

Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Tour* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Simbol Keberagaman Agama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Development of Virtual Tour Learning Media for Pancasila Education on the Topic of Religious Diversity Symbols to Increase the Learning Interest of Second-Grade Elementary School Students

Enggelika Palia Sawitri¹, Ronald Fransyaigu², Mufti Riyani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO

Article history:

Received 30 Auguts 2026

Revised 8 September 2026

Accepted 15 September 2026

Available online 20 September 2026

Keywords

Virtual Tour, learning media, Pancasila Education, learning interes.



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

This study aims to develop a Virtual Tour media in Pancasila Education learning on the material of religious diversity symbols to increase students' interest in learning. This research is motivated by the lack of application of contextual and interactive technology-based media in Pancasila Education learning, so that students' interest in learning tends to be low. The objects of this study are Virtual Tour learning media and 23 second-grade students of SD Negeri 054932 Rantau Panjang. The method applied is R&D with the ADDIE model. The results of the study found that the Virtual Tour media meets the criteria of being valid, practical, and effective. This can be seen from the results of the validation of material experts 91.11%, media 94.29%, and language 92% which are categorized as very valid. The results of the student response questionnaire found that 95% were categorized as very practical, and teacher responses 93.33% were categorized as very practical. In addition, the results of the test to increase learning interest based on the N-Gain calculation found a value of 0.79 which is categorized as high. The implications of this research show that Virtual Tour media can be used as an innovative alternative in Pancasila Education learning to present more concrete, interesting and interactive material so that it can

increase students' interest in learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Virtual Tour pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol keberagaman agama guna meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penerapan media berbasis teknologi yang kontekstual serta interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga minat belajar siswa cenderung rendah. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Virtual Tour dan siswa kelas II SD Negeri 054932 Rantau Panjang yang berjumlah 23 orang. Metode yang diterapkan ialah R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian mendapati bahwa media Virtual Tour berkriteria valid, praktis, serta efektif. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi 91,11%, media 94,29%, serta bahasa 92% yang berkategori sangat valid. Hasil angket respon siswa mendapati perolehan 95% yang berkategori sangat praktis, dan respon guru 93,33% yang berkategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji peningkatan minat belajar berdasarkan perhitungan N-Gain mendapati nilai 0,79 yang berkategori tinggi. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media Virtual Tour bisa dijadikan alternatif inovatif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk menyajikan materi lebih konkret, menarik, serta interaktif sehingga bisa meningkatkan minat belajar pada siswa.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi serta komunikasi pada era digital telah mendorong terjadinya transformasi di berbagai bidang kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan. Kebutuhan digital pada kehidupan manusia dikenal dengan digitalisasi, yang bermakna sebagai proses transformasi aktivitas manusia berbasis konvensional menjadi aktivitas berbasis digital (Fransyaigu et al., 2024: 37). Seiring dengan kemajuan zaman, pentingnya penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan juga semakin berkembang (Rafli et al., 2024: 44). Penerapan teknologi digital pada pembelajaran meliputi beberapa tahapan, mulai

perencanaan, pelaksanaan belajar mengajar, hingga evaluasi serta penilaian hasil belajar. Dengan demikian, digitalisasi menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh guru maupun siswa dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi (Maisarah et al., 2023: 140).

Sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan tersebut, pemerintah Kemendikbud mengembangkan program Digitalisasi Sekolah. Program Digitalisasi Sekolah merupakan salah satu inovasi yang memanfaatkan kemajuan TIK guna mendukung serta mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran (Mulyahati et al., 2025: 1000). Implementasi program ini berdampak pada meningkatnya tuntutan terhadap guru untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Tuntutan terhadap guru untuk menerapkan teknologi pada pembelajaran pun semakin meningkat, khususnya pada guru SD saat ini (Fransyaigu et al., 2024: 878). Karena itu, guru sebaiknya menerapkan media berbasis teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran (Maisarah et al., 2022: 66).

Pada implementasi Kurikulum Merdeka, guru diberi peluang dalam menentukan perangkat ajar yang relevan sehingga kegiatan pembelajaran bisa disesuaikan pada kebutuhan belajar serta minat siswa pada setiap jenjang pendidikan (Asnawi et al., 2024: 864). Kondisi tersebut memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang relevan pada karakteristik siswa. Guru harus dapat mengembangkan media yang memungkinkan siswa bisa belajar secara lebih aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan (Rafli et al., 2025: 3408). Aspek penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran (Mahlianurrahman & Aprilia, 2023: 56). Pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan sesuai dengan materi dapat membantu memperjelas penyajian informasi serta memudahkan siswa saat memahami konsep yang sifatnya abstrak (Sari et al., 2025: 89). Selain itu, dengan adanya media siswa bisa meningkatkan minat belajarnya (Mulyahati et al., 2025: 195).

Salah satu pelajaran yang membutuhkan dukungan media pembelajaran yang inovatif ialah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila (*Pancasila Education*) pada hakikatnya ialah interaksi antara siswa beserta lingkungan belajar yang dapat menumbuhkan perubahan perilaku pada arah lebih baik, serta menanamkan nilai, sikap, serta karakter sesuai nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari (Elisa et al., 2024). Pada jenjang sekolah dasar, materi simbol keberagaman agama bukan hanya menuntut siswa memahami konsep dengan teoritis, namun juga bisa mengenali berbagai simbol agama serta memaknai keberagaman dalam kehidupan nyata. Karena itu, dibutuhkan media yang bisa memberi pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, serta menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 054932 Rantau Panjang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II melalui pengamatan langsung, diperoleh fakta bahwa pada saat materi simbol keberagaman agama diajarkan, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai sumber belajar utama. Siswa cenderung bersikap pasif selama mengikuti pembelajaran dan lebih banyak diam ketika guru menjelaskan materi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa gambar-gambar yang sama dari tahun ke tahun serta kurang relevan dengan contoh nyata di lingkungan sekitar siswa. Kondisi tersebut menyebabkan siswa tidak dapat berpartisipasi dengan aktif saat proses belajar sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar mereka.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Juli 2025 menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas II, sebanyak 12 siswa atau sebesar 52,17% menunjukkan perilaku pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Secara kualitatif, perilaku pasif tersebut ditunjukkan melalui sikap siswa yang hanya melamun, berbicara sendiri dengan suara keras, maupun tidak memberikan respons terhadap kegiatan pembelajaran. Akibatnya, pesan pembelajaran tidak dapat diterima dan dipahami secara optimal serta belum mampu dikaitkan dengan pengalaman nyata yang

dimiliki siswa. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar terus berlanjut dan berdampak pada terhambatnya perkembangan pemahaman siswa secara menyeluruh. Siswa cenderung belajar hanya dengan menghafal materi, memperoleh pengetahuan hanya dari penjelasan guru, serta merasakan suasana belajar yang monoton dan membosankan. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media yang bisa memberi pengalaman belajar yang lebih nyata, interaktif, serta relevan pada karakteristik siswa SD sehingga minat belajar mereka dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang berpotensi menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut adalah *virtual tour*. *Virtual tour* ialah media digital yang menampilkan simulasi suatu lokasi melalui susunan gambar statis atau video. Dalam pengembangannya, media ini dapat memanfaatkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, narasi, musik, serta efek suara, sehingga mampu memberi pengalaman visual lebih informatif serta menarik (Umefagur et al., 2016: 2). Sejalan dengan pendapat itu, *Virtual Tour* ialah simulasi lokasi yang ada, wujud atau kondisi tempat yang sebenarnya, dan dapat menggabungkan sekelompok foto-foto yang bisa diputar 360 derajat dengan komponen multimedia tambahan termasuk tulisan, efek suara, musik, dan narasi. *Virtual Tour* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran karena memberikan sebuah pengalaman seolah-olah pernah berada di suatu tempat tanpa harus mendatangi langsung (Juliyani, 2022). Karakteristik tersebut menjadikan media *virtual tour* sebagai salah satu alternatif inovatif yang mampu membantu siswa mengerti akan materi simbol keberagaman agama dengan lebih nyata, meningkatkan keaktifan belajar, serta menumbuhkan minat belajar.

