

Bali sebagai Wisata Edukasi bagi Wisatawan Anak pada masa Pandemi Covid-19Dian Pramita Sugiarti^{a,1} I Gede Anom Sastrawan^{a,2} I Made Bayu Ariwangsa^{a,3} Dea Pratama^{a,3}¹dian_pramita@unud.ac.id ²anom_sastrawan@unud.ac.id ³bayu_ariwangsa@unud.ac.id ⁴^a Program Studi Pariwisata Program Sarjana, Fakultas Pariwisata, Universitas Udayana, Jl. Dr. R. Goris, Denpasar, Bali 80232 Indonesia**Abstract**

Educational tourism becomes a special interest tour for tourists who want to get a learning process when visiting a tourist destination. One of them is Bali, during the pandemic tourist destinations in Bali are still in demand by domestic and foreign tourists. Tabanan regency becomes one of the tourist attractions that offer educational tours nagi family tourists and child tourists. The village of cau Coklat, Kampung bIngo and Subak Museum located in Tabanan Regency offer tourist activities while studying. Tourist activities offered by studying the process of harvesting chocolate fruit to making chocolate in the village of cau chocolate, picking organic vegetables and making it into a vegetable salad in the bingo village and seeing the traditional tools of Balinese farmers in the Subak Museum. The management of educational tourism is inseparable from the importance of the cognitive realm, affective realm and psychomotor realm of children's tourism. This is important due to the pressure that child travelers can under pandemics with closed school conditions, online learning systems and restrictions on large-scale activities for a long time. so that the management of educational tourism must be carried by all parties in order to be carried out properly and get a good response from child tourists.

Keywords : *Educational tourism, child tourists, Pandwemi Covid-19***I. PENDAHULUAN**

Bali merupakan destinasi wisata yang memberikan dampak besar bagi kemajuan pariwisata di Indonesia. Memiliki berbagai macam destinasi wisata seperti wisata alam, wisata buatan, wisata budaya, wisata kuliner, wisata spiritual dan wisata edukasi. Memiliki luas 5.780,06 km dengan total populasi 4.336.900 juta jiwa dan 9 kabupaten seperti Badung, Bangli, Buleleng, Gianyar, Jembrana, Karangasem, Klungkung, Tabanan dan Kota Denpasar. Kondisi geografis Bali menjadikan Bali sebagai pulau pariwisata, dimana disetiap kabupaten memiliki destinasi wisata secara keseluruhan yang masing-masing memiliki pesona yang indah. Kabupaten Badung memiliki destinasi seperti pantai seminyak, pantai kuta, Air Terjun Nungnung, Sangeh (Monkey Forest), *Beach Club*, *Waterboom*, Garuda Wisnu Kencana, Bali water sport dan berbagai destinasi wisata lainnya. Sedangkan Kabupaten Bangli memiliki destinasi wisata gunung Batur, Museum *Geopark* Batur, Desa Penglipuran, Lembah Tukad Melangit, Pinggan *Sunrise Sport*, Air terjun dedari dan berbagai destinasi wisata lainnya. Kabupaten Buleleng memiliki destinasi wisata seperti Pulau Menjangan, Danau Tamblingan, Air terjun Git-git, Desa Pemuteran, Krisna *Funtastic Land*, Pantai Lovina, Taman Nasional Bali Barat dan berbagai destinasi wisata lainnya. Kabupaten Gianyar memiliki destinasi wisata seperti Mandala Suci Wenara Wana, Tegallalang *Rice Terrace*, Bali *Safari and Marine Park*, Bali *Zoo Park*, Kawasan wisata Ubud, Taman Nusa, Kemenuh *Butterfly* dan berbagai destinasi wisata lainnya. Kabupaten Jembrana memiliki destinasi wisata seperti Kurma Asih *Sea Turtle Conservation Center*, Gunung Merbuk, Pantai

