

Pendampingan Implementasi Pembelajaran Berbasis Wisata Pendidikan (WIKAN) di SMK Al-Majidiyah NW Kesik Lombok Timur

Marham Jupri Hadi¹; R. Didi Kuswara¹; Siti Wahyu Puji Anggraini¹

¹Universitas Nahdlatul Wathan Mataram: marhamhadi@gmail.com

Article History:

Received : 2 Agustus 2024

Review : 10 Agustus 2024

Revised : 15 Agustus 2024

Accepted : 30 Agustus 2024

Abstract: Kegiatan pendampingan implementasi pembelajaran berbasis wisata pendidikan di SMK Al-Majidiyah NW Kesik bertujuan untuk mengenalkan konsep Pembelajaran Berbasis Wisata Pendidikan kepada guru dan siswa SMK, serta memfasilitasi kerjasama antara sekolah dan komunitas lokal dan Dunia Usaha dan Dunia Industri. Tujuan ini mencakup membantu guru mengintegrasikan pembelajaran berbasis wisata pendidikan ke dalam kurikulum program keahlian Multimedia, menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa melalui kegiatan proyek Pembelajaran Berbasis Wisata Pendidikan, serta memfasilitasi sekolah dalam pengadaan sarana dan prasarana design dan produksi multimedia. Kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun kemitraan dengan komunitas dan DUDI. Manfaat kegiatan ini meliputi tumbuhnya motivasi belajar dan partisipasi siswa, terlatihnya kemampuan kerjasama antar siswa dan guru mata pelajaran, bertambahnya pemahaman tentang sejarah lokal, adanya publikasi kegiatan pembelajaran sebagai media promosi sekolah, dan terjalinnya kemitraan sekolah dengan komunitas dan DUDI untuk mendukung implementasi pembelajaran berbasis Wisata Pendidikan. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini memberikan dampak positif bagi sekolah, siswa, guru, dan desa yang menjadi destinasi wisata pendidikan.

Keywords: Wisata Pendidikan; WIKAN; SMK Al-Majidiyah NW; Desa Kesik

A. Pendahuluan

SMK Al-Majidiyah NW Kesik terletak di desa Kesik kecamatan Masbagik, kabupaten Lombok Timur. Desa kesik merupakan desa wisata yang memiliki potensi budaya, seni, dan kreatifitas. Lokasi SMK ini juga berdekatan dengan beberapa desa wisata lainnya seperti Desa Tetebatu, Desa Kembang Kuning, Desa Jurit Baru, dan Desa Pengadangan Barat. Sebagai sekolah yang berada di desa wisata dan berdekatan dengan wisata lainnya, SMK Al Majidiyah berpotensi mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan kegiatan berwisata. Integrasi pembelajaran dan berwisata dikenal

dengan istilah Wisata Pendidikan -WIKAN (Hadi, 2019; Tomasi, 2020).

Pengintegrasian kegiatan wisata dan pembelajaran multimedia sangat mungkin untuk dilaksanakan di desa Kesik karena didukung oleh beberapa faktor. Pertama, berbagai situs dan *event* wisata yang terdapat di desa tersebut, seperti festival *Nunas Nede*, bisa dijadikan bagian integral dari pembelajaran multimedia. Misalnya, siswa program keahlian multimedia bisa dilibatkan dalam kegiatan produksi video promosi desa wisata. Hal tersebut dimungkinkan terjadi apabila sudah terjalin komunikasi dan

kemitraan antara pihak sekolah dan desa. Namun sampai saat ini, kedua belah pihak belum menjalin hubungan yang bersifat *mutual benefit*, saling menguntungkan.

Kedua, desa Kesik juga merupakan desa agrikultur yang masih mempertahankan warisan seni dan budaya leluhur suku Sasak. Di desa tersebut terdapat berbagai jenis komunitas seperti komunitas seni Gendang Belek, komunitas pengrajin ukiran, komunitas adat, komunitas pemerhati lingkungan, dan komunitas wirausaha. Kondisi masyarakat yang sangat variatif dengan aneka potensi yang dimiliki dapat menjadi sumber belajar langsung bagi para siswa multimedia, yakni melalui Wisata Pendidikan.