Keefektifan media *virtual tour* dalam pembelajaran juga telah dibuktikan melalui penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Syarifuddin (2022) yang berjudul *Museum Virtual Tour Development Using 3D Vista as a History Learning Source* mendapati bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak serta efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan media *virtual tour* punya potensi meningkatkan mutu pembelajaran dengan memberipengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Meskipun demikian, penelitian tersebut berfokus pada pengembangan *virtual tour* sebagai sumber belajar sejarah. Hingga saat ini, pengembangan media *virtual tour* dalam materi simbol keberagaman agama pada siswa kelas II SD, masih terbatas. Selain itu, penelitian ini bukan hanya berfokus pada pengembangan media, namun juga mengarahkan pemanfaatan media *virtual tour* sebagai upaya meningkatkan minat belajar dalam materi simbol keberagaman agama. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan pada konteks mata pelajaran, materi pembelajaran, jenjang pendidikan, serta tujuan pengembangan media yang difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media pembelajaran *virtual tour* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi simbol keberagaman agama menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Melalui pengembangan media ini diharapkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, aktif, serta menyenangkan sehingga bisa meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung ketertercapain tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan ialah *Research and Development (R%D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian pengembangan ini terdiri dari 23 orang siswa kelas II SD Negeri 054932 Rantau

Panjang, dan objeknya adalah media pembelajaran berupa media pembelajaran *Virtual Tour* pada mata pembelajaran pendidikan pancasila materi simbol keberagaman agama. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 054932 Rantau panjang, Tanjung Pura, Kabupaten Langkat. Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai ialah observasi, angket, wawancara serta dokumantasi. Lalu data dianalisis dengan teknik kualitatif serta kuantitatif. Kualitatif bersumber dari angket atau kuesioner yang diberikan pada validator guna menilai produk *virtual tour*, serta dari hasil wawancara dan observasi. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Sedangkan data kuantitatif bersumber dari penyebaran angket, data yang diperoleh dari hasil angket oleh validator serta penilaian siswa. Data angket menggunakan skala likert 1-5. Data selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dengan rumus:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Kevalidan

F : Total nilai yang didapatkan

N : Total nilai maks

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor Validasi

No	Skor	Kategori Penilaian Skala Likert
1.	81-100%	Sangat Valid
2.	61-80%	Valid
3.	41-60%	Cukup Valid
4.	21-40%	Tidak Valid
5.	0-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Habibah, 2023)

Tabel 2. Kriteria Pemberian Skor Kepraktisan

No	Skor	Kategori Penilaian Skala Likert
1.	81-100%	Sangat praktis
2.	61-80%	Praktis
3.	41-60%	Cukup praktis
4.	21-40%	Tidak praktis
5.	0-20%	Sangat tidak praktis

Sumber: (Habibah, 2023)

Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan minat belajar, data angket minat siswa sebelum serta setelah penerapan media dihitung melalui uji n-gain.

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{pretest}}$$

Tabel 3. Kriteria Besarnya Faktor N-gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber: (Faid *et al.*, 2025)

Sementara itu, kategori N-gain berbentuk (%) bisa dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Perolehan N-Gain dalam bentuk (%)

Skor	Kategori Keefektifan
81-100%	Sangat Efektif
61-80%	Efektif
41-60%	Cukup Efektif
21-40%	Kurang Efektif
0-20%	Sangat Kurang Efektif

Sumber (BatuBara *et al.*, 2021)

HASIL

Pengembangan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE. Berikut ini adalah penjabaran dari hasil penelitian.

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan guna mengidentifikasi kebutuhan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui observasi, wawancara dengan guru, dan studi literatur. Hasil analisis mendapati bahwa pembelajaran masih dominan dengan metode ceramah serta penerapan buku teks, sehingga kurang menarik bagi siswa. Karena itu, dibutuhkan media yang interaktif guna meningkatkan minat serta pemahaman siswa.

