

**ANALISIS PENGEMBANGAN MUSEUM MANUSIA PURBA KLASTER
DAYU SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KABUPATEN KARANGANYAR
SKRIPSI**



**Untuk memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Pariwisata**

Oleh

FRANSISCA ROSARI ANGGI PRATIWI

NO. MHS : 513100257

**PROGRAM STUDI HOSPITALITY
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA**

2017

HALAMAN PENGESAHAN

**ANALISIS PENGEMBANGAN MUSEUM MANUSIA PURBA KLASTER
DAYU SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KABUPATEN KARANGANYAR**



Oleh

FRANSISCA ROSARI ANGGI PRATIWI

NO MHS : 513100257

Jurusan : Hospitality

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Saryani, M. Si.

Arif Dwi Saputra, S.S.,M.M

NIDN : 0517066001

NIDN : 0525047001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Hospitality

Arif Dwi Saputra, S.S.,M.M

NIDN : 0525047001

BERITA ACARA UJIAN

**ANALISIS PENGEMBANGAN MUSEUM MANUSIA PURBA KLASTER
DAYU SEBAGAI WISATA EDUKASI DI KABUPATEN KARANGANYAR**

SKRIPSI

Oleh

FRANSISCA ROSARI ANGGI PRATIWI

NO MHS : 513100257

Jurusan Hospitality

Telah dipertahankan di depan penguji

Dan dinyatakan LULUS

Pada tanggal : 13 April 2017

Penguji : Mona Erythrea Nur Islami, SIP, M.A (.....)

NIDN : 0516097101

Pembimbing I : Dr. Hj. Saryani, M. Si (.....)

NIDN : 0517066001

Pembimbing II : Arif Dwi Saputra, S.S.,M.M (.....)

NIDN : 0525047001

Mengetahui,

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA

Drs.Santoso,M.M

NIDN : 0519045901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fransisca Rosari Anggi Pratiwi
NIM : 513100257
Jurusan : S1 Hospitality
Judul Skripsi : ANALISIS PENGEMBANGAN MUSEUM MANUSIA
PURBA KLAS TER DAYU SEBAGAI WISATA
EDUKASI DI KABUPATEN KARANGANYAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 April 2017

Fransisca Rosari Anggi Pratiwi
(513100257)

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin jika kita telah berhasil melakukannya dengan baik”

(Evelyn Underhill)

“Melakukan sesuatu hal dengan niat, berusaha dan berdoa, selebihnya biar Tuhan yang berkarya”

(Pribadi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Puji Tuhan, syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberkati dan melimpahkan karunia-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik dan tepat waktu.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua tercinta Bapak Fx. Samidi dan Mama Y. Muriyem yang sampai saat ini selalu menjadi motivasi saya untuk terus berusaha dan berjuang, tidak pernah lelah memberikan semangat, mendoakan setiap waktu dan memberikan kesempatan melanjutkan pendidikan hingga bangku kuliah.
3. Terimakasih kepada adik tersayang K. Anggun Febriyanti yang selalu memberi semangat untuk terus berusaha dan selalu mendoakan, serta eyang Nartowiyono yang selalu memberikan doa yang terbaik untuk saya.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya, serta dengan usaha sepenuh hati, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Kepariwisataan pada program Hospitality Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.

Fokus kajian skripsi ini adalah menjelaskan mengenai Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu Sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Karanganyar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung mewujudkan skripsi ini.

Ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya secara tulus ikhlas penulis ucapkan kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Saryani, M. Si selaku pembimbing 1 yang telah dengan sabar dan arif memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Arif Dwi Saputra, S.S.,M.M selaku pembimbing II dan selaku Ketua Jurusan Program Studi Hospitality Sekolah Tinggi Pariwisata

