PADAIDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN 3048-1821 (Online - Elektronik)
Vol. 3 No 2 Juli-Desember 2026
Publisher: P3M Politeknik Pariwisata Makassar
Available online:
http://journal.poltekparmakassar.ac.id/index.php/padaidi

Pemberdayaan Masyarakat Desa Pao melalui *Creative Fun Camp*: Implementasi Pengelolaan Event Partisipatif Berbasis *Fun Learning*

Irva Yulia Rohmah[1*], Amiruddin Hamzah[2] , Nurfarah Fajriaty Muchlis[3], Surya Dewi[4]

[123]Politeknik Pariwisata Makassar, Jl. Gn. Rinjani Jl. Metro Tj. Bunga No.1, Tj. Merdeka, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90224

[*]Corresponding Author: irvayulia@poltekparmakassar.ac.id

Received: 25 September 2026	Accepted: 25 Oktober 2026	Published: 13 November 2026

Abstract

Creative Fun Camp was a Community Service Program conducted in Pao Village, Tombolopao District, Gowa Regency, using a participatory and enjoyable learning approach that was closely connected to the daily context of the local community. The program was designed as a shared learning space where students and residents could interact, exchange experiences, and develop practical understanding through technical guidance, sharing sessions, community service activities, outbound activities, group games, entertainment, and other fun-learning-based activities. The program was not intended merely to introduce event management practices, but also to encourage community members to participate more actively, communicate effectively, collaborate with one another, and understand the importance of role distribution in organizing collective activities. This article employed a descriptive-reflective approach using the accountability report, event rundown, field documentation, and committee evaluation as its primary sources of information. The implementation of the program received positive responses from the local community, village government, and various segment of society. Community involvement in the activities created a more open and friendly atmosphere, allowing the learning process to feel less formal while remaining meaningful and relevant. The community benefited from increased knowledge of event organization, greater confidence to participate in collective activities, improved experience in teamwork, and stronger awareness that creative community activities can contribute to social cohesion and local participation. Several challenges were also encountered, including changing weather conditions, the distance between accommodation, dining areas, and the event venue, adjustments to the event schedule, limited assessment of community needs, and financial constraints. These challenges provided valuable lessons regarding the importance of adaptive planning, integrated logistics management, context-sensitive needs assessment, and continuous evaluation. Overall, Creative Fun Camp demonstrates that event-based community service can serve as a practical form of empowerment by bringing together learning, creativity, participation, and social interaction in an inclusive and enjoyable environment.

Keywords: *community empowerment, event management, fun learning, community participation*

Abstrak

Creative Fun Camp merupakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan di Desa Pao, Kecamatan Tombolopao, Kabupaten Gowa, dengan pendekatan pembelajaran yang partisipatif, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan masyarakat. Kegiatan ini dirancang sebagai ruang bersama kepada warga untuk saling belajar melalui bimbingan teknis, *sharing session*, kerja bakti, *outbound*, permainan kelompok, hiburan, serta berbagai aktivitas berbasis *fun learning*. Tujuan kegiatan bukan hanya memperkenalkan praktik pengelolaan event, tetapi juga mendorong masyarakat agar lebih aktif

berpartisipasi, berkomunikasi, bekerja sama, dan memahami pentingnya pembagian peran dalam suatu kegiatan bersama. Penulisan ini menggunakan pendekatan deskriptif-reflektif dengan memanfaatkan laporan kegiatan, *rundown*, dokumentasi lapangan, dan evaluasi panitia sebagai sumber informasi. Pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya respons positif dari masyarakat, pemerintah desa, dan beberapa lapisan masyarakat. Keterlibatan warga dalam berbagai aktivitas mampu menciptakan suasana interaksi yang lebih terbuka dan akrab, sehingga proses belajar tidak terasa formal tetapi tetap memberikan pengalaman yang bermakna. Masyarakat memperoleh manfaat berupa tambahan wawasan mengenai pengelolaan kegiatan, peningkatan rasa percaya diri untuk terlibat dalam aktivitas bersama, pengalaman bekerja dalam kelompok, serta tumbuhnya kesadaran bahwa kegiatan kreatif dapat menjadi sarana memperkuat kebersamaan dan partisipasi sosial di desa. Di sisi lain, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi sejumlah kendala, seperti perubahan cuaca, jarak antara rumah wargap dan *venue*, perubahan *rundown*, keterbatasan pemetaan kebutuhan masyarakat, serta keterbatasan pendanaan. Kendala tersebut menjadi bahan pembelajaran penting bahwa program pengabdian berbasis event memerlukan perencanaan yang lebih adaptif, pengelolaan logistik yang terintegrasi, pemetaan kebutuhan yang lebih kontekstual, dan evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan. *Creative Fun Camp* memperlihatkan bahwa kegiatan pengabdian berbasis event dapat menjadi media pemberdayaan yang menggabungkan pembelajaran, kreativitas, partisipasi, dan hubungan sosial masyarakat dalam suasana yang lebih inklusif dan menyenangkan.