Medewi, Museum Manusia Purba, *Aqua Dreamland* Bali dan berbagai destinasi wisata lainnya. Wisata edukasi adalah kegiatan wisata yang dalam kegiatan tersebut terdapat pengetahuan dan pembelajaran yang akan didapat oleh wisatawan yang berkunjung, seperti belajar budaya, mengenal kehidupan masyarakat lokal, wisata yang berhubungan fisik, dan konservasi hewan dan lingkungan. Wisata edukasi dianggap mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir, kemampuan bersosialisasi dan pengembangan diri bagi wisatawan anak. Pengalaman yang didapat setelah melakukan wisata edukasi akan menjadi hal baru bagi wisatawan anak ditengah masa pandemi COVID-19. Virus Covid-19 ini pertama kali muncul di negara China pada akhir tahun 2019 dan masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020. Bali sendiri terjangkit virus diketahui sejak bulan Maret 2020. Hal ini menyebabkan seluruh sektor ekonomi termasuk pariwisata mengalami masa jeda selama beberapa bulan. Pada masa jeda pariwisata, ekonomi Bali mulai menurun dan mengakibatkan ditutupnya sebagian besar destinasi wisata baik wisata alam, buatan, kuliner, edukasi serta hotel dan restoran. Selain itu, dampak virus COVID-19 ini juga mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah yang digantikan dengan belajar dari rumah atau sekolah online sejak dilakukannya pembatasan sosial berskala besar di Indonesia. Setelah beberapa bulan tidak diizinkan untuk melakukan perjalanan wisata, pemerintah mulai melonggarkan peraturan terkait kunjungan wisata dengan menerapkan sistem *new normal*. Dalam hal ini, beberapa pengelola wisata diizinkan untuk kembali membuka destinasi wisata dengan melengkapi protokol kesehatan yang telah

ditetapkan oleh pemerintah tanpa terkecuali. Berdasarkan pada penjelasan diatas adapun destinasi wisata yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini meliputi wisata edukasi seperti Museum Subak, Desa Coklat, dan Kampung Bingo Bali. Ke-3 lokasi penelitian ini meliputi wisata alam, wisata budaya, wisata olahraga yang juga mengandung wisata edukasi didalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengidentifikasi destinasi wisata edukasi di Bali; 2) jenis-jenis atraksi wisata edukasi; 3) pengembangan wisata edukasi; 4) meningkatkan keamanan dan kenyamanan berwisata pada masa pandemi.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Telaah penelitian sebelumnya sangat penting dilakukan untuk membandingkan telaah penelitian berikutnya yang terikat dan digunakan untuk memilah fokus dan lokus penelitian. Studi yang awal dengan judul "Anak Agung Gede Agung pada tahun 2015 dalam jurnal yang berjudul "Pengembangan Model Wisata Edukasi-Ekonomi berbasis Industri kreatif berwawasan kearifan lokal untuk meningkatkan ekonomi masyarakat". dan studi yang kedua "Motivasi Mahasiswa Asing memilih Bali sebagai Destinasi Wisata Edukasi"(Ni Luh Christine Prawitha Sari Suyasa dan Ni Kadek Widyastuti pada tahun 2020) wisata edukasi subak : upaya menjaga keberlanjutan potensi pertanian dan pariwisata berbasis budaya Bali (Ni Luh Ramaswati dan I Ketut Sardiana). Pengkajian dalam penelitian ini menggunakan teori Motivasi Wisatawan (Setiadi, 2003:94). Konsep yang diaplikasikan yang meliputi : konsep Destinasi Wisata Bali Pada Masa Pandemi, Wisata Edukasi (Fandeli, 2002), Aktivitas Pariwisata Edukasi (Wood (2002:28) serta Masa Jeda Pariwisata (Mahagangga dan Suryasih 2017).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bermaksud memahami fenomena atau subjek penelitian secara emik dengan cara deskripsi kualitatif. Penelitian dilaksanakan di 3 destinasi wisata yaitu Museum Subak, Desa Coklat dan Kampung Bingo. Ketiga lokasi ini terletak dikabupaten Tabanan Bali dan memiliki 1 rute perjalanan. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah panduan wawancara dan observasi. Panduan wawancara berisi pedoman wawancara untuk mendapatkan data dari wisatawan, pengelola dan pihak terkait. Observasi dilakukan untuk memenuhi informasi yang diperoleh dan sesuai dengan yang diharapkan.

Data diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, studi kepustakaan dan studi dokumentasi. Informan inti dalam penelitian ini adalah tokoh-

tokoh yang dianggap paham objek penelitian yang dilakukan. Adapun tokoh-tokoh sebagai berikut : Pemilik Desa Wisata Coklat, Pemandu Wisata Desa Wisata Coklat, Pengelola Museum Subak, Pemilik Kampung Bingo dan Pemandu wisata dari Kampung Bingo. Teknik yang digunakan dalam penentuan informan adalah teknik purposive yang dimana informan diambil dari pengelola, masyarakat lokal dan pemerintah setempat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN MASA JEDA PARIWISATA AKIBAT COVID-19

Masa jeda pariwisata memang sangat berpengaruh bagi perkembangan pariwisata di Bali maupun di Indonesia. Masa jeda bisa dijadikan sebuah acuan untuk mengevaluasi 40 Pemikiran Kepariwisataan terkait kegiatan kepariwisataan menjadi lebih tertata dan lebih rapi. Masa jeda pariwisata bisa terjadi disebabkan oleh suatu masalah yang mengakibatkan kegiatan pariwisata harus terhenti untuk sementara. Masa jeda yang dimaksudkan adalah ketika pariwisata stagnan dan tidak memberi arti secara sosial, budaya dan ekonomi bagi masyarakat Bali khususnya dan bagi masyarakat Indonesia pada umumnya." (Mahagangga dan Suryasih 2017).

