



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 4 Tahun 2025 Halaman 1004 - 1015

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran *Metaverse Gallery* untuk Meningkatkan Pengetahuan Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Yusfyr¹, Rossi Iskandar²✉

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi, Indonesia^{1,2}

E-mail: yusfyratomianasa@gmail.com¹, rossiiskandar@trilogi.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital interaktif berupa *Metaverse Gallery*, yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memperluas wawasan siswa kelas V di SDN Tebet Timur 07 mengenai keberagaman budaya Indonesia. Latar belakang dari penelitian ini adalah terbatasnya efektivitas metode pembelajaran tradisional dalam menarik minat belajar siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi kebudayaan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses pembuatan media menggunakan platform *Spatial.io*, dan produk yang dihasilkan telah melalui tahap validasi oleh para ahli, dengan hasil menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu rata-rata 87,3%. Uji coba dilakukan dalam dua skala, yaitu kelompok kecil dan besar, yang masing-masing menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 89%. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan skor antara pretest dan posttest siswa, dengan nilai N-gain mencapai 0,76 yang masuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, *Metaverse Gallery* dinilai layak, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif untuk memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia secara interaktif dan imersif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mataverse gallery*, Keberagaman budaya, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

Abstract

This study focuses on the development of an interactive digital learning medium in the form of a Metaverse Gallery, designed to enhance the effectiveness of learning and expand fifth-grade students' understanding of Indonesia's cultural diversity at SDN Tebet Timur 07. The research was motivated by the observation that conventional teaching methods often fail to stimulate student interest or deepen their comprehension of cultural diversity topics. The research method employed is Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE development model, which consists of five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was developed using the Spatial.io platform and validated by experts in relevant fields, resulting in a very high feasibility score, averaging 87.3%. The trial was conducted in two phases—small group and large group—with the practicality of the media reflected in an average score of 89%. The effectiveness of the media was demonstrated through a significant improvement in students' pretest and posttest scores, with an N-gain value of 0.76, classified as high. In conclusion, the Metaverse Gallery proves to be a feasible, practical, and effective alternative for delivering Pancasila Education content, especially in introducing Indonesia's cultural diversity through an interactive and immersive experience.

Keywords: learning media, metaverse gallery, cultural diversity, pancasila education, elementary school.

Copyright (c) 2025 Yusfyr, Rossi Iskandar

✉ Corresponding author :

Email : yusfyratomianasa@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10160>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan budaya. Setiap daerah memiliki kekhasan tersendiri, mulai dari bahasa, pakaian adat, rumah tradisional, tarian, hingga upacara adat (Choirunisa Umirul Adila, Eka Puspita Ningrum, 2023). Keanekaragaman ini menjadi identitas sekaligus kekuatan bangsa. Oleh karena itu, penting bagi generasi muda untuk memahami dan menghargai keberagaman budaya sejak dini. Sayangnya, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, topik tentang keberagaman budaya seringkali disampaikan dengan cara yang kurang menarik.

Materi biasanya hanya disampaikan melalui buku teks atau penjelasan lisan, tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Hal ini membuat siswa kurang antusias dan kesulitan memahami kekayaan budaya yang sebenarnya sangat menarik untuk dipelajari. Pada minimnya pemahaman siswa tentang berbagai suku, adat istiadat, tarian dan seni tradisional yang tersebar di seluruh Nusantara. Padahal, pemahaman yang kuat akan keberagaman budaya sejak dini sangat krusial untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, toleransi dan persatuan di Tengah Masyarakat majemuk (Radeisyah et al., 2024).

Ketersediaan bahan ajar yang relevan sangat penting dalam mendukung jalannya proses pembelajaran di kelas. Saat ini, media pembelajaran digital semakin banyak dipilih dalam dunia pendidikan karena mampu merevolusi cara mengajar dan belajar (Fitri et al., 2024). Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Azzah Risti Meliyani, Diana Mentari, 2022).

Pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, dan memperluas wawasan mereka. Salah satu inovasi terbaru dalam dunia Pendidikan adalah penggunaan platform berbasis Metaverse (Abidin et al., 2025). Metaverse dalam dunia pendidikan merujuk pada dunia virtual yang menggabungkan teknologi VR (Virtual Reality) dan AR (Augmented Reality) untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan imersif.