Tujuan utama WIKAN adalah untuk pembelajaran, maka Wisata Pendidikan berfokus pada perolehan pengetahuan baru, transfer pengetahuan kepada orang lain, dan peningkatan keterampilan di luar kelas (Živković, 2022). Selain itu, WIKAN juga berkontribusi terhadap pelestarian bahasa daerah dan kearifan lokal (Thohri, dkk, 2021) preservasi budaya dan peningkatan ekonomi masyarakat lokal (Bari dkk, 2023) yang terdapat di desa Kesik. Oleh karena itu, kegiatan WIKAN akan memberikan banyak manfaat bagi siswa SMK Al-Majidiyah dengan program keahlian Multimedia, karena mereka terlibat dalam tugas pembelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari masyarakat desa Kesik. Mereka juga dapat meningkatkan keterampilan praktis mereka seperti pengambilan foto dan video sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang sejarah, budaya, tradisi yang ada di desa Kesik.

Berdasarkan hasil diskusi dengan pimpinan dan beberapa pendidik di SMK tersebut, kami telah mengidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi terkait pembelajaran di program keahlian multimedia. Pertama, sekolah memiliki keterbatasan pendanaan serta sarana dan prasarana pendukung pelaksanaan

pembelajaran multimedia. Sekolah masih sangat bergantung dengan dana BOS, sebagai biaya operasional dan investasi pendidikan. Dengan jumlah siswa yang sedikit tentunya sekolah tersebut juga memiliki dana yang terbilang sangat terbatas untuk pengadaan peralatan *design* dan produksi multimedia.

Selain itu, sekolah juga memiliki keterbatasan koneksi dengan *stakeholder* industri multimedia atau komunitas lokal, sehingga sekolah tersebut mengalami kendala untuk membangun kerjasama dan kolaborasi untuk mendukung penerapan merdeka belajar di SMK, semisal pembelajaran berbasis proyek. Mitra yang berasal dari komunitas lokal dan DUDI berpotensi sebagai sumber belajar baik untuk keperluan praktek kerja lapangan, atau pelaksanaan program merdeka belajar. Sumber daya yang dimiliki mitra bisa menjadi solusi atas keterbatasan yang dimiliki oleh SMK.

Ketiga, guru memiliki kendala untuk memotivasi dan meningkatkan keterlibatan belajar siswa terutama di bidang multimedia. Selain itu, pemahaman guru tentang implementasi merdeka belajar dalam program keahlian multimedia juga masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan peningkatan kapasitas guru, baik yang diadakan oleh yayasan ataupun oleh pemerintah. Guru tidak mendapatkan dukungan yang memadai untuk melaksanakan pembelajaran yang bisa mendorong peningkatan kreativitas, dan keterampilan kerjasama siswa. Dengan memberikan pendampingan tentang implementasi pembelajaran berbasis WIKAN, pemahaman guru tentang adaptasi merdeka belajar dalam kurikulum multimedia bisa menjadi lebih mudah.

Dari sisi siswa terdapat beberapa permasalahan pembelajaran yang dihadapinya. Pertama, siswa tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam desain dan produksi multimedia. Keterbatasan peralatan

desain dan produksi multimedia menjadi salah satu penyebabnya. Siswa juga tidak memiliki akses ke komunitas dan DUDI yang relevan dengan program keahlian mereka. Hal tersebut mengurangi kesempatan mereka untuk belajar dari para ahli dan membangun koneksi di lapangan.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan diatas, kami memberikan pendampingan implementasi Pembelajaran berbasis WIKAN. Kegiatan pendampingan ini bertujuan untuk 1) mengenalkan konsep Pembelajaran Berbasis WIKAN kepada guru dan siswa SMK; 2) memfasilitasi kerjasama antara sekolah dan komunitas lokal dan Dunia Usaha dan Dunia Industri; 3) membantu guru untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis WIKAN kedalam kurikulum program keahlian Multimedia, misalnya untuk merancang, melaksanakan dan menilai serta mengevaluasi proyek

pembelajaran berbasis WIKAN; 4) menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan melibatkan mereka kegiatan proyek Pembelajaran berbasis Wisata Pendidikan; 5) memfasilitasi sekolah dalam pengadaan sarana dan prasarana *design* dan produksi multimedia. 6). Memfasilitasi sekolah untuk membangun kemitraan dengan komunitas dan dengan DUDI.

B. Metode

Untuk melaksanakan kegiatan wisata pendidikan di SMK Al-Majidiyah NW Kesik, beberapa langkah penting harus dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan efektif dan berkesan bagi guru dan siswa. Berikut adalah detail metode pelaksanaan yang digunakan:



Figure 1 Tahapan Pendampingan Impelementasi Pembelajaran Berbasis Wisata Pendidikan.