Sektor pariwisata di Bali mengalami penurunan hingga 93% dibandingkan tahun 2019 lalu, dengan sektor paling menderita adalah wisata bahari. Padahal dari data, bulan Januari 2020 pariwisata Bali ada *growth* 11% dibandingkan bulan Januari 2019. Bulan Februari 2020, ada penurunan 18% dikarenakan China *lockdown*. Di bulan Maret 2020, ada penurunan 42% dibanding tahun lalu karena Eropa sudah *lockdown*. Di bulan April, penurunannya mencapai 93%" (Agung, 2020). Pada masa pandemi ini, pariwisata Bali mengalami penurunan yang signifikan. Selama 8 bulan Bali ditutup bagi wisatawan domestik dan mancanegara hingga pada bulan Oktober 2020 Bali mulai dibuka untuk wisatawan domestik. Masa sulit pariwisata di Bali dirasakan tidak hanya sektor pariwisata saja, namun berpengaruh pada semua sektor di Bali. Pemutusan Hubungan Kerja banyak terjadi di kawasan wisata sehingga pelaku wisata dan pengelola terpaksa gulung tikar. Dalam masa jeda pariwisata hanya wisatawan lokal yang berkunjung ke destinasi wisata dengan menerapkan protokol kesehatan. Namun Bali terus mengupayakan peningkatan minat wisatawan lokal untuk berwisata didaerah masing-masing khususnya wisatawan anak dan wisatawan remaja dengan fokus berwisata keluarga. Wisatawan anak dalam penelitian ini adalah yang memiliki rentang usia antara 5-13 tahun yang dengan khusus masih memerlukan pendampingan orang tua.

POTENSI DAN ATRAKSI WISATA EDUKASI DI KABUPATEN TABANAN BALI

Tabanan Bali merupakan salah satu kabupaten di Bali yang memiliki banyak destinasi wisata baik budaya, alam hingga buatan. Tabanan memiliki cuaca yang lebih sejuk dengan pemandangannya yang masih asri. Potensi dan kegiatan wisata edukasi dalam penelitian ini adalah di Desa Cau Coklat, Museum Subak dan Kampung Bingo.

Desa Cau Coklat merupakan destinasi wisata buatan dengan produk utamanya adalah olahan coklat. Berdiri sejak bulan Oktober tahun 2020 dengan mengedepankan wisata edukasi berbasis pembelajaran dan pelatihan dari awal proses penanaman coklat, pengolahan, hingga proses produksi. Konsep wisata edukasi yang ditawarkan oleh Desa Cau Coklat sangat menarik, wisatawan akan diajak berkeliling kebun coklat kemudian memilih buah coklat untuk dipetik dan sensasi memakan buah coklat, kemudian melihat proses fermentasi coklat, lalu masuk ke ruang pengolahan dengan alat-alat yang canggih dan terakhir masuk ke ruangan produksi dan pengemasan. Hasil dari produksi coklat ini berupa coklat batangan, coklat putih, coklat dengan aneka rasa, serbuk coklat, butter serta biji coklat utuh yang telah mengalami proses pemanggangan. Produk coklat ini telah disebar dan dibebarepa toko oleh-oleh di Denpasar.



Gambar 1

Pemandu saat memberikan informasi terkait jenis-jenis buah coklat pada wisatawan anak

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2021

Museum Subak Bali merupakan museum yang berada dibawah naungan UNESCO karena merupakan Kawasan warisan budaya leluhur. Subak merupakan cara bertani masyarakat Bali jaman dulu dengan segala *awig-awig* (peraturan) yang masih dijalankan hingga saat ini. Di Museum Subak wisatawan disuguhkan dengan alat-alat tradisional hingga modern yang digunakan dari waktu ke waktu oleh petani Bali. Tabanan merupakan Kawasan yang paling banyak memiliki Subak sebagai salah satu cara mempertahankan

budaya Bertani masyarakat Bali. Museum Subak memiliki museum *indoor* dan *outdoor*, bagian *indoor* memperlihatkan alat-alat bertani, sistem rapat, rangkaian upacara, hingga masa panen tiba. Diceritakan melalui foto-foto serta penjelasan kegiatan yang sudah ditempelkan disetiap foto. Sedangkan untuk bagian *outdoor* merupakan contoh subak itu sendiri dan aliran irigasi yang akan mengalir seluruh sawah-sawah petani didaerah Tabanan. Didampingi oleh pemandu lokal wisatawan akan diajak berkeliling museum *indoor* dan *outdoor*. Selain itu Museum Subak sering mengadakan acara lomba terkait budaya Bali yang melibatkan sekolah-sekolah dikawasan tersebut. Kunjungan sekolah-sekolah yang berada di Tabanan menjadi salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Museum Subak, memberikan informasi edukasi kepada wisatawan anak yang berkunjung tentang proses menanam padi hingga memanen padi secara tradisional dan proses rapat bermusyawarah secara budaya masih dilakukan sampai saat ini.



