

Pengenalan Dini Wisata Lokal bagi Anak Sekolah Dasar melalui Pendekatan Interaktif di UPTD SD Negeri Asam Tigas Naibonat, Kab. Kupang

Habel Ada Koinmanas^{1*}, Linda Marlince Taka²

^{1,2} Universitas Citra Bangsa

*Corresponding author

E-mail: abel.adha87@gmail.com (Habel Ada Koinmanas)*

Article History:

Received: Juli, 2025

Revised: Juli, 2025

Accepted: Juli, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pendekatan interaktif dalam mengenalkan wisata lokal kepada siswa sekolah dasar, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama pelaksanaannya. Penelitian dilakukan di UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat, Kabupaten Kupang, yang berada di wilayah dengan potensi wisata lokal yang tinggi seperti Kolam Oenaek, Gunung Fatuleu, dan Bendungan Raknamo. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta kuesioner pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif, tur virtual, role play, kuis edukatif, dan kegiatan seni berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap wisata lokal secara signifikan. Kendala yang dihadapi mencakup keterbatasan akses internet, sarana teknologi pembelajaran, serta literasi digital siswa yang bervariasi. Penelitian ini merekomendasikan perlunya dukungan sarana dan pelatihan guru untuk mengoptimalkan pendekatan interaktif dalam pembelajaran berbasis kearifan lokal.

Keywords:

Pembelajaran Kontekstual, Pendekatan Interaktif, Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar, Wisata Lokal

Pendahuluan

Indonesia kaya akan potensi wisata lokal yang belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar (Hamalik, 2015). Anak-anak cenderung memiliki pemahaman dan minat yang rendah terhadap kekayaan lokal karena kurangnya pengenalan sejak dini (Rini & Halim, 2021; Supriyanto, 2017). UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat, meskipun berada dekat dengan objek wisata penting, mengalami hal serupa. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan wisata lokal ke dalam proses belajar melalui pendekatan interaktif, seperti penggunaan media visual, tur virtual, permainan edukatif, dan seni (Kusnadi, 2018; Vygotsky, 1978; Wahyuni, 2020). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat

siswa, tetapi juga memperkuat karakter, keterampilan berpikir kritis, dan cinta terhadap budaya lokal. Penelitian ini ingin mengetahui efektivitas dan tantangan penerapan pendekatan tersebut di lingkungan sekolah dasar.

Metode

a. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara mendalam proses pengenalan wisata lokal kepada siswa sekolah dasar melalui pendekatan interaktif. Studi kasus dipilih karena penelitian difokuskan pada satu lokasi tertentu, yaitu UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat, guna mengeksplorasi secara komprehensif pelaksanaan kegiatan pengenalan wisata lokal di sekolah tersebut.

b. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat, Kabupaten Kupang. Sekolah ini dipilih karena memiliki potensi dan inisiatif dalam mengenalkan wisata lokal kepada siswa melalui metode pembelajaran yang interaktif.

Subjek: 25 siswa kelas V yang terlibat dalam kegiatan pengenalan wisata lokal dan 1 guru kelas yang berperan dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif.

c. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan mendalam, digunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi Aktivitas Pembelajaran Interaktif

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pengenalan wisata lokal. Observasi dilakukan untuk mengamati metode interaktif yang digunakan, respon siswa, serta dinamika selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara Guru dan Siswa

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali informasi mengenai pengalaman, pemahaman, dan pendapat mereka terhadap kegiatan pengenalan wisata lokal. Wawancara ini bertujuan untuk memahami persepsi dan dampak kegiatan secara langsung dari para pelaku.

3. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi berupa foto, video, dan arsip kegiatan dikumpulkan untuk memperkuat data dari observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan antara lain: catatan kegiatan, materi ajar, serta produk hasil kerja siswa selama pembelajaran.

