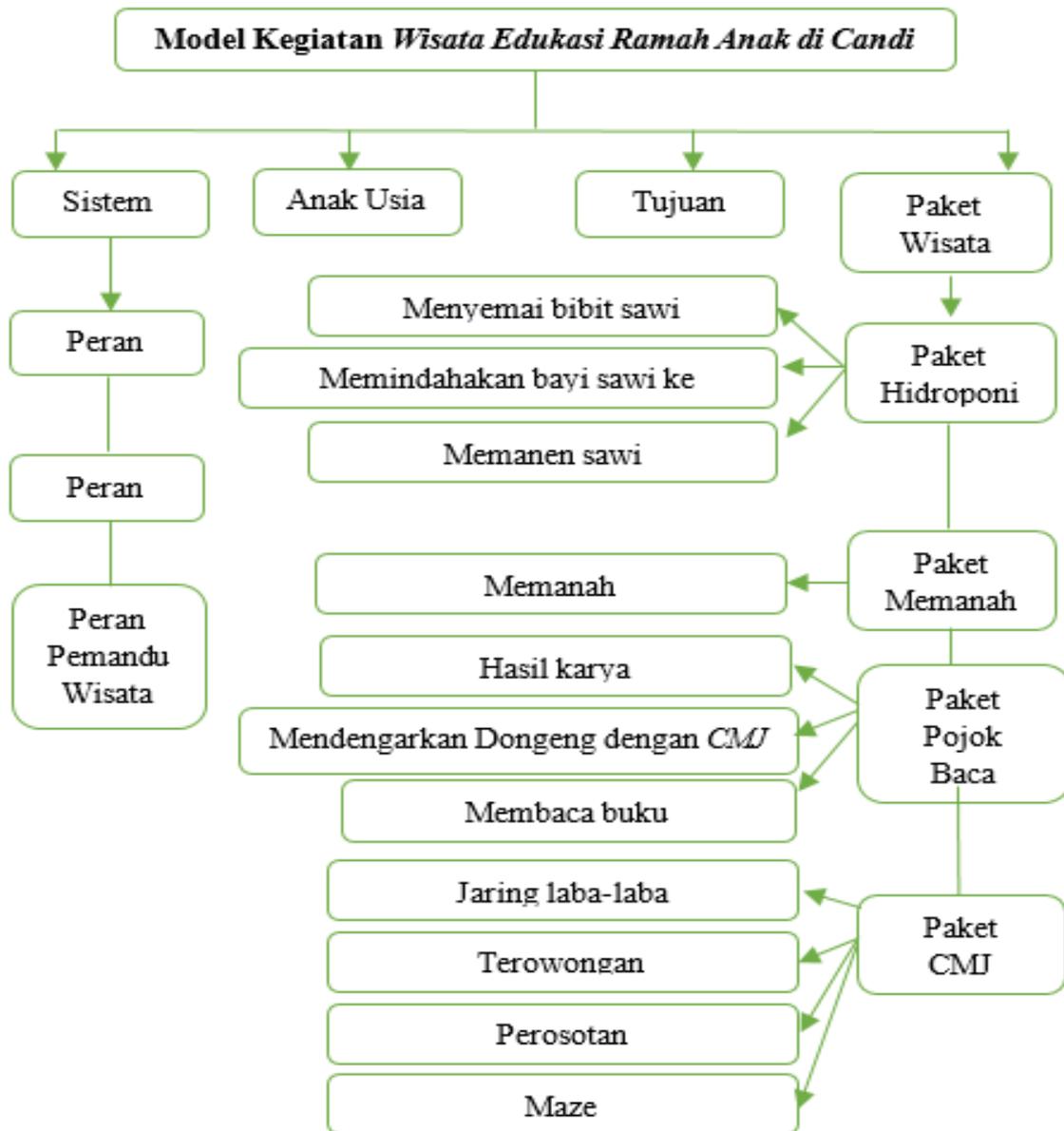
Agar dapat diimplementasikan dan dikenalkan dengan mudah ke khalayak umum, maka peneliti membuat buku panduan yang berjudul **“Program Wisata Edukasi Berbasis Ramah Anak di Candi Muaro Jambi”**. Buku panduan tersebut berisi latar belakang, tujuan dibuatnya buku panduan, petunjuk penggunaan, dan penjelasan berbagai macam program wisata edukasi yang dirancang oleh peneliti. Buku panduan ini didesain dengan ukuran A5 (14, 8 cm x 21 cm) dan terdapat elemen-elemen yang menggambarkan Candi Muaro Jambi dan program wisata edukasi yang peneliti rancang



Gambar 13. Buku Panduan Program Wisata Edukasi

Tabel 3. Perbedaan Wisata Edukasi Ramah Anak di Candi Muaro Jambi dan Kreativitas Wisata Edukasi Ibu dan Anak

Komponen	Wisata Edukasi Ramah Anak di Candi Muaro Jambi	Kreativitas Wisata Edukasi Ibu dan Anak
Sintaks	Bermain bebas dengan aturan dan langkah-langkah terstruktur	Bermain bebas dengan aturan dan langkah-langkah terstruktur
Social system	Bermain individual dan bermain kelompok yang terdiri dari 3-5 anak	Bermain individual
Support system	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lingkungan alam 2. Material bahan dan alat (tali tambang, drum, bola, maze, perosotan, pipa PVC, ventury injektor, nutrisi larutan, busur, panah, buku anak anak, hasil karya, dll). 3. Material bahan alam (air, bibit sawi, kayu). 4. Outdoor dan indoor. 5. Buku panduan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Material bahan dan alat (tali senar, manik-manik, kawat, pengait, penitik, gunting, tang, buku dongeng anak). 2. Material bahan alam (jagung, susu, air). 3. Flash card. 4. Indoor dan outdoor.
Peran Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikator 2. Pembimbing 3. Model 4. Fasilitator 5. Evaluator 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitator 2. Komunikator 3. Pembimbing 4. Model



Bagan 2. Hasil Pengembangan Model Kegiatan Wisata Edukasi Ramah Anak di Candi Muaro Jambi

Tabel 4. Hasil Uji Kevalidan Ramah Anak di Candi Muaro Jambi

No	Jenis Validator	Skor (%)	Rerata (%)	Kriteria
1.	Ahli Materi	86%	88%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	90%		Sangat Valid

Tabel 4 di atas menerangkan bahwa pengembangan model wisata edukasi ramah anak yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan juga layak dari segi materi dan desain dengan skor rerata yaitu 88%. Hasil demikian didapat dari pengolahan nilai angket uji kevalidan yang diisi oleh validator. Ini artinya program-program telah terbukti valid dan dapat diandalkan dalam mendukung pemberian stimulasi tahapan perkembangan anak.

Sedangkan, kendala dalam penelitian ini adalah keterbatasan yang peneliti miliki karena penelitian ini hanya sampai tahap development. Untuk dua tahapan selanjutnya tahap implementation dan evaluation belum bisa terlaksana. Hal ini menjadikan penelitian ini belum dapat terimplementasikan ke anak sehingga belum bisa memberikan pengaruh secara langsung

