

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CULTUREVERSE BERBASIS APLIKASI *SPATIAL* PADA
MATERI KEBUDAYAAN LOKAL KELAS IV SD NEGERI
130 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annida Nurul Azizah

NIM: 06131282025020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CULTUREVERSE*
BERBASIS APLIKASI *SPATIAL* PADA MATERI KEBUDAYAAN
LOKAL KELAS VI SD NEGERI 130 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annida Nurul Azizah

NIM: 06131282025020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana
Pembimbing,**



Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

NIP. 195911181986031004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CULTUREVERSE BERBASIS APLIKASI SPATIAL PADA
MATERI KEBUDAYAAN LOKAL KELAS IV SD NEGERI 130
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annida Nurul Azizah

NIM 06131282025020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,

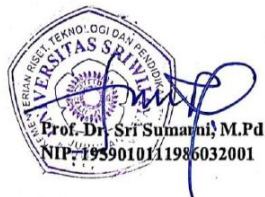


Drs. Marwan Pulungan, M.Pd

NIP 195911181986031004


Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP: 1959010111986032001

Koordinator Program Studi PGSD



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
CULTUREVERSE BERBASIS APLIKASI SPATIAL PADA
MATERI KEBUDAYAAN LOKAL KELAS IV SD NEGERI 130
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annida Nurul Azizah

NIM 06131282025020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

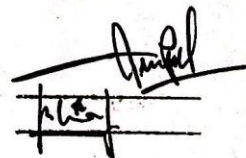
Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Jumat

Tanggal : 17 November 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.



Palembang, November 2023

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annida Nurul Azizah

NIM : 06131282025020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Cultureverse* Berbasis Aplikasi *Spatial* pada Materi Kebudayaan Lokal Kelas IV SD Negeri 130 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, November 2023

Yang membuat pernyataan,



Annida Nurul Azizah
NIM 06131282025020

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dalam proses penulisan skripsi ini terdapat berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam berbagai hal. Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bunda yang sangat memberikan andil dalam segala kebutuhan yang saya perlukan dalam bentuk materiil maupun batiniah. Yang selalu mengertikan kondisi saya saat lelah dan memback up pekerjaan rumah yang seharusnya dilakukan oleh saya.
2. Ayah dan Ibu saya yang berada diluar pulau, terimakasih telah berkontribusi atas kalimat motivasi dan penyokong pendanaan saya sehingga saya bisa membuat skripsi ini dengan maksimal.
3. Bani Al Husaini, terimakasih karena selalu menyumbangkan nama saya dalam doa saat saya sedang proses membuat skripsi ini.
4. Kepada pihak SD Negeri 130 Palembang dan khususnya yang telah menghubungkan saya kepada pihak SD Negeri 130 Palembang yaitu yuk Vopi, saya ucapkan banyak terima kasih.
5. Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya yang selalu menjadi kebanggaan saya.
6. *Last but not least*. Terimakasih diriku sendiri, atas penghargaan support dari orang-orang terdekat yang direalisasikan dalam bentuk penyelesaian tugas akhir S1 ini. Semoga skripsi ini menjadi pembuka jalan baru untuk menempuh versi diriku yang lebih baik kedepannya.

MOTTO

Belajar tidak boleh henti sampai akhir hayat.

Usaha adalah harga dari tiap nikmat.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Cultureverse* Berbasis Aplikasi *Spatial* pada Materi Kebudayaan Lokal Kelas IV SD Negeri 130 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak eksternal maupun internal.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Bunda Harini, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, November 2023

Penulis,

Annida Nurul Azizah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media Pembelajaran <i>Cultureverse</i>	11

2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Cultureverse</i>	11
2.4 Aplikasi <i>Spatial</i> Berbasis <i>Metaverse</i>	12
2.5 Materi IPAS Kelas IV Bab 5 Cerita tentang Daerahku.....	14
2.5.1 Pengertian Kebudayaan Lokal.....	15
2.5.2 Materi Kebudayaan Lokal Kota Palembang yang akan Dikembangkan	16
2.6 Penelitian Relevan.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Jenis Penelitian.....	18
3.2 Prosedur Pengembangan	19
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	22
3.4 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.6 Instrumen Penelitian	26
3.7 Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.2 Hasil Pengembangan.....	31
4.2.1 <i>Analysis</i> (Analisis).....	31
4.2.2 <i>Design</i> (Perencanaan).....	33
4.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	36
4.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	49
4.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	54
4.3 Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	59

