

# Implementasi Spot Playground Berbasis Military Training sebagai Spot di Embung Desa Banjarejo

Muhammad Aryabima Wicaksana, Fanny Iga Widiastuti, Gamaliel Brian Debyyantama,  
Muh Airmar Al Qadri R, Mohammad Musthofa Al Ansyorie\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: musthofansyorie.ft@um.ac.id

Paper received: 08-11-2023; revised: 15-12-2023; accepted: 20-01-2024

## Abstract

Banjarejo Village is one of the villages within the administrative area of Pakis District, Malang Regency. As a village with an area classified as lowland, Banjarejo village has a lot of potential that is very promising to be developed into a tourist village. Thus, it is necessary to develop the location of the umbulan water reservoir in Banjarejo Village. The intended development is the addition of tourist spots around the location to attract tourists. The planned tourist spots should have a child-friendly concept and can also be used as tourist spots that increase children's agility so that children can play while practicing their agility. The military training-based agility playground spot is a play spot that can attract tourists, especially those with children. In addition, this playground spot can increase the agility and liveliness of children. This playground spot is based on military training because the spots on the playground resemble military training. This playground spot will be implemented in the umbulan source reservoir area in Banjarejo Village. With this military training-based playground spot, it can increase the attractiveness of tourists to visit the umbulan source reservoir in Banjarejo Village.

**Keywords:** tourist spot; playground; agility

## Abstrak

Desa Banjarejo merupakan salah satu desa yang berada dalam kawasan administratif Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Sebagai desa dengan wilayah yang tergolong pada dataran rendah, desa Banjarejo memiliki banyak potensi yang sangat menjanjikan untuk dikembangkan menjadi desa wisata. Hampir dikeseluruhan desa ini diketahui memiliki banyak sumber air, sebagaimana hasil survei pendahuluan ke lapangan terdapat setidaknya 9 titik air yang bersumber dari tebing. Dengan demikian perlu dilakukan pengembangan terhadap lokasi wisata Embung Sumber Umbulan Desa Banjarejo. Pengembangan yang dimaksudkan adalah penambahan spot wisata disekitaran lokasi untuk menarik minat wisatawan. Spot wisata yang akan direncanakan hendaknya memiliki konsep yang ramah anak dan juga dapat dijadikan sebagai spot wisata yang meningkatkan ketangkasan anak sehingga anak-anak dapat bermain sekaligus melatih ketangkasannya. Spot playground ketangkasan berbasis military training merupakan spot bermain yang dapat menarik wisatawan khususnya yang memiliki anak. Selain itu spot playground ini dapat meningkatkan ketangkasan dan keaktifan anak. Spot playground ini berbasis military training karena spot-spot yang ada di playground tersebut menyerupai pelatihan-pelatihan militer. Spot playground ini akan diimplementasikan di kawasan Embung Sumber Umbulan yang ada di Desa Banjarejo. Dengan adanya spot playground berbasis military training ini dapat meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Embung Sumber Umbulan Desa Banjarejo.

**Kata kunci:** spot wisata; playground; ketangkasan

## 1. Pendahuluan

Desa Banjarejo merupakan salah satu desa yang berada dalam kawasan administratif Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. Nama Desa Banjarejo diambil dari kata Banjar dan Rejo. Nama Banjar diambil dari penggalan nama kampung yang dibuka pertama kalinya

(Banjarsari), sedangkan Rejo mencerminkan kondisi perkampungan yang ramai. Hal tersebut dapat dilihat pada kondisi saat ini dimana sebagai salah satu desa yang wilayahnya terpisah oleh jalan poros antar kecamatan menjadikan desa ini semakin lama semakin ramai. Selain lalu lintas kendaraan transportasi, disepanjang kanan kiri jalan poros sudah banyak rumah tinggal, pertokoan, dan lain sebagainya. Banjarejo sendiri saat ini terbagi menjadi menjadi dua dusun, yakni Dusun Krajan dan Dusun Ngamprong. Dusun Krajan mencakup Kampung (sekarang disebut dukuh) Banjarsari, Purworejo dan Sindurejo, sedangkan wilayah Dusun Ngamprong terdiri dari Ngamprong Lor dan Ngamprong Kidul, yang terpisah oleh Sungai Ngamprong atau biasa disebut Sungai Amprong.