Pertama, sebelum kegiatan WIKAN dimulai, kami mengadakan *workshop* tanggal 10 Agustus 2024, untuk guru dengan tujuan mengenalkan konsep pembelajaran berbasis WIKAN serta membimbing mereka untuk membuat perencanaan pembelajaran berbasis wisata pendidikan. Materi workshop meliputi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis wisata

Pendidikan, rancangan tugas (proyek) pembelajaran berbasis wisata Pendidikan, manfaat, tantangan dan strategi untuk mengintegrasikan wisata Pendidikan ke dalam kurikulum pembelajaran multimedia. Dari *workshop* tersebut, juga ditentukan peserta, baik guru dan siswa, yang akan terlibat dalam kegiatan pendampingan.



Gambar 1 Kegiatan FGD untuk persiapan field trip kesatu dan kedua

Setelah workshop, kami mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan guru, siswa dan kolaborator kegiatan seperti Beruga' Alam School, Forum Komunikasi Mahasiswa Desa (FKMD) Kesik, Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah dan Lembaga Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) Lingkoq Ratu. Tujuan FGD ini adalah menentukan destinasi wisata pendidikan yang relevan dengan kurikulum sekolah serta menentukan jenis tugas yang harus dikerjakan oleh siswa selama kegiatan wisata. Lokasi yang dipilih adalah desa Kesik karena desa tersebut merupakan desa yang telah ditetapkan sebagai destinasi wisata oleh pemerintah kabupaten Lombok Timur. Desa Kesik juga memiliki berbagai situs sejarah, lokus ritual khusus, makam dan sentra-sentra kerajinan yang bisa menjadi sumber belajar bagi para siswa SMK Al-Majidiyah. Alasan lain pemilihan

desa Kesik adalah karena faktor keterjangkauannya oleh siswa dan tidak memerlukan pembiayaan yang besar untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berkaitan dengan tugas atau proyek pembelajaran, kami berdiskusi untuk menentukan jenis tugas yang akan dikerjakan oleh para siswa yang didampingi oleh guru. Misalnya, beberapa siswa ditugaskan untuk mencatat semua informasi yang diperoleh diberbagai situs wisata, dan sebagian siswa lagi ditugaskan untuk mengambil dokumentasi berupa foto dan video. Selain itu, para siswa ditugaskan untuk mengolah semua informasi yang diperoleh serta foto dan video yang diambil selama perjalanan wisata. Setelah mendapatkan *feedback* dari guru, para siswa selanjutnya ditugaskan untuk mempublikasikan karya mereka ke media sosial. Berikut adalah contoh tugas siswa dan mata pelajaran yang berkaitan:

No	Tugas (proyek) Siswa	Mata Pelajaran
1	<u>Menulis semua informasi terkait situs wisata (teks deskriptif dan eksplanatif)</u>	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
2	<u>Membuat catatan perjalanan wisata Pendidikan (travel writing)</u>	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
3	<u>Membuat poster/ informasi singkat tentang destinasi wisata</u>	Pengolahan Citra/ Graphic Design
4	<u>Membuat video kegiatan wisata Pendidikan</u>	Pengolahan Video/ Video Editing
5	<u>Membuat video promosi wisata</u>	Pengolahan Video/ Video Editing
6	<u>Membuat peta dan deskripsi situs sejarah desa Wisata Kesik</u>	Sejarah
7	<u>Membuat video salah satu kegiatan usaha kreatif di desa wisata Kesik</u>	Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Tabel 1. Bentuk tugas siswa dan mata pelajaran yang relevan

Setelah menentukan destinasi dan tugas, kami langsung menuju lokasi wisata pendidikan yang telah ditentukan. Di lokasi,

para siswa diminta untuk mengambil foto dan video sesuai dengan tugas yang telah diberikan. Selama kegiatan di lokasi, guru

berperan penting dalam mendampingi siswa dalam mengambil foto dan video serta mencatat informasi yang diperoleh. Salah seorang guru juga berperan sebagai pemandu, menjelaskan tentang berbagai situs yang ada di lokasi wisata. Dengan

demikian, siswa dapat memahami konteks dan makna dari setiap situs yang mereka kunjungi, sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih berkesan dan bermakna.



