

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata secara umum diartikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan rekreasi, bisnis, atau keperluan lainnya. Sektor ini memiliki peran penting dalam perekonomian karena mampu meningkatkan pendapatan suatu negara melalui devisa, menciptakan lapangan kerja, serta mendorong perkembangan berbagai industri terkait seperti perhotelan, transportasi, dan kuliner. Selain itu, pariwisata juga dapat berkontribusi dalam pelestarian budaya serta pengembangan wilayah dengan menarik investasi dan memperkenalkan potensi lokal kepada wisatawan (Santoso, dkk. 2021). Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi besar terhadap perekonomian, baik dalam skala nasional maupun daerah. Seiring dengan perkembangan zaman, konsep pariwisata mengalami berbagai inovasi, salah satunya adalah wisata edukasi.

Wisata edukasi merupakan salah satu bentuk kegiatan pariwisata yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan baru, khususnya mengenai budaya, sejarah, atau keterampilan tertentu di suatu destinasi. Fokus utama dari wisata edukasi adalah proses pembelajaran, baik melalui studi langsung di lokasi wisata, eksplorasi budaya, maupun penerapan keterampilan yang telah dipelajari.

Wisata edukasi menjadi tren yang semakin diminati karena tidak hanya menawarkan pengalaman rekreasi tetapi juga memberikan pembelajaran dan keterampilan praktis kepada pesertanya. Menurut Putri dan Susanti (2024), wisata edukasi memberikan peluang besar bagi institusi pendidikan dan daerah dalam meningkatkan pendapatan serta memperkaya pengetahuan pengunjung melalui pengalaman langsung.

Lebih lanjut, wisata edukasi juga mendukung konsep *experiential learning*, di mana peserta tidak hanya mendapatkan teori tetapi juga mengalami proses pembelajaran secara langsung. Inayati dalam Putri dan Susanti (2024), menjelaskan

bahwa kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan sambil berwisata dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang mengunjungi objek wisata. Hal ini sejalan dengan penelitian Hayatri dan Prasetyo (2021) yang menyatakan bahwa wisata edukasi merupakan aktivitas pembelajaran non-formal yang lebih fleksibel dibandingkan metode pembelajaran di kelas karena mengusung konsep *edutainment*, yakni belajar sambil bermain.

Berbagai daerah di Indonesia mulai mengembangkan wisata edukasi sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik destinasi wisata serta mendukung program pendidikan berbasis pengalaman. Wisata edukasi telah terbukti mampu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, terutama siswa dan mahasiswa, karena menggabungkan unsur rekreasi dan edukasi yang menarik (Syarifuddin Latif, 2022). Selain itu, wisata edukasi tidak hanya berdampak pada peningkatan jumlah wisatawan tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya dan peningkatan kesadaran lingkungan masyarakat setempat (Leni Anggraini, 2023).

Dengan demikian, wisata edukasi memiliki peran strategis dalam industri pariwisata dan pendidikan di Indonesia. Selain memberikan manfaat ekonomi, wisata edukasi juga mendorong pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus membantu pelestarian budaya serta lingkungan. Oleh karena itu, pengembangan wisata edukasi di berbagai daerah perlu didukung dengan strategi yang tepat agar dapat memberikan dampak yang lebih luas bagi masyarakat dan sektor pariwisata secara keseluruhan.

Salah satu bentuk wisata edukasi yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah wisata edukasi berbasis sekolah, khususnya di sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK memiliki keunggulan dalam menyediakan fasilitas praktik serta tenaga pendidik yang ahli dalam bidangnya. Dengan potensi tersebut, SMK dapat menjadi pusat wisata edukasi yang menawarkan pengalaman belajar berbasis praktik secara langsung.

SMK Negeri 2 Bondowoso merupakan satu-satunya sekolah negeri unggulan dalam bidang pariwisata di Kabupaten Bondowoso. Sekolah ini memiliki empat program keahlian utama, yaitu kuliner, desain dan produksi busana, perhotelan, serta tata kecantikan kulit dan rambut. Setiap program keahlian telah dilengkapi

dengan *Teaching Factory* (TEFA) dan laboratorium praktik yang memadai serta lengkap untuk menunjang pembelajaran berbasis industri. Fasilitas ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan aplikatif sesuai dengan kebutuhan industri pariwisata. Dengan sarana dan prasarana yang memadai, SMK Negeri 2 Bondowoso memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat wisata edukasi yang memberikan pengalaman belajar interaktif bagi pengunjung.

Meskipun SMK Negeri 2 Bondowoso memiliki program keahlian yang didukung oleh fasilitas praktik dan TEFA yang memadai, pengembangan wisata edukasi di sekolah ini masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya variasi kegiatan yang ditawarkan dalam program wisata edukasi. Saat ini, kegiatan yang tersedia masih terbatas pada *cooking class*, *sewing class*, *beauty class*, dan batik *class*, sehingga pilihan bagi pengunjung belum terlalu beragam dan inovatif. Kondisi ini berpotensi mengurangi minat kunjungan serta daya tarik wisata edukasi dalam jangka panjang. Padahal, dengan pengelolaan yang baik dan inovasi program yang relevan, wisata edukasi di SMK Negeri 2 Bondowoso dapat berkembang menjadi destinasi unggulan yang memperkenalkan keterampilan industri kreatif kepada masyarakat secara luas.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pengembangan yang komprehensif dan berkelanjutan agar wisata edukasi di SMK Negeri 2 Bondowoso mampu meningkatkan kualitas program, memperluas jangkauan pengunjung, serta memberikan kontribusi nyata terhadap sektor pariwisata dan pendidikan di Kabupaten Bondowoso. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat dan membahas topik ini dalam penelitian skripsi dengan judul “Strategi Pengembangan Wisata Edukasi Berbasis *Teaching Factory* di SMK Negeri 2 Bondowoso.”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 2 Bondowoso dalam mendukung pengembangan wisata edukasi?
2. Bagaimana strategi pengembangan yang dapat diterapkan untuk mengembangkan wisata edukasi di SMK Negeri 2 Bondowoso agar lebih optimal dan berkelanjutan?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kondisi fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 2 Bondowoso dalam mendukung pengembangan wisata edukasi.
2. Merumuskan strategi pengembangan wisata edukasi di SMK Negeri 2 Bondowoso agar lebih optimal dan berkelanjutan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Memberikan kontribusi dalam pengembangan konsep wisata edukasi berbasis sekolah, khususnya di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
2. Menambah wawasan akademik mengenai strategi pengembangan wisata edukasi dalam mendukung sektor pariwisata dan pendidikan.
3. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berfokus pada wisata edukasi dan peran institusi pendidikan dalam pengembangan pariwisata.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi SMK Negeri 2 Bondowoso
Memberikan rekomendasi dalam pengembangan fasilitas dan strategi wisata edukasi agar lebih menarik dan berdaya saing.

2. Bagi Pemerintah dan Pemangku Kepentingan

Mendukung upaya pengembangan pariwisata daerah melalui wisata edukasi berbasis sekolah sebagai salah satu daya tarik wisata lokal.

3. Bagi Masyarakat

Menyediakan alternatif wisata edukatif yang berkualitas, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan berbasis pengalaman, serta memperkenalkan keterampilan industri kreatif.