



Pariwisata Dalam Tinjauan Pendidikan: Studi Menuju Era Revolusi Industri

Erwin Akib

Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
erwin@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This paper is to describe and answer the challenges faced by Edu-Tourism in the era of the industrial revolution 4.0. The method used is a qualitative approach using a library research approach, which is focused on making the decision process and analyzing the relationship of dynamic phenomena with scientific logic. The results of this discussion are 1) in the development of tourism, there are several aspects needed to support the development such as physical aspects, aspects of tourism attractiveness, accessibility aspects, aspects of activities and facilities, as well as socio-economic and cultural aspects, 2) the concept of deliberate educational tourism designed specifically to meet the scientific capacity of students to fill national insights with travel activities to recognize the region and the potential of local resources between regions, districts, provinces and inter-islands throughout the country, 3) industry 4.0 implementation can be one of the strategies to create an economy based digital especially in the development of tourism education in accordance with the direction of the road map Making Indonesia 4.0 in an effort to improve the performance of the national industry in the field of tourism, 4) there are five skills that become top in the development of the industrial revolution 4.0. The skills are Cognitive Abilities, System Skills, Complex Problem Solving, Content Skills, and Process Skills. To respond to the future development of the industrial revolution 4.0, a strong commitment is needed.

KEYWORDS: *Edu-Tourism, Industrial Revulusi, Its Development*

PENDAHULUAN

Perubahan Kondisi ekonomi secara global telah mempengaruhi kondisi ekonomi nasional. Atas dasar fenomena tersebut kita dituntut untuk lebih proaktif dalam mengantisipasinya melalui pemanfaatan potensi kekayaan sumber daya alam, pariwisata dan budaya. Salah satu amanah yang termuat dalam Undang-undang No. 10 Tahun 2009 pasal 3 ; Kepariwisataaan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat, dan pasal 4; Kepariwisataaan

bertujuan untuk: a. meningkatkan pertumbuhan ekonomi; b. meningkatkan kesejahteraan rakyat; c. menghapus kemiskinan; d. mengatasi pengangguran; e. melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya; f. memajukan kebudayaan; g. mengangkat citra bangsa; h. memupuk rasa cinta tanah air; i. memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa; dan j. mempererat persahabatan antarbangsa. Dengan demikian fungsi pengembangan pariwisata ditekankan untuk kemakmuran rakyat Indonesia.

Untuk mewujudkan amanah undang-undang tersebut, dunia pariwisata harus dibangun secara holistik dan menyeluruh. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Menurut K. Krapt dan Hunziker (dalam Yoeti, O.K 2008:112) pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu Negara itu sendiri/ diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Sedangkan Koen Meyers (2009) menuturkan pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan lain-lain. Kane, M. J., & Tucker, H. (2004) menambahkan pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamsyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pariwisata merupakan



kegiatan yang dilakukan untuk memberikan kepuasan dan kenikmatan secara baik melalui pelayanan yang dilakukan oleh penyedia tempat atau lokasi pariwisata. Kegiatan ini dilakukan sementara waktu dan biasanya bersama keluarga dan kerabat. Bentuk pariwisata sangat beragam, baik wisata alam, wisata budaya, maupun wisata yang sifatnya mendidik.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia wisata adalah bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang. Wisata juga bisa diartikan sebagai piknik. Menurut Musanef (dalam Sidiq, S.S dan Syamartha, 2008) wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Dapat disimpulkan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Sedangkan wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pengembangan dan pembangunan kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional, yang dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan dan bertanggung jawab. Untuk mewujudkan hal tersebut, berbagai terobosan harus dilakukan terutama menghadapi era revolusi industri 4.0. Pengembangan konsep kepariwisataan terutama dalam sektor pariwisata pendidikan yang sedang menjadi tren dalam dunia pariwisata (Pendid. Nyoman S. 1994).