Kata Kunci: pemberdayaan masyarakat, manajemen event, *fun learning*, partisipasi masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam pendidikan tinggi vokasi memiliki makna yang lebih luas daripada pemindahan pengetahuan dari kampus kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian menjadi ruang perjumpaan antara pengetahuan terapan, kebutuhan lokal, dan pengalaman sosial yang nyata. Dalam bidang pariwisata, proses tersebut menjadi semakin penting karena kualitas sebuah destinasi sangat dipengaruhi oleh kapasitas masyarakat untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengelola potensi lokal secara berkelanjutan. (Junaid, 2021) menekankan bahwa pemberdayaan masyarakat pariwisata membutuhkan proses edukasi, fasilitasi, penguatan kelembagaan lokal, dan peluang keterlibatan ekonomi. Dalam konteks *community-based tourism*, tingkat partisipasi juga menjadi salah satu unsur yang menentukan apakah masyarakat benar-benar memperoleh ruang sebagai pelaku, bukan hanya penerima dampak pembangunan pariwisata (Junaid, 2024).

Desa Pao, Kecamatan Tombolopao, Kabupaten Gowa, memiliki karakter pedesaan dan potensi wisata yang memberikan konteks relevan bagi kegiatan pengabdian bidang event dan pariwisata. Kajian pengabdian lain di Desa Pao menunjukkan adanya potensi pengembangan akomodasi berbasis rumah masyarakat yang dapat mendukung aktivitas wisata dan manfaat ekonomi lokal (Ab et al., 2025). Potensi tersebut perlu ditopang oleh kapasitas masyarakat dalam menerima pengunjung, berkomunikasi, membangun aktivitas, dan mengelola kegiatan bersama. Karena itu, pendekatan pemberdayaan di desa tidak cukup hanya berbentuk ceramah satu arah, masyarakat perlu memperoleh ruang untuk berinteraksi, mencoba, menyampaikan kebutuhan, dan mengalami langsung proses kolaborasi.

Partisipasi masyarakat memiliki kedudukan strategis dalam pengembangan desa berbasis pariwisata. (Rachmawati dan Fitriyani, 2024) menunjukkan bahwa keterlibatan masyarakat merupakan prasyarat penting dalam proses pengembangan desa wisata, sedangkan (Jaya et al., 2024) memperlihatkan bahwa pelatihan yang memadukan penyampaian materi, diskusi, dan praktik dapat menjadi sarana penguatan kapasitas masyarakat di lingkungan desa wisata. Temuan tersebut memperkuat gagasan bahwa pembelajaran untuk masyarakat akan lebih bermakna ketika materi dikaitkan dengan konteks keseharian dan diberikan melalui pengalaman yang dapat dipraktikkan.

Dalam kerangka tersebut, event dapat berfungsi bukan hanya sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial. Pengelolaan event menuntut perencanaan,

pembagian peran, koordinasi, komunikasi, pengendalian risiko, pelaksanaan program, dan evaluasi. Selanjutnya (Abriani et al., 2026) menunjukkan bahwa penguatan kompetensi perlu mencakup keseluruhan siklus tersebut agar pelaksana mampu merancang kegiatan secara lebih profesional dan adaptif. Bagi mahasiswa vokasi, proses mengelola event di masyarakat sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual. Bagi masyarakat, format event dapat membuat kegiatan edukatif terasa lebih dekat, interaktif, dan tidak formal.

