

# **PENGGELOLAAN WISATA EDUKASI BERBASIS EXPERIENTIAL LEARNING DI DESA WISATA PULUTAN**

**Oleh: Yudan Hermawan, Entoh Tohani, Lutfi Wibawa**

## **ABSTRAK**

Desa Wisata Pulutan berkembang dan memberdayakan masyarakat, salah satu model inovasi yang dikembangkan yaitu wisata edukasi berbasis experiential learning. Tujuan penelitian ini untuk a) mendeskripsikan strategi pengelola dalam pengembangan Wisata Pulutan berbasis experiential learning b) factor pendukung dan penghambat. Penelitian ini menggunakan studi kasus eksplorasi dengan sampel dipilih menggunakan metode purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara secara mendalam, observasi, serta dokumentasi. Analysis Interactive Model dari Miles dan Huberman digunakan untuk menganalisis hasil, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian; a) strategi dilakukan mulai Identifikasi Potensi dan Tujuan Wista Edukasi, Desain Program Edukasi, Keterlibatan Masyarakat Lokal, Pelatihan dan Pendidikan, Infrastruktur dan Fasilitas, Promosi, dan Evaluasi dan Peningkatan. b)Faktor pendukung; Lokasi Strategis, Program Edukasi yang Relevan dan Keterlibatan Masyarakat Lokal. Sedangkan Faktor penghambat yaitu; Kurangnya Sumber Daya dan Dana, Kurangnya Pendidikan dan Pelatihan dan Perubahan Iklim.

Kata Kunci: *pengembangan pariwisata, desa wisata, wisata edukasi, experiential learning*