Edu-Tourism atau Pariwisata Pendidikan dimaksudkan sebagai suatu program di mana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Rirey, 1998). Program Pariwisata Pendidikan dapat berupa ekowisata (ecotourism), wisata warisan (*heritage tourism*), wisata pedesaan / pertanian (*rural/farm tourism*), wisata komunitas (*community tourism*) dan pertukaran siswa antar institusi pendidikan (*student exchanges*).

Oleh karena itu tujuan dari penulisan ini adalah untuk menjabarkan dan menjawab tantangan yang dihadapi *edu-Tourism* di era revolusi industri 4.0. dengan demikian penjabaran tersebut dapat menjadi acuan bagi pemangku kepentingan baik pemerintah, swasta dan

masyarakat dalam mengembangkan industri pariwisata pendidikan untuk menghadapi era disrupsi yang semakin kompetitif.

KAJIAN TEORI

Pendidikan Era 4.0

Persaingan jasa Pendidikan Tinggi, dari dalam maupun luar negeri, maka penyelenggara pendidikan tinggi perlu mengelola organisasinya seperti layaknya suatu bisnis, dengan tidak meninggalkan aspek idilnya, melalui penerapan konsep pemasaran. Pemasaran yang hanya memperhatikan aspek produk, promosi, distribusi, serta harga jual (4P) tidak lagi mencukupi. Setiap individu dalam organisasi harus mampu melihat visi, misi, yang kemudian ditunjang dengan penyusunan strategi maupun taktik yang tepat sehingga mampu menciptakan sustainable competitive advantage bagi perusahaan tersebut (Gunawan, 1999) dalam (Marcus Remiasa, 2005)

Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan munculnya revolusi industri keempat dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah dan tentu saja menemukan kemungkinan inovasi baru. Buah dari revolusi industri 4.0 adalah munculnya fenomena *disruptive innovation*. Dampak dari fenomena ini telah menjangar di segala bidang kehidupan. Mulai industri, ekonomi, pendidikan, politik, dan sebagainya.

Fenomena ini juga telah berhasil menggeser gaya hidup (*life-style*) dan pola pikir (*mindset*) masyarakat dunia. *Disruptive innovation* secara sederhana dapat dimaknai sebagai fenomena terganggunya para pelaku industri lama (*incumbent*) oleh para pelaku industri baru akibat kemudahan teknologi informasi.¹

Industri Pariwisata

Pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari dua suku kata yaitu kata “Pari” yang berarti berkeliling dan kata “Wisata” berarti perjalanan (Yoeti, 1997). Pariwisata secara keseluruhan dapat diartikan sebagai suatu perjalanan keliling (from one place to another place). Pada prinsipnya pariwisata merupakan kegiatan/aktivitas perjalanan yang

¹

<https://www.google.com/search?xsrf=ACYBGNTAIGfHMsfyZgaXWCrf8911FHNMQ%3A1577411738968&ei=mmQFXvzeOsPIyAP60qmQCQ&q=pendidikan+era+4.0>



dilakukan seseorang dengan maksud dan tujuan tertentu dengan mengunjungi suatu daerah atau tempat. Kepariwisata menurut TAP MPRS Tahun 1960 adalah suatu cara untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberikan hiburan rohani dan jasmani, setelah beberapa waktu bekerja serta mempunyai modal untuk melihat daerah lain (wisatawan nusantara) atau negara lain (wisatawan manca negara).

Dalam Keputusan Presiden No. 19 Tahun 1967 ditegaskan bahwa kepariwisataan merupakan kegiatan jasa yang memanfaatkan kekayaan alam dan lingkungan hidup seperti hasil budaya, peninggalan sejarah, panorama atau pemandangan alam yang indah dan iklim yang nyaman. Adapun definisi kepariwisataan menurut Undang-Undang No. 9 Tahun 1990 adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata, yang mengandung unsur manusia (wisatawan), kegiatan (perjalanan), usaha, pengaturan, pembinaan, motivasi (menikmati), sasaran, penyelenggaraan, dan pengendalian. (Hasbi & Badollahi, 2019)

