

Peningkatan Kapasitas Pemandu Wisata Melalui Pelatihan Berbasis Storytelling Pada Anggota POKDARWIS Desa Wisata Kampoeng Sawah

Rini Koen Iswandari¹, Galuh Yeni Maisaroh², Anton Nurcahyo³, Said Keliwar⁴, M. Fauzan Noor⁵, Fahriza Junizar⁶, Novita Indriani⁷, Gia Puspita Mokodompit⁸.

^{1,2,3,4,5,6,7,8}, Jur. Pariwisata/Prodi D4 Usaha Perjalanan Wisata, Politeknik Negeri Samarinda.

Email: rini02@polnes.ac.id

Submitted: 28-10-2025

Revised: 10-11-2025

Accepted: 30-11-2025

Online first: 08-12-2025

ABSTRACT

Kampoeng Sawah is a rural tourism destination with potential for agrotourism. It is located in Manunggal Jaya Village, Tenggarong Seberang District, Kutai Kartanegara Regency, East Kalimantan Province. This community service program aims to develop the area's agrotourism potential through training for tour guides. The community service program was held in October 2025 and involved members of the Community Development Group (POKDARWIS). The method used in this community service program was the discourse method, question-and-answer sessions, and hands-on practice. During the tour guide training, participants were provided with the knowledge and skills to identify tourism potential and create storytelling about tourist attractions, including traditional games, local culture, and edutourism activities. The results of this community service program demonstrated knowledge and skills in identifying tourism potential and in tour guiding, which are expected to enhance the tourist appeal of Kampoeng Sawah and provide economic benefits to the local community.

Keywords: Agrotourism, Tour Guide, Storytelling, Kampoeng Sawah

1. Pendahuluan

Kampoeng Sawah memiliki wisata persawahan agrowisata yang menjadi atraksi wisata andalan untuk menarik wisatawan datang berkunjung. Agrowisata merupakan kegiatan yang terpadu dan terkoordinasi untuk pengembangan pariwisata sekaligus pertanian, dalam kaitannya dengan pelestarian lingkungan, peningkatan kesejahteraan masyarakat petani (Utama dan Junaedi, 2018). Tempat ini

memiliki atraksi wisata bagi wisatawan untuk belajar sambil berwisata dibidang pertanian. Selain itu Kampong Sawah juga memiliki atraksi wisata lainnya seperti permainan tradisional antara lain: gangsing, yoyo, eksavator mini, dan puzzle.

Sebagai pengelola destinasi wisata perlu mempersiapkan diri terkait dengan pemanduan wisata. Pentingnya kegiatan pemanduan wisata agar wisatawan yang berkunjung ke destinasi merasa puas dan menciptakan kualitas kunjungan yang baik. Berdasarkan hasil data dilapangan, belum adanya atraksi wisata yang tersedia dan belum adanya pemandu wisata yang kompeten di bidangnya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman wisatawan adalah teknik *Storytelling*. Menurut (Puspita et al., 2021), *Storytelling* adalah metode penyampaian informasi melalui narasi yang menarik. Dalam pariwisata, teknik ini berperan penting dalam menghidupkan kembali tradisi lokal, sehingga wisatawan dapat lebih memahami nilai budaya yang ada di suatu destinasi. Hal ini menegaskan bahwa *storytelling* yang menarik dan edukatif dapat meningkatkan pengalaman wisatawan, memperkuat daya tarik destinasi, membangun keterikatan emosional, meningkatkan daya saing destinasi wisata dan menarik lebih banyak wisatawan. juga dapat membentuk citra positif suatu destinasi wisata.