Pemanfaatan teknologi digital berbasis metaverse memiliki kapasitas besar dalam merevolusi metode pembelajaran dengan menghadirkan pengetahuan belajar yang lebih imersif dan menarik, seperti praktik laboratorium virtual maupun eksplorasi situs sejarah secara digital (Shintia, Shavira NurAzizah, 2024). Metaverse sendiri merupakan ruang digital tiga dimensi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan melakukan berbagai aktivitas melalui suport teknologi augmented reality (AR) dan virtual reality (VR). Popularitas platform metaverse meningkat tajam dalam beberapa tahun terakhir, terutama ketika masyarakat mulai beralih ke aktivitas daring selama masa pandemi COVID-19. (Indarta et al., 2022).

Pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka di dunia nyata merupakan indikator utama dalam menilai kualitas pembelajaran yang bermakna. Lewat kontribusinya Dalam upaya menghadirkan lingkungan belajar yang lebih interaktif, teknologi metaverse memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Labuem et al., n.d.). Kehadiran metaverse membuka berbagai peluang untuk memperkuat mutu pendidikan melalui pengalaman belajar yang bersifat imersif, kolaboratif, dan terbuka bagi semua kalangan. Namun, untuk dapat mengoptimalkan manfaat tersebut, perlu adanya penyelesaian terhadap sejumlah kendala, seperti keterbatasan infrastruktur, kurangnya kompetensi digital pendidik, serta hambatan teknis lainnya (Erdwiyana et al., 2024). Dengan dukungan yang memadai dari berbagai pihak, metaverse berpotensi menjadi solusi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital mendatang.

Metaverse gallery/Galeri virtual, adalah ruang yang dibangun dalam dunia metaverse yang bisa diakses menggunakan perangkat digital seperti computer, tablet, atau headset VR. Berbeda dengan galeri fisik, galeri

virtual ini tidak terikat oleh Batasan ruang dan waktu. Pengguna dapat mengunjunginya kapan saja dan dari mana saja selama memiliki perangkat yang kompatibel dan akses internet (Marcheta et al., 2024).

Fungsi utama dari metaverse gallery dalam konteks pembelajaran adalah sebagai sarana untuk memamerkan dan mendistribusikan berbagai macam konten edukatif dengan cara yang visual dan interaktif (Salira et al., 2022). Sebagai contoh, dalam galeri yang menekankan pada keragaman budaya Indonesia, para siswa dapat menjelajahi berbagai pameran yang berkaitan dengan budaya, seperti baju adat, rumah adat, pertunjukan tari, dan lain-lain yang ditampilkan dalam format 3D atau Video interaktif .

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media metaverse dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan adanya interaksi yang lebih tinggi, siswa cenderung lebih mudah mengingat informasi dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi mereka (Santosa et al., 2023). Keberhasilan dalam penerapan media Metaverse Gallery terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Dina Siti Logayah dan Ade Budhi Salira. penggunaan metode Augmented Reality (AR) dengan pendekatan metaverse melalui media pembelajaran Flash Card pada siswa kelas 7B mampu membantu peserta didik memahami materi mengenai peninggalan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia secara lebih konkret dan visual (Dina Siti Logayah,dkk, 2023).

SDN Tebet Timur 07 dipilih sebagai tempat pengembangan media ini karena sekolah ini masih memerlukan inovasi dalam proses belajar-mengajar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang membahas tentang keberagaman budaya Indonesia . Dari latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: (1) Bagaimana proses merancang media pembelajaran berbasis metaverse gallery yang ditujukan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar? dan (2)Apakah media metaverse gallery efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas V tentang keberagaman budaya Indonesia?