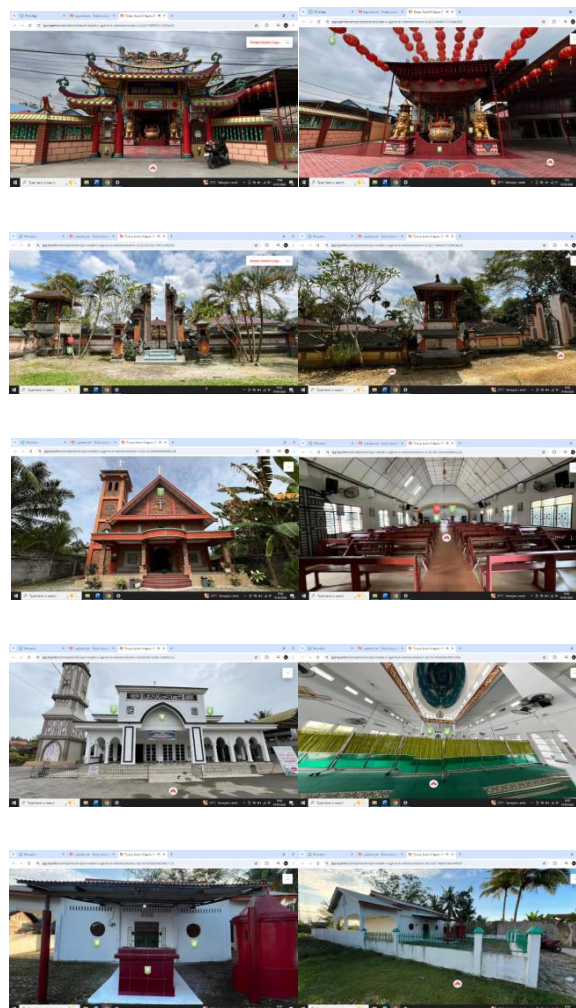
Pada tahap analisis kebutuhan, didapati bahwa siswa kelas II berada dalam tahap operasional konkret sehingga memerlukan media yang sifatnya visual, interaktif, serta sesuai dengan pengalaman belajar mereka. Berdasarkan analisis kurikulum, pengembangan media mengacu pada Kurikulum Merdeka. Kemudian analisis materi difokuskan pada materi Simbol Keberagaman Agama Fase A kelas II yang mencakup pengenalan simbol agama, tempat ibadah, serta nilai toleransi dan saling menghargai. Materi disajikan secara sederhana dan didukung visual yang menarik agar relevan pada karakteristik perkembangan siswa. Sementara itu, analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa mereka punya rasa ingin tahu yang tinggi, lebih mudah mengerti konsep melalui visualisasi serta pengalaman konkret, serta telah mampu menggunakan perangkat digital sederhana. Berdasarkan hasil analisis ini, media *Virtual Tour* dipilih menjadi solusi pembelajaran karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, interaktif, serta menarik sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan Desain (*Design*)

Di tahap ini, disusun desain media *Virtual Tour* 360° yang meliputi tampilan visual, alur pembelajaran, fitur interaktif, serta materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Perancangan diawali dengan penyusunan *storyboard* sebagai rancangan awal pada pengembangan media. *Storyboard* menjadi acuan dalam pengembangan media sehingga seluruh komponen pembelajaran tersusun secara sistematis. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dengan mengacu pada buku panduan guru Pendidikan Pancasila kelas II. Peneliti merangkum materi yang sesuai dengan ATP lalu memilih pengambilan gambar/foto yang diambil untuk disesuaikan sebagai pendukung dalam materi tersebut. Materi kemudian dipadukan dengan foto panorama 360° yang diambil menggunakan aplikasi *Teleport*. Seluruh foto selanjutnya dirancang menjadi media *Virtual Tour* menggunakan aplikasi *Lapentor*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Di tahap ini, media divalidasi oleh ahli guna menilai kualitas konten, bahasa yang mudah dipahami, dan tampilan yang menarik serta interaktif. Adapun hasil validasi dari ahli materi ialah 91,11% yang berkriteria sangat valid, dan hanya melakukan satu kali validasi terhadap media. Kemudian pada ahli bahasa juga melakukan validasi sebanyak satu kali dan mendapatkan persentase 92% yang berkriteria sangat valid. Serta pada validasi ahli media 94,29% yang berkriteria sangat valid. Validasi pada ahli media juga dilakukan hanya satu kali tahapan. Nilai dari ketiga validasi ahli tersebut menunjukkan bahwa media sangat valid/layak digunakann pada proses belajar mengajar. Setelah melewati proses validasi, dihasilkanlah sebuah media virtual tour untuk diterapkan di tahap selanjutnya. Berikut ini hasil dari proses pengembangan yang telah dihasilkan dan akan diterapkan pada tahap implementasi.



