

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada salah satu prinsipnya sesuai dengan Kepmendikbudristek No. 56/M/2022 adalah pembelajaran yang relevan. Pembelajaran yang relevan diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang sesuai konteks, lingkungan, dan budaya siswa, serta melibatkan orang tua dan komunitas sebagai mitra. Dalam prinsip tersebut proses pembelajaran diharuskan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sekitar siswa yang diintegrasikan kedalam materi pembelajaran secara kontekstual (Mulyasa, 2015: 35). Salah satu cara untuk membuat materi pembelajaran secara kontekstual sebagaimana Permendiknas No.22 Tahun 2016 adalah mengoptimalkan lingkungan sekitar, termasuk objek wisata sebagai sumber belajar.

Pemanfaatan objek wisata sebagai sumber belajar merupakan salah satu bentuk upaya meningkatkan kompetensi, kecerdasan dan minat siswa saat pembelajaran (Sahabuddin, 2022: 220). Objek wisata yang erat kaitannya dengan lingkungan sekitar siswa menurut letak geografisnya adalah pariwisata lokal. Pariwisata lokal menurut Yoeti (2017: 126) merupakan tempat pariwisata yang mempunyai ruang lingkup relatif sempit dan terbatas. Seperti contoh adalah Pantai Jumiang yang ada di desa Tanjung Kabupaten Pamekasan.

Kurangnya pemanfaatan objek wisata lokal sebagai sumber belajar yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa akan membuat daya kreativitas siswa dan

guru menjadi rendah (Lovandri, 2018: 47). Pendapat tersebut tidak dapat digeneralisir dikarenakan indikator kreativitas guru dan peserta didik tidak hanya diukur melalui pemanfaatan pariwisata lokal. Akan tetapi menjadi salah satu faktor penanda bahwa kreativitas guru masih rendah dalam konteks pemanfaatan potensi daerah lokal. Hal itu akan berpengaruh pada perkembangan pengetahuan siswa tentang potensi daerahnya, mengingat tujuan dari pengenalan potensi lokal daerah tersebut tidak lain dengan harapan siswa mempunyai bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku serta memiliki wawasan yang mantap tentang potensi daerahnya, khususnya potensi lokal sekitar (Lovandri, 2018: 48).

Siswa adalah manusia yang berperasaan dan berususana hati. Suasana hati seseorang akan berpengaruh terhadap hasil penilaian (Asril, dkk, 2021:10). Siswa yang mudah merasa bosan akan cenderung susah menerima materi pembelajaran karena minat untuk belajar telah hilang. Padahal dalam kurikulum 2013 siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran dan menjadi subyek pembelajaran. Disaat guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan potensi daerah sekitar, siswa akan belajar aktif dan memberikan dampak positif seperti mengaitkan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengalaman baru yang ditawarkan guru, memiliki kesadaran bahwa dirinya merupakan subyek yang bertanggung jawab secara mandiri, baik dalam proses maupun pemerolehan hasil belajarnya dan pembelajaran tidak hanya melibatkan aktivitas fisik dan mental tetapi juga keseluruhan indera (Zulfahmi, E., 2020: 283).

Menurut Lapisa dkk. (2017: 120) mengatakan sejatinya pembelajaran yang berlangsung di sekolah dapat mengembangkan seluruh aspek yang dimiliki siswa

yang mencakup pengembangan potensi intelektual (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Ketiga aspek tersebut merupakan harapan dan tujuan yang wajib dicapai oleh siswa melalui suasana belajar dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang bertumpu pada suasana aktivitas belajar siswa yang aktif akan membuatnya sadar bahwa mereka sedang melakukan proses pembelajaran (Dahar, 2014: 40). Akan tetapi pada faktanya pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih mengedepankan guru sebagai subyek pembelajaran dengan metode mengajar secara konvensional. Proses pembelajaran tersebut akan sulit membuat suasana belajar menjadi aktif dan justru membuat siswa pasif dan mudah merasa bosan (Rohani, 2017: 8).