Revolusi Industri

Era Revolusi teknologi 4.0 yang secara massif telah mengubah perilaku ekonomi masyarakat. Melalui revolusi industri 4.0, dengan dukungan kemajuan pesat di bidang teknologi, membawa kita pada transisi revolusi teknologi yang secara fundamental akan mengubah cara hidup, cara kerja, dan relasi organisasi dalam berhubungan satu dengan yang lain. Berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri generasi ke-4 ini memiliki skala, ruang lingkup dan kompleksitas yang lebih luas. Schwab, K. dalam (Slamet Rosyadi, 2018) mengemukakan Kemajuan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri dan pemerintah. Bidang-bidang yang mengalami terobosan berkat kemajuan teknologi baru diantaranya (1) robot kecerdasan buatan (artificial intelligence robotic), (2) teknologi nano, (3) bioteknologi, dan (4) teknologi komputer kuantum, (5) blockchain (seperti bitcoin), (6) teknologi berbasis internet, dan (7) printer 3D. Salah satu bidang yang diyakini berdampak dari kehadiran revolusi industri 4.0 adalah bidang Pariwisata yang secara massif bergerak ke arah teknologi berbasis internet. (Agus & Ridwan, 2019)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan

pendekatan penelitian perpustakaan, yang difokuskan pada pembuatan proses desisi dan menganalisis hubungan fenomena yang dinamis dengan logis ilmiah. Data yang dikumpulkan dari buku, makalah akademis, melanjutkan, dan informasi faktual tanpa studi yang diajukan, itu diperoleh dari perpustakaan, seminar akademik, dan sumber daya online akademik seperti jurnal di google scholar. Hasilnya menunjukkan argumentasi dan penalaran setelah membandingkan beberapa sumber yang terkait dengan topik. Topiknya adalah tentang pariwisata pendidikan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Data-data yang digunakan adalah sumber kepustakaan yang menekankan pada pembangunan kepariwisataan dalam pariwisata pendidikan. Data dianalisis dengan analisis dan deskripsi isi. Analisis isi adalah cara untuk mempelajari makna sumber daya yang memiliki korelasi dengan penilaian, dan deskripsi adalah cara untuk memberikan penjelasan data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembangunan kepariwisataan

Pengembangan pariwisata merupakan suatu rangkaian upaya untuk mewujudkan keterpaduan dalam penggunaan berbagai sumber daya pariwisata mengintegrasikan segala bentuk aspek di luar pariwisata yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung akan kelangsungan pengembangan pariwisata. Marpaung, Fernando. (2009) mengemukakan terdapat beberapa jenis pengembangan, yaitu:

- Keseluruhan dengan tujuan baru, membangun atraksi di situs yang tadinya tidak digunakan sebagai atraksi.
- Tujuan baru, membangun atraksi pada situs yang sebelumnya telah digunakan sebagai atraksi.
- Pengembangan baru secara keseluruhan pada keberadaan atraksi yang dibangun untuk menarik pengunjung lebih banyak dan untuk membuat atraksi tersebut dapat mencapai pasar yang lebih luas, dengan meraih pangsa pasar yang baru.
- Pengembangan baru pada keberadaan atraksi yang bertujuan untuk meningkatkan fasilitas pengunjung atau mengantisipasi meningkatnya pengeluaran sekunder oleh pengunjung.
- Penciptaan kegiatan-kegiatan baru atau tahapan dari kegiatan yang berpindah dari satu tempat ke tempat lain dimana kegiatan tersebut memerlukan modifikasi bangunan dan struktur.

Dalam pengembangan pariwisata diperlukan aspek-aspek untuk mendukung pengembangan tersebut. Adapun aspek-aspek yang dimaksudkan adalah sebagai berikut:

