

Bunayya

Jurnal Pendidikan Anak

Date: 31 Desember 2025

Letter Of Acceptance

Dear Authors:

Eliza Sapitri¹, Dewi Fitriani²

We are pleased to inform you that your paper entitled:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA
LOKAL "GUA PUTRI PUKES" BERBASIS VIRTUAL TOUR REALITY UNTUK
ANAK**

Has been reviewed and accepted to be published at Journal Bunayya Vol. XII No. 1
January-June 2026.

Thank You

Best Regards,

Head of Department

PIAUD FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH



Heliati Fajriah



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA
LOKAL “GUA PUTRI PUKES” BERBASIS VIRTUAL TOUR REALITY UNTUK
ANAK**

Eliza Sapitri¹, Dewi Fitriani²

^{(1) (2)} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,
Indonesia

Email: es7009673@gmail.com

No HP: 085275554343

Abstrak

Pengenalan budaya lokal pada anak usia dini memerlukan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Permasalahan yang ditemukan adalah keterbatasan media yang mampu menghadirkan objek budaya lokal secara visual dan interaktif. Tujuan studi ini dimaksudkan sebagai pengembangan media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) serta mengetahui tingkat kelayakannya. Studi mempergunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi 2 validator (ahli materi dan ahli media) serta 39 anak kelompok B TK IT Baitusshalihin Banda Aceh. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Foxpoi dan Lapentor dengan visual panorama 360° dan navigasi serta fitur sederhana yang dapat diakses melalui handphone dan laptop. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi sebesar 90%, ahli media 82,5%, dan respon anak 90%, sehingga media VTR dinyatakan sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran budaya lokal anak usia dini.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Budaya Lokal; Virtual Tour Reality; Anak Usia Dini*

Abstract

The introduction of local culture to early childhood requires interesting and contextual learning media. The problem found is the limited media that can present local cultural objects visually and interactively. This research seeks to create an educational tool for introducing the local culture of Gua Putri Pukes based on Virtual Tour Reality (VTR) and determine its feasibility level. An R&D approach adopting the ADDIE model – analysis, design, development, implementation, and evaluation – was utilized in this study. The research subjects included 2 validators (material experts and media experts) and 39 group B children of TK IT Baitusshalihin Banda Aceh. The media was developed using the Foxpoi and Lapentor applications with 360° panoramic visuals and simple navigation and features accessible through smartphones and laptop. The findings indicate that the validation results reached 90% from content experts, 82.5% from media specialists, and 90% from children's feedback, indicating that the VTR media was deemed highly appropriate as a learning medium for introducing local culture to early childhood learners.

Keywords: *Learning Media; Local Culture; Virtual Tour Reality; Early Childhood*

Corresponding author :

Email Address : email.koresponden@gmail.com (alamat koresponden)

Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

A. PENDAHULUAN

Media pembelajaran sebagai unsur terpenting yang berperan sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi dari pengajar kepada murid secara efektif.¹ Penggunaan media tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, namun juga mepengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna.² Tentu ini Selaras dengan ciri belajar anak usia dini yang berorientasi pada hal-hal konkret, situasional, serta berbasis pengalaman nyata, serta erat dengan aktivitas bermain sebagai cara belajar utama.³

Satu dari beberapa materi terpenting yang perlu dikenalkan dari usia dini yaitu budaya lokal. Secara

konseptual, budaya lokal merupakan identitas suatu daerah yang diwariskan secara turun-temurun dan berfungsi mempertahankan nilai-nilai sosial di tengah derasnya arus globalisasi.⁴ Keanekaragaman budaya lokal sangat luas, meliputi seni, tradisi, adat istiadat, cerita rakyat, pariwisata, kerajinan, makanan, pakaian adat, permainan daerah, warisan budaya, serta berbagai unsur lain yang berkaitan dengan identitas suatu daerah.⁵

Namun, tantangan di era digital menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih akrab dengan budaya populer yang diperoleh melalui media digital, sementara pemahaman terhadap budaya lokal mulai berkurang dan berpotensi terabaikan.⁶

¹ R. Rupnidah and Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal PAUD Agapedia*, 6.1 (2022), pp. 49-58 <http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf>.

² Safira Aini, Dewi Fitriani, and Rani Puspa Juwita, 'Pengaruh Media Digital Terhadap Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia Dini Di TK Pembina Negeri Singkil', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10.1 (2024), pp. 88-98, doi:10.22373/bunayya.v9i2.23997.

³ Sri Rezki Amanda and others, 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-

Kanak Hang Tuah Kota Padang', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 11.2 (2025), pp. 299-310, doi:10.22373/bunayya.v11i2.31731.

⁴ Rudolf Dekha Silaen, Apri Junaidi, and Ely Purnawati, 'Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android', *Journal of Dinda : Data Science, Information Technology, and Data Analytics*, 1.2 (2021), pp. 63-72, doi:10.20895/dinda.v1i2.230.

⁵ Syartika Sri Wahyuni Syartika and Delfi Eliza Delfi, 'Pengembangan Informational Book Untuk Pengenalan Budaya Minangkabau Melalui Makanan Khas Pesisir Selatan', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), pp. 4803-19, doi:10.31004/obsesi.v6i5.2728.