5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Komunikasi Guru Dengan Peserta Didik tanpa Media.....	7
Gambar 2 Komunikasi Guru dengan Peserta Didik Menggunakan Media .	8
Gambar 3 Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Gale	9
Gambar 4 Halaman Pertama pada Saat Membuka <i>Web Spatial.io</i>	12
Gambar 5 <i>Login Akun</i>.....	13
Gambar 6 Tampilan Setelah <i>Login</i>	13
Gambar 7 Fitur Gratis untuk Non-premium.....	14
Gambar 8 Cover buku IPAS kelas IV Kurikulum Merdeka	14
Gambar 9 Peta Konsep Bab 5 Cerita Tentang Daerahku	15
Gambar 10 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Cultureverse</i> Berbasis Aplikasi <i>Spatial</i>.....	20
Gambar 11 Modifikasi Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 12 Video Pembelajaran Proses Fotosintesis pada Tumbuhan	30
Gambar 13 Alat Peraga Ular Tangga.....	31
Gambar 14 Denah Ruangan Virtual.....	34
Gambar 15 <i>Flowchart</i>	35
Gambar 16 <i>Web Spatial.io</i>	36
Gambar 17 <i>Login Akun Spatial</i>	36
Gambar 18 Opsi <i>Space</i>	37
Gambar 19 <i>Space</i> yang Dipilih	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	24
Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	24
Tabel 3 Kisi- kisi Angket Respon Peserta Didik	25
Tabel 4 Kisi- kisi Angket Respon Guru	25
Tabel 5 Kriteria Kevalidan Produk	28
Tabel 6 Presentase Kriteria Respon Peserta didik dan Respon Guru.....	29
Tabel 7 Nama Media dan Profil Pengembang	38
Tabel 8 Materi Tokoh Lokal.....	38
Tabel 9 Materi Kerajaan Sriwijaya	40
Tabel 10 Peninggalan Kerajaan Sriwijaya.....	41
Tabel 11 Tujuan Pembelajaran dan Denah Alur Media	41
Tabel 12 Penyajian Bahan Materi.....	42
Tabel 13 Data Hasil Skor Validasi Ahli Media	44
Tabel 14 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 15 Data Hasil Skor Validasi Ahli Materi	46
Tabel 16 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	46
Tabel 17 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Media	48
Tabel 18 Kritik dan Saran dari Validator Ahli Media	48
Tabel 19 Hasil Rekapitulasi Validasi	49
Tabel 20 Data Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi Kelompok Kecil	50
Tabel 21 Rekapitulasi Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi Kelompok Kecil.....	50
Tabel 22 Data Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi Kelompok Besar.....	51
Tabel 23 Rekapitulasi Hasil Skor Angket Respon Peserta Didik Sesi Kelompok Besar	52

Tabel 24 Hasil Rekapitulasi Angket Peserta Didik Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	53
Tabel 25 Data Hasil Skor Angket Respon Guru.....	53
Tabel 26 Hasil Skor Angket Respon Guru	54
Tabel 27 Data Hasil Skor LKPD Kelompok Kecil	54
Tabel 28 Data Hasil Skor LKPD Kelompok Besar.....	55
Tabel 29 Hasil Rekapitulasi Skor LKPD Peserta Didik.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	66
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	68
Lampiran 3 Angket Respon Guru.....	70
Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik.....	71
Lampiran 5 Usul Judul Skripsi	72
Lampiran 6 Lembar Pengesahan Proposal.....	73
Lampiran 7 Surat Ketetapan Pembimbing.....	74
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian FKIP	76
Lampiran 9 Surat Izin Kesbangpol Kota Palembang	77
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang.....	78
Lampiran 11 Surat Keterangan dari SD Negeri 130 Palembang.....	79
Lampiran 12 Angket Respon Guru.....	80
Lampiran 13 Daftar Nama Peserta Didik Kelas IV B SD Negeri 130 Palembang	81
Lampiran 14 Daftar Nama Peserta Didik Sesi Kelompok Kecil.....	82
Lampiran 15 Daftar Nama Peserta Didik Sesi Kelompok Besar	83
Lampiran 16 Angket Respon Peserta Didik Gisya Ramadhani.....	84
Lampiran 17 Angket Respon Peserta Didik Dwi Ramadani.....	86
Lampiran 18 Angket Respon Peserta Didik Alief Faiz Zulfahmi	88
Lampiran 19 Angket Respon Peserta Didik Dhea Pratiwi	90
Lampiran 20 Angket Respon Peserta Didik Cahaya Rumana	92
Lampiran 21 Daffa Arya Chossa.....	94
Lampiran 22 Angket Respon Peserta Didik Prince Nicko Manggala	96
Lampiran 23 Angket Respon Peserta Didik Raisyah Fakhira	98
Lampiran 24 Angket Respon Peserta Didik Azka Adinda	100
Lampiran 25 Angket Respon Peserta Didik Fadilah.....	102

Lampiran 26 Angket Respon Peserta Didik Abdullah Al Faqih Pratama	104
Lampiran 27 Angket Respon Peserta Didik Muhammad Sultan	106
Lampiran 28 Angket Respon Peserta Didik Rafhael Rizky Aditya	108
Lampiran 29 Angket Respon Peserta Didik Arsakha Virendra Safwan	110
Lampiran 30 Angket Respon Peserta Didik Putra Padlin	112
Lampiran 31 Identitas dan Petunjuk pada LKPD	114
Lampiran 32 Soal pada LKPD	115
Lampiran 33 Kolom Jawaban pada LKPD	116
Lampiran 34 Jawaban LKPD Gisyah Ramadhani	117
Lampiran 35 Jawaban LKPD Dwi Ramadani	118
Lampiran 36 Jawaban LKPD Alief Faiz Zulfahmi	119
Lampiran 37 Jawaban LKPD Dhea Pratiwi	120
Lampiran 38 Jawaban LKPD Cahaya Rumana	121
Lampiran 39 Jawaban LKPD Daffa Arya Chossa	122
Lampiran 40 Jawaban LKPD Prince Nicko Manggala	123
Lampiran 41 Jawaban LKPD Raisyah Fakhira	124
Lampiran 42 Jawaban LKPD Azka Adinda	125
Lampiran 43 Jawaban LKPD Fadilah	126
Lampiran 44 Jawaban LKPD Abdullah Al Faqih Pratama	127
Lampiran 45 Jawaban LKPD Muhammad Sultan	128
Lampiran 46 Jawaban LKPD Rafhael Rizky Aditya	129
Lampiran 47 Jawaban LKPD Arsakha Virendra Safwan	130
Lampiran 48 Jawaban LKPD Putra Padlin	131
Lampiran 49 Bukti Plagiasi	132
Lampiran 50 Kartu Bimbingan Skripsi	133
Lampiran 51 Modul Ajar	138
Lampiran 52 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	147

Lampiran 53 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	148
Lampiran 54 Dokumentasi Pengerjaan LKPD Kelompok Kecil	149
Lampiran 55 Dokumentasi Pengerjaan LKPD Kelompok Besar	150
Lampiran 56 Dokumentasi Pengerjaan Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	151
Lampiran 57 Dokumentasi Pengerjaan Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	152
Lampiran 58 Dokumentasi Menjelaskan Materi Menggunakan Media Cultureverse	153
Lampiran 59 Dokumentasi Pengisian Angket Respon Guru oleh Wali Kelas IV B	154
Lampiran 60 Hasil Validasi Ahli Materi oleh Validator	155
Lampiran 61 Hasil Validasi Ahli Media oleh Validator	158
Lampiran 62 Bahan Materi dari Museum Monpera	161
Lampiran 63 Bahan Materi dari Museum Purbakala	166
Lampiran 64 Cara Mengakses Media Pembelajaran Cultureverse	172
Lampiran 65 Barcode dan Link Media Pembelajaran Cultureverse	173
Lampiran 66 Surat Bebas Plagiat	174
Lampiran 67 Bukti Pengecekan Similarity	175
Lampiran 68 Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	176
Lampiran 69 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	183
Lampiran 70 Lembar Izin Penjilidan Skripsi.....	184

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CULTURVERSE*
BERBASIS APLIKASI *SPATIAL* PADA MATERI KEBUDAYAAN
LOKAL KELAS IV SD NEGERI 130 PALEMBANG**

Oleh:

Annida Nurul Azizah

NIM : 06131282025020

06131282025020@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.

Marwanpulungan@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pembelajaran pada materi kebudayaan lokal Kota Palembang saat ini belum memiliki sarana atau pendukung yang sesuai untuk membantu guru menjelaskan materi kepada peserta didik. Hal ini perlu diperhatikan supaya peserta didik dapat menumbuhkan penanaman rasa cinta dan bangga terhadap daerah tempat mereka tinggal dan tumbuh. Maka dari itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran pada materi kebudayaan lokal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk, mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran *Cultureverse* berbasis aplikasi *Spatial* pada materi kebudayaan lokal kelas IV SD Negeri 130 Palembang. Menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian yaitu sebuah produk media pembelajaran dengan kriteria hasil validasi yaitu sangat valid. Kemudian hasil dari pengujian kepraktisan pada 15 peserta didik memperoleh kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran layak dan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kebudayaan Lokal, *Metaverse*, *Spatial*.

**DEVELOPMENT OF CULTURVERSE LEARNING MEDIA BASED ON
SPATIAL APPLICATION FOR THE TOPIC OF LOCAL CULTURE
MATERIAL IN CLASS IV SD NEGERI 130 PALEMBANG**

Annida Nurul Azizah
06131282025020@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.
Marwanpulungan@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

Learning on local cultural material in Palembang City currently does not have appropriate facilities or support to help teachers explain the material to students. This needs to be considered so that students can cultivate a sense of love and pride for the area where they live and grow. Therefore, learning media was developed using local cultural material. The aim of this research is to produce a product, determine the validity and practicality of developing Cultureverse learning media based on the Spatial application on class IV local culture material at SD Negeri 130 Palembang. Using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research results are a learning media product with validation criteria that are very valid. Then the results of practicality testing on 15 students obtained very good criteria. These results show that learning media is feasible and can be used in school learning

Keywords: *Development, Learning Media, Local Culture, Metaverse, Spatial.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pendidikan formal di sekolah adalah proses belajar dan pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar. Abdillah mengidentifikasi berbagai definisi belajar yang berasal dari para ahli pendidikan, seperti James O. Whittaker, yang menggambarkan belajar sebagai proses di mana perilaku individu dimodifikasi atau dihasilkan melalui latihan dan pengalaman. Sementara pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja, terarah, dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dikendalikan dengan maksud mendorong proses belajar pada individu (Siregar & Widyaningrum, 2015). Dalam konteks ini, Dr. Dimiyati dan Drs. Mudjison menyatakan bahwa proses belajar dan pembelajaran adalah dua aspek yang sangat terkait yang tidak dapat dipisahkan dalam konteks pendidikan (Windi Anisa et al., 2020). Ini karena untuk mencapai tujuan belajar dan pembelajaran, yang mencakup perolehan pengetahuan, pembentukan konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap, diperlukan interaksi dan kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Secara umum, media merupakan alat yang dipergunakan untuk mentransmisikan informasi atau pesan dari satu tempat ke tempat lain. Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran yang sangat signifikan dalam proses komunikasi. I Wayan Santyasa (2007: 3) menyebutkan bahwa proses pembelajaran melibatkan lima komponen komunikasi, yaitu guru (sebagai pengirim pesan), materi pembelajaran, media pembelajaran, siswa (sebagai penerima pesan), dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai segala hal yang dapat digunakan untuk mengantarkan materi pembelajaran dengan maksud untuk menarik perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar, dengan tujuan mencapai target pembelajaran (Nuravipah et al., 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki potensi untuk menstimulus minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau mencegah verbalisme, merangsang pemikiran yang terstruktur dan sistematis, serta membantu dalam pengembangan pemahaman dan penanaman nilai-nilai pada diri siswa (Magdalena et al., 2021). Media dapat meningkatkan minat peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, pembelajaran akan lebih variatif sehingga memperkecil kemungkinan untuk peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dalam peningkatan media pembelajaran agar lebih disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, pada era digital saat ini media pembelajaran dikemas berdampingan dengan ilmu teknologi. Selain itu, dalam pemilihan media yang akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan cermat dan tepat (Rorong, 2019; Warsita, 2019).

Pendidikan masa kini telah mencapai ragam kreasi dan inovasi dalam pelaksanaan di dalam lembaga. Guru menjadi lebih kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan cemerlang. Salah satu metode yang guru gunakan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan juga dianggap paling efektif digunakan guna meningkatkan kualitas pendidikan yang mulai memasuki era 5.0 adalah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information Communication and Technology*)(Wangge, 2020). Sering dikenalkan dengan sebutan media pembelajaran ICT (*Information Communication and Technology*) dapat diformulasikan ulang sebagai media pembelajaran yang mencakup semua elemen yang diperlukan untuk menjalankan proses komunikasi dalam konteks pembelajaran yang mencakup berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut, seperti yang disebutkan dalam penelitian oleh (Pecay, 2017; Supriyatno, 2020).