Pelatihan pemanduan wisata di Desa Manunggal Jaya berbasis pertanian (agro) dengan upaya kepuasan berkunjung wisatawan di Desa Manunggal Jaya blok H Kecamatan Tenggarong Seberang. Kabupaten Kutai Kartanegara, Provinsi Kalimantan Timur, Indonesia. Sebagai destinasi wisata yang mulai banyak dikunjungi oleh wisatawan peran pemandu wisata menjadi sangat penting dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung. Meskipun demikian, masih terdapat berbagai kendala dalam penerapan teknik ini, seperti keterbatasan kosakata, pengucapan yang kurang tepat, serta kurangnya pelatihan khusus bagi pemandu wisata terkait teknik *Storytelling*. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan terstruktur untuk meningkatkan keterampilan teknik *Storytelling* bagi pemandu wisata (Suhartanto et al., 2020).

2. Metode

Metode yang digunakan untuk Pelatihan Pemanduan Wisata ini adalah metode ceramah, dialog tanya jawab dan praktek. Peserta pada pelatihan ini adalah anggota pokdarwis Desa Manunggal Jaya Kec. Tenggarong Seberang Kabupaten Kutai Kartanegara Provinsi Kalimantan Timur pada bulan Oktober 2025.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada saat Pelatihan Pemanduan Wisata, peserta diberikan pengetahuan tentang mengidentifikasi atraksi wisata yang ada di Kampoeng Sawah, teknik memandu wisata dan mengidentifikasi segmentasi pasar potensial. Dengan membangun pemahaman pengetahuan pemanduan wisata dimaksudkan untuk membekali peserta dengan pemahaman dasar mengenai etika, peran dan tugas serta tanggung jawab pemandu wisata. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2025 di Kampoeng Wisata Desa Manunggal Jaya, Kecamatan Tenggarong Seberang, Kabupaten Kutai Kartanegara Provinsi Kalimantan Timur.

A. Analisa permasalahan yang akan diangkat antara lain:

Mengidentifikasi potensi wisata yang ada di Kampoeng Sawah Zwageri Borneo. Belum tersedianya produk wisata sehingga perlu dirancang dan dikemas dalam sebuah atraksi wisata edukasi sebagai peningkatan kualitas produk dan layanan.

B. Mengidentifikasi Potensi Wisata

Di tengah maraknya kemajuan teknologi dan digital dipergembangan zaman saat ini, DOLMANTRA (Dolanan Mainan Tradisional) akan hadir sebagai ruang bersama keluarga menikmati akhir pekan dan bermain bersama keluarga. Dolanan mainan tradisional yang ada di Kampoeng Sawah "*Zwageri Borneo*" antara lain seperti gangsing, yoyo, bakiak, puzzle, eksavator mini.

1) Kampong Dolmantra

Gambar 1. Kegiatan Permainan Tradisional



Sumber: Dolmantra dalam narasi

Kemudian ada permainan edukasi anak PAUD. Permainan edukasi anak PAUD memiliki manfaat luas, seperti meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosial, dan emosional. Permainan ini juga menumbuhkan kreativitas, imajinasi, kemampuan memecahkan masalah, dan rasa percaya diri, serta membantu anak mempelajari konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, dan angka melalui cara yang menyenangkan.

Gambar 2. Permainan Edukasi Untuk Anak

MAINAN EDUKASI ANAK TK PAUD



Sumber: Dolmantra dalam narasi

2) Memberi makan ikan dan ternak

Gambar 3. Memberi makan hewan ternak



Sumber: Dolmantra Dalam Narasi

Anak TK dan PAUD memberi makan ternak dan ikan" merujuk pada sebuah kegiatan edukasi yang melibatkan anak-anak TK/PAUD untuk belajar cara memberi makan dan merawat hewan, termasuk hewan ternak serta ikan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan tentang tanggung jawab, pentingnya kebersihan, siklus makanan, serta manfaat mengonsumsi ikan bagi tumbuh kembang anak.

Gambar 4. Memberi makan ikan



Sumber: Dolmantra Dalam Narasi

3) Bercocok Tanam

Kegiatan bercocok tanam untuk TK/PAUD adalah program pembelajaran yang mengenalkan anak pada dunia tumbuhan melalui aktivitas langsung seperti menanam benih, merawat tanaman, dan mengamati pertumbuhannya. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan kecintaan pada alam, mengembangkan motorik halus dan kasar, melatih tanggung jawab serta kesabaran, dan meningkatkan pemahaman anak tentang siklus hidup tumbuhan.