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi digital berupa Metaverse Gallery yang tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan, tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman siswa mengenai kebudayaan nasional. Dari sisi teoritis, studi ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai inovasi media pembelajaran pada era digital. Sementara dari sisi praktis, media ini dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pendidik dalam menyampaikan materi budaya secara lebih atraktif, serta mendorong ketertarikan siswa untuk memahami dan mencintai kebudayaan Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran sebagai solusi inovatif dalam mendukung kegiatan belajar mengajar berupa Metaverse Gallery dengan menggunakan aplikasi Spatial.Io. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas V SDN Tebet Timur 07 mengenai keberagaman budaya Indonesia, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema “Keragaman Budaya Indonesiaku”.

Model pengembangan yang digunakan mengacu pada pendekatan ADDIE yang mencakup lima tahap (Mesra, 2023), yaitu: (1) analisis, yang dilakukan melalui pengkajian kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran inovatif; (2) desain, yaitu merancang tampilan dan alur media berbasis metaverse yang disesuaikan dengan ciri perkembangan peserta didik jenjang sekolah dasar. (3) pengembangan, yaitu proses membangun media menggunakan platform Spatial dan mengintegrasikan materi ajar dalam bentuk visual interaktif; (4) implementasi, yakni uji coba terbatas media kepada siswa kelas V; dan (5) evaluasi, yang dilakukan melalui penilaian dari ahli dan respon pengguna terhadap efektivitas dan kepraktisan media.

Subjek dalam penelitian ini meliputi satu orang ahli materi, satu ahli media dan satu ahli Bahasa. Serta 6 siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas dan 18 siswa dalam uji normalitas media secara keseluruhan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan

tujuan pengembangan media. Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara, pengamatan langsung, serta distribusi kuesioner.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan media dan masukan dari ahli, sedangkan observasi digunakan untuk memantau proses pembelajaran saat media diimplementasikan. Selain itu, angket digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli dan menilai kepraktisan serta respon siswa setelah menggunakan media.

Instrumen dalam penelitian ini dirancang dalam bentuk lembar validasi yang ditujukan untuk para ahli serta lembar kepraktisan yang diisi oleh siswa sebagai pengguna akhir. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert bernilai 1 hingga 5, yang mencakup beberapa aspek penting seperti kelayakan isi atau materi, tampilan visual media, tingkat interaktivitas, dan kemudahan dalam penggunaannya. Seluruh data dianalisis secara deskriptif dengan menggabungkan analisis kualitatif dan kuantitatif sesuai kebutuhan penelitian, untuk memperoleh gambaran menyeluruh terhadap kualitas media yang dikembangkan.

Pada studi ini, data kualitatif diperoleh menggunakan wawancara dan observasi, lalu dianalisis dengan cara merangkum informasi inti (reduksi data) dan menguraikannya dalam bentuk narasi. Di sisi lain, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yakni melalui penghitungan rata-rata dan persentase. Hasil analisis tersebut dimanfaatkan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, dengan klasifikasi seperti sangat layak, layak, cukup layak, hingga tidak layak. (Rukminingsih, 2020).

Dalam proses pengembangan media, digunakan sejumlah alat dan bahan yang mendukung kegiatan produksi dan implementasi media berbasis metaverse gallery. Alat utama yang digunakan meliputi perangkat Laptop atau computer, serta koneksi internet yang stabil yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi Spatial secara optimal.

Selain itu, perangkat alternatif seperti smartphone atau tablet juga dapat dimanfaatkan siswa dalam mengakses media. Adapun bahan-bahan yang digunakan meliputi konten pembelajaran berupa gambar, teks, dan elemen visual lain yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia, serta platform Spatial itu sendiri sebagai media pengembangan ruang virtual interaktif yang mendukung kegiatan belajar berbasis metaverse (Arek Satria, 2025). Seluruh proses ini dirancang agar media yang dikembangkan tidak hanya layak dari sisi materi, namun juga praktis dan menyenangkan bagi siswa dalam memahami kekayaan budaya bangsanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang peneliti kembangkan sebuah perangkat pembelajaran berbasis media digital bernama *Metaverse Gallery*, yang Difokuskan untuk memfasilitasi pemahaman siswa kelas V SD terhadap keberagaman budaya di Indonesia. Proses pengembangan media ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis, yakni: 1) *Analysis* (analisis kebutuhan), 2) *Design* (perancangan media), 3) *Development* (pembuatan dan penyempurnaan produk), 4) *Implementation* (uji coba di lingkungan pembelajaran), dan 5) *Evaluation* (penilaian efektivitas dan revisi) (Syahputra, 2020) . Dalam proses pengembangan, media ini divalidasi oleh para ahli yang meliputi bidang media, materi, dan bahasa untuk memastikan kelayakan dan kualitas produk. Setiap tahapan dalam prosedur penelitian ini menghasilkan data yang mendukung validitas dan efektivitas media yang dikembangkan. Prosedur pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh adalah sebagai berikut:

1) bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *metaverse gallery*

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis penelitian ini menunjukkan adanya potensi masalah, yaitu kurangnya pemahaman siswa kelas VA terhadap keberagaman budaya di Indonesia. Temuan ini menjadi dasar awal dalam pengembangan media pembelajaran *Metaverse Gallery*. Fokus penelitian diarahkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas VA.

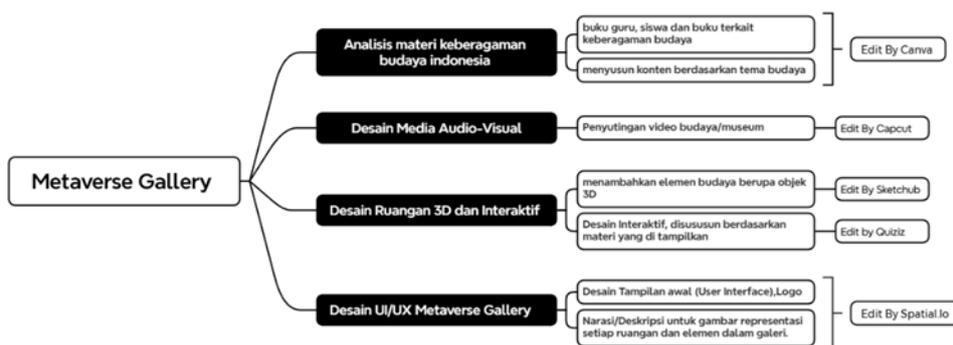
Data diperoleh dari hasil kajian kurikulum, yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam mencapai tujuan Kurikulum Merdeka sangat bergantung pada kreativitas guru dan dukungan dari sekolah. Dalam menyampaikan materi keberagaman budaya, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjangkau dan menyampaikan isi materi dengan efektif.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Tebet Timur 07, Ibu Nurlita, S.Pd.Gr., diketahui bahwa pembelajaran secara tatap muka masih didominasi oleh penggunaan buku guru dan siswa, papan tulis, atlas, serta video animasi dari YouTube. Guru juga menyatakan telah menerapkan berbagai strategi pembelajaran, namun masih menghadapi kendala, terutama dalam hal keterbatasan waktu dan kemampuan penggunaan teknologi, yang menghambat pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini memperkuat dugaan bahwa kurangnya pemahaman siswa tentang keberagaman budaya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Selain dari dugaan hal ini juga sesuai dengan beberapa penelitian seperti penelitian (Nadeak et al., 2023) dimana pembelajaran yang hanya melibatkan sepihak/ (TCL) dianggap menjadi hal yang kurang diminati siswa.

b. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melakukan tindak lanjut dengan melakukan tahap perencanaan/Desain dimana tahap ini menurut (Arek Satria, 2025) merancang struktur pembelajaran atau media secara rinci. Berkaitan dengan hal ini yang akan dilakukan pada media pembelajaran *metaverse gallery* sesuai dengan analisis yang sebelumnya dilakukan. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti mengikuti materi-materi pembelajaran yang dipelajari peserta didik di SDN Tebet Timur 07 khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia Pendidikan Pancasila. Adapun desain kerangka yang ditampilkan pada media *metaverse gallery* berikut:



Gambar 1 Desain *Metaverse Gallery*

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media *metaverse Gallery* untuk meningkatkan pengetahuan keberagaman budaya Indonesia yang sudah di selesai Rancang selanjutnya tahap pengembangan produk, berikut tampilanya