⁶ Heri Kurnia, Felisia Lili Dasar, and Intan Kusumawati, 'Nilai-Nilai Karakter Budaya

Memperkenalkan budaya lokal sejak dini membantu anak memahami, menghargai, dan mencintai keberagaman budaya, sekaligus mendorong mereka berperan aktif dalam melestarikan warisan budaya.⁷ Pembelajaran berbasis budaya pun selaras dengan teori Vygotsky yang mengungkapkan bahwasanya perkembangan anak dipengaruhi konteks sosial-budaya tempat berkembangnya anak. Ini menjadikan, pengalaman belajar yang mengacu pada budaya lokal akan berkontribusi terhadap perkembangan sosial, cara berpikir, serta cara mengingat.⁸

Budaya lokal yang mempunyai nilai historis dan cerita rakyat yang kuat di Kabupaten Aceh Tengah adalah objek wisata Gua Putri Pukes. Selain berfungsi sebagai destinasi wisata, Gua Putri Pukes juga merepresentasikan

kearifan lokal masyarakat Gayo yang diwariskan secara lisan dan menjadi bagian penting dari identitas budaya daerah.⁹ Tempat wisata tidak hanya berfungsi sebagai rekreasi, tetapi juga dapat berkontribusi secara signifikan dalam mempertahankan tradisi juga kearifan lokal.¹⁰

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada satuan PAUD menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengenal nama Gua Putri Pukes, namun belum memahami secara mendalam bentuk fisik gua, bagian-bagian yang terdapat di dalamnya, serta nilai budaya yang terkandung dalam cerita Putri Pukes.

Selama ini media pembelajaran yang dipergunakan pengajar masih terbatas pada video, buku cerita, gambar, serta beberapa media konkret budaya Aceh seperti pakaian adat dan

Belis Dalam Perkawinan Adat Masyarakat Desa Benteng Tado Kabupaten Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur', *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6.2 (2022), pp. 311-22, doi:10.22219/satwika.v6i2.22300.

⁷ Arief Cahyo Utomo and others, 'Pengenalan Kebudayaan Tradisional Melalui Pendidikan Seni Tari Pada Anak Usia Dini Di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo', *Buletin KKN Pendidikan*, 1.2 (2020), doi:10.23917/bkkndik.v1i2.10791.

⁸ Jhoni Warmansyah and others, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Bumi Aksara, 2023).

⁹ Moh. Abdan Syakuro and others, 'Pengenalan Tradisi Roket Tase' Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini', *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 7.2 (2023), doi:10.22219/satwika.v7i2.27334.

¹⁰ Syakuro and others, 'Pengenalan Tradisi Roket Tase' Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini'.

peralatan tradisional. Selain itu, kegiatan kunjungan langsung ke lokasi budaya tidak dapat dilakukan secara rutin karena keterbatasan waktu, biaya, faktor keamanan, serta jadwal pembelajaran yang tidak memungkinkan. Kondisi tersebut menegaskan perlunya media pembelajaran alternatif yang mampu memberikan pengalaman eksplorasi lingkungan budaya secara virtual tanpa langsung mengunjungi lokasi.

Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan mendorong pemanfaatan media multimedia dan visualisasi digital untuk pembelajaran karena dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan mempermudah pemahaman peserta didik.¹¹ Salah satu dari banyaknya teknologi yang berpotensi mendukung pengenalan budaya adalah *Virtual Tour Reality*

(VTR), yaitu media visualisasi panorama 360° yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan secara virtual dengan gabungan gambar, suara, dan informasi multimedia.¹² Dengan karakteristik tersebut, VTR dinilai sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak yang memerlukan pengalaman belajar konkret dan dekat dengan kehidupan nyata.¹³

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan media VTR bagi anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian oleh Lukmanulhakim yang membahas pengembangan media Savari berbasis VTR untuk memperkenalkan rumah ibadah, yang terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak melalui visualisasi 360 derajat

¹¹ Rahman Abidin, Nunuk Suryani, and . Sariyatun, 'Students' Perceptions of 360 Degree Virtual Tour-Based Historical Learning About The Cultural Heritage Area of The Kapitan and Al-Munawar Villages in Palembang City', *International Journal of Social Sciences and Management*, 7.3 (2020), pp. 105-12, doi:10.3126/ijssm.v7i3.29764.

¹² Tika Sari Dewi, 'Virtual Reality Tour Sebagai Media Promosi Dan Pembelajaran

Alur Pelayanan Rumah Sakit', *Journal of Information Systems for Public Health*, 8.1 (2023), p. 21, doi:10.22146/jisph.72039.

¹³ Resti Maharani, Dian Miranda, and Ariyani Ramadhani, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Kabupaten Sintang', *Indonesian Research Journal on Education*, 5.1 (2025), pp. 1194 - 1201 7.

yang interaktif dan imersif.¹⁴ Penelitian lain oleh Kamilia, dkk mengenai pengenalan Tugu Khatulistiwa menggunakan foto 360 derajat, juga menunjukkan bahwa media VTR menggunakan foto panorama 360 derajat dinyatakan valid dan efektif dalam membantu anak memahami objek lingkungan yang sulit dijangkau secara langsung.¹⁵

Pengembangan media pembelajaran berbasis VTR untuk anak usia dini telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian namun berdasarkan penelusuran peneliti pada berbagai platform seperti YouTube, Google, Google Scholar, Play Store, TikTok serta aplikasi pembelajaran lainnya, belum ditemukan media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes yang dikembangkan secara khusus berbasis VTR untuk anak usia dini.