Sebagai desa dengan wilayah yang tergolong pada dataran rendah, desa Banjarejo memiliki banyak potensi yang sangat menjanjikan untuk dikembangkan menjadi desa wisata. Hampir dikeseluruhan desa ini diketahui memiliki banyak sumber air, sebagaimana hasil survei pendahuluan ke lapangan terdapat setidaknya 9 titik air yang bersumber dari tebing. Selain itu pada daerah persawahan diketahui memiliki sumber air yang cukup besar, melimpahnya sumber daya air di desa ini dapat dilihat dari adanya beberapa kolam pemancingan milik warga setempat serta adanya Embung Sumber Umbulan budidaya ikan air tawar.



**Gambar 1. Potensi Wisata Embung Sumber Umbulan**

Selain itu lahan kosong disekitar Embung Sumber Umbulan Desa Banjarejo masih tergolong luas. Dengan demikian perlu dilakukan pengembangan terhadap lokasi wisata Embung Sumber Umbulan Desa Banjarejo. Pengembangan yang dimaksudkan adalah penambahan spot wisata disekitaran lokasi untuk menarik minat wisatawan. Spot wisata yang akan direncanakan hendaknya memiliki konsep yang ramah anak dan juga dapat dijadikan sebagai spot wisata yang meningkatkan ketangkasan anak sehingga anak-anak dapat bermain sekaligus melatih ketangkasanya.

## **2. Metode**

Metode pelaksanaan pada pengabdian masyarakat ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi dan laporan.

### **2.1. Tahap Persiapan**

Pada tahapan persiapan terdapat dua kegiatan utama yaitu: 1) Survei dan analisa kebutuhan. Survey dilakukan untuk mengekahui kondisi asli pada kegiatan pengabdian masyarakat ini. Survey akan dilakukan dengan mengunjungi langsung ke lokasi serta melakukan wawancara dengan kepala desa Banjarejo. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai pengembangan objek wisata Embung Sumber Umbulan yang berada di Desa Banjarejo sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan

desain playground berbasis ketangkasan. 2) Penentuan dan pengukuran lokasi. Penentuan lokasi dilakukan untuk mendapatkan posisi yang tepat sebagai spot wisata baru di wisata Embung Sumber Umbulan. Pengukuran lokasi dilakukan untuk mendapatkan data luasan lokasi yang direncanakan untuk spot wisata playground berbasis ketangkasan sebagai penentuan skala yang pas bagi spot wisata tersebut.



Keterangan:



Gambar 2. Flowchart Kegiatan

## 2.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdapat beberapa tahapan, yaitu: 1) pembuatan desain playground yang disesuaikan dengan skala yang telah ditetapkan sebelumnya. 2) Pembuatan bahan penyusun playground yang disesuaikan dengan gambar rencana. 3) Penyusunan part-part penyusun playground berbasis ketangkasan. 4) Promosi spot wisata baru di Embung Sumber Umbulan Desa Banjarejo.

### 2.3. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi kegiatan. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi dapat berupa pencapaian solusi yang ditawarkan dan pencapaian target kegiatan pengabdian masyarakat ini. Setelah itu dilakukan pembuatan Laporan Kegiatan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Tahap awal pengabdian ini adalah survei dan analisis kebutuhan antara tim pengabdian dengan pihak Desa Banjarejo. Berdasarkan hasil survey ke lokasi diperoleh informasi bahwa embung desa Banjarejo pada saat ini kurang spot permainan anak Oleh karena itu, dibutuhkannya spot permainan anak yang sesuai untuk menarik minat wisatawan.

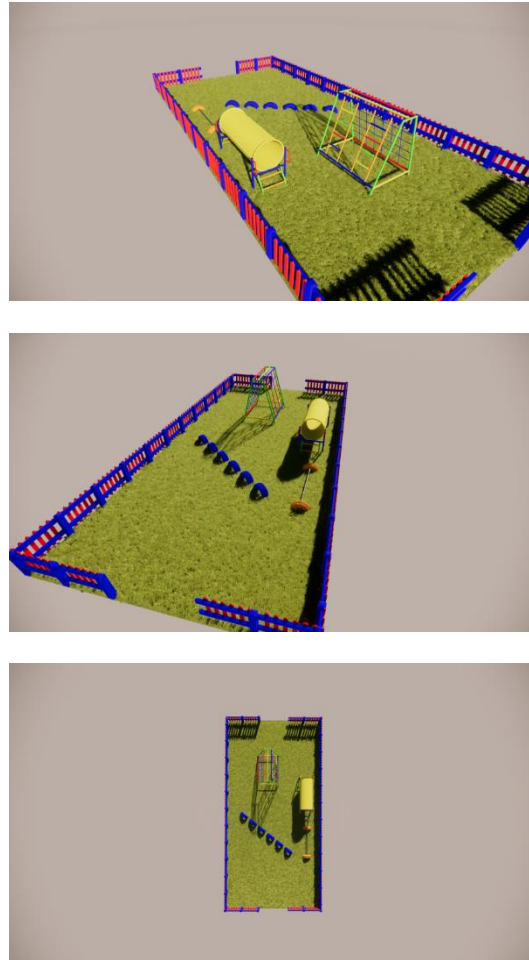


**Gambar 3. Kegiatan Survey dan Analisis Kebutuhan Lokasi Desa Banjarejo**



**Gambar 4. Area Embung Desa Banjarejo**

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan desain spot permainan berbasis military training Desa Banjarejo. Pembuatan desain menggunakan alat bantu software sketchup untuk membuat 3D. Hasil dari desain spot permainan berbasis military training Desa Banjarejo adalah sebagai berikut (Gambar 5).



**Gambar 5. Pembuatan Desain Spot Permainan Menggunakan Alat Bantu Software Sketchup**

Setelah selesainya tahap pembuatan desain, kemudian dilanjutkan dengan tahap pembuatan dan penyerahan spot permainan berbasis military training ke desa Banjarejo.



**Gambar 6. Penyerahan Spot Permainan Berbasis Military Training**

Tahap akhir adalah tahap evaluasi dan pelaporan, evaluasi dilakukan berdasarkan hasil dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi berupa capaian dari solusi yang ditawarkan kepada mitra Desa Banjarejo.

#### **4. Simpulan**

Tim Pengabdian Universitas negeri malang dan pihak Desa Banjarejo berkomitmen untuk meningkatkan pesona embung Desa Banjarejo dengan implementasi playground berbasis military training didesa banjarejo sehingga dapat meningkatkan minat wisatawan untuk dating ke embung Desa Banjarejo.

#### **Ucapan Terima Kasih (Opsional)**

Ucapan terimakasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu kegiatan ini, khususnya Pihak Desa Petungsewu yang mendukung pelaksanaan kegiatan ini, serta media-media publikasi yang membantu menyebarkan info-info positif terkait pelaksanaan kegiatan ini yang diharapkan agar masyarakat lain dapat menjadi contoh sehingga dapat berkreasi melalui kegiatan serupa.

#### **Daftar Rujukan**

- Fadlillah, M., Rahmawati, I. Y., & Setyowahyudi, R. (2022). Desain Playground Budaya sebagai Media untuk Menanamkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3361-3368. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>
- Karimah, V. H., & Prastowo, A. (2023). Penerapan Math Playground sebagai Penunjang Karakteristik Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 816-825. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.637>
- Prayogi, S. F., & Fatayah, R. N. (2021). Transformasi Rukun Haji Ke Dalam Perancangan Produk Playground Indoor Sebagai Penunjang Pembelajaran Agama Islam Pada Sekolah TK di Surabaya. *Artika*, 5(1), 1-12.
- Ramdani, A., Kristalia, R., & Permana, S. (2022). Perencanaan Embung Hiang, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(2).
- Rustini, A., & Permana, S. (2022). Analisis Hidrologi Perencanaan Embung Bratayudha. *Konstruksi*, 20(2). <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Safeyah, M., Wulandari, S., Utami, A. D. W., Satrio, P. U. D., Arif, S., & Daniar, A. (2022). Perancangan Sign System Kawasan Wisata Yussar Fishing and Playground Sidoarjo. *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 7(2), 134-145.
- Ujiyanto, R., Wigati, R., Ardiansyah, I. R., & Kulsum, K. (2022). Perencanaan Desain Embung Untuk Kebutuhan Air Baku dan Pengendalian Banjir (Studi Kasus: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kampus Sindangsari). *Fondasi: Jurnal Teknik Sipil*, 11(1), 66-77.