Gambar 5. Bercocok Tanam



Sumber: Dolmantra Dalam Narasi

4) Cafe Tepi Sawah

Kampoeng Sawah menyediakan UMKM berupa cafe yang berada di tepi sawah. Menu yang akan disediakan berupa kuliner tradisional yang dapat dinikmati oleh wisatawan ketika datang berkunjung.

C. Peningkatan Kapasitas

Pramuwisata (*guide*) pada hakekatnya adalah seseorang yang menemani, memberikan informasi dan bimbingan serta saran kepada wisatawan dalam melakukan aktivitas wisatanya. Bagi seorang pramuwisata komunikasi berarti memberikan informasi dan memperkenalkan daerahnya, kotanya, negaranya

dengan cara menyampaikan cerita yang menarik dengan penyampaian yang mengesankan.

Agar dapat memberikan informasi yang efektif, seorang pemandu wisata harus tahu bahwa wisatawan berasal dari berbagai macam latar belakang daerah. Metode storytelling bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan wisatawan dengan cara menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif untuk menciptakan pengalaman berwisata.

D. Teknik Pemanduan Wisata

Secara garis besar pada saat melakukan pemanduan, dibagi pada tiga tahapan utama yaitu :

- 1) Pembukaan merupakan bagian terpenting pada saat melakukan pemanduan, Pembukaan bisa diawali dengan beberapa sub bagian, misalnya : greeting atau salam pembuka, selamat pagi/siang/sore/malam (disesuaikan dengan kondisi yang ada.
- 2) Perkenalan, seorang pemandu harus memperkenalkan diri meskipun tidak detail minimal nama pemandu dan nama perusahaan tempat ia dipekerjakan wajib di informasikan kepada wisatawan.
- 3) Setelah itu baru dijelaskan atraksi wisata yang ada pada destinasi tersebut, dengan jelas dan rinci. Berikanlah informasi yang diperlukan oleh wisatawan dengan benar.
- 4) Ini adalah bagian terakhir dari pemanduan, dan seorang pemandu harus memberikan kesan yang mendalam pada bagian ini, supaya wisatawan rindu untuk berkunjung lagi. Dan ucapkanlah atas nama pribadi dan perusahaan terima kasih atas kepercayaannya telah menggunakan layanan tournya.

E. Membuat *storytelling* sesuai dengan potensi yang ada di kampoeng sawah Dolmantra

Storytelling yang diterapkan oleh pemandu wisata di Kampoeng Sawah berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman wisatawan terhadap sejarah dan budaya lokal. Wisatawan dapat lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui narasi. Selain itu, interaksi antara pemandu wisata dan wisatawan menjadi lebih dinamis, dengan wisatawan lebih aktif mengajukan pertanyaan dan menunjukkan ketertarikan terhadap cerita yang disampaikan.

Teknik ini memperlihatkan bahwa *Storytelling* bukan hanya sebuah teknik penyampaian informasi, tetapi juga alat untuk menciptakan pengalaman yang lebih personal dan mendalam bagi wisatawan (Khairina et al., 2020). Pemandu wisata yang mampu mengemas cerita dalam bahasa yang mudah dipahami, meskipun tidak menggunakan bahasa Inggris secara sempurna, dapat memastikan bahwa pesan yang disampaikan tetap efektif.

Pemandu wisata juga memanfaatkan interaksi aktif dengan wisatawan, seperti bertanya atau mengundang wisatawan untuk berbagi pengalaman mereka sendiri, yang memperkuat keterlibatan mereka dalam cerita. Teknik ini memperlihatkan bahwa *Storytelling* bukan hanya sebuah teknik penyampaian informasi, tetapi juga alat untuk menciptakan pengalaman yang lebih personal dan mendalam bagi wisatawan (Khairina et al., 2020).