Kondisi tersebut menegaskan adanya kesenjangan penelitian terkait

ketersediaan media pembelajaran digital yang menyajikan eksplorasi budaya lokal secara langsung dan interaktif bagi anak PAUD. Maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) untuk anak usia dini. Dengan harapan penggunaan media ini mampu menghadirkan alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan interaktif, serta anak terbantu memahami budaya lokal secara lebih konkret, serta mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran budaya yang inovatif dan bermakna.

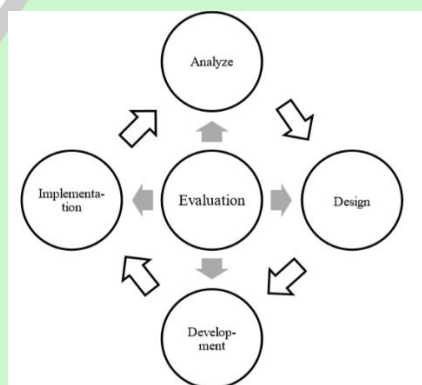
B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang berfokus pada perancangan, pengembangan, dan pengujian kelayakan media pembelajaran

¹⁴ Lukmanulhakim, 'Inovasi Savari (Sistem Informasi Virtual Reality) Pengembangan Media Virtual Tour Tematik Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16.2 (2024), p. 424, doi:10.26418/jvip.v16i2.79621.

¹⁵ Insan Kamilia, Aunurrahman, and Lukmanulhakim, 'Pengembangan Media Virtual Tour Berbasis Foto 360 Derajat Tugu Khatulistiwa Untuk Pengenalan Lingkungan Sekitar Bagi Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Edukasi*, 2.3 (2024), pp. 126-37, doi:10.60132/edu.v2i3.296.

sebelum digunakan.¹⁶ Prosedur pengembangan merujuk kepada model ADDIE “Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation” yang memberikan alur sistematis dan evaluasi di setiap tahap.¹⁷



Gambar 1. Tahapan Pengembangan ADDIE¹⁸

Subjek penelitian meliputi 39 anak kelompok B TK IT Baitusshalihin Banda Aceh yang terlibat dalam uji coba media pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Uji coba dilakukan dalam skala besar karena melibatkan

jumlah peserta didik yang relatif banyak.

Data dikumpulkan melalui observasi untuk menilai keterlibatan dan antusiasme anak, serta angket penilaian kelayakan untuk mengevaluasi media VTR.¹⁹ Angket validasi diisi oleh dua dosen tetap Pendidikan Islam Anak Usia Dini sebagai ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media. Respon anak diperoleh melalui observasi menggunakan skala penilaian perkembangan (skor 1-4) yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini.

Instrumen validasi materi mencakup 5 aspek penilaian yaitu: aspek manfaat materi, aspek kesesuaian kurikulum, aspek kemudahan pemahaman, aspek

¹⁶ Okpatrioka, ‘Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan’, *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), pp. 86-100, doi:10.47861/jdan.v1i1.154.

¹⁷ Marinu Waruwu, ‘Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan’, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220-30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.

¹⁸ Waruwu, ‘Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan’.

¹⁹ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, ‘Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif’, *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), pp. 1-9.

kejelasan tujuan pembelajaran serta aspek kreativitas dan visualisasi.²⁰ Instrumen validasi media terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu: aspek gambar, video, audio, dan interaktif.²¹

Instrument uji coba respon anak mencakup enam penilaian yang terdiri dari ketertarikan, kemampuan mengenali bentuk, benda dan nama tokoh, kemampuan menceritakan kembali, kemampuan mengenali navigasi dan fitur, kemampuan memahami langkah-langkah dalam penggunaan media, serta kefokuskan dan rasa ingin tahu anak selama penggunaan media VTR gua Putri Pukes.²²

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Foxpoi untuk pengambilan foto panorama 360° dan Web Lapentor untuk mengintegrasikan

visual, audio, dan navigasi ke dalam bentuk *Virtual Tour Reality* (VTR). Perolehen data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif melalui analisis persentase skor kelayakan dalam rangka menilai kualitas serta menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.²³ Rumus yang digunakan yaitu:

$$X = \frac{\Sigma M}{Mm} \times 100\%^{24}$$

Keterangan:

X = Persentase

ΣM = Jumlah skor tiap aspek penilaian

Mm = Skor maksimal tiap aspek penilaian

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Kategori	Jumlah
82%-100%	Sangat Layak
63%-81%	Layak
44%-62%	Kurang Layak
25%-43%	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, 2016 dalam²⁵

²⁰ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Kencana, 2020).

²¹ Rika Widya, Salma Rozana, and Viridya Tasril, *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia* (Jejak Pustaka, 2022).

²² Dewi Fitriani, Heliati Fajriah, and Arnis Wardani, 'Mengenal Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift the Flap "Auratku"', *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 7.1 (2021), p. 33, doi:10.22373/equality.v7i1.8683.

²³ Sudirman and others, *Metodologi Penelitian 1* (Media Sains Indonesia, 2023).

²⁴ Sudirman and others, *Metodologi Penelitian 1*.

²⁵ Tristi Ardita Rismayanti, Nurul Anriani, and Sukirwan, 'Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP', *Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3.3 (2022), pp. 203-11.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran pengenalan budaya lokal gua putri pukes berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) untuk anak menggunakan model ADDIE yang mencakup “*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*”. Berikut uraian penjelasannya:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis pengembangan media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR), peneliti mengkaji proses pembelajaran budaya lokal di sekolah serta kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran. Berlandaskan pengamatan yang dilaksanakan dan diskusi dengan guru kelas memperlihatkan bahwasanya pengenalan budaya lokal masih terbatas pada budaya yang didukung oleh ketersediaan media konkret. Media yang selama ini digunakan dalam mengenalkan Gua Putri Pukes meliputi video kisah Putri Pukes, buku bergambar Gua Putri Pukes, serta gambar cetak (*print out*) Gua Putri Pukes.

Media pembelajaran yang digunakan masih memiliki keterbatasan seperti: Video kisah Putri Pukes yang lebih menekankan pada alur cerita dan belum menampilkan visual bentuk serta lingkungan Gua Putri Pukes secara nyata. Sementara itu, buku bergambar dan gambar cetak bersifat statis, sehingga belum mampu memberikan visualisasi ruang dan suasana gua secara menyeluruh.

Keterbatasan visualisasi ini menyebabkan anak kesulitan membayangkan bentuk, ukuran, dan kondisi lingkungan gua secara nyata, serta belum membantu anak memahami nilai budaya yang terkandung dalam cerita Putri Pukes.

Sekolah memang sesekali mengadakan kunjungan ke destinasi budaya lokal, namun kegiatan tersebut hanya dapat dilakukan pada waktu-waktu tertentu saja karena menyesuaikan dengan ketersediaan waktu, kondisi, serta berbagai aktivitas pembelajaran lain yang tidak dapat ditinggalkan setiap minggunya.

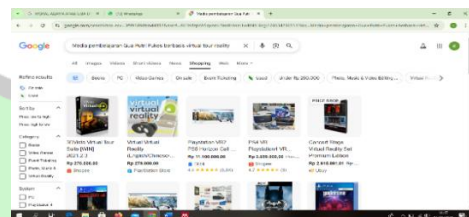
Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang bersifat

visual, konkret, dan interaktif agar mampu memahami konteks budaya secara lebih nyata. Oleh karena itu, media VTR dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang memungkinkan anak mengeksplorasi lingkungan budaya secara virtual dan imersif tanpa harus selalu melakukan kunjungan langsung ke lokasi.²⁶

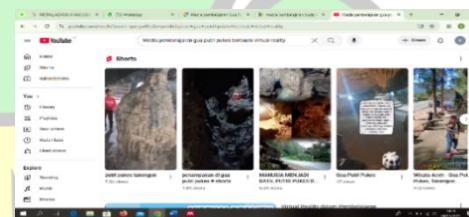
Selain analisis kebutuhan, peneliti juga melakukan analisis pasar terkait ketersediaan media pembelajaran berbasis VTR tentang budaya lokal Gua Putri Pukes. Hasil analisis menunjukkan bahwa belum ditemukan media VTR yang secara khusus menampilkan Gua Putri Pukes.

Pemilihan Gua Putri Pukes sebagai objek pengembangan media didasarkan pada nilai budaya dan edukatifnya sebagai bagian dari kekayaan budaya lokal Aceh. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka pada elemen Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi berkebinekaan global, yang mendorong pengenalan dan penumbuhan sikap menghormati

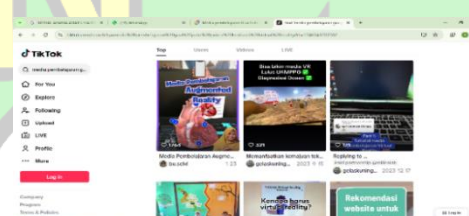
terhadap keberagaman budaya sejak usia dini.



Gambar 2. Analisis Pasar Google



Gambar 3. Analisis Pasar YouTube



Gambar 4. Analisis Pasar Tiktok

2. Design (Perancangan)

Di tahap desain, peneliti merancang bentuk awal media pembelajaran berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) sebagai acuan pengembangan media. Desain media difokuskan pada penyusunan struktur, fitur, dan alur media yang dipergunakan agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Media dirancang dalam bentuk *tour virtual*

²⁶ Adi Putra Parlindungan Simamora, I Made Ardwi Pradnyana, and P Wayan Artha Suyasa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis

Pekerjaan Berbasis Virtual Reality', *INSERT: Information System and Emerging Technology*, 2.1 (2021), pp. 35–45, doi:10.23887/janapati.v6i3.12030.

yang memungkinkan anak mengeksplorasi Gua Putri Pukes secara bertahap melalui tampilan visual 360°.

Desain awal media VTR direncanakan terdiri atas tiga lokasi utama, yaitu bagian depan atau pintu masuk gua, lantai satu gua, dan lantai dua gua. Ketiga lokasi tersebut disusun secara berurutan untuk membentuk alur eksplorasi yang sistematis dan mudah diikuti oleh anak usia dini.

Pada tahap desain ini, media VTR direncanakan memiliki satu navigasi untuk perpindahan lokasi serta empat fitur utama, yaitu fitur audio (narasi penjelasan dan suara latar), fitur gambar pendukung, fitur video, dan fitur tautan buku cerita digital. Seluruh fitur tersebut dirancang untuk mendukung pengalaman belajar yang interaktif, membantu pemahaman cerita dan informasi budaya, serta memudahkan anak dalam mengikuti alur eksplorasi virtual.

Alur penyajian cerita dan informasi budaya dalam media disusun berdasarkan sumber resmi dari situs Dinas Pariwisata Aceh

Tengah agar konten yang disajikan akurat dan sesuai dengan konteks budaya lokal. Desain ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang terarah, interaktif, dan menyerupai kunjungan virtual ke destinasi budaya.

Selain perancangan media, peneliti juga melakukan penyusunan instrumen penelitian, yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media serta lembar respon anak untuk menilai kualitas media. Keseluruhan perancangan dilakukan dengan memperhatikan standar pengembangan media pembelajaran PAUD dan ketercapaian tujuan pengenalan budaya lokal yang ditetapkan.

Tabel 4 Desain Awal Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Lokal Gua Putri Pukes

Desain Visual	Deskripsi
	Tampilan depan Gua Putri Pukes Terdapat fitur suara penjelasan dan <i>backsound</i>
	Tampak Lantai 1 Gua Putri Pukes yang dilengkapi dengan navigasi perpindahan lokasi beserta fitur suara, gambar, link buku digital, dan video.
	Tampak Lantai 2 Gua Putri Pukes, yang merupakan tempat Putri berubah menjadi batu. Dilengkapi dengan navigasi perpindahan lokasi beserta fitur suara dan gambar

Pukes berbasis visual 360° serta pengintegrasian fitur dan alur navigasi sesuai rancangan pada tiga lokasi utama.

Media VTR dikembangkan melalui pengambilan foto panorama menggunakan aplikasi *Foxpoi*, yang kemudian digabungkan dan diintegrasikan ke dalam bentuk VTR menggunakan aplikasi berbasis Web Lapentor.

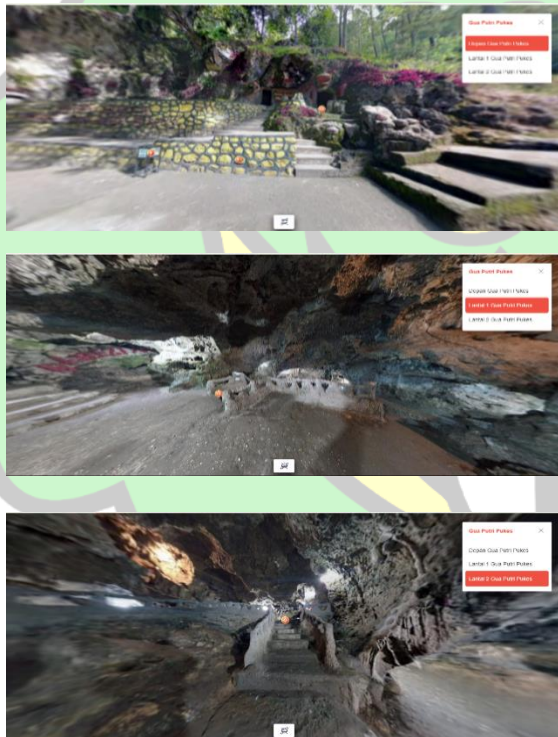
Setiap lokasi dilengkapi dengan navigasi untuk berpindah antar lokasi, serta fitur pendukung berupa fitur audio narasi penjelasan singkat, serta suara latar (*backsound*) untuk menciptakan suasana eksplorasi yang lebih imersif. Pada titik kedua, yaitu lantai satu gua, dikembangkan fitur pendukung berupa tautan buku cerita digital yang dilengkapi dengan audio narasi, video cerita Gua Putri Pukes, serta gambar pendukung guna mendukung pemahaman anak terhadap cerita dan nilai budaya dari Gua Putri Pukes.

3. Development (Pengembangan)

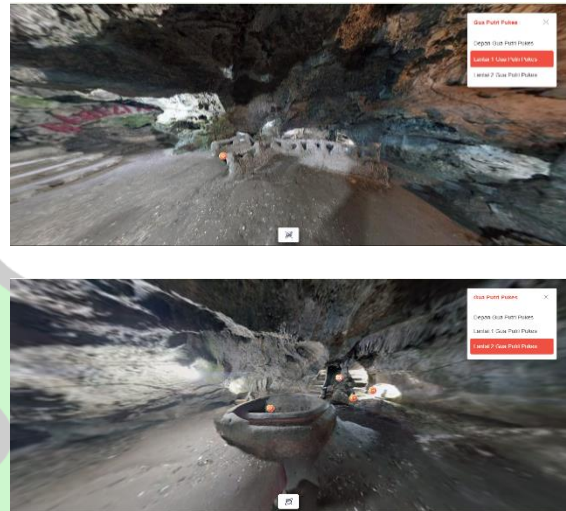
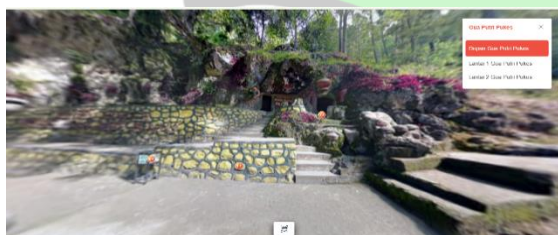
Di tahap pengembangan, desain awal media pembelajaran berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) diwujudkan menjadi produk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan difokuskan pada pembuatan tampilan virtual Gua Putri

Pada proses pengembangan juga dilakukan penyempurnaan media dengan penambahan satu fitur baru,

yaitu fitur artikel yang ditempatkan pada lokasi ketiga (lantai dua gua) Fitur artikel ini menyajikan informasi budaya secara singkat dan sederhana sebagai pengayaan konten, serta melengkapi fitur visual dan audio yang telah dikembangkan pada lokasi tersebut. Adapun hasil pengembangan produk VTR diperlihatkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 5 Media Virtual Tour Reality (VTR) pengenalan budaya lokal gua putri pukes sebelum revisi



Gambar 6 Media Virtual Tour Reality (VTR) pengenalan budaya lokal gua putri pukes sesudah revisi

Pengembangan yang dilakukan setelah revisi yaitu mengubah tampilan dasar pada lantai 2 gua putri pukes sehingga ketika anak masuk ke bagian lantai 2 dari gua putri pukes tersebut anak bisa melihat secara langsung icon penanda bahwa mereka telah masuk ke ruang yang berbeda. Produk media Virtual Tour Reality (VTR) Gua Putri Pukes yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://app.lapentor.com/sphere/gua-putri-pukes>

Setelah produk dikembangkan, langkah selanjutnya diawali dengan memvalidasi media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli instrumen (lembar respon anak) sebagai penilaian kelayakan isi,

tampilan, kesesuaian perkembangan anak, serta kemudahan penggunaan media VTR pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes. Hasil validasi dipergunakan sebagai landasan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan dalam pembelajaran. Berikut hasil validasi oleh ahli materi diperlihatkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil validasi ahli materi

Kategori	Jumlah
Skor Maksimal	50
Skor Perolehan	45
Persentase	100%
Hasil	90%

Berlandaskan hasil validasi oleh ahli materi, media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes berbasis VTR memperoleh skor 45 dari skor max 50 dengan persentase kelayakan sebesar 90% dan termasuk pada kategori sangat layak. Perolehan ini memperlihatkan bahwasanya media VTR yang dikembangkan telah menyajikan materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik anak usia dini, serta konteks budaya lokal, dengan penyajian yang jelas, runtut, dan mudah dipahami melalui visualisasi virtual.

Selanjutnya, validasi media dilakukan oleh ahli media sebagai bentuk penilaian kelayakan terhadap media yang telah dikembangkan berlandaskan empat aspek dan delapan indikator penilaian. Hasil validasi ahli media diperlihatkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil validasi ahli media

Kategori	Jumlah
Skor Maksimal	40
Skor Perolehan	33
Persentase	100%
Hasil	82,5%

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes berbasis VTR memperoleh skor 33 dari skor max 40 dengan persentase kelayakan 82,5%, dan masuk dalam kategori sangat layak, sehingga tampilan fitur dari media dinilai telah sesuai dan layak untuk dipergunakan selama proses pembelajaran.

4. Implementation (Penerapan)

Tahapan implementasi dilaksanakan dengan menguji cobakan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak kepada peserta didik di TK IT Baitusshalihin, dengan melibatkan dua kelas, yakni kelas B1

berjumlah 20 anak dan kelas B2 berjumlah 19 anak pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Implementasi dilakukan secara klasikal dengan menampilkan media *Virtual Tour Reality* (VTR) melalui laptop dan proyektor, di mana peneliti berperan sebagai fasilitator yang memandu eksplorasi Gua Putri Pukes, sementara guru kelas mendampingi dan mengondisikan para peserta didik. Melalui media VTR, anak diajak mengamati bagian-bagian gua dan informasi budaya secara visual sehingga memperoleh pengalaman belajar yang menyerupai kunjungan langsung ke destinasi budaya.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati respons anak menggunakan lembar respon untuk menilai ketertarikan, fokus, dan keterlibatan anak, serta mengajukan pertanyaan lisan di akhir pembelajaran guna memperoleh gambaran tambahan mengenai antusiasme dan pengalaman belajar anak. Hasil penilaian lembar respon anak terhadap media VTR Gua Putri Pukes disajikan pada Tabel 7 dan 8.

Tabel 7. Hasil Lembar Respon Anak Kelas B1

Kategori	Jumlah
Total Skor	22
Skor Maksimal	24
Persentase	100%
Hasil	92%

Tabel 8. Hasil Lembar Respon Anak Kelas B2

Kategori	Jumlah
Total Skor	21
Skor Maksimal	24
Persentase	100%
Hasil	87,5%

Berlandaskan hasil uji coba, kelas B1 perolehan skor 22 dari max 24 dengan persentase 92%, sedangkan kelas B2 perolehan skor 21 dari skor max 24 dengan persentase 87,5%. Secara menyeluruh, rata-rata persentase respon peserta didik dari kedua kelas mencapai 90% pada kategori sangat layak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa selama tahap implementasi, peserta didik di kedua kelas memberikan respon positif terhadap penggunaan media VTR Gua Putri Pukes, yang ditunjukkan melalui antusiasme, fokus dan perhatian yang baik, serta keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. *Evaluations* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) yang bertujuan menilai kualitas produk dan kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui masukan dan saran dari validator ahli materi dan media serta hasil uji coba penggunaan media di kelas B1 dan B2 terhadap 35 anak di TK IT Baitusshalihin.

Masukan dari ahli materi dan ahli media digunakan sebagai rujukan dalam penyempurnaan media, khususnya pada aspek kejelasan materi, tampilan visual, audio, serta kemudahan navigasi. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa media VTR dapat menarik perhatian, meningkatkan fokus, mendukung

partisipasi aktif anak selama pembelajaran.²⁷ Anak terlihat antusias dalam mengamati visual gua dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap cerita serta informasi budaya yang disajikan.²⁸

Hasil evaluasi ini selaras dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwasanya media berbasis VTR mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan *immersif* bagi anak usia dini.²⁹ Penelitian oleh Hasanah, dkk menunjukkan bahwa media VTR dapat membantu anak mengeksplorasi objek budaya atau rumah ibadah tanpa harus berkunjung secara langsung, sehingga pembelajaran tetap berjalan efektif meskipun terdapat keterbatasan akses.³⁰ Temuan penelitian ini juga konsisten dengan kajian Kamilia, dkk, yang menyatakan bahwa VTR berbasis foto 360 derajat mampu meningkatkan

²⁷ Jaka Wijaya Kusuma and others, 'Dimensi Media Pembelajaran', ed. by Efitra, 1st edn (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), pp. 1-110.

²⁸ Amelia Putri Wulandari and others, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), doi:10.31004/joe.v5i2.1074.

²⁹ Lukmanulhakim, 'Inovasi Savari (Sistem Informasi Virtual Reality) Pengembangan

Media Virtual Tour Tematik Bagi Anak Usia Dini'.

³⁰ Jumiratul Hasanah and others, 'Pengembangan Pembelajaran Immersive Virtual Reality Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Hindu', *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4.2 (2024), pp. 489-501, doi:10.51454/decode.v4i2.570.

pemahaman anak terhadap objek budaya dan lingkungan sekitar karena penyajian visual yang realistis dan menarik.³¹

Media VTR Gua Putri Pukes memiliki kelebihan dalam menyajikan budaya lokal secara konkret dan interaktif tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung. Media ini dikembangkan berbasis web sehingga penggunaannya mensyaratkan ketersediaan akses jaringan internet. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti handphone, laptop, komputer, dan tablet. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, penggunaan perangkat laptop dan proyektor diperlukan agar tampilan visual dapat dilihat secara jelas dan optimal oleh seluruh anak, mengingat ukuran tampilan pada handphone relatif lebih kecil dan kurang efektif untuk pembelajaran klasikal.

Secara umum, media VTR Gua Putri Pukes dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran budaya lokal. Untuk

penelitian selanjutnya, disarankan agar media VTR dikembangkan dengan fitur interaktif yang lebih beragam, dioptimalkan agar ramah digunakan pada berbagai perangkat, serta diuji pada cakupan subjek dan konteks budaya lokal yang lebih luas guna memperkuat temuan penelitian.

D. SIMPULAN

Media pembelajaran pengenalan budaya lokal Gua Putri Pukes berbasis *Virtual Tour Reality* (VTR) dikembangkan melalui metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Media ini dirancang dalam bentuk *tour virtual* panorama 360° yang dilengkapi dengan navigasi perpindahan lokasi, serta fitur seperti audio narasi, suara latar, visual gambar, video cerita, serta buku cerita digital sebagai pengayaan media. Integrasi fitur visual dan audio dikembangkan untuk memberikan

³¹ Kamilia, Aunurrahman, and Lukmanulhakim, 'Pengembangan Media Virtual Tour Berbasis Foto 360 Derajat

Tugu Khatulistiwa Untuk Pengenalan Lingkungan Sekitar Bagi Anak Usia 5-6 Tahun'.

pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif.

Berlandaskan hasil validasi dan uji coba, media VTR Gua Putri Pukes dinyatakan sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran. Persentase hasil validasi oleh ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 82,5% memperlihatkan bahwa media pembelajaran VTR ada di kategori sangat layak. Kemudian, hasil uji coba memperlihatkan respons murid dengan persentase rata-rata 90%, yang menandakan bahwa media dapat diterima dengan sangat baik.

Daftar Pustaka

Abidin, Rahman, Nunuk Suryani, and . Sariyatun, 'Students' Perceptions of 360 Degree Virtual Tour-Based Historical Learning About The Cultural Heritage Area of The Kapitan and Al-Munawar Villages in Palembang City', *International Journal of Social Sciences and Management*, 7.3 (2020), pp. 105-12, doi:10.3126/ijssm.v7i3.29764

Aini, Safira, Dewi Fitriani, and Rani Puspa Juwita, 'Pengaruh Media Digital Terhadap Pengenalan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia Dini Di TK Pembina Negeri Singkil', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 10.1 (2024), pp. 88-98, doi:10.22373/bunayya.v9i2.23997

Amanda, Sri Rezki, Rakimahwati, Lili Mulyani, Yulsofriend, and Tisna Syafnita, 'Pengaruh Media

Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Hang Tuah Kota Padang', *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 11.2 (2025), pp. 299-310,

doi:10.22373/bunayya.v11i2.31731

Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), pp. 1-9

Dewi, Tika Sari, 'Virtual Reality Tour Sebagai Media Promosi Dan Pembelajaran Alur Pelayanan Rumah Sakit', *Journal of Information Systems for Public Health*, 8.1 (2023), p. 21, doi:10.22146/jisph.72039

Fitriani, Dewi, Heliati Fajriah, and Arnis Wardani, 'Mengenalkan Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini Melalui Buku Lift the Flap "Auratku"', *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 7.1 (2021), p. 33, doi:10.22373/equality.v7i1.8683

Hasanah, Jumiratul, Dian Miranda, Siska Perdina, and Lukmanulhakim, 'Pengembangan Pembelajaran Immersive Virtual Reality Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Hindu', *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4.2 (2024), pp. 489-501, doi:10.51454/decode.v4i2.570

Kamilia, Insan, Aunurrahman, and Lukmanulhakim, 'Pengembangan Media Virtual Tour Berbasis Foto 360 Derajat Tugu Khatulistiwa Untuk Pengenalan Lingkungan Sekitar Bagi Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Edukasi*, 2.3 (2024), pp. 126-

- 37, doi:10.60132/edu.v2i3.296
- Kurnia, Heri, Felisia Lili Dasar, and Intan Kusumawati, 'Nilai-Nilai Karakter Budaya Belis Dalam Perkawinan Adat Masyarakat Desa Benteng Tado Kabupaten Manggarai Barat Nusa Tenggara Timur', *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6.2 (2022), pp. 311-22, doi:10.22219/satwika.v6i2.22300
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Kencana, 2020)
- Kusuma, Jaka Wijaya, Supardi, Muh. Rijalul Akbar, Hamidah, Ratnah, Muh. Fitrah, and others, 'Dimensi Media Pembelajaran', ed. by Efitra, 1st edn (Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), pp. 1-110
- Lukmanulhakim, 'Inovasi Savari (Sistem Informasi Virtual Reality) Pengembangan Media Virtual Tour Tematik Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16.2 (2024), p. 424, doi:10.26418/jvip.v16i2.79621
- Maharani, Resti, Dian Miranda, and Ariyani Ramadhani, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Melati Kabupaten Sintang', *Indonesian Research Journal on Education*, 5.1 (2025), pp. 1194 - 1201 7
- Okpatrioka, 'Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.1 (2023), pp. 86-100, doi:10.47861/jdan.v1i1.154
- Rismayanti, Tristi Ardita, Nurul Anriani, and Sukirwan, 'Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP', *Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3.3 (2022), pp. 203-11
- Rupnidah, R., and Dadan Suryana, 'Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Jurnal PAUD Agapedia*, 6.1 (2022), pp. 49-58 <http://file.upi.edu/Direktori/FI/P/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf>
- Silaen, Rudolf Dekha, Apri Junaidi, and Ely Purnawati, 'Aplikasi Pengenalan Budaya Jawa Tengah Menggunakan Virtual Reality Berbasis Android', *Journal of Dinda: Data Science, Information Technology, and Data Analytics*, 1.2 (2021), pp. 63-72, doi:10.20895/dinda.v1i2.230
- Simamora, Adi Putra Parlindungan, I Made Ardwi Pradnyana, and P Wayan Artha Suyasa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Pekerjaan Berbasis Virtual Reality', *INSERT: Information System and Emerging Technology*, 2.1 (2021), pp. 35-45, doi:10.23887/janapati.v6i3.12030
- Sudirman, Marilyn Lasarus Kondolayuk, Ayunda Sriwahyuningrum, I Made Elia Cahaya, Ni Luh Seri Astuti, Jan Setiawan, and others, *Metodologi Penelitian 1* (Media Sains Indonesia, 2023)
- Syakuro, Moh. Abdan, Lisa Apriliyana, Khamim Zarkasih Putro, Ardhana Reswari, and Saiful Hukamak, 'Pengenalan Tradisi Roket Tase' Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini', *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan*

- Perubahan Sosial*, 7.2 (2023), doi:10.22219/satwika.v7i2.27334
- Syartika, Syartika Sri Wahyuni, and Delfi Eliza Delfi, 'Pengembangan Informational Book Untuk Pengenalan Budaya Minangkabau Melalui Makanan Khas Pesisir Selatan', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), pp. 4803-19, doi:10.31004/obsesi.v6i5.2728
- Utari, Shela Dwi, Maya Luthfia Agustin, Adam Maulana Dzikri, and Lutfiah Ayundasari, 'Perancangan Aplikasi Virtual Reality Cagar Pembelajaran Sejarah Lokal', *HISTORIA: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4.2 (2021), pp. 103-14
- Utomo, Arief Cahyo, Lisa Widyawati, Rika Supyanti, Nanda Guntur, Lely Aprillia Arin Dhita, Ayu Rahmadhanti, and others, 'Pengenalan Kebudayaan Tradisional Melalui Pendidikan Seni Tari Pada Anak Usia Dini Di BA Aisyiyah Ngadirejo, Sukoharjo', *Buletin KKN Pendidikan*, 1.2 (2020), doi:10.23917/bkkndik.v1i2.10791
- Warmansyah, Jhoni, Tri Utami, Faizatul Faridy, Syarfina, Tria Marini, and Novita Ashari, *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Bumi Aksara, 2023)
- Waruwu, Marinu, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9.2 (2024), pp. 1220-30, doi:10.29303/jipp.v9i2.2141
- Widya, Rika, Salma Rozana, and Virdyra Tasril, *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia* (Jejak Pustaka, 2022)
- Wulandari, Amelia Putri, Resti Maharani, Tika Sari Dewi, and Dadan Suryana, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, 5.2 (2023), doi:10.31004/joe.v5i2.1074

جامعة الرانيري

AR - RANIRY