- a. Aspek Fisik menurut UU RI No. 23 Tahun 1997 dalam Marsongko (2001), lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan peri-kehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.
- b. Aspek Daya Tarik Pariwisata dapat berkembang di suatu tempat pada dasarnya karena tempat tersebut memiliki daya tarik, yang mampu mendorong wisatawan untuk datang mengunjunginya. Murray (1993) di dalam Gunn (1979;50) menyebutkan "...a thing or feature which draws people by appealing to their desires, taste, etc. Especially an interesting or amusing exhibition which 'draws' crowds". Gunn (1979;48) juga berpendapat bahwa "*attraction are the on-location places in the region that not only provide the things for the tourist to see and do but also offer the lure to travel*".
- c. Aspek Aksesibilitas salah satu komponen infrastruktur yang penting dalam destinasi adalah aksesibilitas. Aksesibilitas menurut Tosun, C., & Jenkins, C. L. (1998), "... should be possible by public transport and bicycle trails, by pedestrian paths (from neighborhoods) and by cars (mainly families, with an average of three persons/car)". Akses yang bersifat fisik maupun non fisik untuk menuju suatu destinasi merupakan hal penting dalam pengembangan pariwisata. Aspek fisik yang menyangkut jalan, kelengkapan fasilitas dalam radius tertentu, frekuensi transportasi umum dari terminal terdekat.
- d. Aspek Aktivitas dan Fasilitas dalam pengembangan sebuah objek wisata dibutuhkan adanya fasilitas yang berfungsi sebagai pelengkap dan untuk memenuhi berbagai kebutuhan wisatawan yang bermacam-macam. Menurut Kusumaningrum, Dian. 2009, fasilitas bukanlah merupakan faktor utama yang dapat menstimulasi kedatangan wisatawan ke suatu destinasi wisata, tetapi ketiadaan fasilitas dapat menghalangi wisatawan dalam menikmati atraksi wisata. Pada intinya, fungsi fasilitas haruslah bersifat melayani dan mempermudah kegiatan atau aktivitas pengunjung/wisatawan yang

dilakukan dalam rangka mendapat pengalaman rekreasi. Di samping itu, fasilitas dapat pula menjadi daya tarik wisata apabila penyajiannya disertai dengan keramah tamahan yang menyenangkan wisatawan, dimana keramah tamahan dapat mengangkat pemberian jasa menjadi suatu atraksi wisata. Fagence, M. (1998), menyebutkan bahwa fasilitas adalah atraksi buatan manusia yang berbeda dari daya tarik wisata yang lebih cenderung berupa sumber daya.

- e. Aspek Sosial Ekonomi dan Budaya dalam analisa sosial ekonomi membahas mengenai mata pencaharian penduduk, komposisi penduduk, angkatan kerja, latar belakang pendidikan masyarakat sekitar, dan penyebaran penduduk dalam suatu wilayah. Hal ini perlu dipertimbangkan karena dapat menjadi suatu tolak ukur mengenai apakah posisi pariwisata menjadi sektor unggulan dalam suatu wilayah tertentu ataukah suatu sektor yang kurang menguntungkan dan kurang selaras dengan kondisi perekonomian yang ada. Selanjutnya adalah mengenai aspek sosial budaya, dimana aspek kebudayaan dapat diangkat sebagai suatu topik pada suatu kawasan. Dennis L. Foster menjelaskan mengenai Pengaruh Kebudayaan (cultural influences) sebagai berikut: "Para pelaku perjalanan tidak membuat keputusan hanya berdasarkan pada informasi pemrosesan dan pengevaluasian. Mereka juga dipengaruhi oleh faktor kebudayaan, masyarakat, dan gaya hidupnya. Kebudayaan itu cenderung seperti pakaian tradisional dan kepercayaan pada suatu masyarakat, religi, atau kelompok etnik (*ethnic group*)".

Konsep wisata pendidikan

Pariwisata Pendidikan merupakan suatu program yang menggabungkan unsur kegiatan wisata dengan muatan pendidikan didalamnya. Program ini dikemas sedemikian rupa menjadikan kegiatan wisata tahunan atau kegiatan ekstrakurikuler memiliki kualitas dan berbobot. Materi-materi dalam pemanduan telah disesuaikan dengan bobot siswa dan kurikulum pendidikan. Setiap kali mengunjungi obyek wisata akan disesuaikan dengan ketertarikan obyek dan bidang ilmu yang akan dipelajari.