Perkembangan zaman dalam bidang teknologi informasi jika dikaitkan dengan proses pembelajaran yang mengintegrasikan potensi daerah lokal merupakan dua hal yang sejalan. Guru dapat melatih kreativitasnya dalam merancang dan membuat perangkat pembelajaran seperti multimedia interaktif yang dikaitkan dengan pariwisata lokal, sedangkan siswa dapat belajar aktif dengan memberikan interaksi pada multimedia interaktif atau melakukan kegiatan sesuai dengan interaksi yang diberikan. Adanya pengintegrasian pariwisata lokal juga menjadi salah satu manfaat dari media pembelajaran yang mampu menciptakan kondisi dan situasi belajar sesuai dengan aslinya (Sanaky, 2013: 6).

Pemanfaatan teknologi informasi selain sejalan dengan pengintegrasian pariwisata lokal, juga sejalan dengan pembelajaran tematik. Menurut Sulhan, dkk. (2020: 22) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema dalam mentautkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan

pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pengertian tersebut, pembelajaran yang bermakna diartikan sebagai suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat pada struktur kognitif seseorang (Nurhayati, 2020: 215). Penggabungan beberapa materi pembelajaran dengan konsep potensi lokal daerah kedalam pembelajaran tematik akan memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna karena siswa dapat mengaitkan informasi tentang potensi lokal yang sebelumnya sudah diketahui.

Berdasarkan uraian diatas yang menitikberatkan pada relevansi materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa yang mampu memicu pembelajaran menjadi aktif dengan adanya media pembelajaran, maka konsep *edulocal tourism* merupakan langkah yang cocok untuk memanifestasikannya. *Edulocal tourism* menurut (Winayarti, E, dkk., 2015: 28) merupakan model pembelajaran yang mendekatkan siswa dengan lingkungan sekitar atau potensi lokal daerahnya. Proses untuk mendekatkan siswa dengan lingkungan sekitar dilakukan dengan cara mengintegrasikan objek wisata kedalam perangkat pembelajaran seperti bahan ajar atau media pembelajaran.

Dalam proses pelaksanaannya model pembelajaran *edulocal tourism* tidak mengharuskan siswa untuk berkunjung secara langsung ke lokasi, akan tetapi bisa memanfaatkan informasi (*web*) atau produk/poster dalam kelas (Winayarti, E, dkk., 2015: 30). Hal tersebut menandakan bahwa suasana belajar akan tetap menyerupai lokasi aslinya dengan desain pembelajaran *edulocal tourism*. Salah satu bentuk penyampaian pembelajaran dengan konsep *edulocal tourism* adalah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Pentingnya media pembelajaran sebagai alat pendukung penyampaian materi dengan konsep *edulocal tourism* pada faktanya belum terlaksana dengan baik. Seperti halnya observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 29 Juli 2022 di SDN Tanjung 3 Kabupaten Pamekasan yang dimana letak sekolah berdekatan dengan objek wisata lokal Pantai Jumiang, siswa hanya pernah berkunjung tanpa adanya proses berpikir tentang materi yang berkaitan dengan Pantai Jumiang. Hal tersebut sangat wajar terjadi karena guru hanya mengandalkan materi berdasarkan buku Tematik yang ada dan belum mengerti tentang pengintegrasian konsep *edulocal tourism* kedalam proses pembelajaran.

Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada Bapak Akhmad Jaelani Effendi S.Pd., SD selaku guru wali kelas V, didapatkan fakta bahwa beliau memang belum pernah mengaitkan materi pelajaran dengan pariwisata lokal yang ada seperti melaksanakan pembelajaran diluar kelas ke pantai, atau membuat perangkat pembelajaran yang memasukan konten wisata lokal Pantai Jumiang didalamnya. Kondisi tersebut membuat siswa hanya belajar melalui sumber dari buku tematik tanpa adanya proses menggali informasi yang ada disekitar yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Jika pada tahap mendapatkan informasi saja siswa tidak aktif, maka untuk mengolah informasi dan menerapkannya akan sangat jauh relevan dengan kondisi yang ada disekitar mereka (Emirta,dkk., 2015: 2).

Pantai Jumiang berdasarkan hasil observasi merupakan salah satu objek wisata lokal terdekat dari SDN Tanjung 3 yang hampir semua siswa sudah pernah berkunjung kesana. Sesuai dengan teori tentang struktur kognitif seseorang menurut

Nurhayati (2020: 215) pengetahuan awal akan sangat berpengaruh pada hal baru yang dipelajari. Hal tersebut menjadi salah satu faktor pemilihan Pantai Jumiang sebagai konten yang akan diintegrasikan kedalam muatan materi pembelajaran siswa. Siswa yang sebelumnya sudah pernah berkunjung pasti sedikit atau banyak tahu tentang segala sesuatu yang ada di Pantai Jumiang, langkah selanjutnya adalah memilih dan menganalisis objek dalam Pantai Jumiang yang sesuai dengan materi yang dipelajari siswa.

Materi pembelajaran kelas V yang paling relevan untuk bisa dikaitkan dengan objek wisata lokal Pantai Jumiang adalah tema V subtema 1 yang membahas mengenai Ekosistem. Dalam tema ekosistem terdiri dari beberapa sub materi seperti jenis-jenis ekosistem, rantai/jaring-jaring makanan, klasifikasi hewan berdasarkan makanannya, tangga nada, serta teks non fiksi. Pada muatan Bahasa Indonesia dapat diajarkan tentang cara pelestarian ekosistem Pantai Jumiang, sedangkan muatan SBDP bisa diintegrasikan dengan lagu cara menjaga kebersihan lingkungan. Muatan IPA bisa diintegrasikan dengan komponen-komponen yang ada di sekitar Pantai Jumiang seperti komponen biotik (ikan teri, tanaman bakau, ikan petek, cacing, dan lumut) atau komponen abiotik (pasir pantai, cahaya matahari, dan air laut).

Muatan materi yang dapat diintegrasikan kedalam materi pembelajaran tersebut kemudian dijelaskan dalam multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran dengan menampilkan materi berupa tulisan, foto, video dan *games* untuk memicu ketertarikan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran. Media pembelajaran berdasarkan hasil observasi sangat dibutuhkan untuk siswa kelas V

dimana mereka biasanya hanya menggunakan media yang ada dalam ruang kelas berupa poster dan gambar yang ditempel pada dinding kelas dan *LCD Proyektor* yang tidak bisa digunakan dengan leluasa karena hanya ada satu dalam sekolahan. Padahal sesuai dengan potensi dan sarana yang seharusnya ada, siswa mampu membawa ponsel/*handphone* dengan catatan digunakan sebagai sarana pembelajaran.

Siswa kelas V di SDN Tanjung 3 sesuai dengan hasil angket dan wawancara dengan guru wali kelas memiliki karakteristik senang belajar dengan mengamati gambar, belajar secara berkelompok, belajar dengan bermain dan mudah bosan jika belajar hanya dengan mendengarkan ceramah dari guru. Dengan karakteristik seperti itu akan kurang efektif jika guru hanya mengandalkan buku tematik tanpa adanya pengembangan didalamnya. Karakteristik siswa kelas V yang rata-rata usianya berada di umur 10-12 tahun dalam tahap perkembangan anak menurut John Piaget yang berada pada tahap operasi konkrit (*concrete operational*). Secara garis besar pada tahap operasi konkrit dijelaskan bahwa anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasi sesuatu yang sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan masalah-masalah yang abstrak (Marinda, 2020: 124). Dari hasil observasi dan teori yang berkaitan dengan karakteristik siswa kelas V tersebut, perlu ada sebuah media pembelajaran yang membuat siswa aktif dengan memanfaatkan potensi lokal Pantai Jumiang untuk menjembatani materi yang kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran angket kebutuhan siswa yang membuktikan bahwa belum adanya pengintegrasian konsep *edulocal tourism* di SDN Tanjung 3 Pamekasan perlu adanya studi pendahuluan dan studi literatur untuk memperjelas masalah yang ditemukan. Oleh karena itu peneliti membutuhkan nilai harian siswa pada tema yang berkaitan dengan konsep *edulocal tourism*. Hasil penilaian harian dari muatan IPA pada tema V subtema 1 yang membahas tentang Ekosistem, memperoleh persentase sebesar 39% pada muatan IPA, muatan Bahasa Indonesia memperoleh persentase 42%, muatan SBDP 68%, muatan PPKn 85% dan muatan IPS sebesar 87%. Berdasarkan data tersebut, muatan IPA, Bahasa Indonesia dan SBDP merupakan muatan yang mendapatkan skor terendah dan memberikan indikasi bahwa materi yang berkaitan sulit dipahami oleh siswa.