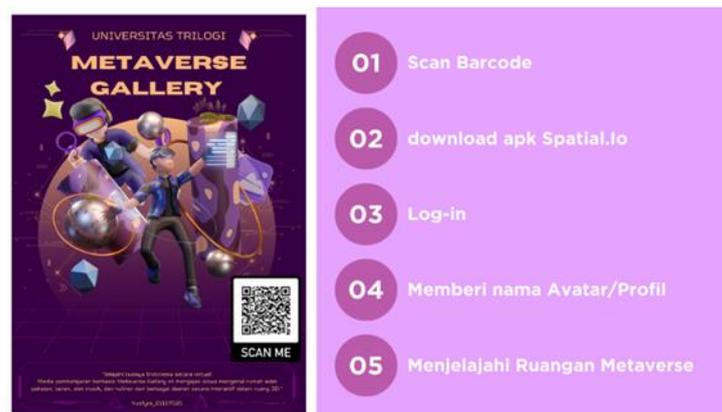


Gambar 2 Pengembangan Metaverse gallery



Gambar 3 Pengembangan Metaverse gallery

Gambar di atas menjelaskan Langkah-langkah dasar dalam membuat metaverse gallery menggunakan platform Spatial.io. proses ini dimulai dari persiapan akun hingga mengunggah konten ke dalam galeri virtual setelah upload dan produk jadi.berikut adalah poster untuk mengakses produk metaverse gallery:

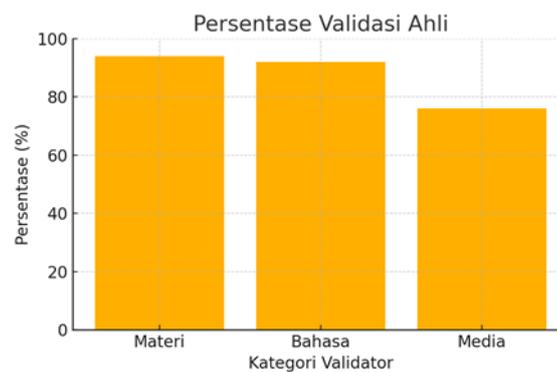


Gambar 4 Poster Metaverse gallery



Gambar 5 Hasil dari Metaverse gallery

sebelum memasuki ketahap percobaan ada beberapa tahap yang harus dilewati. Salah satunya adalah melakukan pengujian beberapa ahli/validasi ahli. Validasi ahli dilakukan guna mendapatkan hasil akhir yang mampu menjadikan media metaverse gallery sebagai alat pembelajaran yang cocok dan membantu di dalam kegiatan pembelajaran sehingga media ini siap digunakan Bersama dengan peserta didik. Adapun ahli validasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut hasil Grafik dan Tabel kelayakan media metaverse gallery diuji sebelum digunakan lebih luas.



Gambar 6 Presentase Grafik Validasi Ahli

Tabel 1 Hasil Kelayakan Media berdasarkan Validasi Ahli

Validator	Skor (%)	Kategori
Materi	94	Sangat Layak
Bahasa	92	Sangat Layak
Media	76	Layak
Rata-rata	87,3	Sangat Layak

Dari hasil yang sudah dilampirkan diatas menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar, meskipun dari sisi teknis masih terdapat beberapa aspek yang dapat disempurnakan untuk meningkatkan kenyamanan siswa.

2) Apakah media metaverse gallery efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas V tentang keberagaman budaya Indonesia?

d. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap uji coba media metaverse gallery untuk meningkatkan pengetahuan keberagaman budaya Indonesia siswa kelas V SDN Tebet Timur 07, peneliti membagi kegiatan uji coba terhadap dua kelompok, yakni kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa dan setelah dinyatakan layak tanpa revisi peneliti memberikan kelompok besar yang berjumlah 24 siswa. Berikut hasil table Angket:

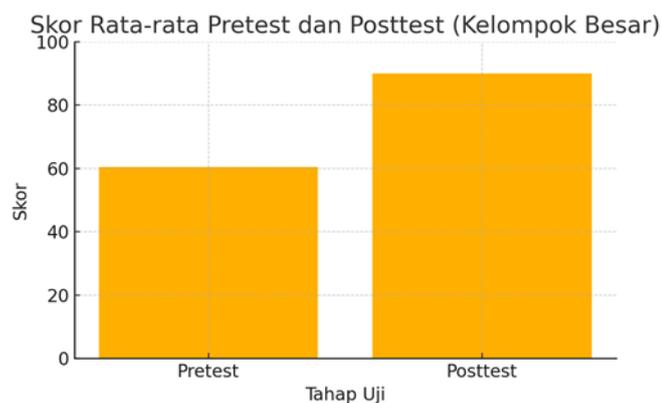
Tabel 2 Hasil Angket siswa

Kelompok	Presentase (%)	Kategori
Uji coba terbatas (6 siswa)	86	Sangat Layak
Uji coba skala besar	89	Sangat Layak

Dari hasil table yang dilampirkan diatas mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik dan membantu siswa memahami materi secara menyenangkan. Kepraktisan ini ditunjang oleh tampilan media yang sederhana namun menarik, navigasi yang intuitif, serta adanya kuis interaktif sebagai evaluasi pembelajaran yang langsung dapat diakses dalam ruang virtual.

Sedangkan dari sisi efektivitas, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media. Rata-rata skor pretest yang diperoleh siswa adalah 60,5, sedangkan skor posttest meningkat menjadi 90. Perbedaan ini menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Nilai N-gain sebesar 0,76 atau 75,6% termasuk dalam kategori “tinggi”, yang menandakan bahwa media memiliki efektivitas yang sangat baik dalam meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan ini diperoleh karena media memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna, di mana siswa dapat melihat, mendengar, dan mengeksplorasi konten budaya secara langsung melalui lingkungan virtual yang dirancang menyerupai galeri museum.berikut hasil presentase grafik skor pretest dan posttest siswa:



Gambar 7 Presentase Grafik Hasil Pretest dan Posttest skala besar

e. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi pada perbaikan yang diperlukan pada media metaverse gallery untuk meningkatkan pengetahuan keberagaman budaya Indonesia atas saran dan tanggapan para ahli validator. Seperti media, materi, dan Bahasa. Pada tahap ini media metaverse gallery disempurnakan agar layak dan baik digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut table & gambar Hasil Tahapan Evaluasi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p data-bbox="331 562 647 595">Sebelum menambahkan 3D</p>	 <p data-bbox="959 584 1283 618">Sesudah menambahkan 3D</p>

Pembahasan temuan ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya berhasil memenuhi langkah-langkah dalam model ADDIE, tetapi juga mampu menjawab permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yaitu bagaimana menyampaikan sikap toleransi dan nilai-nilai kebangsaan serta budaya dengan cara yang relevan dan menarik. Keberhasilan ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman dapat mempercepat dan memperkuat proses pemahaman (Fahrozi et al., 2024). Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan-temuan sebelumnya mengenai efektivitas media berbasis teknologi dan ruang virtual dalam pembelajaran abad 21. Namun, keterbatasan seperti kebutuhan perangkat dengan spesifikasi tertentu dan ketergantungan terhadap jaringan internet menjadi tantangan tersendiri dalam penerapan media ini secara lebih luas.

Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut disarankan untuk memperluas aksesibilitas, seperti pembuatan versi offline atau adaptasi ke perangkat dengan kemampuan rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis *Metaverse Gallery* melalui model ADDIE menghasilkan produk yang memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Setiap tahap dalam proses pengembangan—meliputi analisis, perancangan, pembuatan, penerapan, hingga evaluasi—dilaksanakan secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas V. Media ini memungkinkan peserta didik menjelajahi kekayaan budaya Indonesia dalam lingkungan virtual yang imersif, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini tergolong dalam kategori “sangat layak”, dan hasil uji kepraktisan dari siswa menunjukkan respons yang sangat positif. Efektivitasnya juga tercermin dari peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui nilai N-gain sebesar 0,76 dengan klasifikasi tinggi. Oleh karena itu, *Metaverse Gallery* dapat dijadikan salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran, khususnya untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebinekaan budaya secara digital dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang selalu berjuang sampai pada saat ini dan saya berterima kasih juga kepada Bapak Rossi Iskandar, S.Pd., M.Pd selaku Dosen pembimbing dalam membimbing pembuatan jurnal ini.