Pendekatan pembelajaran melalui pengalaman juga sejalan dengan praktik pengabdian yang menghubungkan pengetahuan dengan penerapan langsung. Seperti halnya (Salam, 2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pengabdian memberi ruang kepada peserta untuk memahami persoalan melalui praktik, bukan hanya melalui penjelasan konseptual. Dalam konteks desa wisata, (Yahya et al., 2025) juga menegaskan pentingnya pendampingan yang melibatkan masyarakat dalam pengelolaan destinasi secara mandiri dan berkelanjutan. Dengan demikian, kombinasi antara event, pembelajaran pengalaman, dan pendekatan partisipatif memiliki relevansi kuat untuk program pengabdian di desa.

Creative Fun Camp dilaksanakan dengan tema "Kreasi Membangun Kolaborasi" di Desa Pao memiliki tujuan utama melibatkan dan memberdayakan kelompok sadar wisata serta masyarakat dalam pelaksanaan kegiatan, memberikan pemahaman dan contoh langsung mengenai pengelolaan event, serta membangun hubungan yang dapat membuka peluang kerja sama berkelanjutan. Program dirancang dalam format camp dan fun learning dengan rangkaian bimbingan teknis, *sharing session, morning exercise*, kerja bakti, *outbound*, *games*, *entertainment*, serta aktivitas kebersamaan.

Menariknya, beberapa hal yang menjadi tantangan yang justru penting untuk dianalisis secara akademik, yaitu cuaca yang berubah, jarak antara penginapan*, venue*, serta *rundown* yang tidak selalu sesuai dengan kondisi lapangan, keterbatasan analisis kebutuhan masyarakat, serta keterbatasan sumber daya masyarakat di lapangan. Beberapa hal tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan pengabdian tidak hanya ditentukan oleh kreativitas program, tetapi juga oleh kemampuan membaca konteks lokal dan menyesuaikan desain event dengan realitas masyarakat. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan *Creative Fun Camp* sebagai kegiatan pengabdian berbasis event, (2) menganalisis bentuk keterlibatan masyarakat serta faktor pendukung dan penghambat kegiatan, dan (3) merumuskan pembelajaran praktis untuk penyelenggaraan PkM berbasis event yang lebih adaptif, partisipatif, dan berkelanjutan.

2. METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pendekatan deskriptif-reflektif paling tepat digunakan untuk memahami *Creative Fun Camp* tidak hanya sebagai rangkaian kegiatan, tetapi sebagai proses interaksi dan pembelajaran bersama masyarakat Desa Pao. Pendekatan ini menggambarkan bagaimana warga terlibat dalam kegiatan, bagaimana mereka merespons proses pembelajaran, serta manfaat dan pengalaman yang muncul selama program berlangsung. Refleksi juga diarahkan pada berbagai kondisi lapangan yang memengaruhi pelaksanaan kegiatan sehingga pengalaman masyarakat dan panitia dapat menjadi bahan pembelajaran bagi pengembangan program pengabdian berikutnya.

Pendekatan *Creative Fun Camp* dipilih karena menguji hubungan kausal atau mengukur dampak secara eksperimental, melainkan menyusun kembali proses pelaksanaan secara sistematis, membaca dinamika keterlibatan masyarakat, serta menarik pembelajaran dari pengalaman lapangan. Sumber data utama terdiri atas Laporan kegiatan, susunan acara, catatan evaluasi panitia, dan dokumentasi kegiatan. Informasi tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam tahapan persiapan, pelaksanaan, keterlibatan masyarakat, faktor pendukung, faktor penghambat, dan

rekomendasi perbaikan. Selanjutnya sasaran kegiatan adalah masyarakat Desa Pao secara luas dan pemangku kepentingan lokal yang terlibat dalam rangkaian program. Dalam laporan kegiatan mencatat adanya keterlibatan warga dari kelompok usia anak-anak hingga dewasa, dukungan pemerintah desa, serta sambutan dari berbagai elemen masyarakat.