Gambar 2 Kegiatan Fieldtrip di Desa Wisata Kesik (Kiri-siswa mendengarkan penjelasan tentang Kentungan Tri Komando Rakjat-kiri) dan (kanan-siswa mengukur kedalaman dan diameter sumur “Lengkoq Telu”)

Setelah selesai kegiatan lapangan (*fieldtrip*), kami mendampingi proses pengolahan informasi yang diperoleh dari kegiatan wisata. Foto-foto yang diambil kemudian diolah menjadi poster yang disertai dengan narasi yang relevan. Sementara itu, video yang direkam diolah untuk menjadi *content* yang dapat dipublikasikan di media sosial seperti Instagram atau YouTube. Dengan demikian, hasil kegiatan wisata dapat dinikmati oleh lebih banyak orang dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperkaya

pengalaman belajar mereka.

Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi kegiatan. Kami mengadakan wawancara atau kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa tentang kegiatan WIKAN. Hasil evaluasi ini kemudian dianalisis untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang. Dengan demikian, kami dapat memastikan bahwa kegiatan wisata pendidikan terus berkembang dan memberikan manfaat bagi guru dan siswa di SMK Al-Majidiyah NW Kesik.



Gambar 3 Contoh publikasi hasil kegiatan pembelajaran berbasis wisata pendidikan

C. Hasil

Bentuk Pendampingan kepada Guru dan Siswa

Kegiatan pendampingan implementasi pembelajaran berbasis WIKAN direncanakan berlangsung selama 4 (empat bulan) dari bulan Juli sampai Oktober 2024. Di bulan ketiga kegiatan pendampingan, jumlah guru yang terlibat adalah 5 (lima) orang dan siswa sebanyak 25 orang. Jumlah tersebut akan bertambah pada bulan keempat dari kegiatan pendampingan tersebut. Kegiatan pendampingan juga melibatkan kolaborator dari komunitas dan DUDI yakni dari Beruga' Alam School, FKMD Kesik, UAC Creative Studio dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kabupaten Lombok Timur serta LPPM Lingkoq Ratu.

Adapun bentuk-bentuk pendampingan yang telah dilaksanakan sampai saat ini berupa: 1) pendampingan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis WIKAN bagi guru. Guru-guru yang terlibat adalah guru mata pelajaran normatif, adaptif dan produktif. Guru didampingi untuk menyusun capaian pembelajaran, bentuk tugas atau proyek siswa, penentuan lokasi pelaksanaan kegiatan, identifikasi bahan

ajar, aspek dan teknik penilaian pembelajaran. Pendampingan selanjutnya adalah 2) pengolahan narasi berita dan gambar yang dipadukan dengan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil pengolahan dan penyuntingan selanjutnya akan menjadi bahan publikasi di media sosial, website dan media *online*. Pendampingan lainnya dalam bentuk 3) pembuatan naskah film pendek atau film dokumenter.

Untuk para siswa, kami memberikan pendampingan terkait 4) pembuatan *storyline* (alur cerita), *storyboard* (papan cerita) dengan menggunakan teknik ilustrasi, pengambilan *angle* (sudut) untuk photography dan videography. Siswa juga didampingi terkait 5) teknik pencatatan informasi di lapangan (*notetaking*). Selain itu, para siswa didampingi untuk 6) menulis narasi dan memadukannya dengan gambar dan video untuk publikasi di media sosial dengan tema “*Social Media Communitation*”. Pendampingan tersebut dalam rangka pengenalan kompetensi

literasi digital. Pendampingan terpenting adalah terkait 7) etika siswa selama berada di lokasi wisata terutama di situs-situs sakral seperti makam, dan tempat pelaksanaan ritual adat seperti di sumur tua (*lingkoq/ lengkoq*), mata air (*pengembulan*), maupun di sanggar-sanggar seni.

Pencapaian Tujuan Pendampingan

Secara umum, tujuan dari kegiatan pendampingan implementasi pembelajaran berbasis WIKAN ini telah tercapai sebagian. Melalui *Workshop* pembelajaran berbasis WIKAN, para guru mulai memahami tentang konsep pembelajaran berbasis WIKAN. Merekapun mulai dapat merancang bentuk tugas pembelajaran berbasis WIKAN yang akan diberikan kepada siswa, aspek dan cara mengidentifikasi lokasi tempat wisata Pendidikan serta teknik penilaian pada tugas yang dihasilkan oleh siswa.

Selain itu, pendampingan ini juga menuntut adanya kolaborasi antara SMK Al-Majidiyah NW Kesik dengan komunitas atau DUDI untuk memastikan terselenggaranya kegiatan pembelajaran ini. Untuk memastikan adanya mitra, kami memfasilitasi pihak sekolah untuk membangun kemitraan dengan Forum Komunikasi Desa Kesik, Beruga' Alam School, dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MPGMP) Sejarah kabupaten Lombok Timur, UAC Creative Studio dan LPPM Lingkoq Ratu. Tindak lanjut dari kolaborasi tersebut adalah pada pelaksanaan kegiatan *fieldtrip* dalam bentuk "Wikan De Kesik Pertama" dan "Wikan De Kesik Kedua" serta pembuatan film pendek.