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan penelitian pengembangan wisata edukasi ramah anak bertujuan menjadi kegiatan belajar anak di *outdoor* untuk memperoleh ilmu dengan cara yang lebih menyenangkan dan pengalaman belajar secara langsung. Berdasarkan analisis yang dilaksanakan melalui pengamatan langsung dan wawancara dari beberapa guru di TK dan orang tua tentang pengembangan wisata edukasi ramah anak di Candi Muaro Jambi didapatkan hasil bahwa dibutuhkan wisata edukasi ramah anak dengan menggali eksistensi kearifan lokal. Maka, melalui hasil analisis tersebut, peneliti tertarik untuk membuat rancangan program wisata edukasi ramah anak di Candi Muaro Jambi yang terdiri dari Hidroponik, Memanah, Pojok Baca, dan CMJ *Mission* (Candi Muaro Jambi). Paket wisata edukasi ini dibuat dalam beberapa paket, Paket Hidroponik berisi 3 kegiatan yaitu menyemai bibit sawi, memindahkan bayi sawi ke hidroponik besar, dan memanen sawi; Paket Memanah berisi 1 kegiatan yaitu memanah; Paket Pojok Baca berisi 3 kegiatan yaitu hasil karya, mendengarkan dongeng dengan *CMJ 3D Book*, dan membaca buku; dan Paket *CMJ Mission* berisi 4 kegiatan yaitu jaring laba-laba, terowongan, perosotan bola-bola, dan *maze*.

Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian kali ini yaitu: 1). Agar dalam penelitian selanjutnya dilakukan penelitian dengan pengimplementasian dan kegiatan yang lebih bervariasi untuk menumbuh-kembangkan aspek perkembangan anak. 2). Supaya peneliti selanjutnya dapat menggali informasi dengan akurat mengenai tempat wisata yang bisa dijadikan wisata edukasi ramah anak. 3). Pendidik dan orang tua dapat mengajak anak ataupun murid untuk mengenalkan kebudayaan dengan mengangkat eksistensi dari kearifan lokal yang dimiliki di daerahnya. 4). Pemerintah dan masyarakat dapat lebih peka lagi untuk bisa mengembangkan wisata edukasi yang ramah anak agar dapat meningkatkan mutu dari wisata yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Perwtasari, M. T. (2012). Pengaruh Media Tanam dan Nutrisi Terhadap Pertumbuhan dan Hasil Tanaman Packhoi (*Brassica juncea* L.) dengan Sistem Hidroponik. *Jurnal Keteknik Pertanian Tropis dan Biosistem*, 14-25.
- Bunga Imazizah Endrasari, W. W. (2017). *UMS Digital Library*. Retrieved from eprints.ums.ac.id: <https://core.ac.uk/download/pdf/289705252.pdf>
- Dick, W. &. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Ermis Suryana, M. I. (2022). Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya terhadap Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

- Greene, T. d. (2007). Measuring Educational Opportunity as Perceived by Students: A Proses Indicator. *Journal of School Effectiveness and School Improvement an International Journal of Research, Policy and Practice*, 67-91.
- Gunawan. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Husni, A. H. (1990). *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta: CV. Mawar Gempita.
- Istiqomah. (2006). *Menanam Hidroponik*. Bekasi: Ganeca Exact.
- Jaelani Husni, M. B. (2023). ANALISIS PAKET WISATA EDUKASI DESA CISAAT BAGI PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Moh. Abdan Syakuro, Lisa Apriliyana, Khamim Zarkasih Putro, Ardhana Reswari, & Hukamak, S. (2023). Pengenalan Tradisi Roket Tase' untuk meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini. *Jurnal Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan perubahan sosial*.
- Mudrajad, K. d. (2003). *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*. Jakarta: Erlangga.
- Nugroho, A. S. (2019, Juli Senin, 8). *UMS Digital Library*. Retrieved from [http://eprints.ums.ac.id/76532/11/NASPUB%20RUMAH%20BUKU%20\(2\).pdf](http://eprints.ums.ac.id/76532/11/NASPUB%20RUMAH%20BUKU%20(2).pdf)
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Campustaka.
- Purnawan, N. L. (2012). Wisata Edukasi Budaya Bali. *Majalah Aplikasi Ipteks Ngayah*, 51-57.
- Riduwan. (2014). *Metode dan Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'dun, A. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumitra, A., & Panjaitan, M. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini melalui Metode Karyawisata. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Zulfikar. (2013). *Suku Bangsa di Indonesia*. Bandung: Yudistira.