

# *Ecoventure* Konsep *Outbound* Edukasi Lingkungan untuk Rekreasi di Resto Bukit Cubung, Unit BUMDes Jati Unggul

## *Ecoventure: An Environmental Education Outbound Concept for Recreational Activities at Bukit Cubung Restaurant, a BUMDes Jati Unggul Unit*

Abevi Claudia Kheisha<sup>1</sup>, Ika Mustiya Ningsih<sup>2</sup>, Rifaldi Pratama Siboro<sup>2</sup>,  
Agnes Yohana Pangaribuan<sup>2</sup>, Unan Yusmaniar Oktiawati<sup>3\*</sup>, Tri Darina<sup>3</sup>, Maura Fitrialita Nugraha<sup>3</sup>,  
Carloz Gabriell Lucaz<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

<sup>4</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

Diterima: 04 Februari 2026; Direvisi: 17 April 2026; Disetujui: 21 April 2026

### Abstract

*Environmental awareness among elementary school students needs to be cultivated from an early age through interactive and enjoyable learning approaches. The Ecoventure: Environmental Education Outbound program is an innovation of the KKN-PPM team of Universitas Gadjah Mada, developed in Jatirejo Village, Lendah Subdistrict, Kulon Progo Regency, to enhance students' understanding of environmental issues through game-based activities. The program was implemented on July 27, 2025, at Resto Bukit Cubung, involving 35 students from grades III–VI of elementary school who were divided into six groups. The implementation methods included preparing curriculum-based materials, providing supporting facilities, and designing six educational game stations: Trash Race, Jejak Sampah, Kuis Cinta Lingkungan, Salurkan Air!, Tebak Gaya Lingkungan, and Bumi Panas! Cepat Berdiri!. Data were collected through qualitative observation, short interviews with stakeholders, and literature review, and then analyzed to assess changes in participants' understanding before and after the program. The results indicate that students were able to differentiate waste categories (organic, inorganic, and hazardous), recognize the importance of conserving water resources, and understand the relationship between daily activities and global warming. Furthermore, the program encouraged active participation, strengthened social interaction, and improved teamwork, thereby creating an inclusive and engaging learning environment. In conclusion, Ecoventure proved effective as an interactive game-based learning medium for environmental education and demonstrates potential as a replicable model for community service programs in both formal and non-formal educational settings.*

**Keywords:** Sustainable tourism village; Environmental education; KKN; Outbound

### Abstrak

Kesadaran lingkungan pada siswa usia sekolah dasar perlu ditumbuhkan sejak dini dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Program *Ecoventure Outbound* Edukasi Lingkungan merupakan inovasi kegiatan KKN-PPM Universitas Gadjah Mada yang dikembangkan di Desa Jatirejo, Kapanewon Lendah, Kabupaten Kulon Progo, untuk memberikan pemahaman mengenai isu lingkungan melalui media permainan. Kegiatan dilaksanakan pada 27 Juli 2025 di Resto Bukit Cubung dengan melibatkan 35 siswa kelas III–VI SD Negeri Lendah 2. Metode pelaksanaan mencakup persiapan materi pembelajaran berbasis kurikulum, penyediaan sarana pendukung, serta perancangan enam pos permainan edukatif, yaitu *Trash Race*, *Jejak Sampah*, *Kuis Cinta Lingkungan*, *Salurkan Air!*, *Tebak Gaya Lingkungan*, dan *Bumi Panas! Cepat Berdiri!* Data dikumpulkan melalui observasi kualitatif, wawancara singkat dengan pihak terkait, serta kajian literatur, yang

ISSN 3025-633X (print), ISSN 3025-6747 (online)

\*Penulis korespondensi: Unan Yusmaniar Oktiawati

Sekolah Vokasi, Universitas Gadjah Mada, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta, Indonesia, 55281

Email: unan.yusmaniar@gmail.com

kemudian dianalisis untuk menilai perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil menunjukkan bahwa siswa mampu membedakan kategori sampah organik, anorganik, dan bahan berbahaya, memahami pentingnya menjaga sumber daya air, serta menyadari keterkaitan aktivitas sehari-hari dengan pemanasan global. Selain itu, kegiatan ini mendorong partisipasi aktif, memperkuat interaksi sosial, dan meningkatkan kerja sama kelompok, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih inklusif dan menyenangkan. Dengan demikian, Ecoventure terbukti efektif sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk pendidikan lingkungan, sekaligus berpotensi menjadi model pengabdian masyarakat yang dapat direplikasi pada konteks pendidikan formal maupun nonformal.