Gambar 1. Proses implimentasi

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi dilakukan sesudah media *Virtual Tour* dinyatakan layak oleh para ahli. Media kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Setelah media diterapkan, guru dan siswa diberikan angket guna menilai praktikalitas media yang telah dikembangkan. Hasil dari praktikalitas mendapati bahwa respon guru terhadap media mendapatkan persentase 93,33% yang berkategori sangat praktis, dan respon siswa mendapati rerata keseluruhan 95% yang berkategori sangat praktis. Nilai dari kepraktisan ini menandakan bahwa media sangat praktis

diterapkan pada proses belajar. Pada tahap ini, diberikan juga angket minat belajar kepada siswa guna melihat peningkatan belajar siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ialah kegiatan identifikasi untuk mengetahui ketercapaian atau keefektifan suatu program (Riyani et al., 2018). Di tahap ini evaluasi dilakukan dari penilaian-penilaian yang telah dilakukan sebelumnya untuk melihat ketercapaian tujuan dari pengembangan penelitian ini. Pada penghitungan nilai *n-gain* dari 23 siswa, skor ideal 60 yang diperoleh dari 12 pernyataan dengan skor penilaian 1-5, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 31.13 pada *posttest* memperoleh nilai sebesar 54.00, sehingga terjadi kenaikan skor sebesar 22.87 poin. Perhitungan selanjutnya menghasilkan nilai rerata *N-Gain* 0.79 atau 79% yang berkriteria tinggi dan sangat efektif, yang menggambarkan adanya perubahan positif dan adanya peningkatan terhadap minat belajar siswa setelah mengimplementasikan media pembelajaran *Virtual Tour* diberikan. Berikut ini disajikan rekapitulasi penilaian keseluruhan.

Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Keseluruhan

No.	Tahapan Validasi	Persentase (%)	Kategori
1	Validator ahli materi	91,11%	Sangat Valid
2	Validator ahli bahasa	92%	Sangat valid
3	Validator ahli media	94,29%	Sangat Valid
4	Respons guru	93,33%	Sangat Praktis
5	Respons Siswa	95%	Sangat Praktis
6	Rata-rata <i>N-Gain</i>	0.79 (79%)	Kriteria Tinggi

Pada tabel 5 tersebut, bisa disimpulkan bahwa media sangat valid serta sangat praktis. Selain itu, Media *Virtual Tour* yang dikembangkan berhasil meningkatkan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media *Virtual Tour* pada materi Simbol Keberagaman Agama untuk siswa kelas II SD yang dikembangkan dengan model ADDIE. Hasil pada tahap analisis menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya masih dominan dengan metode ceramah serta penerapan buku teks sehingga kurang bisa menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa diperlukan inovasi dalam pengembangan media yang bisa menghasilkan pengalaman belajar lebih menarik serta interaktif, relevan pada karakteristik siswa SD, serta dapat meningkatkan minat belajar mereka. Kebutuhan tersebut selaras pada teori Piaget bahwa siswa SD ada dalam tahap operasional konkret, karena itu, mereka lebih mengerti akan materi melalui pengalaman langsung, visualisasi, serta penggunaan objek-objek yang bersifat nyata (Susanto & Wulandari, 2024).

Pada tahap perancangan, media *Virtual Tour* dirancang dengan mengintegrasikan materi sesuai Kurikulum Merdeka, *storyboard*, foto panorama 360°, serta fitur interaktif. Perancangan tersebut bertujuan menghasilkan pengalaman yang lebih berarti, sebab siswa dapat mengeksplorasi materi secara mandiri. Penyajian materi yang dipadukan dengan visual interaktif mendukung pembelajaran yang berpusat kepada siswa relevan pada karakteristik Kurikulum Merdeka.

Hasil validasi memperlihatkan bahwa media punya kategori kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi mendapatipersentase 91,11%, ahli bahasa 92%, serta ahli media 94,29%, yang semuanya berkategori sangat valid. Hasil ini menandakan bahwa media sudah memenuhi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, serta tampilan media sehingga layak diterapkan pada

proses pembelajaran. Implementasi media juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Respons guru memperoleh persentase 93,33%, sedangkan respons siswa mencapai 95%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis.

Efektivitas media dibuktikan melalui hasil N-Gain yang mendapati rerata 0,79 atau 79% yang berkategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Virtual Tour* bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan signifikan. Peningkatan tersebut didukung oleh penyajian materi yang memanfaatkan visual 360°, navigasi interaktif, serta eksplorasi virtual terhadap tempat-tempat ibadah sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret daripada dengan konvensional.