Dengan mengenal banyak teknologi yang berkolaborasi dalam dunia pendidikan, salah satu inovasi baru yang dapat dijadikan referensi untuk guru membuat media dan bahan ajar adalah teknologi *Metaverse*. *Metaverse* adalah teknologi yang didefinisikan sebagai ruangan virtual (Aripidi et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan wali kelas IV B SD Negeri 130 Palembang diperoleh informasi bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan pembelajaran adalah video pembelajaran dari *youtube* yang berjudul “Proses Fotosintesis pada Tumbuhan” dan alat peraga sederhana yaitu papan karton ular tangga penjumlahan dan pengurangan. Guru menjelaskan bahwa peserta didik sangat antusias dan fokus memperhatikan penjelasan guru terkait materi saat menggunakan media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *Cultureverse*, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang tak terbatas dalam hal ruang dan waktu. Peserta didik memiliki kebebasan lebih besar untuk menjelajahi konten pembelajaran dengan cara yang lebih konkret, tanpa harus mengunjungi fisik lokasi yang dibahas dalam materi pembelajaran. Dengan bantuan *Metaverse* dan teknologi terkait, pengguna dapat merasakan sensasi seolah-olah mereka berada dalam lingkungan virtual yang autentik, seperti yang dijelaskan oleh (Díaz et al., 2020).

Metaverse bukanlah sesuatu yang hanya digunakan untuk permainan video dan hiburan semata, seperti yang disebut oleh Lee (2021). *Metaverse* juga memiliki potensi untuk digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam konteks pendidikan (Aripidi et al., 2022)

Kondisi pada saat kegiatan belajar mengajar, berkaitan juga dengan proses penyampaian materi pembelajaran karena hasil pencapaian peserta didik dapat diukur jika peserta didik melakukan evaluasi dalam setiap pembelajaran. Evaluasi belajar dan pembelajaran adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk menilai-nilai dari proses pembelajaran yang telah terjadi. Ini dilakukan melalui tindakan penilaian atau pengukuran terhadap hasil dan proses pembelajaran yang telah dijalani (Magdalena et al., 2020).

Dalam konteks hasil yang diharapkan dari evaluasi, guru perlu memastikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman menyeluruh terhadap materi pembelajaran. Untuk membantu peserta didik mencapai pemahaman yang

optimal terhadap materi tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan pada paragraf latar belakang masalah, dapat ditarik kesimpulan bahwa rumusan masalah yang dapat dirumuskan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran di Kelas IV SD Negeri 130 Palembang?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media *Culturverse*?
3. Bagaimana kevalidan produk media pembelajaran *Cultureverse* pada materi Kebudayaan Lokal di Kelas IV SDN 130 Palembang?
4. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Cultureverse* Berbasis Aplikasi *Spatial* di Kelas IV B SDN 130 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran di kelas IV SDN 130 Palembang.
2. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Cultureverse*.
3. Mendeskripsikan kevalidan produk media pembelajaran pada materi kebudayaan lokal di kelas IV SD Negeri 130 Palembang.
4. Menguji kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Cultureverse* Berbasis Aplikasi *Spatial* di Kelas IV B SDN 130 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan agar tercipta pembelajaran yang menarik dan dapat membuat peserta didik mudah mengerti atas penyampaian materi kebudayaan lokal. Peserta didik juga diharapkan mampu mengilustrasikan kejadian yang melatar belakangi daerah tempat mereka tumbuh yaitu Kota Palembang, secara konkrit tanpa harus melihat benda nyata secara langsung.

2. Bagi Guru

Harapan dari penelitian dan pengembangan ini adalah memberikan dukungan kepada guru dalam menghadirkan dan mengomunikasikan materi terkait budaya lokal dengan tujuan agar peserta didik dapat mengenali tokoh-tokoh budaya lokal dan memahami sejarah awal berdirinya Kota Palembang, yang berasal dari struktur kerajaan.

3. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan menginspirasi guru yang berinovasi di masa depan. Dengan menghadapi tuntutan dari pendidikan yang terbaru, seperti implementasi kurikulum merdeka, di mana guru diharapkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi, semoga hal ini dapat memberikan motivasi kepada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripidi, A., Hariady, R., & Chusni, M. M. (2022). Metaverse: Konsep Pendidikan yang Akan Datang. *Kolaborasi Pendidikan Dan Dunia Industri Sebagai Implementasi Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*, 138–146.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Magdalena, I., Fatakhatas Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 117–127.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nuravipah, E., Assabana, M. S., Nugroho, W., & Seipah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis ICT. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 314–323. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1330>
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01, 09(02)*, 193–210.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38.
<https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>