3. AMPTA Yogyakarta, yang telah dengan sabar dan bijaksana memberikan bimbingan, pengarahan, serta pertunjukan-pertunjukan pada penulisan skripsi ini.
4. Ibu Mona Erythrea Nur Islami, SIP,.M.A selaku penguji utama yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk menjelaskan isi skripsi secara keseluruhan.
5. Bapak Drs. Santoso,M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.
6. Ibu Ratna Sri Panglipur,S.S selaku Kasubag TU Balai Situs Manusia Purba Sangiran, yang telah memberikan izin penelitian dan membantu jalannya penelitian sehingga dapat selesai dengan baik.
7. Bapak Iwan Setiawan Bimas, S.S selaku Kepala Museum Manusia Purba Klaster Dayu, yang telah sabar dan bijaksana dalam membantu kelancaran memberikan informasi untuk penelitian.
8. Ibu Wuri Hatnami,S.S selaku staf karyawan Manusia Purba Klaster Dayu yang telah sabar dan baik dalam membantu menyelesaikan penelitian dan membantu memeberikan informasi.
9. Para responden dan seluruh staf karyawan karyawati Manusia Purba Klaster Dayu yang telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi, membantu kelancaran penelitian dan melakukan wawancara.

Semoga bantuan Bapak dan Ibu dan para responden dicatat sebagai amal kebaikan oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Tak lupa penulis berharap adanya kritik dan saran dari semua pembaca untuk perbaikan pada penelitian berikutnya.

Yogyakarta, 10 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA ACARA UJIAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6

E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Pengertian Pariwisata	8
2. Daya Tarik Wisata.....	10
3. Pengembangan Pariwisata.....	11
4. Pengertian Museum.....	14
5. Wisata Edukasi.....	18
B. Kerangka Pemikiran.....	19
C. Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi dan Waktu	24
C. Teknik Cuplikan.....	25
D. Sumber Data.....	25
1. Data Primer	26
2. Data Sekunder	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi.....	27
2. Wawancara.....	28
3. Dokumentasi	29
4. Studi Kepustakaan.....	29

F. Keabsahan Data.....	29
G. Metode Analisis Data.....	30
H. Alur Penelitian	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	34
1. Sejarah Museum Manusia Purba Klaster Dayu	34
2. Kondisi Geografis Museum Manusia Purba Klaster Dayu	40
B. Pembahasan.....	43
1. Potensi Museum Manusia Purba Klaster Dayu.....	43
2. Fasilitas Di Museum Manusia Purba Klaster Dayu	47
3. Implementasi Wisata Edukasi di Museum Manusia Purba Klaster Dayu.....	48
a. Ruang Audio	51
b. Ruang Perpustakaan	51
c. Ruang Laboratorium	52
d. Ruang penyimpanan.....	52
e. Ruang Pameran Anjungan Notopuro	53
f. Ruang Pameran Anjungan Kabuh.....	54
g. Ruang Pameran Anjungan Grenzbank	55
h. Ruang Diorama	56
i. Ruang Pameran Atas (lantai 1)	56
j. Ruang Pameran Bawah (lantai 2).....	61
4. Metode Pembelajaran Di Museum.....	63

5. Analisis SWOT	66
a. Analisis Lingkungan Internal	67
1) Kekuatan	67
2) Kelemahan.....	69
b. Analisis Lingkungan Eksternal	71
1) Peluang.....	71
2) Ancaman	73
6. Strategi Pengembangan Di Museum Manusia Purba Klaster Dayu.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	74
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matrik SWOT.....	32
Tabel 4.1 Struktur Pengelolaan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	19
Gambar 3.1 Matrik SWOT	32
Gambar 3.2 Alur Penelitian	33
Gambar 4.1 Tampak Depan Manusia Purba Klaster Dayu	34
Gambar 4.2 Lapisan Notopuro	41
Gambar 4.3 Lapisan Kabuh.....	41
Gambar 4.4 Lapisan Grenzbank.....	42
Gambar 4.5 Tempurung Homo Erectu	43
Gambar 4.6 Fosil Banteng Purba	43
Gambar 4.7 Ruang Diorama.....	44
Gambar 4.8 Game Chronomatch.....	44
Gambar 4.9 Alat Musik pada Tari Purba	45
Gambar 4.10 Latihan Tari Purba.....	45
Gambar 4.11 Produk Olahan Bir Pletok dan Tepung Mokkalp ...	46
Gambar 4.12 Gazebo	47
Gambar 4.13 Arena Bermain	47
Gambar 4.14 Mushola	47
Gambar 4.15 Toilet	47
Gambar 4.16 Denah Lokasi museum	49
Gambar 4.17 Denah Museum Lantai Dua.....	50
Gambar 4.18 Ruang Audio.....	51
Gambar 4.19 Ruang Perpustakaan	51