Gambar 5 Praktek Pemanduan Wisata

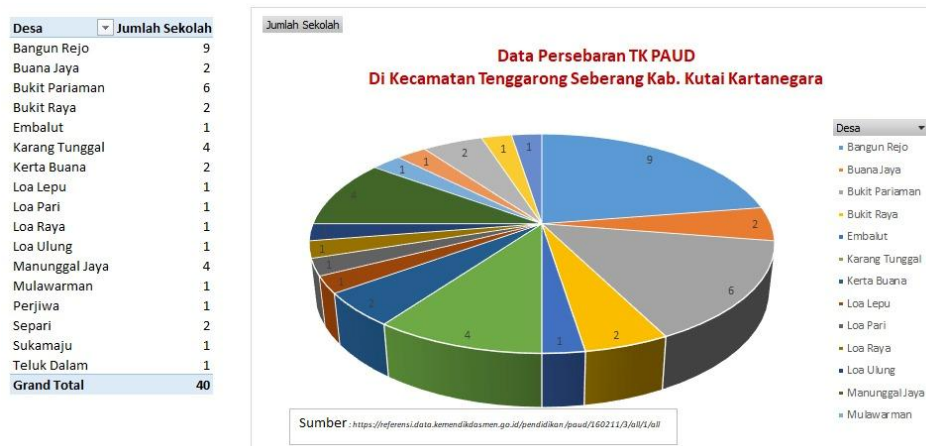


Sumber: Dokumentasi Pengabdian

Secara keseluruhan, *Storytelling* merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pengalaman wisatawan di Kampong Sawah. Pemanfaatan *Storytelling* dapat meningkatkan pengalaman wisatawan. Teknik ini tidak hanya memberikan informasi sejarah dan budaya yang lebih dalam, tetapi juga menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi wisatawan

F. Mengidentifikasi Segmentasi Pasar Potensial

Gambar 8 Data Persebaran TK PAUD



Sumber:

<https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/paud/160211/3/all/1/all>

Atraksi wisata Kampong Sawah termasuk jenis agrowisata yang mengusung edutourism belajar sambil berwisata yang cocok untuk anak-anak sekolah. Berdasarkan data persebaran TK PAUD di Kecamatan Tenggarong Seberang Kab. Kutai Kartanegara cukup banyak sekolah PAUD. Sehingga agrowisata ini menjadi salah satu alternatif dalam berwisata.

4. Simpulan

Terselenggaranya pelatihan pemanduan wisata kepada POKDARWIS Kampong Sawah ini sangat penting dalam mengembangkan potensi agrowisata, memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi anggota POKDARWIS. Dengan adanya

pelatihan ini, pengelola mampu membuat storytelling dan komunikasi yang baik dengan wisatawan. Kampoeng Sawah memiliki peluang untuk memperkenalkan potensi wisata yang mereka miliki kepada masyarakat luas melalui sektor pariwisata yang berbasis tradisional dan edukasi.

Daftar Pustaka

- [1] Khairina, E., Purnomo, E. P., & Malawnai, A. D. (2020). Sustainable Development Goals: Kebijakan Berwawasan Lingkungan Guna Menjaga Ketahanan Lingkungan Di Kabupaten Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), 155. <https://doi.org/10.22146/jkn.52969>.
- [2] Puspita, D., Mandasari, B., & Sari, K. (2021). Peningkatan Pengetahuan Penyusunan Soal Berbasis HOTS Pada Guru Bahasa Inggris SMA Negeri 1 Kota Gajah. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1).
- [3] Suhartanto, D., Brien, A., Primiana, I., Wibisono, N., & Triyuni, N. N. (2020). Tourist loyalty in creative tourism: the role of experience quality, value, satisfaction, and motivation. *Current Issues in Tourism*, 23(7), 867–879. <https://doi.org/10.1080/13683500.2019.1568400>.
- [4] Utama, G.B.R., & Junaedi, W.R. (2018). *Agrowisata Sebagai Pariwisata Alternatif Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish