

Eksplorasi Pengalaman Wisata Edukasi Interaktif Di Animal Animalium Cibinong

Wahyudi Ilham¹, Natal Olotua Sipayung², Moh. thandzir³, Hari Sandi Atmaja⁴, Bojes
Ariansyah⁵

^{1,2,3,4,5} Politeknik Pariwisata Batam, Indonesia

E-mail: wahyudi@btp.ac.id¹, natal@btp.ac.id², tmoh.thandzir@yahoo.com³, hari@btp.ac.id⁴,
bojesarian@icloud.com⁵

Article History:

Received: 15 Mei 2026

Revised: 30 Mei 2026

Accepted: 07 Juni 2026

Keywords: wisata edukasi,
pengalaman wisata,
interaktivitas, konservasi,
Animalium

Abstract: Perkembangan wisata berbasis pengalaman mendorong meningkatnya minat terhadap destinasi wisata edukasi yang tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga pembelajaran dan pengalaman interaktif bagi pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman wisata edukasi interaktif pengunjung di Animal Science Center (Animalium) Cibinong sebagai destinasi wisata berbasis sains dan konservasi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif eksploratif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur. Informan penelitian terdiri atas pengunjung dan pihak pengelola yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif pengunjung terbentuk melalui pengalaman edukatif, emosional, sosial, dan reflektif. Faktor utama yang memengaruhi pengalaman tersebut meliputi media edukatif, interaksi dengan petugas, desain exhibit, dan motivasi kunjungan pengunjung. Pengalaman interaktif yang diperoleh pengunjung juga berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan kesadaran konservasi terhadap satwa dan lingkungan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Animalium memiliki potensi sebagai destinasi wisata edukasi berbasis sains dan konservasi yang mampu mendukung pembelajaran informal serta pengembangan pariwisata berkelanjutan.

PENDAHULUAN

Perubahan tren pariwisata global menunjukkan bahwa wisatawan modern tidak lagi hanya mencari hiburan, tetapi juga pengalaman yang bersifat edukatif, partisipatif, dan bermakna.

Aktivitas wisata saat ini berkembang menjadi sarana pembelajaran, eksplorasi, dan pembentukan pengalaman yang mampu memberikan nilai emosional maupun pengetahuan baru bagi wisatawan. Fenomena tersebut mendorong berkembangnya wisata edukasi sebagai salah satu bentuk pariwisata berbasis pengalaman (*experience-based tourism*).

Wisata edukasi merupakan bentuk kegiatan wisata yang mengintegrasikan unsur rekreasi dan pembelajaran dalam satu pengalaman perjalanan. Ritchie (2003) menjelaskan bahwa wisata edukasi merupakan aktivitas perjalanan yang menjadikan pembelajaran sebagai salah satu motivasi utama wisatawan. Dalam perkembangannya, wisata edukasi tidak hanya berlangsung dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga berkembang sebagai media pembelajaran informal yang memungkinkan wisatawan memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi dengan lingkungan destinasi (Fathya & Rokhman, 2026).

Konsep *experience economy* yang dikembangkan oleh Pine dan Gilmore (1999) menjelaskan bahwa pengalaman menjadi nilai utama yang dikonsumsi wisatawan modern. Konsep tersebut masih relevan dan banyak digunakan dalam penelitian pariwisata berbasis pengalaman hingga saat ini (Chen et al., 2025). Wisatawan tidak hanya menikmati fasilitas destinasi, tetapi juga mencari pengalaman yang mampu memberikan keterlibatan emosional, pembelajaran, interaksi sosial, dan refleksi terhadap pengalaman yang dialami.

Salah satu bentuk wisata edukasi yang berkembang di Indonesia adalah wisata edukasi berbasis sains dan konservasi. Destinasi wisata jenis ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menghadirkan pengalaman pembelajaran mengenai biodiversitas, lingkungan, dan konservasi kepada pengunjung. Animal Science Center atau Animalium Cibinong merupakan salah satu destinasi wisata edukasi berbasis sains dan konservasi yang mengembangkan konsep pembelajaran interaktif melalui exhibit edukatif, aviari, media interpretatif, dan aktivitas pembelajaran informal.

Animalium memiliki fasilitas berupa lima area aviari, lima area lobi, dan lima exhibit edukatif yang dirancang sebagai media pembelajaran interaktif bagi pengunjung. Selain itu, Animalium memiliki target kunjungan sekitar 100.000 pengunjung per tahun dengan jumlah kunjungan sekitar 60.000 pengunjung pada tahun 2024. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Animalium memiliki potensi sebagai destinasi wisata edukasi berbasis pengalaman dan pembelajaran interaktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengalaman wisata berbasis pembelajaran dapat memengaruhi aspek kognitif dan emosional wisatawan (Chen et al., 2025). (Falk, John, Dierking, 2016) juga menjelaskan bahwa pembelajaran dalam ruang informal dipengaruhi oleh konteks personal, sosial, dan fisik yang dialami pengunjung selama proses kunjungan. Sementara itu, Ballantyne dan Packer (2011) menjelaskan bahwa pengalaman wisata edukatif berbasis konservasi berpotensi meningkatkan kepedulian lingkungan dan kesadaran ekologis pengunjung (Deliana & Purbosaputro, 2025).

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengalaman wisata edukasi interaktif pada destinasi berbasis sains dan konservasi masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran informal dan pembentukan kesadaran konservasi pengunjung di Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek kepuasan wisatawan, kualitas layanan, dan pengelolaan destinasi wisata. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman wisata edukasi interaktif pengunjung di Animalium Cibinong, faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman tersebut, serta implikasinya terhadap pembelajaran dan kesadaran konservasi pengunjung.

LANDASAN TEORI

Wisata Edukasi

Wisata edukasi merupakan bentuk wisata yang menggabungkan aktivitas rekreasi dan pembelajaran dalam satu pengalaman perjalanan. (Ana et al., 2021) menjelaskan bahwa wisata edukasi memungkinkan pengunjung memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui keterlibatan langsung objek, lingkungan, dan aktivitas interpretatif di destinasi wisata. Wisata edukasi berkembang seiring meningkatnya kebutuhan wisatawan terhadap pengalaman wisata yang lebih partisipatif dan bermakna.

Pengalaman Wisata (*Tourist Experience*)

Otto dan Ritchie (1996) menjelaskan bahwa pengalaman wisata terbentuk melalui interaksi wisatawan dengan lingkungan destinasi yang melibatkan aspek emosional, sosial, dan kognitif. Dalam konteks wisata edukasi, pengalaman wisata tidak hanya menghasilkan kesenangan, tetapi juga menghasilkan pembelajaran dan pemaknaan terhadap pengalaman yang dialami pengunjung. (Nova, 2022).

Experiential Learning

Konsep experiential learning yang dikembangkan Kolb (1984) menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung yang dialami individu. Pendekatan ini terdiri atas pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif. Konsep tersebut masih relevan dalam konteks pembelajaran informal dan wisata edukasi (Rahmi, 2024).

Kesadaran Konservasi

Weaver (2006) menjelaskan bahwa wisata berkelanjutan harus mampu mengintegrasikan aktivitas wisata dengan pendidikan lingkungan dan pelestarian sumber daya alam. Pengalaman wisata edukasi berbasis konservasi berpotensi membentuk kesadaran ekologis dan perilaku pro-lingkungan pengunjung (Asmin, 2017).