**Kata kunci:** Desa wisata berkelanjutan; Edukasi lingkungan; KKN; *Outbound*

## 1. PENDAHULUAN

Permasalahan Kalurahan Jatirejo di Kapanewon Lendah, Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi wisata serta kuliner melalui keberadaan Resto Bukit Cubung. Resto ini berperan sebagai destinasi rekreasi dan kuliner sekaligus sebagai bagian dari Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) yang menopang aktivitas ekonomi masyarakat setempat. Seiring dengan meningkatnya minat wisata berbasis pengalaman, pengelola telah menyediakan aktivitas *outbound* sebagai salah satu daya tarik. Namun, paket yang tersedia masih berfokus pada aspek rekreatif tanpa memuat unsur pendidikan yang lebih mendalam, khususnya terkait isu lingkungan yang semakin mendesak di tingkat lokal maupun global.

Konsep wisata edukatif berbasis lingkungan telah berkembang luas dalam satu dekade terakhir dan mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat. Wisata edukatif berbasis lingkungan melibatkan pendekatan *experiential learning* yang diterapkan di lokasi wisata untuk meningkatkan kesadaran lingkungan dan perilaku pro-lingkungan pengunjung (Wang, dkk., 2024). Destinasi wisata berbasis edukasi sangat penting di Indonesia guna mempromosikan pariwisata yang berkelanjutan serta dapat meningkatkan kesadaran tentang keberlanjutan, meningkatkan pendapatan lokal, menjaga keberagaman budaya, dan menarik wisatawan yang sadar akan lingkungan (Prasetyo & Nararais, 2013). Pendekatan *experiential learning* dalam wisata edukatif terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang mengesankan bagi anak-anak, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap isu lingkungan (Yuanita, 2024). Dengan berlandaskan praktik baik tersebut, tim KKN-PPM UGM unit 2025-YO024 yang berlokasi di Desa Jatirejo merancang *Ecoventure* Konsep *Outbound* Edukasi Lingkungan untuk Rekreasi di Bukit Cubung.

*Outbound* merupakan permainan edukasi yang dilakukan secara berkelompok di ruang terbuka (Darmansyah, dkk, 2023). Dalam studi internasional, Torkos & Egeräü (2020) menekankan bahwa kegiatan luar ruangan membantu siswa terhubung dengan alam, meningkatkan kesadaran lingkungan, dan mengembangkan keterampilan hidup berkelanjutan. *Ecoventure* hadir sebagai inovasi paket *outbound* baru yang menggabungkan unsur hiburan dengan muatan edukasi melalui serangkaian permainan tematik, seperti *Trash Race*, Jejak Sampah, Kuis Cinta Lingkungan, Salurkan Air!, Tebak Gaya Lingkungan, dan Bumi Panas! Cepat Berdiri!. Setiap permainan dirancang untuk menanamkan pemahaman sederhana tentang pengelolaan sampah, konservasi air, serta dampak perilaku manusia terhadap pemanasan global. Program ini diharapkan tidak hanya memperkaya variasi layanan wisata di Bukit Cubung, tetapi juga menjadi sarana edukasi lingkungan yang relevan bagi peserta *outbound*, khususnya siswa.

Partisipasi dalam program ini melibatkan siswa sekolah dasar sebagai peserta utama kegiatan dan guru berperan sebagai pendamping. Selama kegiatan berlangsung, siswa tidak hanya mengikuti permainan *outbound*, tetapi juga menerima penjelasan edukatif yang disisipkan pada setiap pos permainan. Dengan pendekatan ini, *Ecoventure* dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar

yang menyenangkan sekaligus memperkenalkan konsep-konsep dasar pengelolaan lingkungan. Model ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran lingkungan sejak usia dini serta memberikan alternatif paket *outbound* yang lebih bernilai edukatif bagi pengembangan wisata di Bukit Cubung.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan program kerja *Ecoventure* dilakukan melalui uji coba *outbound* kepada siswa sekolah dasar. Kegiatan ini dilakukan pada hari Minggu, 27 Juli 2025 pukul 08.00-16.00 dengan sasaran kepada siswa kelas atas yaitu kelas III–VI Sekolah Dasar (SD) Negeri Lendah 2, Kalurahan Jatirejo, Kapanewon Lendah, Kabupaten Kulon Progo. Kegiatan ini diikuti oleh 35 siswa yang dibagi ke dalam enam kelompok dan didampingi oleh enam fasilitator dari anggota Tim KKN-PPM UGM. Terdapat enam jenis permainan edukasi lingkungan yang dibagi ke dalam enam pos. Pos pertama terdapat permainan *Trash Race*, pos kedua terdapat permainan Jejak Sampah, pos ketiga terdapat permainan Kuis Cinta Lingkungan, pos keempat terdapat permainan Salurkan Air!, pos kelima terdapat permainan Tebak Gaya, dan pos keenam terdapat permainan Bumi Panas! Cepat Berdiri!. Setiap kelompok bermain ke dalam enam pos berbeda secara bersamaan dan bergantian dengan kelompok lain. Setiap kelompok memiliki misi untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya di setiap pos. Poin akan dicatat ke dalam kartu skor yang dibawa oleh fasilitator kelompok. Juara ditentukan dari pemeringkatan total skor yang didapatkan oleh setiap kelompok.

Tahapan pelaksanaan program *Ecoventure* diawali dengan kegiatan observasi dan analisis kebutuhan di Resto Bukit Cubung terkait pengembangan paket *outbound* yang lebih inovatif. Hasil analisis menunjukkan perlunya pengembangan *outbound* bertema edukasi lingkungan dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, tim mempersiapkan materi lingkungan dengan merujuk pada silabus sekolah dasar, lembar kerja siswa, serta berbagai sumber daring yang relevan. Untuk mendukung penyampaian materi yang efektif, tim juga mencari referensi metode pembelajaran berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta.

Tahap berikutnya meliputi penyusunan petunjuk teknis permainan yang mencakup tata cara dan durasi pelaksanaan, serta perancangan materi edukatif pada setiap pos permainan. Setiap permainan dirancang untuk menyampaikan konsep lingkungan secara sederhana dan aplikatif. Selain itu, tim juga mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, baik dengan membeli maupun memanfaatkan barang bekas seperti kaleng, kardus, kertas, gambar sampah, bola, ember, gelas, dan air. Setelah seluruh persiapan teknis selesai, tim mengurus perizinan kepada SD Negeri Lendah 2 sebagai mitra pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan *Ecoventure* kemudian dilaksanakan pada hari Minggu, 27 Juli 2025, pukul 08.00–16.00 WIB, dengan melibatkan 35 siswa yang mengikuti enam pos permainan edukasi lingkungan, yaitu *Trash Race*, Jejak Sampah, Kuis Cinta Lingkungan, Salurkan Air!, Tebak Gaya Lingkungan, dan Bumi Panas! Cepat Berdiri!. Setelah kegiatan berlangsung, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas program. Hasil evaluasi menunjukkan adanya umpan balik positif dari guru SD Negeri Lendah 2, yang menilai bahwa program ini menghadirkan metode pembelajaran baru yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sebagai tahap akhir, tim melaksanakan responsi kepada pihak Resto Bukit Cubung dengan menyerahkan konsep, alat, dan bahan paket *outbound Ecoventure* yang telah diuji, sehingga dapat diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai bagian dari layanan wisata edukatif.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara singkat, kajian literatur, dan observasi kualitatif. Selain itu, metode pengumpulan data diterapkan pada saat uji coba *Ecoventure* melalui analisis pemahaman peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Wawancara singkat dilakukan dengan pihak Resto Bukit Cubung untuk menggali kebutuhan penambahan paket *outbound* yang bersifat

edukatif sekaligus menarik bagi pengunjung. Kajian literatur digunakan untuk memperoleh materi pendukung terkait edukasi lingkungan, sedangkan observasi kualitatif dimanfaatkan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta sehingga materi dapat disampaikan melalui permainan yang menyenangkan dan mudah dipahami.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan *Ecoventure: Outbound* Edukasi Lingkungan dilaksanakan pada 27 Juli 2025 di Resto Bukit Cubung, Jatirejo, Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulon Progo. Peserta berjumlah 35 siswa sekolah dasar kelas 3–6 yang dibagi ke dalam enam kelompok. Setiap kelompok mengikuti enam pos permainan secara bergiliran, yaitu *Trash Race*, Jejak Sampah, Kuis Cinta Lingkungan, Salurkan Air!, Tebak Gaya Lingkungan, dan Bumi Panas! Cepat Berdiri!. Kegiatan ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isu lingkungan melalui pendekatan permainan yang menyenangkan.