4. Kuesioner Pre-Test dan Post-Test Minat dan Pemahaman Siswa

Kuesioner diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan untuk mengukur perubahan minat dan pemahaman siswa terhadap wisata lokal. Pre-test dilakukan sebelum kegiatan dimulai, sedangkan post-test diberikan setelah kegiatan selesai untuk melihat dampak pendekatan interaktif terhadap siswa.

d. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Menyaring dan merangkum data mentah dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner untuk fokus pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

2. Penyajian Data

Menyusun data dalam bentuk deskriptif naratif dan tabel (untuk hasil kuesioner) agar lebih mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Menarik kesimpulan berdasarkan pola temuan dan hubungan antar data yang muncul. Verifikasi dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber data untuk memastikan keabsahan hasil.

Hasil

a. Gambaran Umum Sekolah

UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di Kecamatan Kupang Timur, Kabupaten Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Lokasi sekolah ini strategis karena berada dalam jangkauan beberapa objek wisata lokal yang potensial sebagai sumber belajar, seperti Kolam Oenaek, Gunung Fatuleu, Bendungan Raknamo, dan kawasan budaya lokal di wilayah Naibonat dan sekitarnya. Lingkungan sekitar sekolah relatif masih alami, dengan lanskap alam dan budaya lokal yang masih terjaga.

Meskipun berada di lingkungan yang kaya akan potensi wisata lokal, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai tempat-tempat wisata tersebut. Sebagian besar siswa hanya mengetahui satu atau dua objek wisata, itupun sebatas nama dan lokasi, tanpa pemahaman terhadap nilai sejarah, budaya, atau lingkungan yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan belum optimalnya integrasi potensi lokal dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Dari segi fasilitas, UPTD SD Negeri Asam Tiga tergolong memiliki sarana belajar yang cukup memadai untuk ukuran sekolah dasar di wilayah semi-perkotaan. Sekolah ini memiliki enam ruang kelas aktif, ruang guru, satu ruang perpustakaan sederhana, serta lapangan terbuka yang dimanfaatkan untuk kegiatan luar ruangan. Namun, fasilitas pendukung teknologi pembelajaran masih sangat terbatas. Hanya terdapat satu unit proyektor yang digunakan secara bergilir antar kelas, dan koneksi internet yang belum stabil, sehingga pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih minim.

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 orang siswa kelas V, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Seluruh siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran interaktif yang dirancang dalam rangka pengenalan wisata lokal. Selain itu, terdapat satu guru wali kelas yang bertanggung jawab langsung dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran, serta menjadi informan kunci dalam penelitian ini. Guru tersebut dikenal aktif dan kreatif dalam menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis konteks lokal meskipun dengan keterbatasan sarana yang ada.

b. Proses Pengenalan Wisata Lokal secara Interaktif

Proses pengenalan wisata lokal kepada siswa kelas V UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat dilakukan selama dua minggu dengan pendekatan pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap objek wisata lokal melalui metode yang menyenangkan, partisipatif, dan kontekstual. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Perencanaan Pembelajaran

Pada tahap ini, guru merancang perangkat ajar tematik yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran, antara lain:

- a) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): fokus pada lokasi geografis dan nilai sejarah objek wisata.
- b) Bahasa Indonesia: pengembangan keterampilan menulis

deskripsi dan laporan hasil pengamatan.

- c) Seni Budaya: kreativitas visual melalui kegiatan menggambar atau membuat miniatur tempat wisata.

Guru juga menyusun tujuan pembelajaran, media yang akan digunakan, serta instrumen evaluasi seperti kuesioner pre-test dan post-test, serta rubrik penilaian karya siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui berbagai metode dan media interaktif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Adapun kegiatan inti adalah sebagai berikut:

a) Penggunaan Media Visual Interaktif

Penggunaan media visual interaktif merupakan salah satu strategi utama dalam pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap objek-objek wisata lokal. Media ini dipilih karena mampu menyajikan informasi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Piaget, 1973).