Keanekaragaman budaya dan obyek wisata membuat lebih dari 1 juta wisatawan datang berkunjung. Program Wisata Pendidikan yang telah lama

diluncurkan sehingga menjadi suatu kebutuhan bagi sekolah untuk membina dan mendidik para siswa. Selain program pembelajaran di dalam kelas, Program wisata Pendidikan telah terbukti efektif untuk meningkatkan pola pembelajaran dan sosialisasi para siswa.

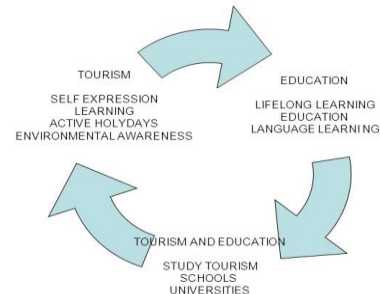
Program Wisata Pendidikan juga didukung oleh para kalangan akademisi perguruan tinggi dalam menyampaikan materi dilapangan. Sehingga program ini betul-betul disusun untuk memenuhi kegiatan wisata sekolah dengan berkualitas. Program wisata pendidikan sudah saatnya dikembangkan di setiap sekolah sebagai proses pembelajaran siswa tentang cinta bangsa, negara dan tanah air.

Idealnya wisata pendidikan didesain khusus untuk memenuhi kapasitas ilmu pengetahuan para pelajar untuk mengisi wawasan kebangsaan melalui kegiatan perjalanan, mengenal wilayah dan potensi sumber daya lokal antarkabupaten, provinsi serta antarpulau di Indonesia. Kegiatan perjalanan dalam tur wisata pelajar akan berdampak luas bagi pengembangan ekonomi di daerah karena dapat mendukung pergerakan ekonomi rakyat sekaligus membuka kantong-kantong seni dan budaya yang perlu diketahui pelajar. Sangat diharapkan kegiatan wisata pendidikan dapat menjadi sarana pelajar untuk melestarikan budaya dan mengenalkan nilai luhur sejarah dan budaya bangsa Indonesia. Prospek wisata pendidikan berbasis pelajar sekolah di Indonesia diprediksikan makin cerah. Jika jumlah pelajar di tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia sebanyak 39,2 juta orang seperti yang dicatat Badan Pusat Statistik (BPS), bisa dibayangkan besarnya potensi wisata pendidikan di Indonesia. Dengan pergerakan pelajar sebanyak itu ke berbagai daerah di Indonesia, bisa dibayangkan nilai rupiah yang bisa berputar karena dibelanjakan oleh mereka saat berwisata di objek wisata di berbagai daerah di negeri ini.

Konsep wisata pendidikan sengaja didisain khusus untuk memenuhi kapasitas ilmu pengetahuan para pelajar. Dengan demikian mereka akan mampu mengisi wawasan kebangsaan dengan kegiatan perjalanan wisata mengenal wilayah dan potensi sumber daya lokal antardaerah, kabupaten, provinsi serta antarpulau di seluruh negeri ini. Konsep wisata pendidikan ditunjukkan pada bagan kerangka berikut:

