VIRTUAL FIELD TRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN

Ety Youhanita[1], Amalia Risma Anjani[2]

[1,2]Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan
E-mail : [1]etyyouhanita@unipasby.ac.id, [2]amaliarisma2003@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop multicultural-based Virtual Field Trip (VFT) learning media in the subject of Pancasila and Citizenship Education (PPKn) and test its feasibility, practicality, and effectiveness in improving students' understanding of Indonesian cultural diversity. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). Validation was carried out by material experts and media experts, followed by practicality testing through student response questionnaires, and effectiveness testing using pre-test and post-test with a one group pretest-posttest design. The validation results show that VFT media is very feasible to use based on aspects of curriculum suitability, information accuracy, interactivity, and visual design. Student responses showed a high level of satisfaction with the use of the media, which was characterized by ease of use, visual appeal, and increased learning motivation. The effectiveness test showed a significant increase in learning outcomes in the experimental group compared to the control group. These findings suggest that VFT media can be an innovative solution in multicultural learning that is more contextual and engaging.

Keywords : *Virtual Field Trip, Learning Media, Multicultural, 4D Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut paradigma pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan kognitif semata, melainkan juga menekankan pada pengembangan karakter serta kompetensi sosial siswa. Salah satu aspek penting dalam pengembangan kompetensi sosial tersebut adalah kesadaran dan penghargaan terhadap nilai-nilai multikultural. Dalam konteks masyarakat global yang semakin kompleks dan heterogen, lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab strategis untuk membekali siswa dengan kemampuan memahami, menghargai, dan berinteraksi secara konstruktif dalam lingkungan budaya yang beragam (Banks, 2016). Oleh karena itu, pembelajaran berbasis multikultural menjadi instrumen yang sangat relevan dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, keadilan sosial, dan persatuan sejak dini. Pendekatan ini sangat penting untuk diintegrasikan dalam kurikulum, khususnya dalam mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), yang secara eksplisit bertujuan untuk membentuk sikap kebangsaan dan kesadaran sosial yang inklusif (Supriyadi, 2021). Namun, pembelajaran nilai-nilai multikultural dalam konteks pendidikan saat ini masih banyak dilakukan dengan pendekatan yang bersifat konvensional dan abstrak, sehingga kurang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan mendalam bagi siswa.

Pendekatan konvensional cenderung terbatas pada penyampaian materi secara tekstual atau verbal, sehingga tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami dan memahami keberagaman budaya secara langsung. Oleh karena itu, integrasi teknologi pembelajaran menjadi sangat krusial dalam upaya meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran multikultural. Salah satu inovasi yang menjanjikan adalah penerapan Virtual Field Trip (VFT), yaitu suatu metode kunjungan edukatif berbasis teknologi digital yang memungkinkan siswa untuk menjelajahi berbagai lokasi dan budaya secara virtual tanpa harus meninggalkan ruang kelas (Makransky & Mayer, 2022). Melalui media ini, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, serta keterlibatan kognitif dan afektif dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pemahaman budaya dan sosial (Cheng, 2021). Pemanfaatan VFT sebagai media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berpotensi memperkuat kompetensi multikultural siswa yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi dinamika masyarakat global yang semakin kompleks.

Penelitian yang dilakukan oleh Iasha, Japar, Hasanah, & Fitriani, (2022) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis virtual reality (VR) memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Melalui media visualisasi interaktif yang disediakan oleh teknologi VR, siswa tidak hanya memperoleh gambaran visual mengenai keberagaman budaya, tetapi juga mampu memahami secara mendalam konteks sosial, adat istiadat, serta nilai-nilai lokal yang melekat dan berkembang dalam masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis VR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih holistik dan kontekstual, yang selaras dengan kebutuhan pendidikan multikultural saat ini. Selain itu, penggunaan Virtual Field Trip (VFT) yang berbasis multikultural diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inklusif dan berorientasi pada penguatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Untuk mengembangkan media pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, digunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model 4D yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*, sebagaimana dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D ini memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis kebutuhan secara

mendalam pada tahap *Define*, yang mencakup identifikasi masalah, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, serta perumusan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Selanjutnya, pada tahap *Design*, peneliti merancang kerangka konseptual media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, konteks kurikulum, dan tujuan pembelajaran multikultural secara sistematis. Tahap *Develop* kemudian melibatkan proses pengembangan dan validasi produk media pembelajaran melalui uji kelayakan dan revisi berdasarkan umpan balik dari ahli dan pengguna. Terakhir, tahap *Disseminate* berfokus pada implementasi dan penyebaran media pembelajaran tersebut kepada sasaran pengguna secara luas.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media *Virtual Field Trip* sebagai media pembelajaran berbasis multikultura**l** yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, yang terdiri dari empat tahap utama. Tahap pertama adalah *Define* atau analisis kebutuhan, di mana permasalahan dan kebutuhan pembelajaran diidentifikasi secara mendalam. Tahap kedua, *Design* melibatkan perancangan kerangka konseptual serta penyusunan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap ketiga, *Develop* dilakukan proses pengembangan produk, termasuk validasi dan evaluasi kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan. Tahap terakhir adalah *Disseminate*, yaitu tahap implementasi produk pada sasaran pengguna yang sebenarnya, dalam hal ini subjek penelitian. Dalam konteks studi ini, peneliti memilih model pengembangan 4D karena kemampuannya untuk menghasilkan produk *virtual field trip* yang dapat divalidasi dan dievaluasi secara sistematis guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Tahap ***Define*** berfokus pada identifikasi kebutuhan pembelajaran multikultural dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui studi literatur, wawancara dengan guru, serta observasi proses pembelajaran untuk mengidentifikasi materi dan aspek budaya yang relevan untuk dimasukkan ke dalam media Virtual Field Trip (VFT). Pada tahap ***Design***, peneliti merancang konten dan format media VFT yang berorientasi pada penguatan nilai-nilai multikultural. Proses desain mencakup pembuatan storyboard, skenario perjalanan virtual, serta antarmuka interaktif yang memudahkan akses dan penggunaan bagi siswa dan guru. Konten yang dirancang mencakup berbagai budaya Indonesia, seperti rumah adat, kesenian tradisional, dan ritual budaya.

Tahap ***Develop*** merupakan tahap pembuatan prototipe media VFT berdasarkan desain yang telah dibuat. Prototipe ini kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan media serta diuji kepraktisannya melalui angket dengan siswa. Selain itu, efektivitas media diuji dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menggunakan *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Tahap ***Disseminate*** dilakukan dengan penyebaran media ke siswa agar dapat mengoperasikan media VFT secara optimal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan **analisis data deskriptif**, sebuah metode yang berupaya memberikan gambaran numerik yang detail dari data yang dikumpulkan. Metode ini digunakan untuk menggambarkan hasil yang diperoleh dari instrumen yang diterapkan pada subjek penelitian. Sejalan dengan itu, **uji *paired sample t-test*** digunakan untuk mengetahui perbandingan antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol, yang mana pendekatan ini banyak digunakan dalam penelitian pendidikan untuk membandingkan perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan (Smith & Johnson, 2019). **Instrumen yang digunakan** terdiri dari angket validasi ahli, angket respons siswa, dan soal tes, yang semuanya dirancang untuk mengukur efektivitas perlakuan yang diberikan (Brown, 2021). Peserta penelitian ini terdiri dari 34 siswa dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B di SDN Kedungpring, dengan objek penelitian berupa media VFT. Prosedur yang dilakukan adalah menggunakan **desain *pretest-posttest*,** yaitu memberikan tes awal untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum perlakuan, kemudian memberikan pembelajaran menggunakan media VFT, dan tes akhir setelah perlakuan untuk mengukur perubahan yang terjadi (Taylor & Green, 2020). Desain ini banyak digunakan dalam penelitian eksperimen untuk mengevaluasi dampak suatu intervensi terhadap kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol (Lee, 2018).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang telah terlaksana dengan baik. Hasil validasi ahli materi produk media VFT mendapatkan data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Validasi (%)	Keterangan
Keselarasan dengan Kurikulum PPKn	90%	Konten sesuai dengan standar kurikulum PPKn.
Keakuratan Informasi Budaya	88%	Informasi budaya Indonesia yang ditampilkan akurat.
Kedalaman Materi	85%	Materi cukup mendalam namun bisa diperluas.
Keterkaitan dengan Nilai Multikultural	92%	Konten menguatkan nilai-nilai multikultural.
Rata- Rata Skor	**88.75%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 1 dari hasil validasi ahli materi memperoleh skor 88.75% dapat dikategorikan sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa konten yang ada dalam media *Virtual Field Trip* sudah sangat sesuai dengan kurikulum PPKn dan relevan dengan nilai-nilai multikultural yang ingin ditanamkan dalam pembelajaran. Kemudian pada validasi ahli media untuk mengetahui kelayakan media VFT yang mendapatkan data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Kelayakan Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Validasi (%)	Keterangan
Kemudahan Penggunaan	87%	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.
Desain Visual dan Grafis	85%	Tampilan menarik, namun dapat diperbaiki.

Aspek Penilaian	Skor Validasi (%)	Keterangan
Interaktivitas dan Navigasi	90%	Interaktivitas berjalan dengan lancar dan intuitif.
Kecepatan Akses dan Responsif	82%	Diperlukan sedikit peningkatan kecepatan akses.
Rata-Rata Skor	**86%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 2 dari hasil validasi ahli media memperoleh skor 86% dapat dikategorikan sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun ada beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti desain grafis dan kecepatan akses.

Setelah melakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji kepraktisan kepada siswa dengan memberikan angket respon siswa. Angket respn siswa digunakan untuk mengetahui kepraktisan media *Virtual Field Trip* yang digunakan dalam kelas eksperimen. Angket ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Berikut adalah hasil angket respon siswa yang menunjukkan tingkat ketertarikan siswa terhadap media VFT:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor (Skala 1-5)	Keterangan
Media mudah digunakan	4.5	Siswa merasa media sangat mudah dioperasikan.
Media menarik dan menyenangkan	4.7	Siswa tertarik dengan konten yang disajikan.
Menambah pengetahuan tentang budaya Indonesia	4.6	Siswa merasa media membantu mereka memahami keragaman budaya.
Interaktivitas meningkatkan pemahaman	4.4	Interaktivitas membantu siswa memahami materi lebih baik.
Media meningkatkan motivasi belajar	4.6	Media sangat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.
Rata-Rata Skor	**4.56**	**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel 3 dari hasil angket memperoleh hasil 4.56 yang dapat dikategorikan sangat baik dan menarik untuk digunakan siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa sangat puas dengan penggunaan media *Virtual Field Trip*. Media ini berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta menambah pengetahuan mereka tentang keberagaman budaya Indonesia.

Tahap selanjutnya yaitu uji coba kepada siswa dengan metode *one-group pretest-posttest* pada dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media *Virtual Field Trip* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen yang terdiri dari 17 siswa, dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media *Virtual Field Trip.* Pada kelas kontrol juga terdiri 17 siswa, dilakukan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran metode konvensional. Kemudian hasil dari tes dilakukan uji *paired sample t-test* yang menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Kelompok	*Pre-test* (Rata-rata)	*Post-test* (Rata-rata)	Perubahan Rata-rata	P-*value*
Eksperimen	56.29	84.06	+27.77	0.0002
Kontrol	55.76	62.35	+6.59	0.15

Berdasarkan tabel 4 pada kelompok eksperimen, hasil *paired sample t-test* menunjukkan **p**-value = 0.0002, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-tes*t dan *post-test*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Virtual Field Trip* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi multikultural secara signifikan. Pada kelompok kontrol, p-value = 0.15, yang lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test* tidak signifikan. Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak memberikan dampak yang besar terhadap pemahaman siswa mengenai keberagaman budaya Indonesia.

Pembahasan

Validasi ahli merupakan tahapan penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa konten yang disajikan memiliki kualitas akademik yang baik serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks ini, validasi dilakukan oleh ahli materi yang memiliki latar belakang keahlian dalam bidang pendidikan PPKn untuk menilai media *Virtual Field Trip* (VFT) dari aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, akurasi informasi budaya, kedalaman materi, dan keterkaitan dengan nilai multikultural. Hasil validasi menunjukkan bahwa media VFT telah memiliki kesesuaian yang tinggi dengan kurikulum PPKn, informasi budaya yang disajikan akurat, kedalaman materi dinilai cukup namun masih dapat dikembangkan lebih lanjut, dan konten memiliki keterkaitan yang kuat dengan nilai-nilai multikultural. Dapat disimpulkan bahwa konten media VFT telah memenuhi standar kelayakan dan relevansi substansi dalam pembelajaran PPKn. Hasil ini didukung oleh temuan Maulidiyah & Utami (2021) dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, yang menyatakan bahwa validasi oleh ahli materi menjadi indikator penting untuk memastikan keterpaduan konten pembelajaran dengan nilai karakter bangsa, khususnya nilai multikultural yang sangat penting dalam pendidikan kewarganegaraan. Selain itu, Nugroho & Wulandari (2020) dalam JPKI: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis digital perlu dinilai dari aspek muatan nilai Pancasila dan kebhinekaan agar mampu membentuk pemahaman holistik pada siswa.

Di sisi lain, validasi oleh ahli media berfokus pada kualitas teknis seperti desain grafis, navigasi, dan responsivitas media. Media VFT dari hasil validasi media menunjukkan bahwa media telah mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, mudah diakses, dan interaktif, meskipun aspek desain visual dan kecepatan akses masih perlu ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Widodo & Purnomo (2019) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan, yang menekankan bahwa desain media digital yang baik harus memenuhi prinsip keterbacaan, estetika, dan efisiensi teknis agar mendukung keterlibatan siswa secara maksimal. Nugraheni, Saputro, & Permana (2022) juga menekankan pentingnya responsivitas dan antarmuka pengguna yang intuitif dalam meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis virtual tour.

Tingkat penerimaan siswa terhadap media VFT juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan hasil angket yang disebarkan, menandakan bahwa media ini sangat efektif dalam

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dan juga sangat membantu siswa dalam memahami materi tentang keragaman budaya Indonesia. Penelitian oleh Setiawan & Handayani (2020) dalam Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan secara visual dan kontekstual mampu meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap topik-topik yang bersifat sosial dan kultural. Hasil serupa ditemukan oleh Anjani & Sulastri (2023)yang meneliti efektivitas media *Virtual Field Trip* dalam pendidikan IPS, di mana siswa menunjukkan keterlibatan belajar lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional.

Selanjutnya, efektivitas media VFT diukur melalui uji *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang berarti peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media VFT hanya mengalami peningkatan yang tidak signifikan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian oleh Putra & Riyanto (2019) dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis virtual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan memperkuat pemahaman konseptual siswa. Farida & Zulfiani (2022) juga melaporkan bahwa penggunaan *Virtual Field Trip* dalam pembelajaran mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, khususnya dalam pembelajaran yang menekankan pada pemahaman nilai-nilai sosial dan budaya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyatakan bahwa media *Vitual Field Trip (VFT)* yang dikembangkan untuk pembelajaran PPKn pada materi keragaman budaya Indonesia dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, media VFT dinilai mudah digunakan, menarik secara visual, dan interaktif. Penggunaan media ini juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan peningkatan pemahaman materi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media VFT memberikan dampak postif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **SDN Kedungpring**, khususnya kepada para guru dan staf pengajar yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada para siswa kelas IV A dan IV B yang telah menjadi peserta penelitian, sehingga memungkinkan penelitian ini berjalan dengan baik.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada **Universitas PGRI Adi Buana Kampus Lamongan,** terutama kepada pihak fakultas tang telah memberikan dukungan selama proses penelitian ini. Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari fasilitas dan kesempatan yang diberikan oleh universitas.

Semoga kerjasama yang baik ini dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Anjani, D. A., & Sulastri, R. (2023). Virtual Field Trip dalam Pembelajaran IPS: Studi Eksperimen. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, *11*(1), 44–52.

Banks, J. A. (2016). *Cultural Diversity and Education: Foundations, Curriculum, and Teaching* (6th ed.). New York: Routledge.

Brown, C. (2021). Instrument Validation and Student Feedback in Education Research. *Educational Measurement Journal*, *10*(2), 112–128.

Cheng, K.-H. (2021). Teachers' perceptions of exploiting immersive virtual field trips for learning in primary education. *Journal of Research on Technology in Education*, *54*(3), 438–455. http://doi.org/10.1080/15391523.2020.1819962

Farida, D., & Zulfiani, A. (2022). Efektivitas Media VFT terhadap Pemahaman Multikultural Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, *7*(2), 98–107.

Iasha, V., Japar, M., Hasanah, A., & Fitriani, A. (2022). Increasing students' culture literacy using virtual reality field trip model: Need analysis. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, *17*(9), 3263–3276. http://doi.org/10.18844/cjes.v17i9.7490

Lee, H. (2018). Methodological Approaches in Education Research: The Pretest-Posttest Design. *Educational Psychology Review*, *21*(1), 93–105.

Makransky, G., & Mayer, R. E. (2022). Benefits of taking a virtual field trip in immersive virtual reality: Evidence for the immersion principle in multimedia learning. *Educational Psychology Review*, *34*, 1919–1942. http://doi.org/10.1007/s10648-021-09627-9

Maulidiyah, I., & Utami, N. R. (2021). Validasi Media Digital Berbasis Nilai Karakter dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *3*(2), 105–112.

Nugraheni, F., Saputro, A., & Permana, M. (2022). Efektivitas Virtual Tour dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *6*(4), 456–464.

Nugroho, A. A., & Wulandari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Multikultural. *JPKI: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia*, *6*(1), 49–58.

Putra, E. Y., & Riyanto, Y. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Virtual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *26*(1), 15–22.

Setiawan, B., & Handayani, L. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *7*(3), 200–208.

Smith, A., & Johnson, B. (2019). Using Descriptive Analysis and Paired Sample T-Test in Educational Research. *Journal of Educational Studies*, *12*(3), 45–60.

Supriyadi, S. (2021). Implementasi pendidikan multikultural dalam mata pelajaran PPKn untuk membentuk karakter toleransi siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *6*(6), 5753–5760. http://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1561

Taylor, R., & Green, P. (2020). Pretest-Posttest Design in Classroom Research: A Case Study. *International Journal of Education*, *34*(4), 77–92.

Widodo, H., & Purnomo, A. (2019). Desain Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *21*(2), 112–121.