Gambar 2

Pemandu saat menjelaskan alat tradisional petani masyarakat Bali

Sumber: Dokumentasi Peneliti 2021

Kampung Bingo merupakan kebun pribadi yang dimiliki oleh petani milenial sekaligus pemilik PHK (Petani Harus Kaya) di Kawasan Bedugul Tabanan. Konsep Kampung Bingo adalah kebun sayuran organik dan buah untuk pembuatan salad sayur yang segar tanpa pestisida. Berbagai jenis sayuran ditanam di Kampung Bingo dan wisatawan yang berkunjung diperbolehkan untuk memetik sayuran dan buah. Jenis-jenis sayuran tersebut adalah selada, tomat cherry, *oregano*, bayam inggris, bayam merah, edamame, *romain*, *baby romain*, strawberi, raspberry, buah bit, lobak merah dan lain-lain. Wisatawan disuguhkan dengan pemandangan hamparan sayuran segar dan edukasi terkait proses penanaman benih sayuran, proses panen hingga proses produksi dan pengemasan. Jenis wisatawan yang berkunjung ke Kampung Bingo adalah keluarga yang membawa serta anak-anak untuk memperkenalkan sayuran organik yang dibudi dayakan disana. Wisatawan

akan diajak berkeliling untuk melihat proses pembibitan serta panen dan pengemasan untuk diperjual belikan diperumahan serta restaurant makanan organik. Wisatawan yang berkunjung juga disuguhkan dengan salad sayuran yang diberikan secara gratis oleh pengelola, rasa dari salad tersebut memiliki rasa manis, asam dan segar tercampur menjadi satu. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan salad juga dibuat khusus oleh restoran Kampung Bingo. Wisatawan anak juga dapat mengelilingi Kawasan Kampung Bingo sambil memetik buah-buahan yang nantinya bisa dibuat Jus segar seperti buah strawberry dan Rasseberry.



Gambar 3

Salad Segar Hasil memetik di kebun Sayur Organik Kampung Bingo
Sumber: Dokumentasi Peneliti

WISATA EDUKASI

Wisata edukasi dalam pariwisata, dimaksudkan dalam kategori wisata minat khusus (*special interest tourist*). Ismayanti (2010) berpendapat bahwa "pariwisata minat khusus merupakan pariwisata yang menawarkan kegiatan yang tidak biasa dilakukan oleh wisatawan pada umumnya atau wisata dengan keahlian atau ketertarikan khusus". Aktivitas wisata edukasi dapat menjadi sarana bersosialisasi dan menumbuhkan rasa kebanggaan dan kecintaan terhadap budaya dan bangsa. Wisata edukasi merupakan aktivitas pariwisata yang dilakukan wisatawan dan bertujuan utama memperoleh pendidikan dan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, pariwisata berhubungan erat dengan mata pelajaran akademis, seperti geografi, ekonomi, sejarah, bahasa, psikologi, pemasaran, bisnis, hukum, dan sebagainya.

Wisata edukasi sangat berkaitan erat dengan konsep taksonomi, Konsep Taksonomi Bloom dikembangkan pada tahun 1956 oleh Benjamin S. Bloom. Taksonomi adalah sistem klarifikasi. Taksonomi berarti klarifikasi berhierarki dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi atau juga dapat berarti ilmu yang mempelajari tentang klasifikasi. Konsep

taksonomi ini mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga domain (ranah kawasan) (Benjamin S. Bloom, 1956) yaitu 1) Ranah kognitif adalah kemampuan berfikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. 2) Ranah afektif sering berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat, penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. 3) Ranah psikomotor adalah kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (secara praktik).

Menurut Wood (2002:28), ciri-ciri sarana dan jasa edutourism, menuju pada jenis sarana dan jasa ekowisata adalah sebagai berikut: a) Melindungi lingkungan sekitarnya baik yang berupa lingkungan alami maupun kebudayaan lokal. b) Memiliki dampak minimal terhadap lingkungan alami selama masa konstruksi dan operasinya. c) Sesuai dengan konteks budaya dan fisik wilayah setempat, misalnya ditandai dengan arsitektur yang menyatu dengan bentuk, landscape, dan warna lingkungan setempat. d) Mengurangi tingkat konsumsi air dan menggunakan cara alternatif yang dapat berkelanjutan untuk mendapat tambahan air. e) Mengelola limbah dan sampah dengan hati-hati. f) Memenuhi kebutuhan energi melalui penggunaan alat dan sarana berdesain pasif (desain yang tidak banyak mengubah lingkungan alami). g) dalam pembangunan dan pengelolannya mengupayakan kerjasama dengan komunitas lokal. h) Menawarkan program yang berkualitas untuk memberikan pendidikan mengenai lingkungan alami dan kebudayaan setempat terhadap tenaga kerja dan wisatawan. i) Mengakomodasikan berbagai program penelitian dalam rangka kontribusi kegiatan *edutourism* terhadap pengembangan berkelanjutan wilayah setempat.

BALI SEBAGAI WISATA EDUKASI BAGI WISATAWAN ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19

Wisata edukasi tidak serta hanya hiburan semata bagi wisatawan, ada pengalaman yang didapatkan selama melakukan kegiatan wisata. Wisata edukasi tidak hanya meliputi akan budaya dari daerah lain seperti tarian, musik hingga Bahasa. Namun wisatawan akan lebih tertarik pada proses pembelajaran yang dirancang dengan edutaimen. Wisata edukasi ditengah pandemi menjadi salah satu cara wisata keluarga yang bermanfaat bagi anak-anak. Namun memilih wisata edukasi saat ini harus memiliki standar CHSE yang dapat memberikan keamanan bagi wisatawan yang berkunjung. Lokasi penelitian ini telah menjalankan standar berkunjung wisatawan

dengan kapasitas hanya 25% wisatawan yang berkunjung, menyiapkan sudut-sudut handsanitizer, sudut wastafel serta memastikan seluruh karyawan dan wisatawan tetap menggunakan masker.

Wisata edukasi di Bali khususnya di Kabupaten Tabanan dapat memfasilitasi keinginan wisatawan lebih mengetahui dan menginginkan adanya proses pembelajaran yang akan menjadi pengalaman menarik bagi wisatawan khususnya wisatawan anak. Wisata edukasi adalah suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang kerja yang dikunjunginya. Wisata jenis ini juga sebagai study tour atau perjalanan kunjungan-kunjungan pengetahuan (Suwantoro, 1997).

Bali sebagai wisata edukasi bagi wisatawan anak adalah dimana wisatawan yang berkunjung ke Bali memilih wisata edukasi yang berfokus pada kegiatan berwisata yang mengedepankan norma-norma pembelajaran bagi wisatawan anak. Konsep Taksonomi (Benjamin S. Bloom, 1956) dimana konsep ini telah mengklasifikasikan sasaran atau tujuan Pendidikan menjadi tiga domain. Adapun kaitan ketiga domain tersebut dengan penelitian ini adalah:

- 1) Ranah Kognitif, merupakan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, penentuan dan penalaran. Ketiga destinasi wisata edukasi dalam penelitian ini menawarkan kegiatan wisata edukasi dengan konsep budaya dan alam, pada Desa Cau Coklat dan Kampung Bingo menawarkan proses pembelajaran pembuatan produk yang dari proses awal hingga akhir dijelaskan secara detail sehingga menambah pengetahuan mereka akan proses pembuatan coklat dan juga proses penanaman sayuran organik.
- 2) Ranah Afektif, sering berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat, penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Pada penelitian ini ranah afektif akan terlihat dari reaksi alami wisatawan anak terhadap pengetahuan yang mereka dapatkan. Seperti coklat yang merupakan makanan favorite ternyata berasal dari buah yang rasanya asam dan berwarna putih, sedangkan coklat sendiri berasal dari biji buah coklat yang telah difermentasikan dan melalui proses *roasted*. Sedangkan di Kampung Bingo tentu mereka takjub akan jenis-jenis sayuran yang bisa dikonsumsi mentah sebagai salad sayuran dan *Green Juice* untuk menjaga kesehatan. Tentu rasanya akan lebih segar dibandingkan dengan sayuran non organik. Di Museum

Subak wisatawan anak terkagum melihat alat-alat tradisional yang digunakan Petani Bali jaman dulu untuk membajak sawah hingga menghasilkan padi.

