

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa atraksi Feeding Time di Kebun Binatang Surabaya mampu berperan sebagai instrumen wisata edukasi yang strategis. Keefektifan ini tercermin dari integrasi yang baik antara manajemen operasional, kesiapan petugas lapangan, serta penyampaian narasi edukatif yang kontekstual. Kegiatan ini tidak lagi dipandang hanya sebatas hiburan memberi makan, melainkan telah bertransformasi menjadi sarana pembelajaran partisipatif yang membangun kesadaran pengunjung mengenai kehidupan satwa.

Keberhasilan atraksi ini ditunjang oleh koordinasi antarunit, pengaturan jadwal dan kuota pengunjung, kualitas pakan yang sesuai standar nutrisi, serta pengawasan ketat oleh *keeper* yang terlatih, sehingga keselamatan pengunjung dan kesejahteraan satwa tetap terjamin. Dari perspektif pengalaman wisata, *Feeding Time* menciptakan pengalaman multisensorik yang mendidik, memperkuat pemahaman kognitif dan emosional pengunjung terhadap satwa dan konservasi, sekaligus meningkatkan kepuasan dan potensi kunjungan ulang. Jika dibandingkan dengan studi sebelumnya pada objek wisata edukatif lain, Kebun Binatang Surabaya menonjol karena menghadirkan interaksi langsung dengan satwa, integrasi prinsip *tourism management*, dan penerapan konsep *tourism experience* yang menekankan keterlibatan aktif pengunjung. Atraksi *Feeding Time* di Kebun Binatang Surabaya dapat dikatakan berhasil memadukan hiburan, pendidikan, dan konservasi, menjadikannya model wisata edukatif yang efektif dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat posisi Kebun Binatang Surabaya sebagai destinasi wisata edukatif unggulan di Indonesia.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Agar atraksi *Feeding Time* dapat berjalan lebih optimal dan edukatif, disarankan agar pelatihan bagi *keeper* dan petugas pendamping diperluas,

tidak hanya terkait pengelolaan satwa, tetapi juga kemampuan komunikasi edukatif kepada pengunjung. Dengan meningkatkan kompetensi SDM dalam menyampaikan informasi yang menarik dan mudah dipahami, pengalaman wisata edukasi akan lebih bermakna dan meningkatkan kepuasan pengunjung.

2. Kegiatan *Feeding Time* sebaiknya dilengkapi dengan materi edukatif yang lebih terstruktur dan interaktif, seperti panduan visual, papan informasi, atau aplikasi digital yang dapat diakses pengunjung sebelum, selama, dan setelah atraksi. Pendekatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar pengunjung, memperkuat pesan konservasi, dan meningkatkan keterlibatan aktif pengunjung dalam proses edukasi.
3. Disarankan untuk melakukan evaluasi rutin terkait kuota pengunjung, jadwal *Feeding Time*, serta kualitas pakan dan fasilitas pendukung. Selain itu, strategi pemasaran yang menekankan nilai edukatif atraksi ini dapat lebih dikembangkan, misalnya melalui media sosial atau paket wisata keluarga, sehingga dapat menarik lebih banyak pengunjung sekaligus menumbuhkan kesadaran konservasi satwa.