Ketiga muatan diatas perlu dikaji lebih lanjut dengan memberikan *pretest*. *Pretest* menurut Qadir (2017: 47) merupakan tes awal yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa. *Pretest* disini juga akan digunakan sebagai tolak ukur perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilaksanakan pada 22 Agustus 2022 dengan memberikan 20 soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal dengan jawaban singkat dan 5 soal uraian yang disusun atas kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam pembelajaran pertama dan kedua pada tema 5 subtema 1 kelas V. Hasil dari *pretest* terdapat 21 siswa yang tidak lulus dari KKM muatan pembelajaran yang

ditentukan yakni ≥ 70 , dan hanya 7 siswa yang lulus dengan persentase ketuntasan klasikal hanya 25% dari yang diharapkan yakni 85%. Hasil *pretest* tersebut sesuai dengan hasil penilaian harian yang dapat disimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan nilai hasil belajar dari ketiga muatan tersebut.

Selain mencari tahu persentase keberhasilan klasikal siswa, peneliti juga mengamati tingkat keaktifan siswa berdasarkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Tingkat keaktifan siswa diukur dengan mengembangkan indikator keaktifan yang telah dianalisis dan dibuat dalam bentuk lembar observasi dengan skala dan kriteria tertentu. Observasi keaktifan siswa dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2023 dengan subyek siswa kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang nantinya juga menjadi subyek pada ujicoba kelompok besar berdasarkan nilai harian yang telah diketahui. *Observer* pada observasi aktivitas ini terdiri dari peneliti dan teman peneliti yakni Muhammad Ega Syarifudin. Hasil observasi yang telah dilakukan secara klasikal mendapatkan total skor 137 dari total skor 300 dengan persentase keaktifan siswa adalah 45% yang berada pada kriteria “Tidak Aktif”.

Ketidakaktifan siswa tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme terhadap pembelajaran yang berlangsung seperti siswa jarang berpendapat atau mengusulkan sesuatu, kurangnya diskusi antar siswa atau dengan guru, serta pembelajaran yang monoton yang membuat siswa yang ada di bangku belakang mengantuk. Akibat dari proses pembelajaran yang tidak aktif berpengaruh kepada nilai hasil belajar siswa seperti yang dijabarkan sebelumnya. Oleh karena itu penting untuk

menumbuhkan rasa semangat dalam proses pembelajaran supaya mencapai tujuan yang diinginkan.

Pengembangan multimedia pembelajaran dalam hal ini berupa aplikasi *android* yang mengintegrasikan potensi wisata lokal kepada siswa pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Adapun penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut; (1) Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif pengenalan pariwisata lokal berbasis *macromedia Flash* untuk siswa sekolah dasar Yogyakarta yang ditulis oleh Lovandri Dwanda Putra pada Tahun 2018. Penelitian tersebut juga didasari oleh pentingnya pengenalan wisata sejak dini pada anak sekolah dasar dengan memberikan aplikasi multimedia interaktif berbasis *macromedia flash* yang didalamnya terdapat gambar-gambar, sejarah, permainan yang ada di kota Yogyakarta. Peneliti juga menggunakan metode pengembangan dalam tahap penelitiannya dengan tahapan analisis kebutuhan, pengumpulan data, desain aplikasi, pengembangan aplikasi, dan pengujian aplikasi. Hasil dari penelitian ini memperoleh nilai validasi materi sebesar 4,45 dengan kriteria “sangat baik”, validasi ahli media dengan nilai sebesar 4,5 dengan kriteria “baik” pada aspek tampilan dan mendapatkan nilai sebesar 4,6 dengan kriteria “baik” pada aspek pemrograman. Program multimedia pembelajaran pengenalan pariwisata lokal daerah Yogyakarta juga memuat teori-teori pembelajaran yaitu teori kognitif, teori behavioristik, dan teori konstruktivistik. Penerapan teori kognitif dalam multimedia pembelajaran ini berupa penyusunan materi dengan memilih kata-kata dan gambar-gambar tempat wisata yang sudah diketahui anak, sehingga pada akhir

penelitian produk pengembangan ini dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap tentang pariwisata lokal Yogyakarta.