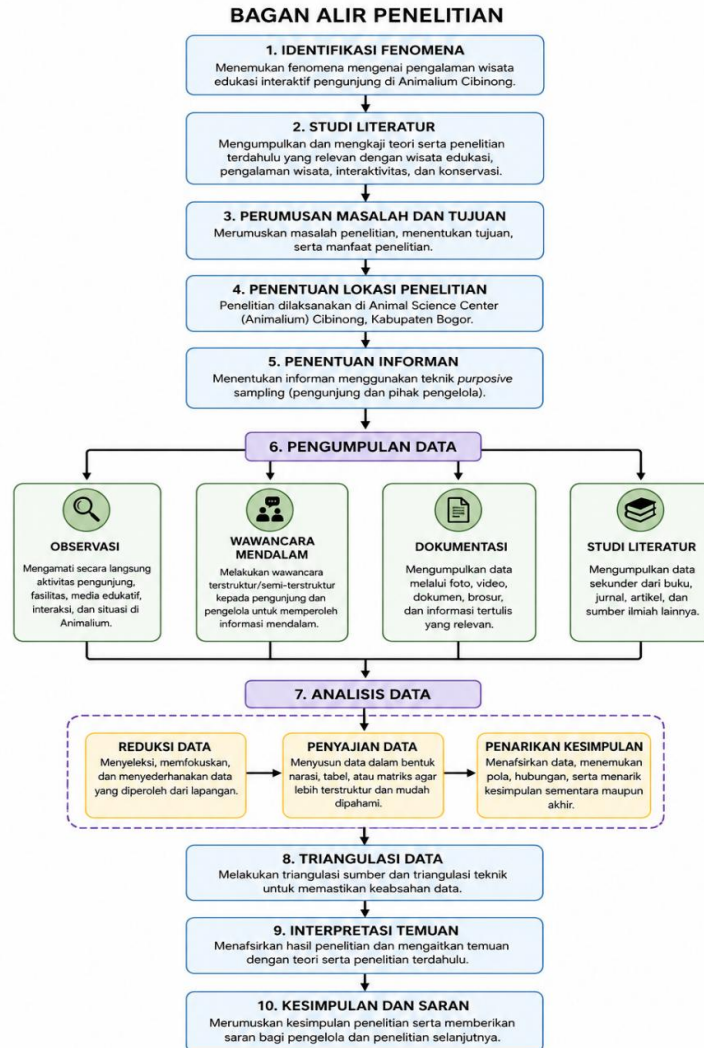
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif eksploratif. (Creswell, 2009) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami pengalaman dan makna individu terhadap suatu fenomena sosial (Ilham et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan di *Animal Science Center* (Animalium) Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Pemilihan lokasi dilakukan karena Animalium merupakan destinasi wisata edukasi berbasis sains dan konservasi yang mengembangkan konsep pembelajaran interaktif melalui exhibit edukatif dan media interpretatif.

Teknik sampling menggunakan purposive sampling, dengan informan penelitian terdiri atas pengunjung dan pihak pengelola Animalium yang memahami aktivitas wisata edukasi di destinasi tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur (Ilham, 2022).

Analisis data menggunakan model (Miles et al., 2013), yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 2. Animalium Cibinong

Animalium merupakan destinasi wisata edukasi berbasis sains dan konservasi yang berlokasi di Cibinong, Kabupaten Bogor. Destinasi ini mengintegrasikan unsur edukasi, rekreasi,

dan pembelajaran informal melalui exhibit satwa, aviari, serta media interpretatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar interaktif kepada pengunjung mengenai satwa, biodiversitas, dan konservasi lingkungan.

Pengalaman Wisata Edukasi Interaktif Pengunjung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif pengunjung di Animalium Cibinong terbentuk melalui pengalaman edukatif, emosional, sosial, dan reflektif yang muncul selama proses kunjungan berlangsung. Pengalaman tersebut tidak hanya terbentuk karena keberadaan objek wisata, tetapi juga melalui interaksi aktif pengunjung dengan exhibit edukatif, media interpretatif, lingkungan destinasi, dan petugas edukasi yang terlibat dalam proses pembelajaran informal.



Gambar 3. Pengalaman Wisata Edukasi Pengunjung

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pengunjung tidak hanya datang untuk melihat koleksi satwa, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas membaca informasi, mengamati perilaku satwa, berdiskusi dengan kelompok, serta berinteraksi langsung dengan media pembelajaran yang tersedia. Kondisi ini menunjukkan bahwa wisata edukasi di Animalium tidak hanya menghadirkan aktivitas rekreatif, tetapi juga menciptakan ruang pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif bagi pengunjung.

Tabel. 1 Bentuk Pengalaman Wisata Edukasi Interaktif

No	Bentuk Pengalaman	Temuan Penelitian
1	Pengalaman edukatif	Pengunjung memperoleh pengetahuan baru tentang satwa dan konservasi
2	Pengalaman emosional	Pengunjung menunjukkan rasa kagum dan antusias
3	Pengalaman sosial	Terjadi diskusi antar pengunjung dan petugas
4	Pengalaman reflektif	Pengunjung mulai memahami pentingnya pelestarian lingkungan

Tabel 1 menunjukkan bahwa pengalaman edukatif dan emosional menjadi bentuk pengalaman yang paling dominan dirasakan pengunjung selama proses kunjungan. Pengunjung

memperoleh pengetahuan baru melalui observasi langsung terhadap satwa dan media edukatif yang tersedia pada setiap exhibit. Selain itu, pengalaman emosional terlihat melalui rasa kagum dan antusias yang mendorong pengunjung menjadi lebih aktif dalam membaca informasi, bertanya kepada petugas, dan mengeksplorasi area exhibit secara lebih mendalam.

Pengalaman sosial terbentuk melalui interaksi antar pengunjung maupun interaksi dengan petugas edukasi. Sebagian besar pengunjung melakukan diskusi informal dengan anggota keluarga, teman, atau rombongan sekolah mengenai informasi yang diperoleh selama kunjungan. Interaksi tersebut memperkuat proses pembelajaran karena pengunjung tidak hanya menerima informasi secara individu, tetapi juga membangun pemahaman bersama melalui komunikasi dan diskusi.

Sementara itu, pengalaman reflektif terlihat ketika pengunjung mulai memahami pentingnya menjaga satwa, habitat, dan lingkungan. Pengalaman melihat satwa secara langsung serta informasi mengenai konservasi yang disampaikan melalui media interpretatif mendorong munculnya kesadaran dan refleksi terhadap hubungan manusia dengan lingkungan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi di Animalium terbentuk melalui keterlibatan aktif pengunjung dalam proses pembelajaran informal. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *experiential learning* yang dikembangkan Kolb (1984), yang menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengalaman konkret yang kemudian diproses melalui refleksi dan pemaknaan individu. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman konkret pengunjung terbentuk ketika mereka berinteraksi langsung dengan satwa, exhibit, dan media interpretatif di Animalium.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian (Chen et al., 2025) yang menjelaskan bahwa wisata edukasi berbasis pengalaman mampu memengaruhi aspek kognitif dan emosional pengunjung. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui interaksi langsung dinilai lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif. Dengan demikian, wisata edukasi interaktif memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi pengunjung.

Faktor yang Memengaruhi Pengalaman Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif pengunjung dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu media edukatif, keberadaan petugas edukasi, desain exhibit, interaksi sosial, dan motivasi kunjungan pengunjung. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan dalam membentuk kualitas pengalaman dan keterlibatan pengunjung selama proses kunjungan berlangsung

Tabel 2. Faktor yang Memengaruhi Pengalaman Interaktif

No	Faktor	Penjelasan
1	Media edukatif	Media visual dan interaktif lebih menarik perhatian pengunjung
2	Petugas/pemandu	Membantu menjelaskan informasi secara lebih kontekstual
3	Desain exhibit	Tata ruang yang nyaman mendukung proses eksplorasi
4	Interaksi sosial	Diskusi antar pengunjung memperkuat pengalaman belajar
5	Motivasi pengunjung	Pengunjung dengan tujuan belajar lebih aktif berinteraksi

Tabel 2 menunjukkan bahwa media edukatif menjadi faktor yang paling dominan dalam membentuk pengalaman interaktif pengunjung. Berdasarkan hasil observasi, pengunjung

cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memiliki tampilan visual menarik, informasi yang singkat dan mudah dipahami, serta bentuk interaksi yang sederhana dan komunikatif. Sebaliknya, media yang terlalu panjang dan bersifat tekstual cenderung kurang menarik perhatian pengunjung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas wisata edukasi tidak hanya ditentukan oleh jumlah informasi yang tersedia, tetapi juga oleh bagaimana informasi tersebut disampaikan kepada pengunjung. Media interpretatif yang komunikatif dan visual mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan pengunjung dalam proses pembelajaran informal. Pengunjung lebih mudah memahami informasi ketika disampaikan melalui visualisasi, objek nyata, dan pengalaman langsung dibandingkan hanya melalui teks.

Selain media edukatif, keberadaan petugas edukasi juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman pengunjung. Pengunjung yang memperoleh penjelasan langsung dari petugas cenderung lebih memahami informasi mengenai satwa dan konservasi dibandingkan pengunjung yang hanya membaca informasi pada panel exhibit. Penjelasan yang komunikatif dan interaktif dari petugas membantu pengunjung memahami informasi secara lebih kontekstual dan menarik.

Desain exhibit dan tata ruang destinasi juga memengaruhi pengalaman pengunjung. Area exhibit yang nyaman, terbuka, dan mudah diakses mendorong pengunjung untuk melakukan eksplorasi secara lebih aktif. Tata ruang yang baik memungkinkan pengunjung bergerak secara nyaman dari satu area ke area lainnya sehingga pengalaman belajar dapat berlangsung secara lebih optimal.