Guru memanfaatkan dua bentuk media visual utama, yaitu:

- 1) Video dokumenter pendek mengenai wisata lokal yang berada di wilayah Kabupaten Kupang, seperti Kolam Oenaek, Gunung Fatuleu, dan Bendungan Raknamo. Video ini menampilkan cuplikan suasana alam, kegiatan masyarakat sekitar, serta informasi sejarah dan budaya dari masing-masing lokasi.
- 2) Gambar interaktif dan slide presentasi yang ditampilkan melalui proyektor LCD di ruang kelas. Slide berisi foto-foto objek wisata, peta lokasi, serta informasi faktual dalam bentuk teks yang sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

Melalui penggunaan media ini, siswa mendapatkan pengalaman visual yang membantu mereka membayangkan dan memahami objek wisata, bahkan sebelum kunjungan lapangan dilakukan. Selain itu, setelah kunjungan, media visual digunakan kembali untuk membantu siswa melakukan refleksi dan menyusun laporan berdasarkan apa yang telah mereka lihat secara langsung.

Secara umum, penerapan media visual interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran, memperkaya informasi yang diperoleh siswa, serta memperkuat keterhubungan antara teori di kelas dan pengalaman nyata di lapangan.

b) Tur Virtual Menggunakan Google Earth

Mengingat keterbatasan waktu dan akses transportasi, guru juga memandu siswa menjelajahi objek wisata melalui Google Earth. Dalam kegiatan ini, siswa dapat “mengunjungi” Gunung Fatuleu, Kolam Oenaek dan Bendungan Raknamo secara virtual sambil mengamati kontur geografis, lokasi, dan kondisi sekitarnya.

c) Kuis Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot!)

Guru menyusun kuis berisi pertanyaan seputar objek wisata yang telah dipelajari. Kuis disampaikan melalui aplikasi *Kahoot*, yang memungkinkan siswa menjawab secara digital menggunakan perangkat. Suasana kompetitif dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias dan aktif.

d) Role Play (Bermain Peran)

Siswa dibagi menjadi kelompok untuk memerankan dua peran:

- 1) Pemandu wisata
- 2) Pengunjung wisata

Kegiatan ini mendorong siswa:

- 1) Berlatih berbicara di depan umum
- 2) Menggunakan bahasa yang sopan dan informatif
- 3) Meningkatkan percaya diri dan kerja sama tim

e) Kegiatan Seni dan Kreativitas

Untuk menumbuhkan rasa estetis dan keterkaitan emosi terhadap budaya lokal, siswa membuat:

1. Gambar tempat wisata (menggunakan crayon atau pensil warna)
2. Miniatur atau kerajinan sederhana dari bahan alam/daur ulang yang terinspirasi dari tempat wisata

c. Analisis Hasil Pembelajaran

Evaluasi terhadap hasil pembelajaran dilakukan dengan membandingkan data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh melalui pre-test dan post-test, observasi aktivitas pembelajaran, wawancara dengan guru dan

siswa, serta analisis terhadap keterlibatan dan hasil karya siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi ini digunakan untuk mengukur efektivitas pendekatan interaktif dalam mengenalkan wisata lokal kepada siswa kelas V UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat.

1. Hasil Pre-test dan Post-test

Instrumen pre-test dan post-test berupa kuesioner berisi pertanyaan sederhana mengenai nama-nama objek wisata lokal, lokasi, keunikan, serta nilai sejarah dan budaya dari objek-objek tersebut. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, mayoritas siswa hanya mengetahui satu hingga dua nama objek wisata lokal dan belum memahami nilai atau fungsinya dalam konteks budaya dan lingkungan.

Setelah pembelajaran interaktif dilaksanakan, terjadi peningkatan rata-rata skor pemahaman sebesar 35%. Siswa tidak hanya mampu mengenali lebih banyak objek wisata lokal, tetapi juga dapat menjelaskan fungsinya, nilai sejarahnya, dan pentingnya pelestarian objek-objek tersebut.