Metode pelaksanaan program memadukan edukasi dan pengalaman langsung. Pada hari pelaksanaan, masyarakat mengikuti pembukaan, bimbingan teknis dan sosialisasi, sharing session mengenai pengembangan pelaksanaan event di desa, serta entertainment. Selanjutnya diisi dengan morning exercise, kerja bakti, outbound dan games, dan kegiatan kebersamaan. Hari pertama difokuskan pada mobilisasi dan persiapan teknis, sedangkan hari terakhir digunakan untuk kegiatan pagi, kerja bakti, penyelesaian logistik, dan kepulangan. Kombinasi kegiatan edukatif, rekreatif, dan kolaboratif tersebut menjadi karakter utama *Creative Fun Camp.*

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan *Creative Fun Camp* Desa Pao

Tahap/Waktu	Fokus	Kegiatan utama	Makna dalam PPkM
Pra-event 5 Juli 2026	Observasi dan kesiapan	Observasi lokasi, identifikasi kebutuhan teknis, koordinasi awal.	Membangun pemahaman awal terhadap konteks desa dan venue.
Hari 1 13 Juli 2026	Mobilisasi dan setup	Persiapan panitia, perjalanan Makassar-Desa Pao, loading dan persiapan venue.	Menjamin kesiapan sumber daya dan pembagian kerja sebelum interaksi utama.
Hari 2 14 Juli 2026	Edukasi dan dialog	Registrasi, pembukaan, bimtek dan sosialisasi, sharing session, entertainment dan kebersamaan.	Membuka ruang transfer pengetahuan, komunikasi dua arah, dan kedekatan sosial.
Hari 3 15 Juli 2026	Partisipasi aktif	*Morning exercise*, kerja bakti, *outbound*, *games*, makan malam dan api unggun.	Menguatkan interaksi, kerja tim, partisipasi, dan pembelajaran melalui pengalaman.
Hari 4 16 Juli 2026	Penutupan operasional	Morning exercise, sarapan, kerja bakti, penyelesaian kegiatan dan kepulangan.	Menutup kegiatan dengan tanggung jawab bersama terhadap area dan logistik.

Sumber : TIM Creative Fun Camp, 2026

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan *Creative Fun Camp* Sebagai Ruang Belajar Bersama

Creative Fun Camp merupakan kegiatan pengabdian dapat dirancang sebagai ruang belajar bersama yang tidak sepenuhnya bergantung pada suasana kelas. Rangkaian bimtek, *sharing session*, kerja bakti, *outbound, games*, dan *entertainment* memberi variasi ritme kegiatan sekaligus membuka beberapa bentuk interaksi. Bimtek dan sharing session berfungsi sebagai ruang yang lebih terstruktur untuk menyampaikan pengalaman dan berdiskusi mengenai pelaksanaan event di desa. Sebaliknya, kerja bakti, games, dan kegiatan kebersamaan memberi ruang interaksi yang lebih informal sehingga mahasiswa dan warga dapat berkomunikasi tanpa jarak yang terlalu formal.

learning pada kegiatan ini tidak dipahami sekadar sebagai kegiatan yang menyenangkan, tetapi sebagai strategi untuk membuat materi dan interaksi lebih mudah diterima oleh peserta yang beragam. Warga yang terlibat bukan hanya kelompok dewasa, tetapi juga anak-anak. Kondisi ini menuntut bentuk komunikasi yang lebih luwes. Aktivitas permainan, *outbound*, dan hiburan membantu membangun suasana aman untuk berpartisipasi, sementara sesi edukatif tetap mempertahankan tujuan utama pengabdian yaitu memperkenalkan praktik pengelolaan event dan pentingnya kolaborasi.

Kegiatan ini sekaligus menjadi ruang praktik manajemen event secara nyata sehingga menjadi proses pembelajaran bagi beberapa mahasiswa yang ikut mendampingi kegiatan di masyarakat.

Mereka tidak hanya menyusun rundown di atas kertas, tetapi harus mengelola perjalanan, venue, registrasi, komunikasi dengan perangkat desa, konsumsi, produksi, dokumentasi, aktivitas peserta, perubahan cuaca, hingga penutupan. Pengalaman semacam ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang menempatkan persoalan nyata sebagai sumber belajar (Salam, 2025). Dalam konteks pengabdian, nilai tambahnya terletak pada kenyataan bahwa proyek tidak berhenti pada pencapaian skill bagi mahasiswa, tetapi lebih jauh memberi ruang manfaat dan pengalaman positif bagi masyarakat.

Kegiatan juga menunjukkan adanya dukungan pemangku kepentingan lokal beberapa respons baik dari warga, sambutan dari sekolah dan beberapa guru menjadi motivasi tersendiri, penerimaan dari kepala desa dan perangkat desa, serta dukungan dosen dan institusi kampus. Dukungan sosial seperti ini penting karena program pengabdian hanya dapat berlangsung efektif ketika masyarakat dan institusi lokal merasa memiliki ruang dalam kegiatan. (Rachmawati dan Fitriyani 2024) menegaskan bahwa partisipasi masyarakat tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan pengembangan desa berbasis pariwisata. Dalam *Creative Fun Camp*, penerimaan tersebut menjadi modal sosial yang memungkinkan kegiatan edukasi dan rekreasi berjalan dalam satu rangkaian.



Gambar 1. Pelaksanaan bimtek, sharing session, dan interaksi bersama warga Desa Pao
Sumber : Dokumentasi Tim PKM *Creative Fun Camp*

3.2 Kolaborasi Masyarakat dan Implementasi Pengelolaan Event

Dalam pelaksanaannya, kolaborasi berlangsung di internal panitia melalui pembagian fungsi kerja yang cukup lengkap. Kedua, kolaborasi berlangsung bersama masyarakat melalui kegiatan bersama. Struktur panitia yang memuat fungsi acara, produksi, logistik, dokumentasi, konsumsi, serta *outbound* dan games memperlihatkan upaya menerapkan prinsip pengelolaan event secara fungsional. Pada saat yang sama, keberadaan pemerintah desa, sekolah, warga, dan peserta lintas usia membuat panitia harus menerjemahkan struktur tersebut ke dalam komunikasi yang bisa diterima oleh komunitas lokal.

Aspek ini penting karena pengelolaan event di masyarakat tidak dapat disamakan dengan penyelenggaraan acara di ruang komersial yang seluruh parameter operasionalnya relatif dapat dikendalikan. Ruang desa memiliki ritme sosial, kondisi cuaca, pola mobilitas, jarak fasilitas, dan kebutuhan warga yang khas. Senada dengan yang disampaikan Dolezal dan Burns (2015) menunjukkan bahwa kompetensi pengelolaan event perlu memadukan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, evaluasi, dan manajemen risiko. Pengalaman Creative Fun Camp memperlihatkan hal serupa: desain acara yang telah disusun tetap membutuhkan negosiasi dengan realitas lapangan.

Kolaborasi dengan masyarakat paling terlihat pada sharing session, kerja bakti, dan aktivitas permainan. Sharing session memberi ruang dialog mengenai pelaksanaan event di desa, sementara kerja bakti dan aktivitas kelompok mempertemukan mahasiswa dengan warga dalam bentuk kerja

bersama. Pola ini memiliki kedekatan dengan gagasan community-based tourism yang menempatkan masyarakat sebagai aktor dalam proses, bukan sekadar objek kegiatan (Junaid, 2024). Walaupun Creative Fun Camp bukan program pengembangan destinasi secara penuh, pendekatannya menunjukkan bahwa kegiatan berbasis event dapat digunakan untuk membuka partisipasi dan membangun pengalaman kolaboratif.

Pengalaman lokal juga relevan dengan temuan Ab et al. (2025) bahwa Desa Pao memiliki potensi yang dapat dikembangkan melalui keterlibatan masyarakat, termasuk dalam penyediaan layanan pendukung wisata. PkM berbasis event dapat menjadi salah satu pintu masuk untuk memperkuat kapasitas tersebut karena masyarakat diperkenalkan pada proses merencanakan aktivitas, menerima peserta, mengatur alur kegiatan, menjaga kenyamanan, dan bekerja dalam koordinasi. Namun, penguatan kapasitas tersebut akan lebih kuat apabila kegiatan berikutnya disertai indikator kompetensi yang dapat diamati, misalnya kemampuan menyusun rundown sederhana, pembagian tugas, perencanaan kebutuhan logistik, dan identifikasi risiko.

3.2 Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan

Dalam pelaksanaannya dapat dilihat bahwa kekuatan utama kegiatan berasal dari dukungan sosial dan kerja tim. Warga memberikan respons yang baik, beberapa sekolah yang hadir serta mengirimkan siswa-siswanya mengikuti dan menerima rangkaian kegiatan, pemerintah desa memberikan sambutan positif, dan pihak kampus serta dosen pembimbing mendukung pelaksanaan. Di internal panitia, komunikasi dan kerja sama disebut sebagai faktor yang membantu kegiatan tetap berjalan meskipun kondisi cuaca kurang mendukung. Dukungan ini menunjukkan bahwa keberhasilan program komunitas tidak hanya bergantung pada materi, tetapi juga pada relasi sosial yang dibangun sebelum dan selama kegiatan.