Gambar 1. Hubungan Pariwisata Dan Pendidikan

THE RELATION BETWEEN THE TOURISM AND EDUCATION



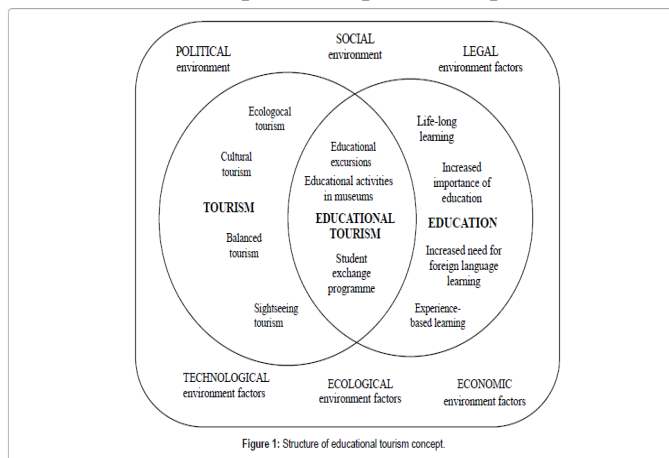
Sumber: Primer

Kegiatan perjalanan wisata pelajar akan menjadi pergerakan ekonomi rakyat, sekaligus membuka kantong seni dan budaya yang perlu diketahui dan dipahami oleh para pelajar. Karena itu, wisata pelajar diharapkan menjadi sarana pelajar untuk ikut melestarikan budaya dan mengenal nilai luhur sejarah dan budaya bangsa Indonesia.

Dari kegiatan tersebut diharapkan banyak bermunculan ragam obyek wisata yang bisa dimanfaatkan oleh penjual jasa pariwisata, sehingga dapat mendukung terciptanya lapangan kerja bagi masyarakat kalangan bawah. Dengan demikian objek wisata pendidikan, seni dan budaya yang dikunjungi pelajar dapat memberikan lapangan kerja bagi warga setempat, sehingga ketika objek wisata tersebut berkembang dapat dipetik manfaatnya oleh pemerintah dan masyarakat daerah itu. Melalui promosi, program Wisata Pendidikan Cinta Indonesia yang dikhususkan untuk pelajar sekolah, dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat karena diprediksikan kegiatan ini mampu mengentaskan warga sekitar objek wisata menuju kehidupan yang lebih baik. Dengan menggerakkan arus pelajar sekolah untuk mengikuti program wisata pendidikan dengan mewajibkan pelajar mengikuti studi banding ke berbagai daerah, akan memberikan angin segar bagi pembangunan pariwisata nasional.

pada pekerjaan yang belum pernah ada di hari ini (*U.S. Department of Labor report*).

Gambar 2. Konsep struktur pariwisata pendidikan



Sumber: Primer

Kegiatan ekonomi dunia di era revolusi industri 4.0

Revolusi industri 4.0 merupakan revolusi industri keempat dan hadir setelah terjadi revolusi industri pertama dengan ditemukannya mesin uap. Revolusi industri kedua yang berkaitan dengan listrik, revolusi industri ketiga yang serba komputerisasi. Revolusi industri 4.0 ditandai perkembangan teknologi dan informasi yang sangat luar biasa. Dalam era ini sering terdengar istilah artificial intelligent, robotika, internet of things hingga mesin cetak 3D. Implementasi industri 4.0 dapat menjadi salah satu strategi untuk menciptakan Ekonomi berbasis digital terutama dalam pengembangan pendidikan pariwisata. Hal ini sesuai dengan arah peta jalan *Making Indonesia 4.0* dalam upaya meningkatkan kinerja industri nasional dalam bidang pariwisata pendidikan melalui pemanfaatan teknologi terkini dan inovasi guna dapat mewujudkan pemerataan pembangunan dan kesejahteraan masyarakat seluas-luasnya. Walaupun kemudahan telah dihadirkan oleh revolusi industri 4.0, terdapat ancaman dan peluang yang ditimbulkan.

Ancaman:

1. Secara global era digitalisasi akan menghilangkan sekitar 1 – 1,5 miliar pekerjaan sepanjang tahun 2015-2025 karena digantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis (*Gerd Leonhard, Futurist*);
2. Diestimasi bahwa di masa yang akan datang, 65% murid sekolah dasar di dunia akan bekerja

Peluang:

1. Era digitalisasi berpotensi memberikan peningkatan *net* tenaga kerja hingga 2.1 juta pekerjaan baru pada tahun 2025.
2. Terdapat potensi pengurangan emisi karbon kira-kira 26 miliar metrik ton dari tiga industri: elektronik (15,8 miliar), logistik (9,9 miliar) dan otomotif (540 miliar) dari tahun 2015-2025 (*World Economic Forum*).