Interaksi sosial antar pengunjung juga menjadi faktor penting dalam membentuk pengalaman wisata edukasi interaktif. Sebagian besar pengunjung datang dalam kelompok keluarga, rombongan sekolah, atau komunitas sehingga proses pembelajaran berlangsung melalui diskusi dan komunikasi antaranggota kelompok. Interaksi sosial tersebut membantu memperkuat pemahaman pengunjung terhadap informasi yang diperoleh selama kunjungan.

Motivasi kunjungan juga memengaruhi tingkat keterlibatan pengunjung dalam proses pembelajaran. Pengunjung yang datang dengan tujuan pembelajaran cenderung lebih aktif bertanya, membaca informasi, dan mengeksplorasi exhibit dibandingkan pengunjung yang datang hanya untuk rekreasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh latar belakang serta tujuan kunjungan masing-masing pengunjung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Falk & Dierking, 2016) yang menjelaskan bahwa pengalaman pembelajaran informal dipengaruhi oleh interaksi antara konteks personal, sosial, dan fisik yang dialami pengunjung selama proses kunjungan. Dalam penelitian ini, konteks personal terlihat dari motivasi dan minat pengunjung, konteks sosial terlihat dari interaksi antar pengunjung dan petugas, sedangkan konteks fisik terlihat dari media edukatif dan desain exhibit yang tersedia di Animalium.

Implikasi terhadap Pembelajaran dan Kesadaran Konservasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif di Animalium memberikan implikasi terhadap proses pembelajaran dan kesadaran konservasi pengunjung. Pengunjung tidak hanya memperoleh informasi baru mengenai satwa dan lingkungan, tetapi juga mulai memahami pentingnya pelestarian habitat, biodiversitas, dan keseimbangan ekosistem.

Pengalaman interaktif yang diperoleh pengunjung mampu membentuk proses

pembelajaran yang lebih bermakna karena pengunjung mengalami secara langsung objek dan lingkungan yang dipelajari. Pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui penyampaian informasi, tetapi juga melalui pengalaman visual, emosional, dan sosial selama proses kunjungan. Kondisi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh pengunjung.

Tabel 3. Implikasi Pengalaman Wisata Edukasi

No	Implikasi	Temuan
1	Penambahan pengetahuan	Pengunjung memahami informasi tentang satwa dan lingkungan
2	Kesadaran konservasi	Pengunjung mulai memahami pentingnya pelestarian satwa
3	Refleksi lingkungan	Pengunjung menunjukkan kepedulian terhadap isu lingkungan
4	Pembelajaran informal	Proses belajar berlangsung secara santai dan partisipatif

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif tidak hanya memberikan pengetahuan baru kepada pengunjung, tetapi juga membentuk keterlibatan emosional dan kesadaran konservasi terhadap lingkungan. Pengunjung yang merasa kagum, tertarik, dan terhubung dengan pengalaman yang dialami cenderung lebih mudah memahami pentingnya menjaga satwa dan lingkungan.

Selain meningkatkan pengetahuan, pengalaman wisata edukasi interaktif juga mendorong munculnya refleksi pengunjung terhadap isu lingkungan dan konservasi. Pengunjung mulai menyadari bahwa satwa dan lingkungan perlu dijaga dan dilestarikan agar tetap berkelanjutan. Refleksi tersebut muncul karena pengunjung tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung suasana dan objek yang berkaitan dengan konservasi.

Temuan penelitian ini memperkuat penelitian Ballantyne dan Packer (2011) yang menjelaskan bahwa pengalaman wisata edukatif berbasis konservasi mampu meningkatkan kepedulian dan perilaku pro-lingkungan pengunjung. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman interaktif tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran dan refleksi pengunjung terhadap pentingnya konservasi (Novianti et al., 2020).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa wisata edukasi berbasis sains dan konservasi memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran informal bagi masyarakat. Pembelajaran yang berlangsung melalui pengalaman langsung dinilai lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan pembelajaran teoritis semata. Oleh karena itu, pengembangan wisata edukasi interaktif dapat menjadi salah satu strategi dalam meningkatkan literasi lingkungan dan kesadaran konservasi masyarakat secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif pengunjung di Animalium Cibinong terbentuk melalui pengalaman edukatif, emosional, sosial, dan reflektif yang muncul melalui interaksi pengunjung dengan exhibit, media interpretatif, satwa, lingkungan destinasi, dan petugas edukasi selama proses kunjungan berlangsung.

Faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman interaktif pengunjung meliputi media edukatif, keberadaan petugas edukasi, desain exhibit, interaksi sosial, dan motivasi kunjungan pengunjung. Media edukatif yang visual, komunikatif, dan interaktif menjadi faktor yang paling dominan dalam meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar pengunjung selama proses

pembelajaran informal.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengalaman wisata edukasi interaktif memberikan implikasi terhadap peningkatan pengetahuan, keterlibatan emosional, dan kesadaran konservasi pengunjung terhadap satwa dan lingkungan. Pengalaman langsung yang diperoleh pengunjung mampu membentuk proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna dibandingkan pembelajaran pasif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa wisata edukasi berbasis sains dan konservasi memiliki potensi sebagai media pembelajaran informal yang mampu mengintegrasikan rekreasi, edukasi, dan pembentukan kesadaran lingkungan secara berkelanjutan. Animalium Cibinong tidak hanya berfungsi sebagai destinasi wisata, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran publik yang mendukung pengembangan pariwisata edukatif dan konservasi lingkungan.

Pengelola Animalium disarankan untuk terus meningkatkan kualitas media interpretatif, memperkuat peran petugas edukasi, serta mengembangkan aktivitas pembelajaran yang lebih partisipatif dan interaktif agar pengalaman pengunjung menjadi lebih bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed methods untuk mengukur tingkat pengalaman wisata edukasi dan kesadaran konservasi pengunjung secara lebih mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Ana, M., Hayatri, S., Prasetyo, H., Tinggi, S., & Ambarrukmo, P. (2021). Penelusuran Informasi Wisata Edukasi Menggunakan Media Sosial Instagram Melalui Hashtag #Wisataedukasijogja Maria. *Kepariwisataan*, 15(3), 153–161.
- Asmin, F. (2017). *Ekowisata Dan Pembangunan Berkelanjutan: Dimulai Dari Konsep Sederhana*.
- Chen, S., Yu, L., Tse, S., & Zhang, Y. (2025). When Travel Teaches: Unpacking Student Outcomes In Educational Tourism. *Tourism Management Perspectives*, 58, 101385. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2025.101385>
- Creswell, J. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches*.
- Deliana, D., & Purbosaputro, E. (2025). Analisis Strategi Komunikasi Digital Pengelolaan Eko-Tourism Berkelanjutan Dalam Konservasi Keanekaragaman Hayati Dan Pemberdayaan Masyarakat Lokal Di Kampung Orchid Kemuning. *Pendidikan Dan Sains*, 6(1), 80–103.
- Falk, John, Dierking, L. (2016). *The Museum Experience Revisited*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Falk, J., & Dierking, L. (2016). *The Museum Experience Revisited*. <https://doi.org/10.4324/9781315417851>
- Fathya, F. K., & Rokhman, W. (2026). Meracik Pengalaman Dan Membangun Minat : Peran Wisata Edukasi , Citra Destinasi , Dan Daya Tarik Dalam Meningkatkan Kunjungan Ke Eduwisata Kopi Muria Zayna. *Ekonomi, Manajemen, Akuntansi Dan Keuangan*, 7(3), 1–17.
- Ilham, W. (2022). Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Ke Kebun Raya Cibodas. 1(1), 13–23.
- Ilham, W., Dailami, D., Mulyadi, T., & Pratama, T. (2022). Strategi Pengembangan Objek Wisata Pantai Bale-Bale Kampung Tua Bakau Serip, Kec. Nongsa, Kota Batam. *Tourism Scientific Journal*, 8(1), 29–46. <https://doi.org/10.32659/Tsj.V8i1.219>

-
- Miles, M., Huberman, M., & Saldaña, J. (2013). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. In *Zeitschrift Fur Personalforschung* (Vol. 28).
- Nova, A. (2022). *Perkembangan Destinasi Wisata Kabupaten Kuningan*. Widina.
- Novianti, E., Larasati, A. R., Asy, R., Pribadi, T. I., Saridi, S., Sapari, M., Hadian, D., Rama, S., Wulung, P., Berkelanjutan, M. P., Pascasarjana, S., & Padjadjaran, U. (2020). Pariwisata Berbasis Alam : Memahami Perilaku Wisatawan Pendidikan Pariwisata , Universitas Pendidikan Indonesia. *Kepariwisata Indonesia*, 14(1), 46–52.
- Rahmi, W. (2024). *Analytical Study Of Experiential Learning : Experiential Learning Theory In Learning Activities*. 5, 115–126. <https://doi.org/10.62775/Edukasia.V5i2.1113>