Pada sisi lain, terdapat tiga kendala lapangan yang menonjol. Pertama, cuaca berubah-ubah karena kegiatan berlangsung ketika wilayah mulai memasuki musim pancaroba cuaca panas menyebabkan perlu diperhatikan tempat peneduh sebagai media peserta. Kedua, jarak antara beberapa rumah warga dan venue relatif jauh sehingga menambah kompleksitas mobilitas dan logistik. Ketiga, rundown tidak sepenuhnya menyesuaikan kondisi desa sehingga beberapa bagian harus diubah di lapangan. Ketiga kendala tersebut saling berhubungan. Perubahan cuaca dapat mengubah waktu, jarak fasilitas dapat memperbesar waktu perpindahan, dan rundown yang terlalu ketat membuat ruang penyesuaian menjadi sempit. Beberapa hal lain yaitu perencanaan waktu yang belum cukup matang, analisis kebutuhan masyarakat yang masih terbatas, dan sumber pendanaan yang terbatas. Dalam pengabdian berbasis masyarakat, desain program yang menarik belum tentu otomatis relevan dengan kebutuhan warga. Karena itu, survei awal, wawancara singkat, atau diskusi kelompok dengan masyarakat sebaiknya dilakukan sebelum konsep kegiatan final ditetapkan. Pendekatan tersebut sejalan dengan pemberdayaan yang menempatkan masyarakat sebagai sumber pengetahuan mengenai kebutuhannya sendiri, bukan sekadar penerima program (Hu et al,, 2022).

Keterbatasan dana juga perlu ditempatkan sebagai bagian dari desain program, bukan hanya persoalan administrasi. Prioritas anggaran sebaiknya diarahkan pada kebutuhan yang berdampak langsung pada keamanan, aksesibilitas, pembelajaran, dan kenyamanan peserta. Sementara itu, unsur dekoratif atau aktivitas tambahan dapat disesuaikan dengan kapasitas pendanaan. Prinsip serupa berlaku pada logistik. Jika penginapan, konsumsi, dan venue berjauhan, penyelenggara perlu merancang buffer time, transportasi lokal, titik koordinasi, serta prosedur komunikasi yang jelas. Dengan demikian, kendala lapangan dapat diubah menjadi komponen yang sudah diantisipasi dalam rencana risiko.

Tabel 2. Evaluasi pelaksanaan dan arah perbaikan

Aspek	Temuan pelaksanaan	Arah perbaikan
Partisipasi dan dukungan	Respons warga positif; dukungan sekolah, pemerintah desa, dosen, dan kampus.	Pertahankan komunikasi awal dan libatkan perwakilan warga sejak tahap perancangan.
Cuaca	Perubahan cuaca memengaruhi kelancaran kegiatan luar ruang.	Siapkan skenario indoor/alternatif, pemantauan cuaca, dan buffer time.
Akses dan logistik	Penginapan, tempat makan, dan venue berjarak cukup jauh.	Integrasikan perencanaan transportasi, konsumsi, titik kumpul, dan waktu perpindahan.
Rundown	Sebagian jadwal perlu diubah karena tidak sepenuhnya sesuai kondisi desa.	Gunakan rundown adaptif dengan aktivitas inti, aktivitas fleksibel, dan waktu cadangan.
Analisis kebutuhan	Kebutuhan warga belum dipetakan secara cukup mendalam.	Lakukan survei, wawancara singkat, atau FGD sebelum finalisasi program.
Pendanaan	Keterbatasan dana membatasi optimalisasi beberapa kegiatan.	Susun prioritas anggaran berbasis manfaat, keamanan, dan tujuan pembelajaran.
Evaluasi	Evaluasi telah dilakukan melalui refleksi panitia, tetapi belum menggunakan indikator hasil terukur.	Tambahkan instrumen sederhana: pre-post reflection, lembar umpan balik, dan indikator keterampilan.