Tujuan lain yang tercapai dari kegiatan pendampingan ini adalah terbantunya sekolah dengan sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran berbasis wisata pendidikan berupa alat produksi *outdoor*. Berbagai alat produksi tersebut dimanfaatkan oleh guru dan siswa selama kegiatan wisata pendidikan dan untuk

kegiatan praktek mata pelajaran multimedia lainnya.

Diskusi

Kegiatan Pendampingan Pembelajaran Berbasis Wisata Pendidikan di SMK Al-Majidiyah NW Kesik masih berlangsung. Meskipun demikian, melalui tulisan ini kami berupaya untuk menuangkan beberapa perubahan awal atau manfaat yang bisa dirasakan oleh siswa, guru, sekolah, kolaboratif dan destinasi wisata yang menjadi lokasi pembelajaran. Bagian ini memaparkan beberapa temuan awal dari kegiatan pendampingan implementasi pembelajaran berbasis WIKAN yang telah melalui tahap *workshop* dan *fieldtrip*. Tahapan evaluasi masih berupa wawancara dan belum dilakukan asesmen mendalam melalui angket maupun *Focus Group Discussion (FGD)*.

Dari perspektif industri pariwisata, WIKAN atau Wisata pendidikan adalah cabang baru dari pariwisata dengan tujuan untuk belajar tentang budaya lokal atau kebiasaan masyarakat di daerah tujuan wisata (Marta-Christina, 2022). Sedangkan dari sudut pandang Pendidikan WIKAN merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di destinasi wisata pendidikan untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai tujuan utama (*primary purposes*) dan berwisata sebagai tujuan sampingan (*secondary purposes*).

Pembelajaran berbasis WIKAN berperan penting untuk pengembangan pribadi dan perolehan pengetahuan karena mendorong pemahaman dan kerja sama di antara berbagai komunitas sosial, budaya, dan lingkungan (Kitanov, 2019). Selain itu, atraksi wisata yang ada di destinasi wisata dapat memberikan kontribusi terhadap pendidikan menengah kejuruan, dengan menyediakan sumber belajar yang efektif, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, dan berkontribusi terhadap pengembangan pembelajaran berdasarkan

pengalaman (Rachmadyanti, 2022). Jadi komponen utama dari pembelajaran berbasis WIKAN adalah pengalaman (*experience*) dimana para siswa belajar melalui belajar mengalami. Berkaitan dengan itu Arcodia (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berdasarkan pengalaman melalui field trip (kunjungan lapangan) membantu siswa mengembangkan hubungan sosial dan profesional, yang penting untuk memenuhi tujuan Pendidikan.

Dalam bidang Multimedia, siswa dapat merasakan manfaat dari pengalaman belajar langsung yang melibatkan pembuatan konten sambil menjelajahi budaya dan lingkungan yang berbeda. Pendekatan ini dapat memicu terjadinya pembelajaran (Tomasi, 2020), meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa, serta kemampuan mereka untuk bekerja sama dengan individu dari berbagai latar belakang. Hal ini terungkap dari hasil observasi seorang guru terhadap para siswa peserta WIKAN.

Tumbuhnya Motivasi Belajar dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran

Dari tahap awal kegiatan pendampingan hingga evaluasi, kami mengamati dan menganalisis respon guru dan siswa terhadap pembelajaran berbasis Wisata Pendidikan tersebut. Dalam sesi *workshop*, *FGD* maupun *fieldtrip*, kami mengamati bahwa siswa terlihat antusias dan terlibat aktif untuk bertanya, memberikan pendapat dan melaksanakan tugas yang telah diberikan pada mereka. Kami juga menggali motivasi mereka untuk terlibat dalam kegiatan wisata Pendidikan. Misalnya, beberapa orang siswa ingin belajar sambil bersantai (*healing*). Siswa lainnya ingin mendapatkan pengalaman baru serta mengeksplorasi destinasi wisata yang menjadi lokasi kegiatan pembelajaran luar kelas. Senada dengan temuan diatas, Zatsepina (2020) menyatakan bahwa wisata pendidikan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan

keterlibatan emosional mereka dalam proses pendidikan selama kegiatan wisata belajar.