- 3) Ranah Psikomotor adalah kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan, kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (secara praktik). Pada penelitian ini wisatawan anak yang berkunjung diberikan kesempatan untuk mempraktikkan kegiatan didestinasinya wisata tersebut. Museum Subak memberikan kesempatan wisatawan untuk melihat proses irigasi, mencoba alat-alat tradisional hingga berpartisipasi dalam penanaman padi. Sedangkan Kampung Bingo wisatawan anak bisa memetik sayuran dan buah untuk dijadikan salad sayuran serta jus buah. Desa Cau Coklat mengajak wisatawan anak untuk memilih dan memetik buah coklat yang siap panen kemudian memasuki tahap fermentasi hingga pengolahan buah coklat. Kegiatan yang disukai wisatawan anak adalah mencicipi setiap olahan coklat yang telah disediakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, Bali memiliki kegiatan wisata yang tidak hanya berfokus kepada kegiatan wisatawan dewasa namun terdapat kontribusinya bagi wisatawan anak. Kegiatan berwisata sembari belajar menjadi daya tarik khusus bagi wisatawan keluarga yang menginginkan anak mereka mendapatkan proses pembelajaran jika mengunjungi suatu destinasi wisata. Kondisi pandemi covid-19 ini membawa dampak yang signifikan akan Kesehatan mental anak akibat adanya pembatasan kegiatan dengan system buka tutup. Pada saat kondisi pandemi menurun destinasi wisata dibuka untuk umum dengan jumlah terbatas maksimal 50%, hal ini merupakan kesempatan bagi wisatawan keluarga untuk mengunjungi suatu destinasi wisata.

PENGEMBANGAN WISATA EDUKASI

Wisata edukasi dapat dikembangkan dengan meningkatkan faktor-faktor pendukung wisata edukasi. Pemilik Desa Cau Coklat, Kampung Bingo serta pengelola Museum Subak patut mengindhakn hal-hal berikut guna meningkatkan dan mengembangkan wisata edukasi bagi wisatawan anak adalah sebagai berikut:

- a) Melindungi lingkungan sekitarnya baik yang berupa lingkungan alami maupun kebudayaan lokal. dalam hal ini kondisi seputaran destinasi wisata harus memiliki kawasan yang asri, bersih, aman dan nyaman bagi wisatawan anak.

- b) Memiliki dampak minimal terhadap lingkungan alami selama masa konstruksi dan operasinya. memiliki pengolahan sampah yang baik sehingga tidak menimbulkan pencemaran lingkungan disekitar destinasi wisata
- c) Sesuai dengan konteks budaya dan fisik wilayah setempat, misalnya ditandai dengan arsitektur yang menyatu dengan bentuk, landscape, dan warna lingkungan setempat. hal ini dapat dikaitkan dengan ikon-ikon daerah tertentu yang dikemas sedemikian rupa agar menarik bagi wisatawan anak. Desa Cau Coklat berada dikawasan yang terhubung langsung dengan sawah dan kebun coklat sehingga memiliki daya tarik lain yang bisa digunakan untuk berswa foto. Begitupula dengan Kampung Bingo yang terelut lebih masuk kedalam sehingga jauh dari jalan raya dan kebisingan, situasi pun didukung dengan udara yang sejuk dan hamparan sayuran segar. Namun Jika dilihat dari hasil penelitian lapangan Museum Subak kurang memperhatikan keamanan bagi wisatawan anak karena subaknya yang tidak memiliki pembatas dan terkesan kurang terawat.
- d) Mengurangi tingkat konsumsi air dan menggunakan cara alternatif yang dapat berkelanjutan untuk mendapat tambahan air. Demi mengurangi jumlah penggunaan air yang sia-sia baik bagi pemilik Desa cau Coklat dan Kampung Bingo menampung air hujan sebagai air penyiram tanaman.
- e) Mengelola limbah dan sampah dengan hati-hati. Pengelolaan sampah limbah bekas dikawasan wisata akan menjadi nilai positif jika pengelola mampu memanfaatkan sampah limbah menjadi hal yang berguna. Di Desa Cau Coklat dan Kampung Bingo sampah-sampah yang dihasilkan digunakan kembali sebagai kompos untuk tanaman coklat serta sayuran organik sehingga disekitaran lokasi tidak ditemukan sampah yang dibuang sembarangan. Begitupula disekitaran Museum Subak yang terjaga kebersihannya.
- f) Memenuhi kebutuhan energi melalui penggunaan alat dan sarana berdesain pasif (desain yang tidak banyak mengubah lingkungan alami). Penggunaan alat-alat melihat dari hasil kunjungan ke lapangan belum ditemukan alat dan sarana yang mengubah lingkungan alami, penggunaan alat-alat dinyatakan aman dan ramah lingkungan.
- g) Dalam pembangunan dan pengelolaannya mengupayakan kerjasama dengan komunitas lokal. Kampung bingo membentuk komunitas bernama PHK (Petani harus Kaya) untuk meningkatkan daya jual produk dan hasil pertanian yang lebih baik. Sedangkan Desa Cau Coklat mempekerjakan masyarakat lokal sebagai pemandu pembuatan coklat dan pemilik diundang untuk menjadi pembicara dalam acara petani muda ataupun tokoh pebisnis muda.
- h) Menawarkan program yang berkualitas untuk memberikan pendidikan mengenai lingkungan alami dan kebudayaan setempat terhadap tenaga kerja dan wisatawan. Ketiga destinasi wisata dalam penelitian ini mengedepankan wisata edukasi yang memberikan proses pembelajaran bagi wisatawan yang berkunjung. Dimana masing-masing destinasi wisata menawarkan kegiatan terkait wisata alam dan wisata budaya dalam bentuk pembelajaran yang dikemas secara baik.
- i) Mengakomodasikan berbagai program penelitian dalam rangka kontribusi kegiatan *edutourism* terhadap pengembangan berkelanjutan wilayah setempat. para pengelola destinasi wisata dalam penelitian ini turut andil hadir sebagai pembicara dalam setiap seminar-seminar terkait dengan pengelolaan Subak, petani milenial Kampung Bingo serta Eunterpreunership oleh Desa cau Coklat.