1013 *Pengembangan Media Pembelajaran Metaverse Gallery untuk Meningkatkan Pengetahuan Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V di Sekolah Dasar – Yusufya, Rossi Iskandar*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10160>

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R. Z., Ruhiat, Y., & Nurhakim, L. (2025). *Pengaruh Metaverse Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*. 9(2), 709–713.
- Arek Satria, T. S. (2025). *Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse*. *Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 3(2). <https://doi.org/10.62951/Router.V3i2.409>
- Azzah Risti Meliyani, Diana Mentari, G. P. S. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Siswa Aktif*. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274.
- Choirunisa Umirul Adila, Eka Puspita Ningrum. (2023). *Pentingnya Melestarikan Budaya Bangsa Indonesia*. *I-Win Library*.
- Dina Siti Logayah, Ade Budhi Salira, K. (2023). *Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Erdwiya, N. V., Fadhilah, A. I., Basman, F., Bukhori, S., & Indonesia, U. P. (2024). *Metaverse In Education In The Era Society 5.0: A Systematic Literature Review*. *Hipkin Journal Of Educational Research*, 1(1), 37–48. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Fahrozi, F., Rahmah, A. H., & Anbiya, B. F. (2024). *Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Konstruktivis Melalui Teknologi Digital Dalam Pendidikan Islam*. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(1), 82–89. <https://doi.org/10.47435/Al-Qalam.V16i1.2813>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., & ... (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di Ma Pembangunan Jakarta*. ... : *Journal Of Global ...*, 2(6), 1931–1940. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/382%0ahttps://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/382/290>
- Indarta, Y., Samala, A. D., & Watrionthos, R. (2022). *Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Labuem, S., Marlin, H., Eva, A., Taib, N., Hijrah, A., Yuliatin, P., & Ahmad, A. (N.D.). *Universalisme Dunia Metaverse*.
- Marcheta, N., Liliana, D. Y., Setiawan, A., Sidiq, I., & Kurniawan, A. (2024). *Pengembangan Teknologi Metaverse Ekosistem E-Mobility Pada Pameran Teknologi International Berbasis Augmented Reality*. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(3), 322–329. <https://journal.sekawan.org/id/index.php/jtim/>
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. In <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). *Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: Sdn 204 Palembang)*. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Radeisyah, A. D., Nirmala, N., Baiq Amrina Elsa Putri, & Nurhasanah. (2024). *Identitas Nasional Sebagai Fondasi Pembangunan Karakter Bangsa Di Tengah Tantangan Multikulturalisme Indonesia*. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 2(1), 82–95. <https://doi.org/10.61787/3jir9862>
- Rukminingsih. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Erni Munastiwi (Ed.)). Erhaka Utama. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku - Metode Penelitian Pendidikan \(2020\).pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku-Metode- Penelitian-Pendidikan-(2020).pdf)
- Salira, A. B., Logayah, D. S., & Darmawan, R. A. (2022). *Pengembangan Model Augmented Reality (Dismus) Sebagai Media Pembelajaran Digital Ips Development Of The Augmented Reality Model (Dismus) As Social Studies Digital Learning Media*. *Heritage Journal Of Social Studies*, 3(2), 176–190. <http://heritage.iain-jember.ac.id/>

- 1014 *Pengembangan Media Pembelajaran Metaverse Gallery untuk Meningkatkan Pengetahuan Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V di Sekolah Dasar – Yusfya, Rossi Iskandar*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10160>
- Santosa, A., Wahyudin, A. Y., & Febriansyah, R. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Reality Metaverse Pada Pendidikan Usia Dini. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 4(2), 290–295. <https://doi.org/10.33365/Jsstcs.V4i1.3340>
- Shintia, Shavira Nurazizah, D. T. S. (2024). *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi Mengembangkan Metode Pembelajaran Virtual Berbasis Metaverse Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Shintia , Shavira Nur Azizah , Dr . Tata Sutabri Universitas Bina Darma Palembang Jl . Jendral Ahmad Yani No .. 3 , 9 / . 2 , 294–298.*
- Syahputra, B. (2020). *Pengembangan Videografi Makanan Di Pasar Malam Taiwan Berbasis Research And Development*. 03(03), 311–318.
- Abidin, R. Z., Ruhiat, Y., & Nurhakim, L. (2025). *Pengaruh Metaverse Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*. 9(2), 709–713.
- Arek Satria, T. S. (2025). Pengembangan Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Metaverse. *Jurnal Teknik Informatika Dan Terapan*, 3(2). <https://doi.org/10.62951/Router.V3i2.409>
- Azzah Risti Meliyani, Diana Mentari, G. P. S. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Siswa Aktif. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274.
- Choirunisa Umirul Adila, Eka Puspita Ningrum. (2023). Pentingnya Melestarikan Budaya Bangsa Indonesia. *I-Win Library*.
- Dina Siti Logayah, Ade Budhi Salira, K. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Erdwiyan, N. V., Fadhillah, A. I., Basman, F., Bukhori, S., & Indonesia, U. P. (2024). Metaverse In Education In The Era Society 5.0: A Systematic Literature Review. *Hipkin Journal Of Educational Research*, 1(1), 37–48. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Fahrozi, F., Rahmah, A. H., & Anbiya, B. F. (2024). Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Konstruktivis Melalui Teknologi Digital Dalam Pendidikan Islam. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 16(1), 82–89. <https://doi.org/10.47435/Al-Qalam.V16i1.2813>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di Ma Pembangunan Jakarta. ... : *Journal Of Global ...*, 2(6), 1931–1940. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/382%0ahttps://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/382/290>
- Indarta, Y., Samala, A. D., & Watrionthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Labuem, S., Marlin, H., Eva, A., Taib, N., Hijrah, A., Yuliatin, P., & Ahmad, A. (N.D.). *Universalisme Dunia Metaverse*.
- Marcheta, N., Liliana, D. Y., Setiawan, A., Sidiq, I., & Kurniawan, A. (2024). Pengembangan Teknologi Metaverse Ekosistem E-Mobility Pada Pameran Teknologi International Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(3), 322–329. <https://journal.sekawan-org.id/index.php/jtim/>
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: Sdn 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/Js.V2i3.103>
- Radeisyah, A. D., Nirmala, N., Baiq Amrina Elsa Putri, & Nurhasanah. (2024). Identitas Nasional Sebagai Fondasi Pembangunan Karakter Bangsa Di Tengah Tantangan Multikulturalisme Indonesia. *Jisosepol:*

- 1015 *Pengembangan Media Pembelajaran Metaverse Gallery untuk Meningkatkan Pengetahuan Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V di Sekolah Dasar – Yusfya, Rossi Iskandar*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10160>
- Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 2(1), 82–95. <https://doi.org/10.61787/3jir9862>
- Rukminingsih. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Erni Munastiwi (Ed.)). Erhaka Utama. [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku - Metode Penelitian Pendidikan \(2020\).Pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14062/1/Buku-Metode- Penelitian-Pendidikan-(2020).pdf)
- Salira, A. B., Logayah, D. S., & Darmawan, R. A. (2022). Pengembangan Model Augmented Reality (Dismus) Sebagai Media Pembelajaran Digital Ips Development Of The Augmented Reality Model (Dismus) As Social Studies Digital Learning Media. *Heritage Journal Of Social Studies*, 3(2), 176–190. <http://heritage.iain-jember.ac.id/>
- Santosa, A., Wahyudin, A. Y., & Febriansyah, R. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Reality Metaverse Pada Pendidikan Usia Dini. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 4(2), 290–295. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.3340>
- Shintia, Shavira Nurazizah, D. T. S. (2024). *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi Mengembangkan Metode Pembelajaran Virtual Berbasis Metaverse Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Shintia , Shavira Nur Azizah , Dr . Tata Sutabri Universitas Bina Darma Palembang Jl . Jendral Ahmad Yani No .. 3 , 9 / . 2*, 294–298.
- Syahputra, B. (2020). *Pengembangan Videografi Makanan Di Pasar Malam Taiwan Berbasis Research And Development*. 03(03), 311–318.