Secara keseluruhan, media *Virtual Tour* ini ber kriteria valid, praktis, serta efektif menjadi media pada pembelajaran, ini bukan hanya membantu siswa untuk mengerti akan materi secara lebih mudah, namun juga meningkatkan minat belajar dengan pengalaman belajar yang interaktif serta bermakna.

SIMPULAN

Media pembelajaran *Virtual Tour* berhasil dikembangkan melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi sehingga menghasilkan media yang menarik, interaktif, dan sesuai digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar. Media ini dinyatakan sangat valid melalui penilaian ahli materi 91,11%, bahasa 92%, serta media 94,29%. Selain itu, media juga tergolong sangat praktis, dengan respon guru 93,33% serta respon siswa 95%. Dari segi efektivitas, media *Virtual Tour* terbukti bisa meningkatkan minat belajar siswa dengan N-Gain 0,79 (79%) yang berkategori tinggi. Maka, media *Virtual Tour* dinyatakan valid, praktis, serta efektif untuk diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Asnawi, A., Mulyahati, B. ., Ayudia, I. ., Fransyaigu, R. ., & Kenedi, A. K. . (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 863–869. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1633>
- BatuBara, Y. A., Zetriuslita, Z., Dahlia, A., & Effendi, L. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1518>
- Elisa, S., Triposa, R., & Arifianto, Y. A. (2024). Profil Pelajar Pancasila dalam Perspektif Pendidikan Kristiani: Sebuah Studi tentang Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Teologi Gracia Deo*, 6(2), 133–142. <https://doi.org/10.46929/graciadeo.v6i2.197>
- Faid, M., Hasan, M. Z., Nur, M. A., Rahmad, N., Afnani, D. M. E. H., & Putra, A. P. (2025). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Web: Kegunaan (SUS) dan Peningkatan Hasil Belajar (N-Gain) Siswa SDN Jabung Sisir 01 Paiton. *COREAI: Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 213–222. <https://doi.org/10.33650/coreai.v6i2.13261>
- Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuny, S. R., & Maisarah, M. (2024). Inovasi Instrumen Penilaian Digital Untuk Meningkatkan Digital Skill Guru Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 36–43. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9907>
- Fransyaigu, R. ., Ayudia, I. ., Arpilila, R. ., Mulyahati, B. ., & Kenedi, A. K. . (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 878–885. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1635>

- Habibah, F. M. (2023). *Pengembangan Media Big-Book Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 11.
- Immatul Khoiroh, Khodijah, S., Farhah, N., Halima, N., & Bella, S. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Media Sosial Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Markaz Bahasa Arab. *Al-Ahruf (Journal for Arabic and Linguistics Education)*, 2(02), 136–151. <https://doi.org/10.55120/alahruf.v2i02.2347>
- JULIYANI, E. (2022). IMPLEMENTASI MEDIA VIRTUAL YOUR BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X IIS 1 MAN 2 KOTA JAMBI. *Eni juliyani*, (41678), 1-131.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh*, 10(2, Oktober), 55-65. <https://doi.org/10.37598/pjpp.v10i2,%20Oktober.1635>
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75. <http://dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Maisarah, M., Prasetya, C., Mulyani, M., & Lailissa'adah, L. (2023). Gerakan Literasi Digital Dalam Penguatan Hard Skill dan Soft Skill Siswa di MUQ Langsa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 4(3), 139–146. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v4i3.125>
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Juliati, J., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(2), 999–1008. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18391>
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R. ., & Kenedi, A. K. . (2025). Menciptakan Iklim Inklusivitas melalui "Augmented Reality" di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194 - 201. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i2.1125>
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., Lestari, E. A., Riswana, A., & Fradana, A. F. (2025). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis STEAM untuk Guru SD Negeri Sungai Iyu. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(4), 3407–3414. <https://doi.org/10.31949/jb.v6i4.15546>
- Rafli, M. F., & Pangabean, D. S. (2024). INTEGRATION OF TECHNOLOGY IN TEACHING INDONESIAN LANGUAGE FOR LOWER CLASS CHILDREN. *REKOGNISI : Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)*, 9(1), 44–54. Retrieved from <https://jurnal.unusu.ac.id/index.php/rekognisi/article/view/186>
- Sari, C. K., Kinanti, K., & Nazira, S. (2025). Keterampilan Dasar Mengajar “Mengasah Keterampilan Dasar Mengajar: Fondasi Menjadi Guru Profesional”. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 86-94. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1645>
- Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 689-706.