Pada tahap FGD, guru mendorong siswa untuk bersama-sama mengidentifikasi minat dan tugas mereka selama kegiatan wisata pendidikan. Beberapa siswa menunjukkan minat dalam kegiatan menulis dan bersedia mencatat berbagai informasi yang diperoleh selama kegiatan lapangan. Sementara itu, beberapa siswa lainnya sangat tertarik pada fotografi dan videografi, sehingga mereka memilih untuk menjadi tim dokumentasi selama kegiatan Wisata Pendidikan. Sebagian siswa lainnya memilih untuk berperan sebagai peserta dengan tugas mendengarkan informasi dari pemandu wisata serta mengamati berbagai atraksi wisata yang mereka temui. Meskipun demikian, mereka juga ditugaskan untuk mengambil foto atau video yang relevan di berbagai jalur dan titik wisata yang dilalui.

Terlatihnya Kemampuan Kerjasama antar Siswa dan antar Guru Mata Pelajaran

Setelah mengikuti Workshop Implementasi Pembelajaran berbasis Wisata Pendidikan, dua orang guru kelas XII Multimedia mencoba menerapkan pembelajaran berbasis wisata pendidikan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Kegiatan ini dilakukan di dalam dan luar kelas. Awalnya para siswa diajak untuk melakukan kegiatan berjalan kaki menuju rumah salah satu siswa untuk melakukan berbagai aktivitas belajar, seperti memanjat pohon kelapa dan membuat es kelapa. Seluruh aktivitas tersebut didokumentasikan melalui foto dan video. Para siswa dilibatkan dalam diskusi mengenai estimasi biaya produksi dan harga jual juga ditentukan. Pada tahap selanjutnya, semua dokumentasi yang mereka peroleh berupa foto dan video akan diolah pada mata pelajaran Desain Grafis dan Pengolahan Video.

Krzysztof (2012) menyatakan bahwa partisipasi dalam kegiatan wisata pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan terkait wilayah dan menumbuhkan sikap kreatif karena wisata pendidikan memberikan kesempatan belajar berdasarkan pengalaman langsung. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta antara siswa itu sendiri, meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Berbeda dari kondisi sebelumnya dimana siswa hanya menggunakan ruang kelas dan buku sebagai tempat dan referensi pembelajaran. Pembelajaran berbasis WIKAN ini berpotensi membuat kelas menjadi interaktif, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta tidak terbatas pada ruang kelas dan materi buku pelajaran. Siswa pun dapat belajar bekerja sama dengan teman kelasnya serta mengembangkan kreatifitasnya. Dengan cara ini, siswa dapat belajar secara kontekstual sesuai dengan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat di sekitar mereka.

Bertambahnya Pemahaman tentang Sejarah lokal.

Widawski (2023) mengungkapkan bahwa wisata pendidikan membuka ruang untuk belajar melalui kegiatan bewisata dan bisa membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang ilmu pengetahuan alam, sosial dan sejarah. Pandangan sama juga terungkap dari respon guru dan siswa setelah mengikuti kegiatan fieldtrip. Beberapa orang siswa dan guru mengatakan bahwa melalui Wisata Pendidikan, mereka menjadi lebih memahami sejarah dan berbagai potensi seni, budaya, dan kreativitas yang ada di desa Kesik. Guru lainnya menyatakan bahwa kolaborasi selama kegiatan wisata Pendidikan menyadarkannya tentang arti penting dan manfaat dari kegiatan kemitraan dalam proses pembelajaran.

Adapun perwakilan dari FKMD Kesik mengungkapkan rasa bangganya dengan kegiatan WIKAN tersebut. Baginya, model pembelajaran itu bisa menjadi berkah bagi desa Kesik karena para siswa akhirnya mulai belajar tentang sejarah, nilai-nilai, serta berbagai daya tarik yang ada di desanya. Ia meyakini bahwa kegiatan WIKAN di desa Kesik menjadikan citra desanya menjadi lebih baik dan semakin dikenal oleh masyarakat luas. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis WIKAN tidak hanya memberikan dampak bagi para siswa tetapi juga bagi destinasi wisata misalnya berupa penguatan masyarakat pedesaan, penguatan komunitas, pelestarian lingkungan bahkan pengurangan kemiskinan (Basri, 2023), dan pertumbuhan ekonomi masyarakat (Tang, 2020).