Contoh hasil post-test menunjukkan bahwa siswa dapat:

- a) Menjelaskan bahwa Gunung Fatuleu merupakan objek wisata alam sekaligus tempat yang memiliki nilai spiritual bagi masyarakat setempat.
- b) Menggambarkan bahwa Kolam Oenaek selain sebagai tempat wisata juga menjadi sumber air penting bagi warga sekitar.
- c) Mengidentifikasi pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan wisata.

2. Keterlibatan dan Partisipasi Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan interaktif seperti *role play*, tur virtual menggunakan *Google Earth*, dan kuis *Kahoot* membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam diskusi. Keaktifan ini juga terlihat dalam momen-momen seperti:

- a) Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru dan teman saat sesi refleksi.
- b) Adanya kerja sama yang baik saat menyusun laporan kelompok hasil kunjungan ke Kolam Oenaek.
- c) Antusiasme saat menggambar objek wisata dan menampilkan hasilnya di depan kelas.

Guru juga mencatat bahwa siswa yang biasanya pasif dalam kegiatan belajar menjadi lebih termotivasi dan menunjukkan minat tinggi terhadap topik wisata lokal.

3. Kualitas Produk Belajar

Evaluasi non-tes dilakukan dengan menganalisis karya siswa, seperti brosur wisata, laporan observasi, serta gambar dan miniatur tempat wisata. Beberapa hasil mencerminkan kreativitas dan tingkat pemahaman yang baik, antara lain:

- a) Brosur yang mencantumkan informasi lengkap tentang objek wisata, termasuk harga tiket, lokasi, dan imbauan menjaga kebersihan.
- b) Gambar objek wisata yang dilengkapi dengan simbol-simbol budaya atau keterangan tentang fungsi objek tersebut.
- c) Miniatur dari bahan daur ulang yang merepresentasikan bentuk gunung atau danau lokal.

Produk-produk tersebut menjadi indikator bahwa siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu mengekspresikan pemahaman tersebut secara kreatif dan aplikatif.

d. Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala meliputi keterbatasan akses internet, kurangnya pelatihan guru, dan perbedaan kemampuan literasi digital antar siswa. Dalam pelaksanaan pengenalan wisata lokal melalui pendekatan interaktif di UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat, ditemukan beberapa kendala yang cukup signifikan. Kendala-kendala ini berkaitan dengan aspek teknis, sumber daya manusia, serta kesiapan infrastruktur dan peserta didik. Berikut adalah uraian lengkapnya:

1. Akses Internet yang Terbatas

Salah satu kendala utama adalah jaringan internet yang tidak stabil. Kegiatan seperti tur virtual dan kuis online terkadang tidak bisa berjalan lancar karena internet lemah

2. Guru Belum Mendapat Pelatihan Khusus

Guru yang mengajar memang sangat semangat dan kreatif, tetapi belum mendapatkan pelatihan khusus tentang cara mengajar dengan teknologi atau mengaitkan pelajaran dengan potensi lokal. Akibatnya, guru harus berusaha sendiri mencari cara agar pembelajaran tetap menarik dan sesuai dengan tujuan.

3. Kemampuan Siswa dalam Menggunakan Teknologi Berbeda-beda

Tidak semua siswa terbiasa menggunakan perangkat seperti laptop, HP, atau aplikasi pembelajaran. Beberapa siswa masih kesulitan saat menggunakan Kahoot atau menjelajahi Google Earth. Hal ini membuat guru perlu memberi bimbingan lebih banyak, dan waktu belajar jadi lebih lama.

4. Kekurangan Alat dan Bahan untuk Kegiatan Kreatif

Kegiatan menggambar, dan membuat miniatur, membutuhkan alat dan bahan tertentu. Namun, karena terbatasnya fasilitas, siswa dan guru harus berkreasi dengan bahan seadanya yang ada di rumah atau lingkungan sekitar.