Gambar 4.20 Fossil Yang Baru Ditemukan.....	52
Gambar 4.21 Fossil Yang Disimpan.....	52
Gambar 4.22 Anjungan Notopuro	53
Gambar 4.23 Fregmen Tulang Paha Gajah Purba.....	53
Gambar 4.24 Anjungan Kabuh.....	54
Gambar 4.25 <i>Bibas Palaesondaraicus</i> (Banteng Purba).....	54
Gambar 4.26 Anjungan Grenzbank.....	55
Gambar 4.27 Fregmen Gading Gajah Purba	55
Gambar 4.28 Ruang Diorama.....	56
Gambar 4.29 Fregmen a, b dan c	57
Gambar 4.30 Tulang Kaki Depan Bawah Gajah Purba	57
Gambar 4.31 Fregmen Rahang Bawah Gajah Purba Stegodon...	58
Gambar 4.32 Fregmen Tanduk Rusa Purba	58
Gambar 4.33 <i>Homo Erectus</i> S17.....	60
Gambar 4.34 <i>Homo Erectus</i> S12.....	60
Gambar 4.35 <i>Homo Erectus</i> S18A	60
Gambar 4.36 Alat Serpih.....	61
Gambar 4.37 Replika Fossil Purba	62
Gambar 4.38 Ruang Pameran Bawah (Lantai Dua).....	62
Gambar 4.39 Virtual Air	62
Gambar 4.40 Wawancara Dengan Bapak Yanto.....	68
Gambar 4.41 Wawancara Dengan Bapak Iwan.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian di Museum Manusia Purba Klaster Dayu

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian

Lampiran 4 Data Kepegawaian Museum Manusia Purba Klaster Dayu Tahun
2017

Lampiran 5 Hasil Wawancara

ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Karanganyar. Museum Manusia Purba Klaster Dayu merupakan bukti sejarah adanya kehidupan manusia purba prasejarah pada masa lampau. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai wisata edukasi.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis SWOT dengan pengambilan data menggunakan data primer melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan data sekunder yang diperoleh dari studi kepustakaan, buku, jurnal dan internet. Informan dalam penelitian ini adalah Kepala Pengelola Museum Manusia Purba Klaster Dayu, Kasubag TU Sangiran, Staf Museum Manusia Purba Klaster Dayu, masyarakat sekitar dan wisatawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Museum Manusia Purba Klaster Dayu mempunyai potensi sebagai wisata edukasi yang berperan penting dalam menambah ilmu pengetahuan mengenai sejarah manusia purba dan hasil temuan berupa fosil. Keunikan dari Museum Manusia Purba Klaster Dayu yaitu memiliki Stratigrafi Tanah (pelapisan tanah) dimana masih dapat melihat secara langsung lapisan-lapisan tanah mulai dari lapisan Notopuro, lapisan Kabuh, lapisan Grenzbank dan lapisan Pucangan yang kini di dirikan sebagai museum.

Museum Manusia Purba Klaster Dayu mempunyai kekuatan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana wisata dan edukasi dengan beragam koleksi temuan fosil. Peluang dari Museum Manusia Purba Klaster Dayu ini dapat dijadikan daya tarik wisata edukasi yang melibatkan masyarakat sekitar untuk ikut berpartisipasi dalam pengembangannya. Ancamannya yaitu pencurian koleksi museum dan penggalian liar di kawasan cagar budaya. Dengan demikian implementasi wisata edukasi pada Museum Manusia Purba Klaster Dayu menggunakan beberapa metode yaitu 1) Metode menggunakan keterangan koleksi. 2) Metode pemanduan dan dialog Edukasi. 3) Metode audio dan media audiovisual. 4) Metode belajar di ruang koleksi. 5) Metode visual dan media komputer. 6) Metode Praktik di Laboratorium. 7) Metode belajar dengan permainan.