Berdasarkan penjelasan diatas, pengembangan wisata edukasi perlu dikembangkan mengingat kegiatan wisata tidak hanya melibatkan keputusan wisatawan dewasa namun keputusan berwisata saat ini telah banyak mengedepankan keputusan wisatawan anak ingin berkunjung kemana, ingin mendapatkan kegiatan berwisata seperti apa serta proses pembelajaran yang didapatkan seperti apa. Sehingga wisatawan keluarga akan dominan memilih mengunjungi destinasi wisata yang memiliki wisata edukasi bagi

wisatawan anak, guna menghilangkan kenjenuhan akibat pandemi covid-19 serta meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang dimiliki anak-anak. Pengembangan wisata edukasi juga tidak terlepas dari pengelolaan lingkungan serta pengelolaan limbah sampah. Wisatawan anak yang berkunjung dapat diberikan edukasi terkait pengelolaan sampah atau limbah bekas pakai produksi sehingga mereka akan lebih menjaga lingkungan yang mereka kunjungi dan membuang sampah pada tempatnya.

TANTANGAN WISATA EDUKASI DITENGAH PANDEMI

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dikatakan wisata edukasi sangat bermanfaat bagi wisatawan anak ditengah pandemi demi mengasah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun manfaat berwisata edukasi adalah *pertama*, manfaat wisata edukasi bagi wisatawan anak adalah pengalaman berwisata ketempat baru dengan mempelajari hal-hal baru. *kedua*, wisata edukasi memberikan pembelajaran yang nantinya akan menjadi cerita dan kegiatan yang bisa mereka terapkan di masing-masing lingkungan, seperti membedakan jumlah kalori pada coklat, mana coklat yang baik untuk Kesehatan mana yang sebaiknya dikurangi untuk dikonsumsi, Proses merubah limbah menjadi kompos untuk tanaman hingga manfaat sayuran bagi tubuh manusia. *ketiga*, wisata edukasi mampu menenangkan diri dan pikiran wisatawan anak dari tekanan pelajaran sekolah dengan sistem *online* serta tekanan akan kondisi lingkungannya saat ini akibat adanya PKKM.

Akan tetapi, pengembangan wisata edukasi memiliki beberapa tantangan diantaranya pengelolaan wisata edukasi belum maksimal dilakukan, masih ada beberapa hal yang bisa dilakukan agar menarik minat wisatawan keluarga yang mengajak serta anak mereka untuk berkunjung. Seperti *Family Package* di Desa cau Coklat dengan konsep *Camping* di kebun coklat dengan fasilitas memberikan wisatawan kegiatan *full day* di kebun coklat dan kelas memasak olahan coklat. *Plant Day Package* di Kampung Bingo, dengan memberikan wisatawan anak terjun langsung mengolah bibit sayuran yang bisa mereka masukkan kedalam pot kecil yang tadinya sudah mereka lukis dengan kreasi mereka kemudian tanaman itu bisa mereka bawa pulang untuk ditanam dirumah. Sedangkan untuk Museum Subak adalah wisatawan anak dapat melihat langsung proses irigasi subak di museum outdoor dan menanam bibit padi serta pengolahan dari mulai awal menanam padi hingga panen melalui video singkat sehingga anak-anak dapat melihat bagaimana perjuangan para petani dalam merubah

padi menjadi beras kemudian diolah menjadi nasi yang mereka makan sehari-hari.