Sumber: diolah dari evaluasi *Creative Fun Camp, 2026*

3.4 Pembelajaran untuk Model PkM Berbasis Event yang Adaptif

Berdasarkan rangkaian pelaksanaan dan evaluasi, *Creative Fun Camp* memberikan pembelajaran bahwa PkM berbasis event membutuhkan keseimbangan antara desain kreatif dan ketelitian manajerial. Program yang terlalu berorientasi pada aktivitas berisiko kehilangan hubungan dengan kebutuhan masyarakat, sedangkan program yang hanya berorientasi pada materi dapat kehilangan daya tarik partisipatif. Karena itu, fun learning perlu diletakkan sebagai metode untuk mencapai tujuan pemberdayaan, bukan sebagai tujuan akhir. Aktivitas permainan, *outbound*, hiburan, dan *camp* menjadi bermakna ketika dihubungkan dengan kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, dan pengalaman mengelola aktivitas bersama.

Pembelajaran kedua adalah pentingnya co-design atau perancangan bersama masyarakat. Seperti yang disampaikan oleh (Yahya et al., 2025) bahwa pendampingan desa wisata yang berorientasi keberlanjutan perlu mendorong kemandirian masyarakat, sementara(Jaya et al., 2024) memperlihatkan nilai dari pendekatan pelatihan yang dikaitkan langsung dengan kebutuhan pengelolaan lokal. Dalam kegiatan mendatang, tema, materi, waktu, dan bentuk aktivitas sebaiknya disusun setelah kebutuhan warga dipetakan. Misalnya, apabila masyarakat membutuhkan keterampilan membuat event desa, program dapat diarahkan pada praktik menyusun konsep, menentukan target peserta, membuat rundown, mengatur logistik, memetakan risiko, dan melakukan evaluasi sederhana.

Pembelajaran ketiga adalah perlunya evaluasi yang proporsional. Program pengabdian tidak selalu membutuhkan instrumen penelitian yang kompleks, tetapi tetap perlu memiliki bukti perubahan yang lebih kuat daripada kesan umum. Instrumen sederhana seperti lembar refleksi sebelum dan setelah kegiatan, daftar keterampilan yang dapat dipraktikkan, catatan partisipasi, wawancara singkat, dan dokumentasi produk dapat memperkaya evaluasi. Dengan cara ini, respons positif masyarakat tidak hanya dicatat sebagai kesan, tetapi dapat dihubungkan dengan capaian program.

Pembelajaran keempat adalah pentingnya keberlanjutan hubungan. Salah satu tujuan adalah membangun kerja sama berkelanjutan. Tujuan tersebut dapat diwujudkan melalui tindak lanjut sederhana, misalnya pendampingan daring, kunjungan evaluasi, penyusunan toolkit pengelolaan event desa, atau proyek bersama antara mahasiswa dan kelompok lokal. Junaid (2021) menekankan pentingnya peran kelompok lokal dalam mengelola sumber daya pariwisata. Karena itu, hasil terbaik dari PkM bukan hanya terselenggaranya satu event, tetapi tumbuhnya kapasitas lokal yang dapat digunakan kembali setelah tim kampus selesai melaksanakan kegiatan.

Dengan demikian, model perbaikan yang dapat ditarik dari *Creative Fun Camp* terdiri atas lima langkah: pemetaan kebutuhan bersama masyarakat, co-design program, persiapan manajemen event dan risiko, pelaksanaan berbasis experiential fun learning, serta evaluasi dan tindak lanjut. Kelima langkah tersebut membuat event berfungsi sebagai medium pemberdayaan yang lebih terarah. Perguruan tinggi memperoleh ruang pembelajaran autentik bagi mahasiswa, sedangkan masyarakat memperoleh kegiatan yang lebih relevan terhadap kebutuhan lokal dan memiliki peluang untuk diterapkan kembali secara mandiri.

4. KESIMPULAN

Creative Fun Camp di Desa Pao menunjukkan bahwa pengelolaan event dapat digunakan sebagai medium Pengabdian kepada Masyarakat yang memadukan edukasi, rekreasi, praktik lapangan, dan interaksi sosial. Rangkaian bimbingan teknis, *sharing session*, kerja bakti, *outbound*, *games, entertainment*, dan kegiatan kebersamaan memberi ruang kepada mahasiswa untuk menerapkan kompetensi pengelolaan event sekaligus membangun interaksi langsung dengan warga. Pelaksanaan didukung oleh respons positif masyarakat, sekolah, pemerintah desa, dosen, institusi kampus, serta komunikasi internal panitia.