Sebelum pelaksanaan kegiatan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan dasar tentang lingkungan, seperti pentingnya membuang sampah pada tempatnya. Namun, mereka masih kurang memahami konsep yang lebih detail, misalnya kategori sampah atau lamanya waktu urai suatu material. Pemahaman mengenai hemat air dan dampak perilaku sehari-hari terhadap lingkungan juga relatif rendah.

Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan. Pada pos *Trash Race* pada **Gambar 1**, rata-rata kelompok berhasil memilah 24–26 kartu sampah dari total tiga puluh kartu dengan benar (sekitar 80–86%). Kesalahan paling sering muncul pada kategori sampah bahan berbahaya dan beracun (B3), seperti baterai atau lampu bekas. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai sampah organik dan anorganik, sementara aspek sampah B3 masih membutuhkan penguatan materi.



**Gambar 1.** Permainan Edukasi Lingkungan: *Trash Race*

Pada pos *Jejak Sampah* ditunjukkan pada **Gambar 2**, mayoritas siswa mampu menempatkan sampah organik, seperti daun dan kertas pada kategori waktu urai yang tepat. Namun, hanya 3–4 dari enam jenis sampah yang ditempatkan benar oleh sebagian besar kelompok. Kesalahan terbesar terdapat pada botol kaca dan *styrofoam*. Siswa mengira benda tersebut cepat rusak padahal sebenarnya tidak bisa terurai secara alami. Fakta ini menjadi momen pembelajaran penting karena siswa memperoleh kesadaran bahwa sampah tertentu dapat bertahan jauh lebih lama dibandingkan usia manusia.

Pos Kuis Cinta Lingkungan menampilkan variasi hasil. Pertanyaan sederhana terkait kebiasaan sehari-hari sebagian besar dapat dijawab dengan benar oleh peserta, sedangkan pertanyaan mengenai konsep abstrak, seperti pemanasan global, masih sering dijawab keliru. Tingkat keberhasilan

menjawab benar berkisar antara 60–70%. Meskipun demikian, permainan ini tetap berlangsung meriah karena metode menjawab menggunakan gerakan tubuh membuat siswa aktif, tertawa, dan tetap fokus hingga akhir.



**Gambar 2.** Permainan Edukasi Lingkungan: Jejak Sampah

Pada pos Salurkan Air!, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan berusaha keras bekerja sama dalam memindahkan air dari gelas ke gelas seperti tampak pada **Gambar 3**. Hasil pengukuran memperlihatkan bahwa jumlah air yang berhasil dikumpulkan relatif sedikit karena sebagian besar tumpah selama proses pemindahan. Namun, kondisi tersebut justru menjadi sarana pembelajaran untuk melatih kekompakan, kesabaran, dan kerja sama tim. Fasilitator juga menekankan pesan edukatif mengenai pentingnya menjaga sumber daya air melalui pertanyaan reflektif, sehingga siswa memahami bahwa air merupakan kebutuhan esensial yang tidak boleh disia-siakan. Dari enam kelompok, pemenang ditentukan berdasarkan jumlah air terbanyak yang berhasil dikumpulkan.



**Gambar 3.** Permainan Edukasi Lingkungan: Salurkan Air!

Pada pos Tebak Gaya: Edisi Lingkungan, siswa terlihat bersemangat baik saat memperagakan maupun menebak gerakan. Mereka mampu menebak sebagian besar aktivitas dengan benar. Hal itu menunjukkan bahwa pemahaman mereka tentang kegiatan yang berhubungan dengan lingkungan cukup baik. Antusiasme semakin tinggi karena format permainan ini bersifat kompetitif dengan adanya pemberian poin sehingga siswa lebih fokus dalam mengamati gerakan teman. Dari sisi edukasi, permainan ini efektif memperkuat pengetahuan mereka tentang perilaku ramah lingkungan, seperti menanam pohon dan menyiram tanaman, serta mengingatkan dampak negatif dari aktivitas yang merusak lingkungan (Torkos & Egerau, 2020).