Penelitian (2) yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yang ditulis oleh Riintis Rizkia dan Galih Yansaputra pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil produk multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo yang layak digunakan pada siswa kelas IV SD Negeri Ngupasan. Jenis penelitian ini adalah R&D dengan model ASSURE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo yang dikembangkan dikatakan layak dari segi hasil validasi ahli materi diperoleh dengan kriteria “baik”, dari ahli media diperoleh dengan kriteria “baik”, dan dari tanggapan guru diperoleh kriteria yang “baik”. Kemudian dilihat dari kepraktisan produk multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo, dilihat dari keaktifan siswa diperoleh kriteria sangat “baik”. Dilihat dari respon siswa, sebagian besar siswa merespon dengan senang saat pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo yang ditunjukkan dengan memperoleh kriteria “sangat baik”. Selanjutnya dari segi keefektifan produk multimedia interaktif yang terintegrasi dengan budaya lokal Purworejo terlihat pada hasil belajar siswa sudah mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan, teori yang diketahui dan referensi penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS

EDULOCAL TOURISM UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SEKOLAH DASAR”. Penelitian ini penting untuk dilakukan mengingat masalah yang terjadi supaya bisa cepat teratasi dengan langkah yang tepat dan menyesuaikan dengan potensi serta situasi dan kondisi saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang valid?
2. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang efektif?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang menarik?
4. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan multimedia interaktif ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang valid.

2. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang efektif.
3. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan yang menarik.
4. Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* pada materi tematik tema 5 subtema 1 kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran multimedia interaktif ini berbentuk perangkat lunak (*software*) yang dapat diinstal di *handphone* masing-masing siswa. Pada *handphone* yang akan digunakan harus memiliki operasi sistem *Andorid* dan RAM (*Rundom Access Memory*) minimal sebesar 2 GB.
2. Multimedia interaktif ini terdiri dari materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk gambar animasi, audio, serta video yang dapat memberikan umpan balik berdasarkan respon siswa.
3. Multimedia interaktif ini terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian sampul depan, bagian menu aplikasi (materi, latihan soal/evaluasi dan permainan), serta profil pengembang.
4. Materi dari multimedia interaktif merupakan materi kelas V tema 5 subtema 1 yang memuat 3 Kompetensi Dasar (KD) yakni bahasa Indonesia, IPA dan SBDP yang diintegrasikan dengan wisata lokal Pantai Jumiang.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Pemanfaatan potensi lokal daerah hanya berfokus pada Pantai Jumiang yang letaknya paling dekat dengan subjek penelitian yang dikaitkan dengan materi pembelajaran dengan Tema Ekosistem.
2. Produk multimedia interaktif hanya dapat diinstall pada *handphone* dengan format *apk*, bukan *exe*.
3. Subyek penelitian ini terbatas pada siswa kelas V SDN Tanjung 3 Pamekasan.
4. Isi multimedia interaktif hanya terdiri dari 2 (dua) pembelajaran yang memuat Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan potensi lokal dan muatan yang ditentukan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *edulocal tourism* di SDN Tanjung 3 Pamekasan adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa
 - a. Menambah pengetahuan siswa tentang potensi Pantai Jumiang selain sebagai obyek wisata juga sebagai sarana untuk pembelajaran.
 - b. Menambah minat belajar siswa dengan adanya multimedia interaktif sehingga pembelajaran berjalan secara aktif, efektif dan menarik.
 - c. Meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitarnya.

2. Bagi guru

- a. Sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru untuk menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Sebagai contoh pengintegrasian potensi daerah lokal dengan materi pembelajaran.
- c. Sebagai motivasi untuk dapat membuat multimedia interaktif sederhana untuk siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Menambah jumlah sarana prasarana yaitu media pembelajaran di sekolah serta referensi untuk ikut serta memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas guruan.

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu berdasarkan produk yang sudah ada dengan tujuan untuk menyempurnakan produk.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru kepada siswa dengan tujuan supaya proses pembelajaran bisa berjalan efektif dan efisien serta siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik sesuai kompetensi yang ditentukan.
3. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga memungkinkan pengguna dapat memilih apa saja yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

4. *Edulocal tourism* merupakan perpaduan *edu tourism* dan *local tourism* yaitu pembelajaran yang mengoptimalkan peran, potensi, dan manfaat wisata lokal ke dalam sebuah pembelajaran, serta mengajak siswa melakukan aktivitas pembelajaran untuk mengenal, dan mengidentifikasi wisata lokal sebagai wujud pengembangan pariwisata berkelanjutan (*sustainable tourism*).
5. Keaktifan belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan siswa yang aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasannya.