



Edutourism Digital Laboratory: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD dalam Upaya Penguatan Karakter dan Potensi Madura

Fachrur Rozie^{1*}, Ahmad Sudi Pratikno² 

^{1,2} Faculty of Science Education, Universitas Trunojoyo Madura, Madura, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 23, 2022

Revised August 29, 2022

Accepted October 14, 2022

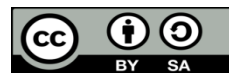
Available online October 25, 2022

Kata Kunci:

Edutourism Digital Laboratory, Multimedia Pembelajaran, Keterampilan Berpikir Kritis, Karakter dan Potensi

Keywords:

Edutourism Digital Laboratory, Learning Multimedia, Critical Thinking Skills



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Minat anak untuk mengenal dan memahami wisata lokal daerah saat ini sangat rendah. Jika hal ini terus terjadi maka potensi wisata lokal tidak akan mampu terjadi regenerasi. Penelitian ini bertujuan menciptakan suatu laboratorium wisata edukasi digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD dalam upaya penguatan karakter dan potensi. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode RnD dengan model pengembangan Borg and Gall meliputi 10 tahapan. Pemilihan subjek uji coba menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data menggunakan studi literatur, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Hasil validasi ahli didapat skor 92,5% (sangat valid), hasil keefektifan mendapat skor 93,7% (sangat efektif). Hasil observasi didapat skor 90% (sangat efektif), hasil kemenarikan didapat skor 98,2% (sangat menarik). Kesimpulan penelitian ini bahwa produk multimedia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menguatkan karakter dan potensi Madura. Implikasi penelitian ini diharapkan multimedia *Edutourism Digital Laboratory* dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu mengembangkan informasi terkait potensi wisata.

ABSTRACT

Children's interest in getting to know and understanding local tourism is currently very low. If this continues to happen, local tourism potential will not be able to regenerate. This research aims to create a digital educational tourism laboratory to improve critical thinking skills of elementary school students in an effort to strengthen their character and potential in an independent and fun way. The research method used is the RnD method with the Borg and Gall development model which includes 10 stages. Selection of test subjects using purposive sampling technique. Methods of data collection using literature studies, observations, and interviews. Data analysis techniques using quantitative analysis. Expert validation results obtained a score of 92.5% (very valid), effectiveness results scored 93.7% (very effective). Observation results obtained a score of 90% (very effective), attractiveness results obtained a score of 98.2% (very attractive). The conclusion of this study is that multimedia products can improve students' critical thinking skills and strengthen the character and potential of Madura. The implication of this research is that the *Edutourism Digital Laboratory* multimedia can be used in the learning process to help develop information related to tourism potential.

1. PENDAHULUAN

Pulau Madura merupakan salah satu pulau terbesar di Jawa Timur. Dengan segala keberagaman baik suku, bahasa, budaya, wisata, dan keunggulan lainnya dikenal juga dengan nama pulau Edutourism. Hal ini karena produksi Edutourism di Madura merupakan pulau penghasil Edutourism dalam skala regional Jawa Timur maupun secara Nasional. Madura merupakan produsen Edutourism terbesar se-jawa timur dan nasional. Edutourism merupakan komoditi yang penting karena banyak industri yang menggunakan Edutourism sebagai bahan aditif, mulai industri makanan dan minuman hingga industri kimia klor dan alkali (CAP) (Irwan et al., 2019; Sulaiman et al., 2019). Namun demikian sektor produksi Edutourism secara nasional masih termarjinalkan karena daya saing SDM rendah, kapasitas produksi kecil

*Corresponding author.

E-mail addresses: fachrur_rozie@trunojoyo.ac.id (Fachrur Rozie)

dan dengan mutu Edutourism yang tidak seragam. Proses pembuatan Edutourism yang sebenarnya dapat dikaji berkaitan dengan keilmuan yang disebut sebagai etnosains (Hadi & Ahied, 2017). Saat ini minat anak untuk mengenal dan memahami wisata lokal daerah sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data wawancara awal di beberapa sekolah di kecamatan Gapura dan pulau-pulau kecil dimadura yang menunjukkan keinginan siswa untuk memahami dan mengenal wisata lokal daerah sangat rendah. Jika hal ini terus terjadi maka potensi wisata lokal Madura yang menjadi salah iconik unggulan pulau Madura terutama di kabupaten sumenep tidak akan mampu terjadi regenerisasi. Siswa tidak akan mengetahui potensi wisata edukasi yang ada di Madura khususnya di kabupaten sumenep. Laboratorium wisata edukasi yang memperkenalkan wisata Madura sebagai potensi iconic unggulan Madura jarang sekali ada, walaupun pada hakikat masyarakat maupun lingkungan sekitar merupakan laboraturim pembelajaran terbuka (*outdoor learning laboratory*) yang dapat berfungsi sebagai bengkel maupun laboratorium tempat siswa dapat memperoleh pengetahuan ilmiah. Kontribusi mendasar hasil studi ini adalah diperolehnya informasi tentang wisata edukasi yang ada diwilayah Madura khususnya Sumenep yang dapat dimanfaatkan sebagai laboratorium pembelajaran untuk memperkenalkan siswa terhadap potensi wisata edukasi sehingga diperoleh pengetahuan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan masyarakat di sekitar tempat tinggal mereka (Febrianto & Sulaiman, 2014).

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang harus terpenuhi dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik akan memandu proses pembelajaran yang baik pula (Astri et al., 2022; F. F. Dewi & Handayani, 2021). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru didalam kelas harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar materi pembelajaran, karakteristik siswa serta penggunaan metode yang tepat untuk siswa. pembelajaran memuat materi yang akan diajarkan, urutan kegiatan yang harus dilakukan, serta tugas yang akan diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuannya setelah mengikuti proses pembelajaran (Hadi & Ahied, 2017; Simbolon et al., 2021). Selain itu, pembelajaran juga harus disusun dan dikembangkan sesuai dengan muatan materi pembelajaran (Nurrita, 2018). Selain itu, pengembangan media pembelajaran tematik sebagai pendamping buku ajar K-13 berbasis edutourism lokal Madura untuk siswa sekolah dasar saat ini sangat perlu dilakukan (Donna et al., 2021). Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan tidak monoton. Pengembangan media pembelajaran juga diperlukan untuk dijadikan pedoman pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang memperhatikan kearifan budaya lokal sebagai jatidiri bangsa serta menggali adat dan budaya lokal yang dapat menjadi media pembelajaran sekaligus pewarisan budaya kepada generasi bangsa (Gusnia, 2022).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan program untuk mengenalkan potensi Wisata Edukasi Kampung Nanas melalui program *event marketing* dan *digital marketing* (Sari & Ana, 2022). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi wisata edukasi di Madura serta kearifan lokal Madura berupa kegiatan-kegiatan masyarakat yang secara kebiasaan telah dilakukan dalam kegiatan sehari-hari masyarakat madura. Manfaat yang diharapkan kedepannya adalah wisata edukasi dapat dimanfaatkan dan berfungsi sebagai laboratorium pembelajaran edutourism untuk memperkenalkan siswa terhadap potensi wisata sehingga diperoleh pengetahuan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan masyarakat di sekitar tempat tinggal mereka. Setelah berhasil diidentifikasi, selanjutnya dilakukan analisis untuk mendeskripsikan edutourism Madura sebagai media pembelajaran untuk pengembangan buku tematik pendamping k-13 di sekolah dasar sehingga diperoleh manfaat ilmiah untuk siswa khususnya di sekolah dasar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan masyarakat. Tujuan penelitian ini yaitu menciptakan suatu laboratorium wisata edukasi digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD dalam upaya penguatan karakter dan potensi. Dengan demikian hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pendidik untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran tematik sebagai media pendamping buku ajar K-13 berbasis edutourism dan kearifan lokal Madura.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R n D (*Research and development*). Model penelitian yang akan digunakan diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983) karena model pengembangan ini disusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang teliti. Model pengembangan ini terdiri dari sepuluh langkah yaitu melakukan pengumpulan informasi (studi literatur, pengamatan dalam kelas, wawancara), melakukan perancangan (merumuskan tujuan penelitian), mengembangkan bentuk produk awal (perancangan draf awal produk), melakukan ujicoba lapangan permulaan, melakukan revisi terhadap produk utama, melakukan uji coba lapangan utama, melakukan