Tabel 1. Identitas Siswa Kelas V Sebagai Subjek Penelitian

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	Laki – Laki	13	52%
2	Perempuan	12	48%
	Total	25	100%

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

No	Aspek Penilaian	Pre – Test (%)	Post – Test (%)	Peningkatan (%)
1	Menyebutkan nama objek wisata lokal	40%	92%	+52%
2	Menjelaskan keunikan objek wisata	28%	85%	+57%
3	Mengetahui lokasi dan sejarah objek wisata	24%	78%	+54%
4	Menyampaikan pendapat secara lisan/tulisan	36%	88%	+52%
5	Menggunakan media pembelajaran digital	44%	70%	+26%

Tabel 3. Tingkat Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Interaktif

No	Jenis Kegiatan Pembelajaran	Siswa Sangat Aktif	Siswa Cukup Aktif	Siswa Kurang Aktif
1	Menonton video wisata lokal	20 siswa	5 siswa	0 siswa
2	Tur virtual Google Earth	18 siswa	6 siswa	1 siswa
3	Kuis online (Kahoot!)	22 siswa	3 siswa	0 siswa
4	Bermain peran (Role play)	19 siswa	4 siswa	2 siswa
5	Kegiatan seni (gambar/miniatur)	21 siswa	4 siswa	0 siswa

Tabel 4. Kendala yang Dihadapi dalam Proses Pembelajaran

No	Jenis Kendala	Keterangan Singkat
1	Akses internet terbatas	Koneksi tidak stabil, menyulitkan penggunaan aplikasi online
2	Fasilitas teknologi minim	Hanya ada 1 proyektor, tidak tersedia komputer/tablet untuk siswa
3	Guru belum mendapat pelatihan TIK	Guru mencari sendiri cara pembelajaran interaktif
4	Perbedaan kemampuan teknologi antar siswa	Sebagian siswa kesulitan mengakses Kahoot/Google Earth
5	Kunjungan lapangan terbatas	Kunjungan virtual

Diskusi

Hasil menunjukkan bahwa pendekatan interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan. Ini sejalan dengan teori konstruktivis dan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan wisata lokal melalui pembelajaran interaktif berhasil meningkatkan pengetahuan, minat, dan partisipasi siswa kelas V di UPTD SD Negeri Asam Tiga Naibonat. Kegiatan pembelajaran yang memadukan media visual, tur virtual, kuis online, bermain peran, dan aktivitas seni, membuat siswa lebih aktif, bersemangat, dan tertarik untuk belajar tentang keindahan alam dan budaya lokal di sekitar mereka.

Walaupun menghadapi beberapa kendala, seperti akses internet yang terbatas, kurangnya alat teknologi, dan perbedaan kemampuan digital antar siswa, pembelajaran tetap bisa berjalan dengan baik. Hal ini tidak lepas dari peran guru yang kreatif serta antusiasme siswa dalam mengikuti setiap kegiatan.

Hasil ini menunjukkan bahwa potensi lokal seperti tempat wisata dapat dijadikan bahan ajar yang menyenangkan dan bermakna, terutama jika disampaikan dengan cara yang sesuai dengan dunia anak-anak. Pembelajaran tidak harus selalu di dalam kelas—lingkungan, budaya, dan alam sekitar dapat menjadi sumber belajar yang menarik, terjangkau, dan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Daftar Referensi

- Hamalik, O. (2015). *Pendidikan Dasar dan Karakter Bangsa*. Bumi Aksara.
- Kusnadi, E. (2018). Penggunaan Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran Muatan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–52.
- Piaget, J. (1973). *To Understand Is to Invent: The Future of Education*. New York: Grossman Publishers.
- Rini, A., & Halim, A. (2021). Pengembangan Literasi Budaya Melalui Proyek Brosur Wisata di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 89–96.
- Supriyanto, A. (2017). Potensi Wisata Lokal sebagai Sumber Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 22(3), 301–309.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, D. (2020). Penerapan Tur Virtual dalam Pembelajaran Wisata Daerah di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 134–141.