Pos Bumi Panas! Cepat Berdiri! berlangsung interaktif dengan respons cepat dari peserta nampak pada **Gambar 4**. Setiap kali fasilitator menyebutkan suatu aktivitas, siswa mampu membedakan secara cukup baik antara aktivitas yang berkontribusi pada pemanasan global, seperti membakar sampah,

dan aktivitas ramah lingkungan, seperti bersepeda. Respons tidak hanya ditunjukkan melalui jawaban lisan, tetapi juga melalui gerakan fisik yang menyenangkan. Apabila aktivitas yang disebutkan berdampak pada pemanasan global, siswa segera melompat sambil berseru 'Bumi Panas!', sedangkan untuk aktivitas ramah lingkungan mereka merespons dengan berbaring diam di tempat.

Pola gerakan tersebut menciptakan suasana permainan yang dinamis sekaligus melatih konsentrasi, ketangkasan, dan kecepatan tanggap siswa dalam mengambil keputusan. Setiap respons benar diberi nilai satu, sehingga permainan menjadi lebih menarik dan menantang. Dari sisi pembelajaran, permainan ini efektif meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak perilaku sehari-hari terhadap perubahan iklim serta menumbuhkan sikap peduli lingkungan.



**Gambar 4.** Permainan Edukasi Lingkungan: Bumi Panas! Cepat Berdiri!

Partisipasi siswa pada seluruh pos berlangsung baik tanpa adanya penolakan untuk mengikuti permainan. Beberapa peserta yang semula pemalu menjadi lebih aktif setelah mendapatkan dukungan dari teman sebaya. Interaksi sosial juga terbentuk secara positif, di mana siswa dengan kemampuan fisik lebih cepat membantu dalam estafet, sedangkan yang lebih teliti berperan dalam menjawab pertanyaan kuis. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama dalam kelompok (Adityo, dkk., 2022).

Setelah kegiatan, wawancara singkat menunjukkan perubahan perilaku sederhana. Beberapa siswa mulai memisahkan daun kering dari sampah plastik, serta menyebutkan bahwa air tidak boleh dibuang percuma. Orang tua yang mendampingi juga mengaku terkejut melihat siswa mereka bisa menjelaskan konsep baru yang sebelumnya belum pernah mereka dengar, seperti lamanya waktu urai sampah plastik dan kaca.

Dampak edukatif dari kegiatan ini cukup luas. Dari segi kognitif, siswa memperoleh pengetahuan baru dan mampu menyebutkan kembali informasi penting setelah permainan. Dari sisi afektif, siswa menunjukkan rasa peduli lingkungan yang ditandai dengan komentar spontan, seperti "Wah, plastik lama banget ya hilangnya!". Dari aspek psikomotorik, siswa belajar sambil bergerak sehingga materi lebih mudah melekat. Aspek sosial pun turut terbentuk melalui kerja sama tim, rasa percaya diri, dan sikap saling menghargai. Hasil penelitian di *Eco-Park Science Center* membuktikan bahwa penerapan konsep wisata edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memperkuat aspek afektif dan psikomotorik pengunjung (Suciati, dkk., 2023).

Lebih jauh lagi, kegiatan ini memberikan dampak sosial bagi komunitas Desa Jatirejo. Program *Ecoventure* memperlihatkan bahwa edukasi lingkungan dapat dikemas secara kreatif sehingga diminati siswa. Hal ini memberi peluang bagi sekolah dasar maupun karang taruna di desa untuk mengadopsi kegiatan serupa secara berkelanjutan. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung *branding* desa sebagai destinasi agrowisata ramah lingkungan. Dengan menanamkan nilai lingkungan sejak dini, siswa

berpotensi tumbuh menjadi agen perubahan kecil di keluarga dan komunitas mereka (Darmansyah, dkk., 2023).

Implikasi dari kegiatan ini cukup penting bagi program KKN maupun pengabdian masyarakat pada umumnya. *Ecoventure* membuktikan bahwa permainan sederhana dapat menjadi media edukasi yang efektif, murah, dan mudah direplikasi. Keberhasilan kegiatan ini menegaskan bahwa mahasiswa memiliki peran strategis dalam merancang inovasi pembelajaran nonformal yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap dan perilaku positif. Jika diadopsi secara berkelanjutan, model ini dapat memperkuat gerakan desa wisata ramah lingkungan, sekaligus mencetak generasi muda yang lebih peduli terhadap keberlanjutan lingkungan.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan *Ecoventure* yang dilaksanakan oleh Tim KKN-PPM UGM di SD Negeri Lendah 2 telah berhasil memberikan pengalaman pembelajaran lingkungan melalui pendekatan permainan *outbound*. Dengan melibatkan 35 siswa dari kelas 3–6, kegiatan ini tidak hanya menanamkan nilai-nilai kepedulian terhadap lingkungan, tetapi juga mengembangkan kerja sama, kreativitas, dan sportivitas siswa dalam suasana yang menyenangkan. Konsep permainan yang dirancang sesuai dengan materi lingkungan membuat pesan edukatif lebih mudah dipahami serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Selain memberikan manfaat langsung kepada siswa, kegiatan ini juga menjadi uji coba yang efektif untuk mengembangkan paket *outbound* berbasis edukasi lingkungan di Resto Bukit Cubung, unit usaha BUMDes Jatirejo. Melalui tahapan observasi, persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, Tim KKN-PPM berhasil menciptakan model *outbound* edukatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan. Respon positif dari guru dan pihak sekolah menunjukkan bahwa *Ecoventure* mampu menjadi alternatif metode pembelajaran yang inovatif sekaligus menjadi nilai tambah bagi program *outbound* yang ditawarkan Resto Bukit Cubung.

Dengan demikian, program *Ecoventure* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pengetahuan lingkungan siswa, tetapi juga memberikan dampak ekonomi dan sosial bagi masyarakat Jatirejo. Paket *outbound* yang dihasilkan dapat memperkaya variasi layanan Resto Bukit Cubung, meningkatkan daya tarik pengunjung, serta mendukung keberlanjutan program pengabdian masyarakat berbasis edukasi dan pemberdayaan lokal.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Tristi Sintawati selaku Direktur BUMDes Binangun Jati Unggul beserta jajaran pengurus atas dukungan, pendampingan, dan bantuan selama persiapan hingga pelaksanaan penelitian. Apresiasi juga diberikan kepada kepala sekolah, guru, serta siswa SD Negeri Lendah 2 atas kontribusi dan partisipasi aktif yang memungkinkan kegiatan ini berjalan dengan baik. Penghargaan disampaikan kepada Ibu Unan selaku Dosen Pembimbing Lapangan serta seluruh anggota tim KKN Lendah Melangkah atas dukungan selama program pengabdian berlangsung. Penulis menegaskan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik finansial, komersial, hukum, maupun profesional, yang memengaruhi proses maupun hasil penelitian ini. Terima kasih juga ditujukan kepada Universitas Gadjah Mada atas dukungan berupa dana hibah yang memungkinkan terlaksananya program *Ecoventure* dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Adityo, M. R., Rachmawati, Y., & Sulistyowati, D. (2022). Game-based learning dalam meningkatkan pemahaman anak sekolah dasar tentang lingkungan hidup. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 101–112.

- Darmansyah, A., Susanti, A., & Muktadir, A. (2023). Pembentukan karakter sportivitas melalui kegiatan outbound pada siswa sekolah dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 206-207.
- Nugroho, A., & Kurniawati, N. (2021). Positive reinforcement dalam pendidikan karakter anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 45-57
- Prasetyo, H., & Nararais, D. (2013). Urgensi Destinasi Wisata Edukasi dalam Mendukung Pariwisata Berkelanjutan di Indonesia. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 135-143.
- Suciati, R. A., Indrawati, E., & Yuslim, S. (2023). Application of the educational tourism concept to the design of the Eco-Park Science Center. *Journal of Synergy Landscape*, 2(2), 294-303. <https://doi.org/10.25105/tjssl.v2i2.16254>
- Torkos, H., & Egerău, A. M. (2020). Outdoor Education and Its Influence on The Successful Involvement of Pupils in The Social Life. *Postmodern Openings*, 11(4), 127-143. <https://doi.org/10.18662/po/11.4/226>
- Wang, J., Dai, J., Gao, W., Yao, X., Dewancker, B. J., Gao, J., Wang, Y., & Zeng, J. (2024). Achieving sustainable tourism: Analysis of the impact of environmental education on tourists responsible behavior. *Sustainability*, 16(2), 552. <https://doi.org/10.3390/su16020552>
- Yuanita, Y. (2024). Potensi wisata edukasi berbasis experiential learning dan pemasarannya di Kampoeng Kids Kota Batu, Jawa Timur untuk menjangkau segmen pasar yang diharapkan. *Syntax Idea*, 6(2), 527-540. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i2.2967>