Adanya Publikasi Kegiatan Pembelajaran sebagai media promosi sekolah

Salah satu bentuk luaran dari kegiatan pendampingan pembelajaran berbasis WIKAN adalah berupa karya siswa baik dalam bentuk poster, galeri foto, maupun video. Berbagai luaran tersebut selanjutnya dipublikasikan melalui berbagai media sosial dan media massa (*online*). Karya siswa yang dipublikasikan merupakan hasil pengolahan informasi yang diperoleh selama berada di lokasi wisata. Publikasi kegiatan dan karya siswa bertujuan untuk mengenalkan atraksi wisata pendidikan yang dimiliki oleh destinasi wisata yang dikunjungi oleh siswa sekaligus untuk mempromosikan kegiatan belajar siswa kepada publik. Senada dengan hal tersebut Paul (2019), Liu (2020) dan Tanković (2022) mengungkapkan bahwa sosial media memberikan pengaruh signifikan terkait keputusan wisatawan terhadap destinasi wisata.

Gambar 4 Poster kegiatan *fieldtrip* pertama dan kedua

Terjalannya kemitraan sekolah dengan komunitas dan DUDI

Dampak lain yang dirasakan dari kegiatan pendampingan pembelajaran berbasis WIKAN ini adalah terjalinnya kemitraan dan kolaborasi antara SMK Al-Majidiyah NW Kesik dengan beberapa elemen masyarakat yang ada di desa Kesik atau misalnya FKMD Kesik dan LPPM Lengkoq Ratu. Hal ini tampak pada saat publikasi kegiatan WIKAN di Desa Kesik. Kemitraan juga terjalin dengan asosiasi maupun DUDI yang ada di Lombok Timur seperti Beruga' Alam School, UAC Creative Studio dan MGMP Sejarah Kabupaten Lombok Timur. Kemitraan tersebut dapat memberikan dampak positif bagi pencitraan sekolah, terutama untuk mempromosikan sekolah kepada masyarakat dan calon siswa baru. Selain itu kemitraan dalam pelaksanaan WIKAN juga akan mempengaruhi keberlangsungan pariwisata (Liburd, 2018) yang ada di desa Kesik. Reviu terhadap berbagai kajian empiris

menunjukkan bahwa Lembaga Pendidikan dapat mempertahankan keberlangsungan ekonomi masyarakat lokal, yang berada di desa wisata melalui kegiatan wisata Pendidikan (Tomasi, 2020).

D. Kesimpulan

Kegiatan pendampingan implementasi pembelajaran berbasis wisata Pendidikan di SMK Al-Majidiyah NW Kesik menargetkan guru dan siswa program keahlian multimedia. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep dan praktek integrasi kegiatan wisata dengan pembelajaran kejuruan. Pelaksanaan pendampingan diawali dengan kegiatan workshop, focus group discussion (FGD) untuk menentukan destinasi wisata, tugas siswa selama kegiatan wisata. Kegiatan selanjutnya adalah *fieldtrip*, dimana siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran di lokasi wisata. Setelah itu, berbagai informasi,

foto dan video yang telah diperoleh kemudian diolah sebelum di publikasi ke media sosial maupun media. Tahapan akhir dari kegiatan pendampingan itu adalah evaluasi ketercapaian tujuan pendampingan dan dampak dari kegiatan wisata Pendidikan terhadap siswa, guru, dan SMK Al-Majidiyah NW Kesik.

Kegiatan pendampingan tersebut memberikan beberapa manfaat kepada sekolah, siswa, guru, dan desa yang menjadi destinasi wisata Pendidikan. Beberapa manfaatnya yang dirasakan oleh para siswa, guru, maupun kolaborator kegiatan pendampingan antara lain: tumbuhnya motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, terlatihnya kemampuan kerjasama antar siswa dan guru mata pelajaran, bertambahnya pemahaman tentang sejarah lokal, adanya publikasi kegiatan pembelajaran sebagai media promosi sekolah, dan terjalinnya kemitraan sekolah dengan komunitas dan DUDI dalam rangka mendukung implementasi pembelajaran berbasis Wisata Pendidikan.

Ucapan Terimakasih

Pelaksanaan kegiatan pendampingan ini terselenggara atas dukungan dari DRTPM-Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, melalui program Hibah Pemberdayaan Masyarakat Pemula tahun 2024. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Pondok Pesantren Al-Majidiyah NW Kesik, terutama kepada guru dan siswa yang telah berperan aktif dalam kegiatan ini. Selain itu, ucapan terima kasih disampaikan kepada semua kolaborator kegiatan pendampingan ini: Beruga' Alam School, FKMD Kesik, MGMP Sejarah Kabupaten Lombok Timur, UAC Creative Studio dan LPPM Lingkoq Ratu.

Daftar Referensi

- Arcodia, C., Novais, M., Čavlek, N., & Humpe, A. (2020). Educational tourism and experiential learning: students' perceptions of field trips. *Tourism Review*, 75. <https://doi.org/10.1108/tr-05-2019-0155>.
- Basri, M., Islam, F., Paramma, M., & Anas, I. (2023). The Impact of English Educational Tourism on the Growth of Local Economy: A Systematic Literature Review. *International Journal of Language Education*, 7(2), 45783. DOI: <https://doi.org/10.26858/ijole.v7i2.45783>.
- Hadi, M. J. (2020). Investigating the Challenges in Enhancing Students' Learning Outcomes of a Vocational School (SMK). *The Journal of Educational Development*, 8(1), 7-17.
- Hadi, M. J., Permata, T. S., & Tarmizi, T. (2019). The Practice of Education Tourism: A Case of Beruga' Alam Institute. *International Journal of Applied Sciences in Tourism and Events*, 3(2), 210-220.
- Kitanov, V., Kitanova, I., Ristova, C., & Petkova, T. (2019). Tourism and Student Excursions as A Part Of The Educational System. *Knowledge International Journal*. DOI: <https://doi.org/10.35120/kij3402523k>.
- Krzysztof, H., Wojciechowski, M., Bochenek, M., & Rafalska, B. (2012). The influence of a specific tourist and sightseeing program on region related knowledge: School and educational tourism. *Polish Journal of Sport and Tourism*, doi: 10.2478/V10197-012-0019-9.
- Liburd, D. (2018). Understanding Collaboration and Sustainable Tourism Development. *Collaboration for Sustainable Tourism Development*. DOI:

- <https://doi.org/10.23912/9781911635000-3912>.
- Liu, X., Mehraliyev, F., Liu, C., & Schuckert, M. (2020). The roles of social media in tourists' choices of travel components. *Tourist Studies*, 20, 27-48. DOI: <https://doi.org/10.1177/1468797619873107>.
- Marta-Christina, Suciu., Marco, Savastano., Gheorghe, Alexandru, Stativa., I., V., Gorelova. (2022). Educational tourism and local development. *Cactus*, doi: [10.24818/cts/4/2022/1.02](https://doi.org/10.24818/cts/4/2022/1.02).
- Paul, H., Roy, D., & Mia, R. (2019). Influence of Social Media on Tourists' Destination Selection Decision. *Scholars Bulletin*. DOI: <https://doi.org/10.36348/sb.2019.v05i11.009>.
- Rachmadyanti, P., Mahananingtyas, E., & Ariyanti, L. (2022). Tourism Objects as Social Studies Learning Sources in Elementary School. *Journal of Teaching And Learning In Elementary Education (JTLEE)*. DOI: <https://doi.org/10.33578/jtlee.v5i2.7922>.
- Tanković, A., Bilić, I., & Sohor, A. (2022). Social Networks Influence in Choosing A Tourist Destination. *Journal of Content Community and Communication*. DOI: <https://doi.org/10.31620/jccc.06.22/02>.
- Thohri, M., Hadi, M. J., & Muslim, B. (2021). Literasi wisata pendidikan: Upaya peningkatan partisipasi masyarakat dalam pendidikan serta pemertahanan bahasa daerah dan kearifan lokal. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra dan Pendidikan*, 6(2), 158-164.
- Tang, C. (2020). The threshold effects of educational tourism on economic growth. *Current Issues in Tourism*, 24(1), 33-48.
- Tomasi, S., Paviotti, G., & Cavicchi, A. (2020). Educational Tourism and Local Development: The Role of Universities. *Sustainability*, 12(17), 6766.
- Widawski, K., & Olesniewicz, P. (2023). Education in Tourism—Digital Information as a Source of Memory on the Examples of Places Related to the Holocaust in Poland during World War II. *Sustainability*.
- Živković, L., Jovanovic, J., Đorđević, I., & Janković, T. (2022). Educational tourism in the function of the environmental protection. *Zbornik radova - Geografski fakultet Univerziteta u Beogradu*.
- Zatsepina, M., Kriskovets, T., Vorobyev, V., Kolobova, L., Grigor'eva, N., Fedulov, V., & Stolyarova, A. (2020). Educational Tourism: Tribute to Fashion or New Educational Opportunities?. *Propósitos y Representaciones*