Tantangan lainnya adalah promosi yang dilakukan oleh para pengelola untuk menarik minat wisatawan keluarga. Pada akun Instagram @desacoklatbali unggahan pada akun ini telah menambahkan kegiatan "Making Chocolates" dan "Paket Tour Cau Chocolate Bali" dengan foto anak-anak yang sedang membuat coklat dalam cetakan, namun manfaat dari kegiatan ini belum dijelaskan secara detail agar para orang tua paham akan manfaat kegiatan yang didapatkan setelah berkunjung serta perlu menambahkan video-video menarik agar calon wisatawan dapat melihat kegiatan disana sebelum memutuskan untuk berkunjung. Sedangkan @kampungbingobali, dalam segi promosi telah menambahkan konten tentang manfaat sayuran salad organik dan buah-buahan bagi kesehatan manusia. Kampung Bingo juga menampilkan kegiatan memanen bersama keluarga dan menu-menu yang ditawarkan oleh restoran. Adapun kelas membuat salad yang sayangnya hanya berupa foto bahkan kurang dijelaskan tentang bagaimana tentang kegiatan tersebut. Kampung Bingo juga mengadakan Charity dengan konsep "Makan Sepuasnya bayar Seenaknya" untuk menarik minat wisatawan, namun dalam caption kurang menonjolkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan, karena hanya informasi sekedar makan saja tentu kurang menarik bagi wisatawan. Untuk Museum Subak dengan akun instagramnya @museumsbak aktif memposting kegiatan-kegiatan kunjungan dari berbagai instansi lain. Adapun kelas belajar bersama di Museum untuk membuat "Banten Biukukung" sebagai bentuk persembahan bagi tanaman yang diperuntukkan di 10 kecamatan di Tabanan. Museum Sbak juga aktif dalam membuat lomba-lomba terkait video kreatif dengan tema "Ritual Subak" hanya saja kurang dikemas secara kreatif dan tidak menampilkan video pemenang. Dalam postingannya Museum Subak mengadakan seminar Permainan anak agraris yang dilakukan ditengah hamparan sawah, nama permainan tersebut adalah Permainan *Megandu* dimana anak-anak bermain dengan pakaian tradisional Bali namun tidak ada informasi terkait apa itu permainan *Megandu*.

Berdasarkan penjelasan diatas, promosi memang telah dilakukan oleh setiap destinasi wisata namun kurang maksimal dan ada beberapa kegiatan tidak dijelaskan secara detail dan menarik. Seperti kita ketahui, sosial media menjadi tempat terbaik melakukan promosi untuk menarik minat wisatawan yang berkunjung. Dari social media akan menentukan keputusan wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi wisata, pengelola perlu mempertimbangkan bagian promosi dan

pembuatan konten yang menarik untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

V. SIMPULAN

Bali memiliki atraksi wisata yang dapat dijangkau dengan jarak yang tidak terlampau jauh. Wisata edukasi menjadi pilihan banyak wisatawan keluarga untuk memberikan pengalaman baru bagi anak-anak serta proses pembelajaran yang didapat didestinasiv wisata yang dikunjungi. Berdasarkan penjelasan diatas, Desa Cau Coklat, Kampung Bingo serta Museum Subak dapat menjadi referensi bagi wisatawan keluarga ditengah pandemi covid. Kembali ke Bali berarti Kembali ke Alam yang dimana wisatawan anak dapat meningkatkan rasa percaya diri akibat tekanan pembelajaran secara online. Kondisi ini membuat aktifitas anak menjadi terbatas, interaksi antar teman pun ikut terbatas akibat ditutupnya sekolah. Manfaat yang didapatkan oleh wisatawan anak adalah proses pembelajaran di destinasi wisata yang belum tentu mereka akan dapatkan dirumah maupun disekolah. Pentingnya peran orang tua dalam memilih destinasi wisata yang akan dikunjungi harus dapat memberikan proses pembelajaran yang baik bagi ranah kognitif, afektif serta psikomotorik anak-anak. Stigma orang tua pun harus dirubah dari yang berwisata hanya untuk berswa foto menjadi manfaat apa yang bisa didapat setelah berwisata. Hal tersebut pula menjadi pekerjaan rumah bagi pengelola untuk terus meningkatkan wisata edukasi ditenga pandemic covid-19.

REFERENSI

- Bernard, H. Russell. 1994. *Research Methods in Anthropology. Qualitative and Quantitative Approaches*. London: Sage Publications.
- Bloom, B.S. (1956) *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook: The Cognitive Domain*. David McKay, New York
- Jafari, J., and B. Ritchie, 1981, *Toward and Framework of Tourism Education: Problem and Prospects*, Annas of Tourism Research.
- Moleong, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- I Gede Pitana., & Putu G, Gayatri. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- UNESCO,2021.*Cultural Landscape of Bali Province: The Subak Sistem as a Manifestation of the Tri Hlta Karana Philoshophy*.diakses tanggal 25 Oktober 2021. <https://whc.unesco.org/en/list/1194>.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis*. CV.Alfabeta, Bandung.
- Zed, M. 2004 *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

<https://infeksiemerging.kemkes.go.id>