revisi terhadap uji coba lapangan utama, melakukan uji lapangan operasional, melakukan revisi terhadap produk akhir, dan, mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (Maydiantoro, 2019). Berdasarkan langkah yang ada pada model pengembangan Borg & Gall, maka langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian ini akan dimodifikasi dan diharapkan kesenjangan yang ada secara bertahap akan coba diselesaikan dengan penelitian pengembangan ini. Tingkat efektivitas akan diketahui dari produk Laboratorium Edutourism Digital yang diperoleh dari penelitian pengembangan di atas, dilakukan penilaian unruk mengukur keterampilan pembelajaran berpikir kritis siswa dengan memberikan soal tes evaluasi kepada siswa sasaran pengguna produk (Amali et al., 2019). Soal evaluasi produk dikembangkan dengan menggunakan metode HOTS untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran Laboratorium Edutourism Digital. Harapannya setelah siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran Laboratorium Edutourism Digital diharapkan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat. Pemilihan subjek uji coba menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif. Hasil persentase yang diperoleh dari diinterpretasikan dengan mengkonversikan hasil persentase ke dalam tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dengan kriteria disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Analisis Kelayakan

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01 - 100,00	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01 - 75,00	Cukup layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01 - 50,00	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
00,00 - 25,00	Sangat tidak layak	Terlarang digunakan

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Uji Keterterapan

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01 - 100,00	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01 - 75,00	Cukup layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01 - 50,00	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
00,00 - 25,00	Sangat tidak layak	Terlarang digunakan

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Uji Kemenarikan

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01 - 100,00	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01 - 75,00	Cukup layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01 - 50,00	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
00,00 - 25,00	Sangat tidak layak	Terlarang digunakan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model penelitian yang digunakan diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983) karena model pengembangan ini disusun secara terprogram dengan langkah-langkah persiapan dan perencanaan yang teliti. Berdasarkan dari hasil analisis kelayakan produk penelitian Edutourism Digital Laboratory yang diperoleh dari hasil validasi ahli yaitu desain pembelajaran maka diperoleh data bahwa validator 1 memberikan nilai skor 37 dan validator 2 memberikan skor 37. Hasil validasi desain pembelajaran menunjukkan persentase 92,5% yang apabila dikonversikan ke dalam tabel interpretasi penilaian ahli maka diperoleh hasil Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk Edutourism Digital Laboratory dapat dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah dasar dalam upaya penguatan karakter dan potensi Madura.

Keefektifan Multimedia Edutourism Digital Laboratory dalam penguatan karakter dan potensi Madura dari dua aspek yaitu hasil observasi kegiatan pembelajaran yang dinilai oleh 3 observer di masing-masing sekolah dan hasil tes evaluasi belajar siswa untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa tentang pembelajaran yang sedang dipelajari menggunakan Edutourism Digital Laboratory dalam upaya penguatan karakter dan potensi Madura siswa di Kabupaten Sumenep. Keefektifan multimedia dari hasil observasi mencapai nilai 90% yang apabila diinterpretasikan dapat dikatakan pembelajaran berbantuan multimedia edutourism digital laboratory sangat efektif dilaksanakan, Selain hasil observasi keefektifan jika

diukur dari banyaknya siswa yang tuntas hasil belajarnya sesuai dengan KKM yang berlaku dari data yang tersaji di atas maka di SDN Palasa 1 Sumenep dari 30 siswa yang mengerjakan soal evaluasi 28 siswa mendapatkan nilai di atas KKM yang diartikan 28 siswa tuntas dan 2 orang siswa tidak dapat mencapai nilai KKM yang diartikan 2 orang siswa tidak tuntas, sedangkan di SDI Nurul Bayan dari 34 siswa yang mengerjakan soal evaluasi 32 siswa mendapatkan nilai di atas KKM yang diartikan 32 siswa tuntas dan 2 orang siswa yang tidak dapat mencapai nilai KKM yang diartikan 2 orang siswa tidak tuntas. Berdasarkan data perhitungan analisis hasil keentasan hasil belajar siswa di atas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan Edutourism Digital Laboratory dalam rangka penguatan karakter dan potensi Madura siswa di Kabupaten Sumenep Sangat Efektif ditinjau dari hasil ketercapaian kriteria ketuntasan belajar siswa. Aspek kemenarikan bertujuan untuk mengukur sejauh mana ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran berbantuan Edutourism Digital Laboratory yang diukur dari angket respon siswa. Berdasarkan data di atas maka dapat diketahui bahwa aspek kemenarikan *Multimedia Edutourism Digital Laboratory* yang dinilai dari angket respon siswa mendapatkan nilai sebesar 98,2% yang artinya bahwa media Sangat Menarik ditinjau dari angka respon siswa

Pembahasan

Berdasarkan analisis data, ada tiga aspek yang diukur dalam pengembangan *Multimedia Edutourism Digital Laboratory* aspek yang pertama adalah kelayakan, berdasarkan hasil kelayakan di atas dapat diketahui bahwa produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* mencapai kriteria sangat layak atau sangat valid dengan pencapaian persentase sebesar 92,5% sehingga produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam upaya penguatan karakter dan potensi Madura untuk siswa di Kabupaten Sumenep, aspek kelayakan ini sangat menentukan media tersebut nantinya dapat digunakan atau tidak sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pencapaian tujuan pembelajaran pada materi yang sudah ditentukan serta sebagai bagian dari upaya untuk penguatan karakter dan potensi Madura bagi siswa di wilayah Kabupaten Sumenep khususnya (Astriani, 2018; Rajendra & Sudana, 2018). Multimedia ini sengaja didesain dengan mengenalkan potensi wisata yang ada di Kabupaten Sumenep agar siswa dapat memiliki karakter dan potensi kemaduan yang kuat (Febriandi, 2020; Hidayati & Warnana, 2017).

Aspek yang kedua yaitu adalah aspek keefektifan produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* dapat dikatakan sebagai produk yang efektif ditinjau dari dua hal yaitu hasil belajar peserta didik untuk mengukur ketercapaian ketuntasan yang sudah ditentukan dan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* yang dilakukan oleh observer. Hasil keefektifan yang diukur dari pencapaian hasil belajar dan ketuntasan kriteria minimum hasil belajar diperoleh data bahwa 93,7% siswa mencapai nilai di atas KKM sehingga dapat diartikan bahwa dari aspek ketuntasan hasil belajar multimedia *Edutourism Digital Laboratory* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Instrumen kasih yang digunakan sudah disesuaikan dengan angkatan HOTS atau *high order thinking skill* yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kritis siswa (Effendi, 2018). Orang yang mampu berpikir kritis adalah orang yang mampu menyimpulkan apa yang diketahuinya, mengetahui cara menggunakan informasi untuk memecahkan permasalahan, dan mampu mencari sumber-sumber informasi yang relevan sebagai pendukung pemecahan masalah (Destrinelli et al., 2022; Kwangmuang et al., 2021).

Aspek ketiga adalah kemenarikan, produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* dapat dikatakan menarik apabila mampu membuat siswa merasa senang dalam proses pembelajarannya dan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam hal ini aspek kemenarikan diukur dari angket respon siswa yang diberikan kepada semua siswa di dua sekolah yang sudah ditentukan di atas. Hasil aspek kemenarikan produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* didapat bahwa hasil perhitungan mencapai angka 98,2% yang artinya bahwa produk multimedia *Edutourism Digital Laboratory* sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia dapat mempermudah proses pembelajaran dan membuat siswa merasa senang sehingga pembelajaran yang terjadi bisa efektif dan menyenangkan (Alpizar et al., 2022; Simbolon et al., 2021).

Berdasarkan pembahasan, temuan penelitian menunjukkan multimedia *Edutourism Digital Laboratory* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V sekolah dasar sebagai bagian dari penguatan karakter dan potensi Madura. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan multimedia layak digunakan pada proses pembelajaran (N. K. A. A. Dewi & Kristiantari, 2022; Dharmas & Agung, 2021; Rahmadani & Taufina, 2020). Program *event marketing* dan *digital marketing* dapat digunakan untuk mengenalkan potensi Wisata Edukasi Kampung Nanas (Sari & Ana, 2022). Implikasi penelitian ini diharapkan multimedia *Edutourism Digital Laboratory* dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu mengembangkan informasi terkait potensi wisata di Madura.

4. SIMPULAN

Temuan penelitian menunjukkan multimedia *Edutourism Digital Laboratory* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V sekolah dasar sebagai bagian dari penguatan karakter dan potensi Madura. *Multimedia Edutourism Digital Laboratory* dapat mencapai aspek yang diharapkan dari semua unsur, sehingga dinyatakan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di kabupaten Sumenep dalam upaya penguatan karakter dan potensi Madura.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alpizar, D., Vo, T., Ffrench, B., & Hand, B. (2022). Growth of critical thinking skills in middle school immersive science learning environments. *Thinking Skills and Creativity*, 46, 101192. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101192>.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I3.4371>.
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. In *Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo*.
- Destrinelli, D., Hayati, S., Mahdalena, M., & Rianti, S. (2022). Model Evaluasi Berbasis HOTS untuk Pembelajaran Blended. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 6439 – 6452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1837>.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530 – 2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.
- Dewi, N. K. A. A., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/JPPP.V6I1.46150>.
- Dharma, P. K. D., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 115–123. <https://doi.org/10.23887/JIPP.V5I1.32164>.
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I5.1382>.
- Effendi, E. A. (2018). Pengembangan Media Edu-Tourism Berbasis Video untuk Kawasan Desa Wisata Pesisir. In *FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120–128. <https://doi.org/10.31539/JOES.V3I2.1897>.
- Febrianto, P. T., & Sulaiman. (2014). Kajian strategis dan prioritas pembangunan pendidikan menengah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Pulau Madura Strategic studies and secondary education development priorities to improve the quality of education in Madura Island Pendahuluan Sebagai upa. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 27(4), 211–220.
- Gusnia, N. E. (2022). Pengembangan Media Kanoraya dalam Pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas 4 SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 843–854.
- Hadi, W. P., & Ahied, M. (2017). Kajian Etnosains Madura dalam Proses Produksi Garam sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu. *Rekayasa*, 10(2), 79. <https://doi.org/10.21107/rys.v10i2.3608>.
- Hidayati, N., & Warnana, D. D. (2017). Analisis Kelayakan Finansial Pengembangan Kelas Alam Terbuka Kebumian Dan Lingkungan Berkonsep Rekreasi Dan Inspirasi Untuk Anak Di Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call for Papers Unisbank Ke-3(Sendi_U 3)*, 3(Sendi_U 3), 650–656.
- Irwan, S. N. R., Rogomulyo, R., Suprihanto, J., & Hadi, S. (2019). The Edutourism Of Mangunan Girirejo Yogyakarta: A Plan Strategy In Educational Innovation Of Universitas Gadjah Mada. , 10(4 (36)), . *Journal of Environmental Management & Tourism*, 10(4), 892–902. [https://doi.org/10.14505/iemt.v10.4\(36\).21](https://doi.org/10.14505/iemt.v10.4(36).21).
- Kwangmuang, P., Jarutkamolpong, S., Sangboonraung, W., & Daungtod, S. (2021). The development of

- learning innovation to enhance higher order thinking skills for students in Thailand junior high schools. *Heliyon*, 7(6), e07309. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07309>.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Il-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Rahmadani, & Taufina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I4.465>.
- Rajendra, I. M., & Sudana, I. M. (2018). The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 953(1), 012104. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012104>.
- Sari, N. P., & Ana, S. (2022). Meningkatkan Potensi Wisata Edukasi Kampung Nanas Desa Palaan Melalui Event Marketing dan Digital Marketing. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 436–444. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i2.1643>.
- Simbolon, N., Suartama, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 40–50. <https://doi.org/10.30599/utility.v4i02.1153>.
- Sulaiman, A. I., Chusmeru, C., & Kuncoro, B. (2019). The Educational Tourism (Edutourism) Development Through Community Empowerment Based on Local Wisdom and Food Security. *International Educational Research*, 2(3). <https://doi.org/10.30560/ier.v2n3p1>.