Kegiatan juga memberikan pembelajaran kritis. Perubahan cuaca, jarak antarfasilitas, penyesuaian rundown, keterbatasan pemetaan kebutuhan, dan keterbatasan dana menunjukkan bahwa PkM berbasis event memerlukan desain yang adaptif terhadap konteks lokal. Kreativitas program perlu ditopang oleh needs assessment, manajemen risiko, buffer time, koordinasi logistik, serta evaluasi yang mampu merekam perubahan peserta secara lebih terukur. Karena LPJ belum memuat instrumen pre-test dan post-test serta jumlah peserta secara terstandardisasi, capaian program pada artikel ini dipahami terutama sebagai capaian proses dan pembelajaran pelaksanaan, bukan sebagai bukti kuantitatif peningkatan kompetensi.

Untuk pelaksanaan selanjutnya, disarankan agar masyarakat dilibatkan sejak tahap perancangan program melalui survei atau diskusi kebutuhan, rundown dibuat lebih fleksibel dengan skenario alternatif, dan evaluasi dilengkapi instrumen sederhana yang dapat menunjukkan perubahan pengetahuan atau keterampilan. Tindak lanjut setelah kegiatan juga perlu dirancang agar kolaborasi kampus dan desa tidak berhenti pada satu event. Dengan perbaikan tersebut, *Creative Fun Camp* berpotensi dikembangkan sebagai model PkM bidang pariwisata yang humanis, partisipatif, dan berorientasi pada pembelajaran bersama.

DAFTAR PUSTAKA

Ab, A., Hasbi, A., Poke, A. A. R., Alghazali, M. A., & Kuba, D. (2025). Potensi pemberdayaan rumah masyarakat menjadi homestay di Desa Pao Kecamatan Tombolopao Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan. Jurnal Abdimas Pariwisata, 6(1), 33-41. https://doi.org/10.36276/jap.v6i1.800

Abriani, A., Amalia, I. F., Yardi, Wiranto, H., Safitri, N., Irdayana, Majid, N. B., & Renold. (2026). Penguatan kapasitas aparatur dalam pengelolaan event wisata sebagai strategi peningkatan promosi pariwisata daerah di Kabupaten Takalar. PADAIDI: Journal of Tourism Dedication, 3(1), 31-42.

Dolezal, C., & Burns, P. M. (2015). ABCD to CBT: Asset-based community development's potential for community-based tourism. Development in Practice, 25(1), 133-142. https://doi.org/10.1080/09614524.2015.982075

Hu, B., He, F., & Hu, L. (2022). Community empowerment under powerful government: A sustainable tourism development path for cultural heritage sites. Frontiers in Psychology, 13, 752051. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.752051

Jaya, R., Ohyver, D. A., Muhtasom, A., & AB, A. (2024). Pemberdayaan masyarakat desa wisata melalui pelatihan pengelolaan homestay dan kebersihan. PADAIDI: Journal of Tourism Dedication, 1(1), 1-12. https://doi.org/10.33649/padaidi.v1i1.111

Junaid, I. (2021). Community empowerments strategy for economic opportunities in Selayar Islands Regency, South Sulawesi. Masyarakat, Kebudayaan dan Politik, 34(1), 72-80. https://doi.org/10.20473/mkp.v34i12021.72-80

Junaid, I. (2024). Examining the practices and success of community-based tourism: A study at Barru Regency, Indonesia. Masyarakat, Kebudayaan dan Politik, 37(1), 1-15. https://doi.org/10.20473/mkp.v37i12024.1-15

Rachmawati, D., & Fitriyani, L. R. (2024). Community participation in developing Penglipuran Village in Bali as tourism village. Humaniora, 15(1), 1-10. https://doi.org/10.21512/humaniora.v15i1.11007

Salam, N. (2025). Meningkatkan kualitas pelayanan dan efisiensi usaha kuliner melalui pengabdian kepada masyarakat dengan model PjBL: Pengalaman di Concrete Café & Resto Kabupaten Maros. PADAIDI: Journal of Tourism Dedication, 2(1), 1-11. https://doi.org/10.33649/padaidi.v1i2.514

Yahya, M., Agus, & Darwis. (2025). Pendampingan penyusunan panduan pengelolaan Desa Wisata Matano berbasis keberlanjutan untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik wisata. PADAIDI: Journal of Tourism Dedication, 2(1), 19-27. https://doi.org/10.33649/padaidi.v1i2.516