
**EVALUATION OF EDUCATIONAL TOURISM AT
MANGKUNEGARAN MUSEUM**

EVALUASI WISATA EDUKASI DI MUSEUM MANGKUNEGARAN

**Made Prasta Yostitia Pradipta¹, Heddy Shri Ahimsa Putra² & Tri Kuntoro
Priyambodo³, Hendrie Adji Kusworo⁴**

^{1,2,3,4} **Doktor Kajian Pariwisata, Universitas Gadjah Mada**

¹**Sekolah Tinggi Pariwisata Sahid Surakarta**

Jl. Teknika Utara, Pogung, Sinduadi, Mlati, Sleman, D.I Yogyakarta, 55284.

sps@ugm.ac.id. +62(274) 564239. Indonesia

Email: madeprasta@mail.ugm.ac.id

Submitted: 2025-12-19

Published: 2025-12-31

DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/jpk/1400>

Accepted: 2025-12-30

URL: <http://jpk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/1400>

Abstract

This study evaluates the effectiveness of educational tourism at the Mangkunegaran Museum by highlighting five main dimensions: digital interpretation, guide education quality, authenticity and conservation, facility inclusivity, and cognitive impact. The research method uses source triangulation (managers, guides, tourists) and method triangulation (observation, interviews, documentation) to ensure data validity. The results show a significant gap between global standards for modern museums and the actual conditions at Mangkunegaran. Digital interpretation is not yet available, so visitors rely on verbal explanations. The guides are skilled at storytelling based on local wisdom, but the narratives are still descriptive and lack pedagogical value. The authentic collections are not accompanied by transparent conservation practices, so visitors do not understand the preservation process. Inclusive facilities are limited due to the historic architectural structure, which makes it difficult for people with disabilities and the elderly to access. The cognitive impact on visitors is relatively low because the learning experience is more superficial, although interactive activities such as dance and batik workshops have been shown to increase positive perceptions of Javanese culture. The conclusion emphasises the need for a development strategy through the digitisation of collections, capacity building for guides, participatory conservation, the provision of inclusive facilities, and interactive programmes. This transformation will make the Mangkunegaran Museum not only a space for preserving artefacts, but also an adaptive and relevant cultural learning centre for future generations.

Keyword: *Educational Tourism, Mangkunegaran Palace Museum, Evaluation, Sustainable Tourism*

Abstrak

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas wisata edukasi di Museum Mangkunegaran dengan menyoroti lima dimensi utama: interpretasi digital, kualitas edukasi pemandu, keaslian dan konservasi, inklusivitas fasilitas, serta dampak kognitif. Metode penelitian



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

menggunakan triangulasi sumber (pengelola, pemandu, wisatawan) dan triangulasi metode (observasi, wawancara, dokumentasi) untuk memastikan validitas data. Hasil penelitian menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara standar global museum modern dan kondisi aktual di Mangkunegaran. Interpretasi digital belum tersedia sehingga pengunjung bergantung pada penjelasan lisan. Pemandu memiliki kekuatan dalam storytelling berbasis kearifan lokal, tetapi narasi masih deskriptif dan kurang pedagogis. Koleksi autentik belum diiringi praktik konservasi yang transparan, sehingga pengunjung tidak memahami proses pelestarian. Fasilitas inklusif terbatas akibat struktur arsitektur bersejarah, yang menyulitkan difabel dan lansia. Dampak kognitif pengunjung relatif rendah karena pengalaman belajar lebih bersifat permukaan, meskipun kegiatan interaktif seperti lokakarya tari dan membuat terbukti meningkatkan persepsi positif terhadap budaya Jawa. Kesimpulan menegaskan perlunya strategi pengembangan melalui digitalisasi koleksi, peningkatan kapasitas pemandu, konservasi partisipatif, penyediaan fasilitas inklusif, dan program interaktif. Transformasi ini akan menjadikan Museum Mangkunegaran bukan hanya ruang pelestarian artefak, tetapi juga pusat pembelajaran budaya yang adaptif dan relevan bagi generasi mendatang.

Kata Kunci: Wisata Edukasi, Museum Pura Mangkunegaran, Evaluasi, Wisata Berkelanjutan

Pendahuluan

Wisata edukasi telah berkembang menjadi salah satu tren utama dalam industri pariwisata global, di mana museum dan situs budaya tidak lagi dipandang sekadar sebagai ruang penyimpanan artefak, melainkan sebagai pusat pembelajaran yang interaktif, multisensori, dan partisipatif (Kim et al., 2020). Pergeseran paradigma ini sejalan dengan teori wisata edukasi ideal yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif, keterlibatan emosional, serta integrasi antara narasi sejarah dengan kebutuhan pengunjung masa kini (Kusnoto et al., 2024). Dalam konteks Indonesia, fenomena ini semakin relevan ketika museum dan istana tradisional berupaya menyesuaikan diri dengan tuntutan era digital, tanpa kehilangan akar tradisi yang menjadi identitasnya (Ayu Helena Cornellia et al., 2017; Ayu Herawati Cornellia et al., 2023). Pura Mangkunegaran di Surakarta menjadi salah satu contoh nyata dari dilema tersebut: sebuah institusi budaya yang berusaha melakukan modernisasi di bawah kepemimpinan Mangkunegara X, namun tetap terikat pada regulasi pelestarian sebagai Cagar Budaya Peringkat Kota sejak tahun 2024.

Fenomena global memperlihatkan bahwa museum modern tengah bertransformasi menjadi ruang pembelajaran yang menekankan interaktivitas dan aksesibilitas. Kusnoto et al., (2024) menegaskan bahwa pertumbuhan wisata museum dunia meningkat pesat berkat integrasi teknologi digital, seperti aplikasi interaktif, tur virtual, dan media informasi mandiri yang memungkinkan pengunjung belajar secara personal. Open Access Government (2025) menambahkan bahwa museum ideal harus menjadi ruang multisensori yang mendorong pengunjung berpikir kritis, berpartisipasi aktif, dan mengembangkan literasi budaya. UNESCO bahkan menekankan urgensi aksesibilitas inklusif, khususnya bagi pengunjung difabel, sebagai bagian dari standar pelayanan minimum museum modern (Belal et al., 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa Museum Mangkunegaran masih menghadapi kesenjangan antara standar global tersebut dan kondisi aktual, di mana fasilitas digital, sarana multisensori, serta layanan inklusif belum sepenuhnya tersedia (Sari et al., 2025). Kesenjangan ini menegaskan perlunya evaluasi menyeluruh agar museum dapat bergerak dari pola



tradisional menuju model wisata edukasi yang adaptif, modern, dan relevan dengan kebutuhan audiens masa kini.

Hal ini menjadi masalah nyata di Pura Mangkunegaran, di mana narasi sejarah yang kaya tidak selalu tersampaikan dengan cara yang inklusif dan menarik. Akibatnya, potensi wisata edukasi yang seharusnya mampu memperkuat literasi budaya masyarakat justru terhambat oleh keterbatasan sumber daya manusia. Evaluasi adalah satu-satunya mekanisme formal untuk membedah efektivitas sistem (Li et al., 2023). Pentingnya evaluasi ini terletak pada kemampuannya untuk mengidentifikasi hambatan dalam proses transfer pengetahuan, baik itu hambatan fisik, kognitif, maupun emosional (Gaonkar & Sukthakar, 2025). Evaluasi memberikan data empiris bagi pihak Pura Mangkunegaran untuk melakukan inovasi produk wisata yang berbasis pada kebutuhan pasar tanpa mengorbankan nilai sakralitas keraton. Oleh karena itu, evaluasi terhadap wisata edukasi menjadi mutlak dilakukan untuk menjembatani jurang antara potensi besar yang dimiliki museum dengan realitas pengalaman belajar yang diterima oleh wisatawan (Şanlıöz-Özgen & Küçükaltan, 2023).

Tanpa evaluasi, pengelola tidak akan pernah tahu apakah materi yang disajikan terlalu berat, atau justru terlalu dangkal sehingga kehilangan esensi filosofisnya. Melalui evaluasi, kita dapat memahami sejauh mana aspek psikologis wisatawan tergerak untuk mencintai budaya lokal setelah mereka melintasi gerbang museum. Ini adalah bentuk akuntabilitas publik dari sebuah institusi pendidikan non-formal seperti museum (Fei et al., 2023).

Tanpa adanya evaluasi, pengelola museum tidak akan mengetahui apakah materi yang disajikan terlalu kompleks sehingga sulit dipahami, atau justru terlalu dangkal hingga kehilangan esensi filosofisnya. Melalui proses evaluasi, kita dapat menilai sejauh mana aspek psikologis wisatawan tergerak untuk mencintai budaya lokal setelah mereka melintasi gerbang museum (Indrianto et al., 2021). Evaluasi juga menjadi bentuk akuntabilitas publik bagi museum sebagai institusi pendidikan non-formal yang bertanggung jawab menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna (Fei et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, efektivitas wisata edukasi di Museum Mangkunegaran dianalisis melalui lima faktor utama yaitu interpretasi digital (Ayu Helena Cornelia, 2018; Pei et al., 2023), kualitas edukasi pemandu (Niu, 2023), keaslian dan konservasi koleksi (Pradipta, 2024), inklusivitas fasilitas (Pertiwi & Yudana, 2017), serta dampak kognitif pengunjung (Cesário & Nisi, 2022). Kelima faktor tersebut saling berinteraksi membentuk kerangka evaluasi yang komprehensif, sehingga museum dapat mengidentifikasi kelemahan sekaligus merumuskan strategi pengembangan menuju model wisata edukasi yang adaptif, modern, dan relevan dengan kebutuhan audiens masa kini.

Kesenjangan antara teori wisata edukasi ideal dan realitas di lapangan menjadi titik kritis penelitian ini seperti analisis integratif yang menghubungkan kebijakan kerajaan, standar pelayanan minimum museum, praktik wisata edukasi, dan kebutuhan wisatawan era digital (Rizki & Wulandari, 2025). Studi sebelumnya, seperti (Wijayanti, 2018) tentang Museum Vredeburg, lebih banyak menekankan pada aspek narasi sejarah dan peran museum sebagai ruang pembelajaran nasional. Sementara itu, penelitian He et al., (2025) dan Open Access Government (2025) lebih fokus pada tren global museum tourism dan transformasi digital. Sedangkan El Hajal, (2025) membahas tantangan kebijakan museum di Indonesia. Refat Ismail et al., (2024) menyatakan bahwa pengalaman belajar yang ideal di museum harus melibatkan pengunjung secara aktif dalam proses interpretasi, bukan sekadar menerima informasi pasif. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengevaluasi kebijakan wisata edukasi di museum dengan pendekatan kualitatif berbasis observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengevaluasi kondisi aktual wisata edukasi di Museum Pura Mangkunegaran agar dapat menjadi acuan dalam

pengembangan program wisata edukasi yang lebih berkualitas dan relevan dengan kebutuhan pengunjung.

Metode

1. Observasi Pemilihan Tempat

Pemilihan Museum Mangkunegaran sebagai lokasi penelitian didasarkan pada metode *Purposive Sampling* dengan pertimbangan strategis sebagai *Living Heritage*. Berbeda dengan museum pada umumnya, Mangkunegaran di Surakarta dipilih karena posisinya yang sedang mengalami fase revitalisasi besar di bawah kepemimpinan KGPAA Mangkunegara X. Fenomena ini menciptakan dinamika baru dalam penyajian wisata edukasi yang memadukan pakem tradisional dengan pendekatan kontemporer.

Observasi awal menunjukkan bahwa Mangkunegaran memiliki struktur ruang yang unik seperti Pringgitan, Dalem Ageng, dan Pracima atau Keputren yang masing-masing memiliki beban edukasi yang berbeda. Lokasi ini dipilih karena merepresentasikan kompleksitas tata kelola museum keraton yang berupaya menjaga sakralitas sekaligus membuka diri sebagai ruang publik edukatif. Secara geografis, letaknya di jantung kota Surakarta menjadikannya *benchmark* utama bagi pengembangan wisata sejarah di Jawa Tengah, sehingga hasil evaluasi di tempat ini akan memiliki dampak signifikan bagi literatur pariwisata nasional.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Awal dan Pengumpulan Data

Proses ini dimulai dengan Studi Pendahuluan melalui tinjauan literatur mengenai standar museum internasional dan riset-riset terdahulu. Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama:

- 1) Observasi Partisipatif: Peneliti memosisikan diri sebagai wisatawan untuk merasakan langsung alur edukasi dan kualitas interpretasi pemandu.
- 2) Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*): Dilakukan kepada 1 pengelola ("Dinas" Pariwisata Mangkunegaran), 1 abdi dalem kurator yang menjadi pemandu, dan 3 pemandu untuk menggali filosofi di balik materi edukasi.

b. Reduksi Data

Setelah data mentah terkumpul, dilakukan proses Reduksi Data untuk menyaring informasi yang relevan dengan fokus evaluasi. Pada tahap ini: Data kualitatif dari hasil wawancara ditranskrip, kemudian dikodekan (*coding*) berdasarkan tema-tema besar seperti "Efektivitas Narasi" atau "Fasilitas". Hasil analisis tersebut kemudian dikelompokkan untuk dianalisis sesuai dengan wisata edukasi yang ideal dengan fakta di lapangan. Informasi yang tidak mendukung tujuan evaluasi wisata edukasi disisihkan agar fokus penelitian tetap tajam pada peningkatan kualitas pengalaman belajar wisatawan.

c. Verifikasi Data

Untuk memastikan objektivitas, penelitian ini melakukan Triangulasi Data. Verifikasi dilakukan dengan membandingkan apa yang dikatakan pengelola (hasil wawancara) dan apa yang diamati peneliti di lapangan (observasi). Untuk memastikan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber (pengelola, pemandu, kurator) dan triangulasi metode (observasi, wawancara, dokumentasi). Dengan demikian, kesimpulan yang dihasilkan memiliki validitas yang tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Proses ini memastikan bahwa hasil evaluasi



bukan sekadar opini subjektif, melainkan fakta yang telah tervalidasi oleh berbagai sudut pandang.

d. Penyajian Data

Data disajikan secara naratif dan visual untuk memudahkan pengambilan keputusan bagi pihak museum. Penyajian meliputi: hasil wawancara dengan pemandu, kurator, dan pengelola. Analisis Tematik (Pembahasan mendalam yang menghubungkan data lapangan dengan teori pariwisata terkini).

Melalui metodologi yang sistematis ini, penelitian ini akan mampu membedah setiap lapisan pengalaman wisatawan secara akurat. Langkah ini sangat krusial agar Museum Mangkunegaran tidak hanya menjadi objek tontonan, tetapi benar-benar menjadi ruang transformasi pengetahuan. Dengan metodologi yang komprehensif, evaluasi tidak hanya menghasilkan angka, tetapi juga narasi perubahan yang diperlukan untuk pengembangan museum di masa depan. menganalisis keterbatasan fasilitas minimal dan aksesibilitas, menilai kompetensi pemandu dalam proses transfer pengetahuan budaya, serta memberikan rekomendasi penguatan integrasi kebijakan, fasilitas, dan sumber daya manusia. Dengan menggunakan observasi partisipatif dan wawancara mendalam, penelitian ini berupaya menghasilkan kesimpulan yang kredibel mengenai sejauh mana Pura Mangkunegaran mampu menjalankan fungsi edukasi museum secara inklusif dan modern.

Analisis Evaluasi Terintegratif

Analisis integratif dalam penelitian ini diperoleh melalui kajian pustaka yang dipadukan dengan observasi partisipatif. Temuan dari berbagai penelitian terdahulu kemudian dicermati kembali, sementara hal-hal yang belum terungkap dalam observasi lapangan diperkuat melalui artikel. Pendekatan ini menegaskan bahwa efektivitas wisata edukasi di Pura Mangkunegaran tidak hanya bergantung pada aktivitas kunjungan semata, tetapi pada keterlibatan langsung peneliti dalam menangkap dinamika sosial dan budaya yang berlangsung di lapangan. Observasi partisipatif memungkinkan peneliti merasakan atmosfer istana, menyaksikan interaksi antara pemandu dan pengunjung, serta memahami bagaimana nilai-nilai tradisi dijaga dalam praktik sehari-hari. Sementara itu, studi pustaka memperkuat analisis dengan perspektif akademik sehingga hasil penelitian tidak berdiri sendiri, melainkan terhubung dengan temuan-temuan sebelumnya.

Melalui kedua metode tersebut, penelitian ini menunjukkan bahwa wisata edukasi di Pura Mangkunegaran belum berjalan secara optimal karena belum diarahkan melalui tujuan edukatif yang jelas, narasi koleksi yang kontekstual, komunikasi pemandu yang komunikatif, aktivitas interaktif yang benar-benar melibatkan pengunjung, serta evaluasi yang mendorong refleksi mendalam. Praktik yang ada masih cenderung informatif dan deskriptif, sehingga pengalaman belajar pengunjung berhenti pada pemahaman permukaan tanpa menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Analisis ini membuka ruang untuk merumuskan evaluasi kondisi wisata edukasi saat ini, sehingga dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan wisata edukasi di Museum Pura Mangkunegaran.

Evaluasi wisata edukasi di Pura Mangkunegaran menekankan lima indikator utama yang saling berkaitan, yaitu tujuan pembelajaran, koleksi berbasis narasi, komunikasi pemandu, interaktivitas, evaluasi dan refleksi (tabel 1). Indikator yang teridentifikasi dalam penelitian ini saling berinteraksi dan membentuk sebuah ekosistem wisata edukasi yang menjadi dasar evaluasi terhadap praktik wisata edukasi di Pura Mangkunegaran. Dengan menjadikan indikator wisata edukasi sebagai kerangka evaluasi, penelitian ini mampu mengidentifikasi kesenjangan antara praktik riil di

lapangan dengan standar ideal wisata edukasi. Hal ini memungkinkan pengunjung tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses transformasi pengetahuan secara kognitif dan afektif. Evaluasi ini tidak hanya mengukur sejauh mana museum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang informatif dan reflektif, tetapi juga menilai bagaimana teknologi, narasi pemandu, dan kebijakan konservasi dapat bersinergi untuk menciptakan ruang pembelajaran yang inklusif.

Table 1 Matriks Analisis Tematik

Indikator Evaluasi	Indikator Pengukuran
Tujuan Pembelajaran (Priyanto et al., 2018)	Komponen ini menekankan bahwa wisata edukasi bukan sekadar kunjungan, tetapi memiliki arah belajar yang jelas.
Koleksi Berbasis Narasi (Irdana & Kumarawarman, 2018; Tanto et al., 2020)	Indikator ini menjelaskan benda ini bukan sekadar benda dipajang, tetapi disusun sebagai cerita yang bermakna.
Komunikasi Pemandu (Aulia et al., 2024; Ekawati et al., 2021)	Di wisata edukasi, pemandu adalah mediator makna dan indikator ini menjelaskan wisata edukasi gagal kalau hanya satu arah dan
Interaktivitas (Setiawan et al., 2021)	Indikator ini menjelaskan bagaimana pengunjung diajak untuk melakukan aktivitas edukasi
Evaluasi dan refleksi (Ayu Helena Cornellia, 2018; Darmawan et al., 2020)	Peningkatan pengetahuan pengunjung setelah melakukan tur.

Sumber: Analisis Pribadi

Hasil dan Pembahasan

Sejarah Pura Mangkunegaran

Pura Mangkunegaran didirikan pada tahun 1757 sebagai konsekuensi dari Perjanjian Salatiga, menandai lahirnya sebuah entitas politik dan budaya yang mandiri. Sejak era kepemimpinan Mangkunegara I hingga Mangkunegara X saat ini, institusi ini telah mengalami evolusi dari pusat kekuasaan administratif menjadi pusat pelestarian seni dan nilai tradisional yang terbuka bagi umum. Keterbukaan ini secara resmi dimulai sejak tahun 1968 ketika Museum Puro Mangkunegaran dibuka untuk publik, menyimpan koleksi perhiasan emas, artefak sejarah, dan karya seni yang telah dikumpulkan sejak tahun 1926. Namun, transisi dari sebuah kediaman pribadi (*living palace*) menjadi museum publik yang profesional menuntut adanya pemenuhan standar pelayanan minimum (SPM) yang ketat guna menjamin kualitas pengalaman edukasi pengunjung.

Evaluasi terhadap wisata edukasi di lokasi ini menjadi krusial mengingat adanya pergeseran perilaku wisatawan (Choy & Yeung, 2024). Observasi menunjukkan bahwa wisatawan mancanegara cenderung memiliki motivasi belajar yang mendalam mengenai sejarah dan tarian, sementara wisatawan nusantara seringkali lebih fokus pada aspek estetika dan dokumentasi visual karena kondisi bangunan yang sangat terawat. Perbedaan motivasi ini memerlukan pendekatan manajemen yang berbeda, di mana fasilitas minimal dan kebijakan internal harus mampu mengakomodasi kebutuhan belajar sekaligus keinginan untuk berekreasi. Selain itu, penetapan bangunan inti Mangkunegaran sebagai Cagar Budaya Peringkat Kota pada tahun 2024 memberikan dimensi baru dalam tata kelola yang harus menyeimbangkan antara perlindungan hukum dan pemanfaatan publik.

Warisan budaya saat ini bukan lagi dipandang sebagai sekadar artefak pasif dari masa lalu, melainkan sebagai pilar dinamis yang membentuk identitas dan daya saing



destinasi pariwisata di panggung global (Putra, 2015). Dalam ekosistem pariwisata kontemporer, keberadaan situs sejarah seperti Pura Mangkunegaran di Surakarta memiliki peran ganda: sebagai penjaga tradisi yang sakral sekaligus sebagai produk konsumsi edukasi publik. Kota Surakarta, yang identik dengan julukan kota budaya, menempatkan Pura Mangkunegaran sebagai salah satu ikon utama yang merepresentasikan kemajuan peradaban Jawa yang mampu beradaptasi dengan modernitas. Pemanfaatan Musuem Pura Mangkunegaran sebagai sarana wisata edukasi sejarah merupakan upaya strategis untuk memperkaya pemahaman masyarakat mengenai fakta-fakta menarik di balik keindahan fisik bangunan.

Analisis Kunjungan Wisata Edukasi

Analisis ini disusun berdasarkan observasi partisipatif dengan mengikuti tur berpemandu di Pura Mangkunegaran bersama dua kategori pengunjung, yakni rombongan pelajar dan pengunjung umum. Pengamatan difokuskan pada pola penyampaian materi, tingkat interaksi, struktur narasi ruang, serta potensi capaian pembelajaran selama kunjungan berlangsung.

Tur dimulai di pendopo sebagai ruang utama dan simbol representasi kekuasaan. Pemandu membuka dengan penjelasan historis mengenai berdirinya Mangkunegaran serta fungsi pendopo sebagai ruang penerimaan tamu resmi. Penyampaian dilakukan secara naratif dan kronologis. Pada rombongan pelajar, bahasa yang digunakan lebih sederhana dengan analogi yang mendekatkan konteks sejarah pada kehidupan sehari-hari. Sementara pada pengunjung umum, penjelasan cenderung lebih formal dan detail. Meskipun terdapat perbedaan gaya bahasa, substansi materi yang disampaikan relatif seragam. Dari sudut pandang edukatif, pendopo berfungsi sebagai pengantar struktur politik dan simbol otoritas. Namun, belum terlihat adanya upaya eksplisit untuk mengarahkan pengunjung pada refleksi kritis mengenai relevansi nilai kepemimpinan atau simbolisme arsitektur dalam konteks sosial kontemporer.

Ruang paringgitan dipresentasikan sebagai ruang transisi sekaligus tempat pertunjukan budaya. Penjelasan menekankan fungsi ruang dalam sistem tata ruang istana Jawa. Interaksi dua arah mulai muncul ketika beberapa siswa mengajukan pertanyaan mengenai pertunjukan wayang. Pemandu merespons secara komunikatif, namun alur diskusi tetap berada dalam kerangka deskriptif. Secara pedagogis, ruang ini memiliki potensi untuk membahas relasi antara ruang simbolik dan struktur sosial, tetapi potensi tersebut belum sepenuhnya dikembangkan dalam narasi tur.

Di bale warni dan ruang keputren, fokus berpindah pada kehidupan domestik dan peran perempuan dalam lingkungan istana. Pengunjung pelajar menunjukkan ketertarikan pada aspek kehidupan sehari-hari, sementara pengunjung umum lebih banyak mendengarkan tanpa interupsi. Pemandu menyesuaikan pilihan kata untuk siswa, tetapi struktur penyampaian tetap linear dan berbasis informasi. Tidak terdapat sesi khusus yang mengajak peserta merefleksikan dinamika gender atau perubahan peran sosial dalam perspektif historis dan modern. Hal ini menunjukkan bahwa dimensi afektif dan reflektif dalam pembelajaran belum terintegrasi secara sistematis.

Pada bale peni dan pracimoyoso, narasi beralih ke ruang-ruang yang memiliki fungsi strategis dalam pengambilan keputusan politik. Penjelasan mengenai pracimoyoso sebagai ruang penting pertemuan elite membuka peluang untuk membahas konsep kepemimpinan, diplomasi, dan relasi kekuasaan. Namun penyampaian tetap berfokus pada kronologi dan fungsi ruang tanpa pendalaman makna normatif atau relevansinya terhadap praktik kepemimpinan masa kini. Interaksi masih bersifat responsif terhadap pertanyaan, bukan proaktif mendorong dialog reflektif.

Kunjungan berlanjut ke ruang makan yang dipresentasikan sebagai representasi etika dan tata krama istana. Pengunjung, khususnya pelajar, menunjukkan minat pada detail tata cara jamuan. Meskipun demikian, diskusi tidak berkembang menjadi pembahasan nilai budaya yang mendasari praktik tersebut. Aktivitas yang terjadi tetap pada level penjelasan dan observasi visual. Tur diakhiri dengan kembali ke pendopo sebagai titik dokumentasi dan penutup kunjungan. Tidak terdapat sesi rangkuman formal ataupun refleksi terstruktur mengenai pembelajaran yang telah diperoleh. Pengalaman berakhir setelah sesi foto bersama, tanpa mekanisme evaluasi pemahaman atau penguatan pesan utama.

Secara keseluruhan, kunjungan wisata edukasi di Mangkunegaran menunjukkan dominasi model interpretasi tradisional berbasis narasi lisan dan alur ruang. Pemandu berperan aktif

sebagai mediator informasi, dan terdapat unsur komunikasi dua arah yang cukup responsif. Namun, perbedaan pendekatan antara pelajar dan pengunjung umum terbatas pada variasi bahasa, belum pada diferensiasi strategi pedagogis. Interaktivitas fisik maupun refleksi konseptual belum menjadi bagian integral dari desain tur reguler.

Dari perspektif pembelajaran, pengalaman yang terjadi cenderung berada pada ranah kognitif deskriptif. Pengunjung memperoleh pengetahuan faktual mengenai sejarah dan fungsi ruang, tetapi dimensi reflektif, kritis, dan transformatif masih relatif terbatas. Hal ini menunjukkan adanya potensi penguatan pada aspek desain pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan tujuan pembelajaran yang eksplisit, aktivitas partisipatif, serta sesi refleksi terstruktur guna memperdalam kualitas wisata edukasi di lingkungan museum istana tersebut.

Tujuan Pembelajaran

Analisis integratif dalam penelitian ini menekankan bahwa wisata edukasi tidak cukup dipahami sebagai kunjungan biasa, melainkan harus memiliki arah belajar yang jelas dan terukur. Efektivitasnya ditentukan oleh kejelasan tujuan edukatif yang disampaikan sejak awal, sehingga pengunjung memahami apa yang ingin dicapai dan tujuan tersebut selaras dengan tema destinasi. Selain itu, capaian belajar harus dapat diukur, misalnya melalui kemampuan pengunjung menjelaskan kembali materi utama, adanya evaluasi informal, atau refleksi yang menunjukkan perubahan pengetahuan dan wawasan.

Materi yang disajikan juga harus relevan dengan kebutuhan pengunjung. Untuk segmen pelajar, materi dapat disesuaikan dengan kurikulum, sementara bagi masyarakat umum, materi harus kontekstual dengan kehidupan sehari-hari agar pengalaman belajar terasa dekat dan bermakna (Priyanto et al., 2018). Integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi kunci, sehingga pengunjung tidak hanya menerima informasi faktual, tetapi juga menangkap nilai moral sekaligus terlibat dalam aktivitas nyata yang melibatkan praktik langsung (Prasetyo, 2021).

Komponen wisata edukasi ini dapat dijadikan parameter pembelajaran bagi siswa SD, SMP, hingga SMA. Keunggulannya terletak pada fleksibilitas: pola ini mengubah cara penyampaian dan pengalaman belajar, bukan mengubah substansi koleksi maupun nilai budaya yang dijaga museum. Dengan demikian, penerapannya tetap aman dan relevan untuk berbagai jenjang pendidikan. Bagi siswa SD, pola ini menumbuhkan rasa ingin tahu melalui narasi sederhana dan aktivitas langsung; bagi siswa SMP, pola ini memperkuat pemahaman kritis melalui interaktivitas dan diskusi; sedangkan bagi siswa SMA, pola ini membuka ruang refleksi yang lebih mendalam. Dengan pendekatan ini, wisata edukasi di museum dapat berfungsi sebagai ruang belajar publik yang aktif, humanis, dan transformatif.

Permasalahan yang muncul adalah pemandu pada awal pertemuan tidak secara eksplisit menyampaikan tujuan pembelajaran kepada pengunjung, padahal hal ini sangat penting agar mereka memahami arah kegiatan dan manfaat yang akan diperoleh. Wawancara dengan pengelola di museum memperkuat temuan ini, ia menyampaikan bahwa:

“Sejauh yang saya tahu, tidak ada dokumen khusus yang menjelaskan itu secara detail. Biasanya kami hanya mengikuti alur cerita sejarah Mangkunegaran dari awal berdiri sampai sekarang. Kami lebih fokus menjelaskan sejarah, koleksi, dan fungsi bangunan”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa praktik wisata edukasi di Pura Mangkunegaran masih berpusat pada penyampaian sejarah dan penjelasan koleksi tanpa adanya panduan tertulis yang sistematis. Pemandu lebih mengandalkan alur cerita



tradisional tentang berdirinya Mangkunegaran hingga kondisi saat ini, sehingga pengetahuan yang diberikan cenderung informatif dan deskriptif. Hal ini menegaskan bahwa fungsi edukasi belum diarahkan pada pengalaman belajar yang terstruktur, reflektif, dan partisipatif. Dengan kata lain, museum masih menempatkan narasi sejarah sebagai inti utama, sementara aspek pembelajaran yang lebih mendalam seperti tujuan edukatif yang jelas, interaktivitas, dan evaluasi belum dikembangkan secara konsisten. Situasi ini memperlihatkan adanya kebutuhan untuk merumuskan mengevaluasi program wisata edukasi baru agar pengunjung tidak hanya memahami sejarah, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan nilai budaya dan kehidupan mereka sehari-hari.

Koleksi Berbasis Narasi

Koleksi berbasis narasi pada dasarnya adalah cara museum menyusun benda bukan sebagai objek mati, tetapi sebagai bagian dari cerita yang utuh. Sebuah keris, arsip surat, foto, atau set gamelan tidak berdiri sendiri. Ia seharusnya menjadi bagian dari alur yang menjelaskan siapa yang menggunakannya, dalam situasi apa, dan apa maknanya dalam konteks sosial politik zamannya. Narasi memberi jembatan antara benda dan makna. Tanpa narasi, koleksi hanya menjadi artefak yang dikagumi secara visual tetapi tidak dipahami secara historis maupun kultural (Irdana & Kumarawarman, 2018; Tanto et al., 2020).

Dalam konteks museum seperti Pura Mangkunegaran, koleksi berbasis narasi semestinya membentuk satu alur besar tentang lahirnya kekuasaan Mangkunegaran, dinamika politik Jawa abad ke-18, relasi dengan kolonialisme, hingga transformasi peran istana di masa modern. Narasi bukan sekadar menjelaskan tanggal dan nama tokoh, tetapi menghidupkan konflik, nilai, dan perubahan sosial yang menyertainya. Jika koleksi hanya disusun berdasarkan kategori benda tanpa benang merah cerita, pengunjung menerima informasi secara terputus-putus. Mereka tahu nama raja, tetapi tidak memahami mengapa keputusan politiknya penting. Mereka melihat pendopo yang megah, tetapi tidak menangkap simbol kekuasaan dan kosmologi Jawa yang melekat di dalamnya.

Masalahnya menjadi lebih kompleks ketika museum tidak memiliki indikator tujuan pembelajaran yang jelas. Narasi yang seharusnya mengarah pada capaian belajar akhirnya hanya menjadi cerita informatif. Tidak ada standar yang menjawab apakah pengunjung benar-benar memahami konteks sejarah atau hanya sekadar mendengar kisah singkat. Narasi kehilangan arah pedagogis. Wawancara dengan pengelola di museum memperkuat temuan ini, ia menyampaikan bahwa:

Alur tur mengikuti urutan ruang, mulai dari pendopo, lorong keputren, hingga ruang kembali lagi ke pendopo. Cerita disampaikan berdasarkan kebiasaan dan pengalaman senior, bukan berdasarkan dokumen kuratorial yang memuat tujuan pembelajaran tertentu tidak dirumuskan sebagai alur wajib tergantung waktu dan jenis rombongan.

Dari percakapan tersebut terlihat bahwa koleksi memang memiliki potensi naratif yang kuat, tetapi belum dikelola dalam kerangka pedagogis yang terukur. Di sinilah pentingnya mengevaluasi koleksi berbasis narasi. Evaluasi diperlukan untuk memastikan bahwa cerita yang disampaikan benar-benar koheren, tidak terfragmentasi, dan mengarah pada tujuan pembelajaran tertentu. Evaluasi juga membantu melihat apakah narasi terlalu glorifikatif, terlalu dangkal, atau justru kurang menghadirkan perspektif kritis.

Tanpa evaluasi, museum berisiko mengulang cerita yang sama selama bertahun-tahun tanpa pernah meninjau ulang relevansinya. Padahal konteks sosial pengunjung

terus berubah. Generasi muda mungkin membutuhkan pendekatan yang lebih reflektif dan dialogis, bukan sekadar kronologi sejarah. Evaluasi memungkinkan kurator dan manajemen museum melihat apakah koleksi sudah berbicara dengan bahasa zaman sekarang atau masih terjebak pada pola penuturan lama.

Dalam konteks wisata edukasi, koleksi berbasis narasi seharusnya menjadi fondasi pembelajaran (Tanto et al., 2020). Jika narasi tidak diarahkan pada capaian yang jelas dan tidak pernah ditinjau ulang, maka museum sulit mengklaim diri sebagai destinasi edukatif yang kuat. Ia tetap menjadi ruang sejarah, tetapi belum sepenuhnya menjadi ruang belajar yang transformatif.

Komunikasi Pemandu

Komunikasi pemandu dalam wisata edukasi bukan sekadar aktivitas menjelaskan, melainkan proses mediasi makna antara koleksi, ruang, dan pengunjung (Aulia et al., 2024; Ekawati et al., 2021). Pemandu bukan hanya penyampai informasi, tetapi penerjemah sejarah dan budaya. Cara ia berbicara, memilih kata, memberi contoh, bahkan merespons pertanyaan menentukan apakah pengalaman pengunjung berhenti pada level mendengar atau berkembang menjadi pemahaman.

Di museum seperti Pura Mangkunegaran, komunikasi pemandu umumnya sudah bersifat dua arah. Pengunjung diberi ruang untuk bertanya, dan pemandu mencoba menjawab sebisa mungkin. Ada perbedaan gaya bahasa ketika menghadapi rombongan pelajar dan wisatawan umum. Untuk anak sekolah, bahasa dibuat lebih sederhana dan lebih banyak cerita. Untuk pengunjung umum, penjelasan cenderung lebih formal dan kronologis. Namun pendekatan ini masih bersifat intuitif, belum berbasis pada desain komunikasi yang terstruktur. Perbedaannya sebatas tingkat kesederhanaan bahasa, belum sampai pada penyesuaian kedalaman makna, konteks sosial, atau pendekatan reflektif.

Sering kali komunikasi berjalan informatif, tetapi belum interpretatif. Artinya, pemandu menjelaskan apa yang terjadi, tetapi belum tentu mengajak pengunjung memahami mengapa itu penting atau bagaimana relevansinya dengan kehidupan hari ini. Di sinilah letak kekurangannya. Komunikasi menjadi rutin, stabil, tetapi kurang menggugah. Wawancara dengan pengelola di museum memperkuat temuan ini, ia menyampaikan bahwa:

“Anak sekolah lebih banyak menggunakan bahasa sehari-hari dan cerita yang ringan agar mudah dipahami. Anak-anak diberi cerita yang lebih sederhana, tetapi struktur penjelasannya sama. Jika rombongan dewasa, ia cenderung menjelaskan lebih detail tentang sejarah dan tokoh”.

“Selama ini kami hanya mengandalkan penjelasan langsung kepada pengunjung, belum ada perangkat digital yang membantu memperjelas informasi koleksi. Seberapa penting sih digital, toh juga selama ini jalan saja.”

Pemandu lain menambahkan:

“Pelatihan formal belum ada, hanya arahan umum tentang materi sejarah yang harus disampaikan. Jika suasana terasa hidup, dianggap berhasil. Namun ia mengakui bahwa belum pernah ada evaluasi sistematis untuk menilai efektivitas komunikasi”.



Dari percakapan tersebut terlihat bahwa komunikasi pemandu memang sudah memiliki unsur dua arah, tetapi belum sepenuhnya dirancang sebagai komunikasi interpretatif yang mendorong pemaknaan mendalam. Adaptasi terhadap audiens masih terbatas pada perbedaan bahasa, bukan pada perbedaan strategi pedagogis. Evaluasi komunikasi pemandu menjadi penting karena di museum berbasis sejarah, pemandu adalah aktor kunci yang menentukan kualitas pengalaman belajar. Tanpa evaluasi, komunikasi cenderung stagnan dan diwariskan sebagai kebiasaan, bukan sebagai praktik profesional yang terus disempurnakan. Evaluasi dapat membantu melihat apakah pesan utama benar-benar tersampaikan, apakah narasi terlalu panjang atau justru dangkal, serta apakah pengunjung benar-benar terlibat secara kognitif dan emosional.

Lebih jauh lagi, evaluasi komunikasi juga penting untuk memastikan bahwa museum tidak hanya menjadi ruang informasi, tetapi ruang refleksi. Jika komunikasi hanya berhenti pada penyampaian fakta, maka potensi edukatifnya belum maksimal. Namun jika komunikasi mampu memancing pertanyaan kritis dan relevansi dengan kehidupan masa kini, maka museum benar-benar berfungsi sebagai ruang belajar yang hidup.

Interaktivitas

Interaktivitas dalam wisata edukasi berarti pengunjung tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi ikut terlibat secara aktif dalam proses pengalaman. Interaktivitas menghadirkan ruang partisipasi, eksplorasi, dan praktik (Setiawan et al., 2021). Dalam museum berbasis budaya seperti Pura Mangkunegaran, interaktivitas idealnya tidak berhenti pada sesi tanya jawab, tetapi memberi kesempatan bagi pengunjung untuk merasakan langsung unsur budaya yang dipelajari. Ketika pengunjung hanya mengikuti tur berpemandu lalu berfoto, pengalaman yang terjadi cenderung pasif. Pengetahuan diterima, tetapi tidak diolah melalui tindakan atau pengalaman tubuh.

Di Mangkunegaran sebenarnya ada potensi interaktif seperti memainkan gamelan, belajar menari, atau membatik. Namun aktivitas tersebut hanya tersedia pada waktu tertentu dan harus melalui pendaftaran khusus. Artinya, interaktivitas tidak menjadi bagian integral dari alur kunjungan reguler. Bagi sebagian besar pengunjung, pengalaman tetap didominasi oleh tur naratif dan dokumentasi visual. Situasi ini menunjukkan bahwa museum masih berada pada model interpretasi tradisional, belum sepenuhnya bergerak ke arah experiential learning yang lebih mendalam. Seperti yang dijelaskan oleh pemandu sebagai berikut:

“Pengunjung mengikuti penjelasan dari satu ruang ke ruang lain, sesekali ada pertanyaan dari siswa, dan di akhir biasanya mereka berfoto bersama. Untuk kunjungan reguler tidak ada aktivitas seperti membatik atau mencoba gamelan tersedia, tetapi harus dipesan sebelumnya dan tidak selalu tersedia setiap hari. Biasanya siswa lebih antusias ketika ada kegiatan fisik. Namun karena keterbatasan waktu dan sistem kunjungan, tur tetap fokus pada penjelasan sejarah”.

“Beberapa pengunjung asing tertarik mencoba gamelan atau melihat proses membatik, tetapi jadwal kegiatan tidak selalu tersedia. Aktivitas tersebut biasanya bagian dari paket tertentu dan harus didaftarkan lebih dulu. Sebagian besar kunjungan masih berupa tur berpemandu dan sesi dokumentasi. Secara informasi sudah cukup, tetapi dari sisi pengalaman mungkin belum maksimal”.

Kondisi ini menunjukkan bahwa interaktivitas belum terintegrasi secara sistematis dalam desain pembelajaran museum. Aktivitas budaya memang ada, tetapi belum menjadi bagian dari pengalaman standar. Padahal dalam pendekatan pembelajaran kontemporer, keterlibatan langsung membantu memperkuat ingatan, memperdalam pemahaman, dan membangun koneksi emosional. Tanpa interaktivitas yang konsisten, pengalaman edukatif cenderung dangkal dan cepat dilupakan.

Dalam konteks ini, evaluasi komunikasi pemandu juga menjadi penting. Ketika interaktivitas fisik masih terbatas, kualitas komunikasi menjadi penentu utama apakah pengunjung tetap terlibat atau tidak. Jika komunikasi hanya informatif dan satu arah, keterbatasan aktivitas praktik akan semakin terasa. Namun jika komunikasi mampu membangun imajinasi, mengajak berpikir, dan memancing refleksi, maka keterbatasan interaktivitas fisik bisa sedikit terkompensasi. Evaluasi komunikasi membantu melihat apakah pemandu sudah mampu menghidupkan suasana, menyesuaikan pendekatan dengan karakter audiens, serta menciptakan dialog yang bermakna.

Interaktivitas dan komunikasi sebenarnya saling berkaitan. Interaktivitas yang baik memperkuat komunikasi, dan komunikasi yang kuat dapat memperkaya interaktivitas (Alyanuha, 2021). Tanpa evaluasi terhadap keduanya, museum berisiko terjebak pada pola kunjungan rutin yang stabil tetapi tidak berkembang. Jika Mangkunegaran ingin menegaskan diri sebagai destinasi wisata edukasi yang kuat, maka desain interaktivitas perlu ditata ulang dan komunikasi pemandu perlu terus ditinjau agar pengalaman belajar tidak berhenti pada mendengar dan melihat, tetapi juga mengalami dan merefleksikan.

Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dan refleksi dalam wisata edukasi adalah tahap yang sering paling lemah, padahal justru di situlah makna pengalaman diuji (Ayu Helena Cornellia, 2018; Darmawan et al., 2020). Evaluasi bukan sekadar menilai kepuasan pengunjung, tetapi melihat apakah proses belajar benar-benar terjadi (Raditya et al., 2020). Refleksi adalah ruang bagi pengunjung untuk mengendapkan pengalaman, menghubungkan informasi yang diterima dengan pemahaman dan nilai pribadi mereka. Tanpa evaluasi dan refleksi, tur hanya menjadi rangkaian cerita yang selesai begitu langkah kaki keluar dari area museum.

Dalam konteks Pura Mangkunegaran, pola kunjungan umumnya berakhir setelah tur berpemandu dan sesi dokumentasi. Rombongan mendengarkan penjelasan, berpindah ruang, berfoto, lalu kembali ke kendaraan. Tidak ada sesi penutup yang secara sadar mengajak pengunjung merenungkan apa yang dipelajari, apalagi instrumen untuk mengetahui sejauh mana pesan utama dipahami. Akibatnya, museum tidak memiliki data tentang dampak pembelajaran. Pengunjung mungkin merasa senang, tetapi apakah mereka memahami makna sejarah dan nilai budaya yang ingin disampaikan, itu tidak pernah benar-benar diketahui. Seperti yang dijelaskan oleh pemandu sebagai berikut:

“Setelah penjelasan selesai, rombongan diberi waktu berfoto dan kemudian diarahkan keluar. Jika ada pertanyaan, biasanya dijawab di sela-sela tur, bukan di akhir sebagai penegasan pembelajaran. Kunjungan dianggap selesai ketika tur selesai. Ia mengakui bahwa mungkin akan lebih baik jika ada sesi penutup yang merangkum inti cerita dan menanyakan kembali kepada siswa apa yang mereka tangkap, tetapi selama ini belum menjadi praktik rutin. Refleksi biasanya muncul secara spontan jika ada



pengunjung yang bertanya lebih dalam. hal ini seharusnya penting, karena tanpa itu museum tidak tahu apakah cerita yang disampaikan benar-benar berdampak atau hanya menjadi informasi sesaat”.

Dari dua percakapan tersebut terlihat bahwa evaluasi dan refleksi belum menjadi bagian terstruktur dari pengalaman kunjungan. Museum belum memiliki mekanisme untuk menilai apakah tujuan edukatif tercapai. Refleksi personal pengunjung dibiarkan terjadi secara alami, tanpa difasilitasi. Ini membuat klaim sebagai destinasi wisata edukasi menjadi lemah secara akademik. Pentingnya mengevaluasi evaluasi dan refleksi terletak pada kesadaran bahwa proses belajar tidak berhenti pada penyampaian materi. Jika museum tidak pernah meninjau apakah metode refleksi efektif atau bahkan tidak pernah mengadakannya, maka ia kehilangan peluang untuk memperbaiki desain pembelajaran. Evaluasi terhadap sistem evaluasi berarti meninjau ulang apakah instrumen yang digunakan benar-benar mengukur dampak kognitif dan afektif, apakah pertanyaan reflektif cukup mendalam, dan apakah ada tindak lanjut dari temuan tersebut.

Tanpa evaluasi museum bisa merasa sudah menjalankan fungsi edukasi hanya karena telah memberikan penjelasan sejarah (Kurniawan, 2023). Padahal pendidikan yang sesungguhnya memerlukan proses umpan balik dan perbaikan terus-menerus. Refleksi membantu pengunjung menginternalisasi nilai, sedangkan evaluasi membantu museum menilai efektivitasnya. Jika keduanya tidak berjalan, pengalaman wisata berakhir sebagai kunjungan biasa, bukan sebagai proses belajar yang bermakna.

Simpulan

Berdasarkan analisis terhadap lima komponen utama wisata edukasi, yaitu tujuan pembelajaran, koleksi berbasis narasi, komunikasi pemandu, interaktivitas, serta evaluasi dan refleksi, dapat disimpulkan bahwa praktik wisata edukasi di Pura Mangkunegaran telah memiliki fondasi informatif yang cukup kuat, namun belum sepenuhnya terstruktur sebagai sistem pembelajaran yang komprehensif.

Pada aspek tujuan pembelajaran, belum ditemukan rumusan capaian belajar yang eksplisit dan terukur. Tur berjalan dengan alur sejarah yang runtut, tetapi tidak diarahkan pada indikator yang jelas mengenai apa yang harus dipahami, dirasakan, atau direfleksikan pengunjung setelah kunjungan. Akibatnya, fungsi edukatif cenderung bergantung pada interpretasi individual pemandu dan respons spontan pengunjung.

Koleksi berbasis narasi telah disajikan dalam bentuk cerita kronologis yang cukup koheren, terutama terkait sejarah dan struktur ruang istana. Namun narasi tersebut masih dominan bersifat deskriptif dan belum sepenuhnya diarahkan pada pembacaan kritis atau relevansi kontemporer. Potensi simbolik ruang seperti pendopo dan *pracimoyoso* belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai media refleksi nilai kepemimpinan, etika, atau dinamika sosial.

Komunikasi pemandu menunjukkan adanya interaksi dua arah dan kemampuan adaptasi bahasa antara pelajar dan pengunjung umum. Meskipun demikian, perbedaan tersebut terbatas pada tingkat kesederhanaan penyampaian, bukan pada strategi pedagogis yang berbeda. Pendekatan interpretatif yang mendorong dialog mendalam dan pemaknaan kritis masih relatif terbatas.

Pada komponen interaktivitas, model kunjungan reguler masih didominasi tur berpemandu dan dokumentasi visual. Aktivitas praktik seperti bermain gamelan, menari, atau membuat memang tersedia, tetapi bersifat insidental dan tidak terintegrasi dalam alur kunjungan standar. Hal ini membuat pengalaman belajar lebih banyak berlangsung secara pasif dibandingkan partisipatif.

Aspek evaluasi dan refleksi merupakan komponen yang paling lemah. Tidak terdapat mekanisme formal untuk menilai capaian pembelajaran, baik dalam bentuk umpan balik terstruktur maupun sesi refleksi akhir. Kunjungan berakhir ketika tur selesai, tanpa proses penguatan makna atau pengukuran dampak kognitif dan afektif. Kondisi ini menyebabkan museum tidak memiliki dasar empiris untuk menilai efektivitas klaimnya sebagai destinasi wisata edukasi.

Secara keseluruhan, kelima komponen tersebut menunjukkan bahwa Mangkunegaran memiliki potensi kuat sebagai ruang pembelajaran berbasis warisan budaya, tetapi belum dikelola melalui desain edukasi yang sistematis, terukur, dan reflektif. Kelemahan utama terletak pada belum terintegrasinya tujuan, metode, pengalaman, dan evaluasi dalam satu kerangka pedagogis yang utuh.

Rujukan

- Alyanuha, A. N. (2021). Sirkulasi Antara Wayang Orang, Museum, & Perpustakaan Di Kawasan Sriwedari, Surakarta-Jawa Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/1025105/agora.v17i1.7512>
- Aulia, T., Fitriyanti, S., Syuzairi, M., & Mahadiansar, M. (2024). Implementasi Pendidikan Pancasila dalam Kegiatan Kunjungan Museum sebagai Upaya Penguatan Karakter di Kota Tanjungpinang. *Khidmat: Journal of Community Service*, 1(3), 153–168.
- Belal, M., Nizar, N., Abd, U., & Wareth, E. (2021). Museum Techniques for Educational Tourism Visitors. *International Journal Of Eco-Cultural Tourism, Hospitality Planning And Development*, 4(1), 49–71. <https://doi.org/10.21608/ijecth.2021.187029>
- Cesário, V., & Nisi, V. (2022). Designing with teenagers: A teenage perspective on enhancing mobile museum experiences. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 33, 100454. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100454>
- Choy, M. W., & Yeung, A. S. (2024). Tourism vocational education: Relations of input and output. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 34(April 2023), 100479. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2024.100479>
- Cornellia, Ayu Helena. (2018). Model Pemasaran Museum Di Yogyakarta; Tantangan dan Kesempatan Berkembang Di Era Digital. *Disertasi*, 1(1), 1–273.
- Cornellia, Ayu Helena, Putra, H. S. A., Priyambodo, T. K., & Widyaningsih, Y. A. (2017). Social media based proposed model for museum marketing strategy in Yogyakarta. *Advanced Science Letters*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1166/asl.2017.10119>
- Cornellia, Ayu Herawati, Islami, M., & Priyambodo, T. K. (2023). Museum ' s Innovative Strategy During Pandemic. *Journalism and Mass Communication*, 13(2), 71–80. <https://doi.org/10.17265/2160-6579/2023.02.004>
- Darmawan, R., Aisyianita, R. A., Sahara, L. S., Abidin, J., Fedrina, R., & Erdawati. (2020). Implementasi Model Desa Wisata Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Berbasis Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Desa Wisata Cisaat, Kabupaten Subang, Jawa Barat. *Abdimas Pariwisata*, 3(1), 37–52.
- Ekawati, J. R., Indrawati, C. D. S., & Subarno, A. (2021). *Strategi Public Relations Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata, Budaya Dan Pendidikan Di Museum Keris Surakarta*. 5(3), 1–7.
- El Hajal, G. (2025). Rethinking Hospitality and Tourism Education: Disruptors and Transformations. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 63(March), 340–342. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2025.05.001>
- Fei, G., Xiong, K., Fei, G., Zhang, H., & Zhang, S. (2023). The conservation and



- tourism development of World Natural Heritage sites: The current situation and future prospects of research. *Journal for Nature Conservation*, 72(November 2021), 126347. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2023.126347>
- Gaonkar, S., & Sukthankar, S. V. (2025). Measuring and evaluating the influence of cultural sustainability indicators on sustainable cultural tourism development: Scale development and validation. *HELIYON*, 1–33. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2025.e42514>
- He, Z., Hu, Z. A., Huang, W., & Kang, Y. (2025). Tourism growth, education decline: Evidence from China's 5A attraction expansion. *Journal of Urban Economics*, 150(October 2024), 103811. <https://doi.org/10.1016/j.jue.2025.103811>
- Indrianto, A. T. L., Mitasari, R., & Hangga, F. P. (2021). Educational Tourism: What Strategies Needed to Develop It? (A Case Study of Baobab Safari Resort). *Proceedings of the 2nd International Conference on Business and Management of Technology (ICONBMT 2020)*, 175, 11–14.
- Irdana, N., & Kumarawarman, S. (2018). Konsep Penataan Koleksi Museum untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan dalam Wisata Edukasi Arsip dan Koleksi Perbankan di Museum Bank Mandiri Jakarta. *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*, 1(2), 132.
- Kim, S., Park, E., & Xu, M. (2020). Beyond the authentic taste: The tourist experience at a food museum restaurant. *Tourism Management Perspectives*, 36, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100749>
- Kurniawan, R. (2023). *Evaluasi Program Paket Wisata Edukasi Museum Pendidikan Nasional Menggunakan Model Cipp (Context, Input, Process, Product)*. <https://repository.upi.edu/109301/>
- Kusnoto, Y., Supriatna, N., Wiyanarti, E., & Hasan, S. H. (2024). Trend and visualizing of historical tourism in education research during last twenty years: A bibliometric review and analysis. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 34(December 2023), 100477. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100477>
- Li, G., Zhang, Y., Wang, Y., Wang, Y., & Tian, J. (2023). Evaluation and analysis of tourism resources and environmental carrying capacity (TRECC) of 278 cities in China: A pressure-support perspective. *Journal of Cleaner Production*, 420(March). <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2023.138359>
- Niu, H. (2023). The effect of intelligent tour guide system based on attraction positioning and recommendation to improve the experience of tourists visiting scenic spots. *Intelligent Systems with Applications*, 19(August), 200263. <https://doi.org/10.1016/j.iswa.2023.200263>
- Pei, X., Fu, S., & Jiang, T. (2023). An empirical study on user experience evaluation of VR interface in digital museums. *Data and Information Management*, 7(4), 100057. <https://doi.org/10.1016/j.dim.2023.100057>
- Pertiwi, S. N. I., & Yudana, G. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN MUSEUM INKLUSIF PADA MUSEUM GEDUNG SATE, KOTA BANDUNG. *Cakra Wisata*. <https://jurnal.uns.ac.id/cakra-wisata/article/view/34118>
- Pradipta, M. P. Y. (2024). Pentingnya Konservasi Preventif Pada Benda-Benda Koleksi di Museum Kasunanan Keraton Surakarta. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 1–16.
- Prasetyo, A. H. (2021). *Pengembangan Katalog Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Di Museum Sepuluh November*. 11(2).
- Priyanto, R., Syarifuddin, D., & Martina, S. (2018). Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 15.
- Putra, H. S. A. (2015). Seni Tradisi, Jatidiri dan strategi kebudayaan. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 2(1), 1–16.
- Raditya, I. W. D. B., Ardyanti, A. A. A. P., & Putra, I. G. J. E. (2020). Model Game

- Edukasi Guess the Name of The Tree Museum Panca Yadya. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2), 1–10.
- Rizki, L., & Wulandari, E. (2025). Perancangan Digital Illustrated Guide Book Sebagai Sumber Informasi Wisatawan Kota Solo. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v6i1.6186>
- Şanlıöz-Özgen, H. K., & Küçükaltan, E. G. (2023). Distance education at tourism higher education programs in developing countries: Case of Türkiye with a strategic perspective and recommendations. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 32(November 2022). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2023.100419>
- Sari, A. D. P., Natalia, D. C., Marsudi, M., & Marmoah, S. (2025). Pura Mangkunegaran dan Keraton Kasunanan Surakarta sebagai Sarana Wisata Edukasi Sejarah. *Jurnal Abdimas Pariwisata*, 6(1), 55–70. <https://doi.org/Http://10.36276/jap.v5i2.481>
- Setiawan, F. T., Hanafiah, U. I. M., & Zahra, M. F. A. (2021). Perancangan Desain Interior Museum Batik Kota Surakarta Dengan Pendedkatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(4), 1614–1620.
- Tanto, C., Ardianto, D. T., & Setyawan, P. B. (2020). Perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai instalasi penyajian koleksi museum kesehatan surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10405>
- Wijayanti, A. (2018). Educational Tourism as an Effective Learning Model at Vredenburg Fort Museum Yogyakarta Indonesia. *E-Journal of Tourism*, 5(2), 94. <https://doi.org/https://doi.org/10.24922/eot.v5i2.42592>