Kata Kunci : Wisata Edukasi, Museum Manusia Purba Klaster Dayu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata saat ini merupakan suatu bisnis, jutaan orang mengeluarkan triliunan dolar Amerika, meninggalkan rumah dan pekerjaan untuk memuaskan atau membahagiakan diri (*pleasure*) dan untuk menghabiskan waktu luang (*leisure*). Hal ini menjadi bagian penting dalam kehidupan dan gaya hidup di negara-negara maju. Namun demikian memposisikan pariwisata sebagai bagian esensial dalam kehidupan sehari-hari merupakan fenomena yang relatif baru. Hal ini mulai terlihat sejak berakhirnya perang dunia II disaat pariwisata meledak dalam skala besar sebagai salah satu kekuatan sosial dan ekonomi (MacDonald, 2004:7 dalam I Gede Pitana & Diarta, 2009:32).

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata adalah fenomena kemasyarakatan yang menyangkut manusia, masyarakat, kelompok, organisasi, kebudayaan dan sebagainya yang merupakan objek kajian sosiologi (I Gede Pitana & Gayatri, 2005:31).

Pengembangan pariwisata Indonesia telah diarahkan untuk memupuk cinta tanah air dan bangsa, menanamkan jiwa dan semangat nilai-nilai luhur berbangsa, meningkatkan kualitas budaya bangsa, memperkenalkan peninggalan sejarah serta keindahan alam. Pengembangan kepariwisataan Indonesia bertujuan agar daya tarik wisata yang beranekaragam dapat dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun masyarakat dunia. Mengembangkan daya tarik wisata secara optimal, dengan tetap menjaga keutuhan dan keaslian, serta menghindarkan dari kerusakan lingkungan dan alam.

Karanganyar merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang pusat administrasi berlokasi di Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar berbatasan sebelah utara dengan Kabupaten Sragen. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Ngawi dan Kabupaten Magetan. Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Wonogiri. Sebelah barat berbatasan dengan Surakarta dan Kabupaten Sukoharjo. Dengan luas wilayah Kabupaten Karanganyar adalah 77.378,64 hektar, yang terbagi dalam 17 Kecamatan dan 162 Kelurahan (BAPPEDA Kabupaten Karanganyar 2015, <https://www.karanganyar.go.id> diakses : 24 Januari 2017).

Kabupaten Karanganyar mempunyai pariwisata unggulan yang berbasis wisata alam yaitu Air Terjun Grojokan Sewu, Kebun Teh Kemuning, Air Terjun Jumog. Wisata religi yang terkenal yaitu Astana Giri Bangun, wisata buatan seperti Kampung Hellowine, Taman

Balekambang, Taman Edupark, Taman Air Mancur dan wisata sejarah yaitucandi peninggalan umat Hindu Candi Cetho dan Candi Suku. Namun, dengan kemajuan teknologi dan perkembangan kebutuhan manusia maka diperlukan sarana rekreasi yang sekaligus menjadi sumber pembelajaran bagi wisatawan.

Salah satu Kecamatan di Kabupaten Karanganyar yang sedang dikembangkan yaitu Kecamatan Gondangrejo, dimana terdapat sebuah daya tarik wisata baru yaitu Museum Manusia Purba yang baru diresmikan oleh Bapak Wakil Presiden Prof. Dr.Boediono pada 10 Oktober 2014 yang bernama Museum Manusia Purba Klaster Dayu. Museum Manusia Purba Klaster Dayu salah satu dari empat klaster yang dimiliki oleh Museum Sangiran yang terletak di Kabupaten Karanganyar. Selain menjadi tujuan wisata sejarah dan rekreasi, Museum Manusia Purba Klaster Dayu juga sebagai tujuan wisata edukasi. Museum merupakan tempat untuk menyimpan barang-barang peninggalan pada masa lampau dengan perawatan yang baik dan berkala. Di dalam museum terdapat koleksi-koleksi dari penemuan fosil zaman purba yang penting untuk dipelajari dan diketahui oleh pelajar maupun masyarakat umum. Selain menjadi tempat rekreasi, museum merupakan salah satu tempat untuk pengembangan dalam hal edukasi mengenai pembelajaran tentang manusia purba.

Kondisi lingkungan alam, sumber daya manusia, dan peran pengelola museum mempunyai pengaruh bagi pengembangan

museum supaya lebih bermanfaat dan tidak membosankan. Dalam pengembangan daya tarik wisata perlu ada tiga aspek penting, yaitu :

1. Atraksi, merupakan daya tarik wisata yang akan dijual dengan memenuhi tiga syarat agar memberikan kepuasan kepada wisatawan antara lain :
 - a. Apa yang dapat dilihat (*something to see*)
 - b. Apa yang dapat dilakukan (*something to do*)
 - c. Apa yang dapat dibeli (*something to buy*)
2. Amenitas, merupakan sarana dan prasarana dalam menunjang aktivitas wisatawan selama berada di lokasi wisata.
3. Aksesibilitas, merupakan sarana penunjang dalam hal akses jalan menuju lokasi serta moda transportasi yang bisa digunakan dalam menuju lokasi wisata (Muljadi A.J, 2012:69).

Museum Manusia Purba Klaster Dayu sudah memiliki atraksi wisata yang dapat dilakukan di lokasi museum seperti melihat koleksi-koleksi dari penemuan fosil zaman purba, pemutaran film manusia purba, arena bermain untuk anak-anak, gazebo dan perpustakaan. Adapun pengembangan yang dilakukan pada daya tarik wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu meliputi amenities, aksesibilitas, dan sumber daya manusia.

Dalam aksesibilitas untuk menuju lokasi museum belum baik meliputi : akses atau jalan menuju lokasi, kurangnya transportasi umum menuju lokasi museum dan petunjuk arah menuju kawasan

museum, sehingga menjadi hambatan bagi wisatawan yang ingin berkunjung.

Belum terpenuhi amenities guna menunjang aktivitas wisatawan selama berada di museum seperti, lahan parkir untuk kendaraan roda empat dan bus pariwisata yang lokasinya kurang luas dan kurangnya keamanan dilokasi parkir. Belum terdapat toko souvenir yang menyediakan oleh-oleh khas dari Museum Manusia Purba Klaster Dayu yang dapat dibawa kembali ke tempat asal wisatawan.

Disamping itu, untuk meningkatkan jumlah kunjungan dan kepuasan wisatawan, maka kualitas pelayanan perlu ditingkatkan terus menerus dengan upaya pembagian kerja pegawai di museum dan peningkatan jumlah guide yang terdidik tentang Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu Sebagai Wisata Edukasi Di Kabupaten Karanganyar”**

B. Fokus Masalah

Museum Manusia Purba Klaster Dayu merupakan museum baru yang terletak di Kabupaten Karanganyar sebagai sarana penelitian, rekreasi dan edukasi bagi masyarakat umum khususnya para pelajar. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat difokuskan permasalahannya yaitu : Bagaimana upaya untuk meningkatkan

pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu Sebagai Wisata Edukasi Di Kabupaten Karanganyar ?

C. Batasan Masalah

Untuk itu, pengembangan kawasan museum guna meningkatkan keinginan wisatawan untuk meneliti dan belajar mengenai ragam sejarah masa lampau serta koleksi-koleksi dari penemuan fosil zaman purba yang ada di dalam Museum Manusia Purba Klaster Dayu. Agar ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti menjadi lebih jelas, terarah dan tidak meluas, maka fokus masalah yaitu Analisis Pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Karanganyar.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah di atas, adapun penelitian ini mempunyai tujuan yaitu menganalisis upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan pengembangan Museum Manusia Purba Klaster Dayu sebagai wisata edukasi.

E. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi lokasi penelitian

Dapat menjadi acuan untuk mengembangkan Museum Manusia Purba Klaster Dayu untuk lebih berkembang, serta menjadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Bagi Lembaga STP AMPTA Yogyakarta

Dapat dijadikan sebagai sarana informasi mengenai Museum Manusia Purba Klaster Dayu. Memberikan tambahan acuan untuk pengembangan pada masa yang akan datang maupun untuk acuan pembuatan penelitian selanjutnya.

3. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan sehingga mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama pendidikan di STP AMPTA Yogyakarta terhadap proses penelitian yang sesungguhnya