Revolusi industri 4.0 adalah revolusi yang mendekatkan pasar kepada produsen. Dimasa lalu pasar melalui pasar tradisional atau modern, sekarang pasar didekatkan dengan teknologi informasi sehingga pasar bisa memasarkan langsung produknya. Kehadiran revolusi industri 4.0 bisa dimanfaatkan untuk pengembangan industri pariwisata pendidikan. Saat ini beberapa jenis model bisnis dan pekerjaan di Indonesia sudah terkena dampak dari arus era digitalisasi; 1) Toko konvensional yang ada sudah mulai tergantikan dengan model bisnis marketplace, 2) Taksi atau Ojek Tradisional posisinya sudah mulai tergeserkan dengan moda-moda berbasis online

Di era ini teknologi dan informasi menjadi mesin utama sehingga data dan informasi menjadi senjata untuk menyebarluaskan informasi dalam industri pariwisata pendidikan sehingga destinasi yang ada dapat dijangkau secara mudah oleh pengguna media informasi dan komunikasi. Keberadaan revolusi industri 4.0 harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk mendongkrak *income* objek wisata pendidikan Indonesia sehingga turis nasional dan internasional dapat dengan mudah menjangkau lokasi objek wisata.

Disamping itu, revolusi industri 4.0 telah meramba berbagai skill di industri masa depan. Hal ini adalah peluang yang harus dimanfaatkan dengan baik oleh generasi milenial. Skill tersebut ditunjukkan oleh gambar berikut:

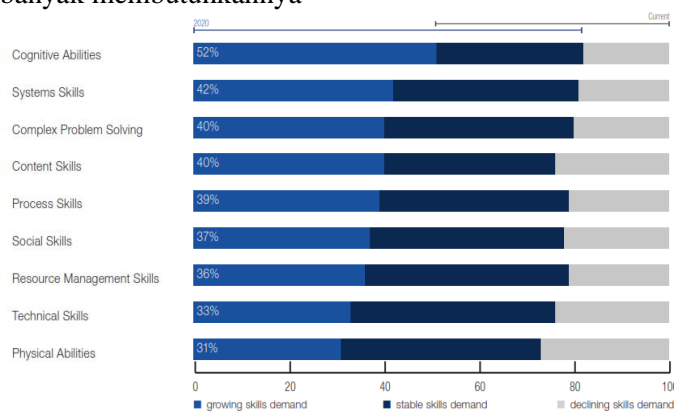


Sumber: Primer

Ada lima keterampilan yang menjadi top dalam perkembangan revolusi industri 4.0. adapun skill tersebut adalah

- 1) *Cognitive Abilities*
- 2) *System Skills*
- 3) *Complex Problem Solving*
- 4) *Content Skills*
- 5) *Process Skills*

Merupakan 5 *skills* yang pertumbuhan permintaannya akan paling tinggi berdasarkan beberapa sektor industri, di mana sebelumnya sektor tersebut tidak banyak membutuhkannya



Sumber: Primer

Untuk merespon masa depan perkembangan revolusi industri 4.0, harus dibangun komitmen yang kuat. Adapapun langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah:

1. Komitmen peningkatan investasi di pengembangan *digital skills*
2. Selalu mencoba dan menerapkan *prototype* teknologi terbaru, *learn by doing!*
3. Menggali bentuk kolaborasi baru bagi model sertifikasi atau pendidikan dalam ranah peningkatan *digital skill*

4. Dilakukannya kolaborasi antara dunia industri, akademisi, dan masyarakat untuk mengidentifikasi permintaan dan ketersediaan skill bagi era digital di masa depan
5. Menyusun kurikulum pendidikan yang telah memasukan materi terkait *human-digital skills*

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dari hasil studi kualitatif yang menggabungkan berbagai reverensi tentang industry pariwisata pendidikan di era revolusi industri 4.0 adalah:

1. Dalam pengembangan pariwisata, ada beberapa aspek yang diperlukan untuk mendukung pengembangan tersebut seperti aspek fisik, aspek daya tarik pariwisata, aspek aksesibilitas, aspek aktivitas dan fasilitas, serta aspek sosial ekonomi dan budaya.
2. Konsep wisata pendidikan sengaja didisain khusus untuk memenuhi kapasitas ilmu pengetahuan para pelajar untuk mengisi wawasan kebangsaan dengan kegiatan perjalanan wisata mengenal wilayah dan potensi sumber daya lokal antardaerah, kabupaten, provinsi serta antarpulau di seluruh negeri ini
3. Implementasi industri 4.0 dapat menjadi salah satu strategi untuk menciptakan Ekonomi berbasis digital terutama dalam pengembangan pendidikan pariwisata yang sesuai dengan arah peta jalan *Making Indonesia 4.0* dalam upaya meningkatkan kinerja industri nasional dalam bidang pariwisata pendidikan.
4. Ada lima keterampilan yang menjadi top dalam perkembangan revolusi industri 4.0. adapun skill tersebut adalah Cognitive Abilities, System Skills, Complex Problem Solving, Content Skills, dan Process Skills

DAFTAR PUSTAKA

Agus, A., & Ridwan, M. (2019). Pemetaan Objek Wisata Alam Kabupaten Kepulauan Selayar Berbasis Sistem Informasi Geografis Arcgis 10.5. *PUSAKA (Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event)*, 1(1), 45–50. <https://doi.org/10.33649/pusaka.v1i1.12>

Badollahi, Muhammad Zainuddin. 2019. <https://www.kompasiana.com/mzainuddinbadollahi/5caaca2095760e19a54466a4/pendidikan-era-4-0-tantangan-harapan-dan-peluang-terhadap-pendidikan-dan-kebudayaan-nasional?page=all>



- Fagence, M. (1998). Rural and village tourism in developing countries. *Third World Planning Review*, 20(1), 107.
- Hasbi, A., & Badollahi, M. Z. (2019). Analisis Partisipasi Masyarakat Dan Pemerintah Dalam Pengembangan Sektor Pariwisata Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. *PUSAKA (Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event)*, 1(2), 15–27. <https://doi.org/10.33649/pusaka.v1i2.15>
- Kane, M. J., & Tucker, H. (2004). Adventure tourism: The freedom to play with reality. *Tourist studies*, 4(3), 217-234.
- Koen Meyers, 2009, Pengertian Pariwisata, Diakses Juni 2015, dari <http://assharfedino.blogspot.com/2013/11/pengertian-pariwisata-menurut-paraahli.html>
- Kusumaningrum, Dian. 2009. *Persepsi Wisatawan Nusantara Terhadap Daya Tarik Wisata Di Kota Palembang*. Tesis PS. Magister Kajian Pariwisata. Universitas Gadjah Mada.
- Marcus Remiasa. (2005). Perencanaan Strategis Pemasaran Untuk Menciptakan Sustainable Competitive Advantage (Kasus Pada Program Studi Manajemen Perhotelan Uk Petra Di Surabaya). *Jurnal Manajemen Perhotelan*, 1, 14–23.
- Marpaung, Fernando. 2009. *Strategi Pengembangan Kawasan Sebagai Sebuah Tujuan Wisata*. Tesis PS. Magister Kajian Pariwisata. Universitas Gadjah Mada.
- Pendit, Nyoman S. 1994. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar*. Perdana. Jakarta.
- Sinaga, Supriono. 2010. *Potensi dan Pengembangan Objek Wisata Di Kabupaten Tapanuli Tengah*. Kertas Karya. Program DIII Pariwisata. Universitas Sumatera Utara.
- Sidiq, S. S., & Syamartha, O. (2015). Persepsi Wisatawan terhadap Penetapan Harga Kuliner pada Event Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(2).
- Riley, R., Baker, D., & Van Doren, C. S. (1998). Movie induced tourism. *Annals of tourism research*, 25(4), 919-935.
- Tosun, C., & Jenkins, C. L. (1998). The evolution of tourism planning in Third-World countries: a critique. *Progress in Tourism and Hospitality Research*, 4(2), 101-114.
- Yoety, O. A. (2008). *Ekonomi pariwisata: introduksi, informasi, dan aplikasi*. Penerbit Buku Kompas.