

Tren Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Tour*: Implikasi bagi Pendidikan Dasar

Valya Audia Jihan Sahiroh ^(1*) Muetya Puspa Insani ⁽²⁾ Rulyana Safitri ⁽³⁾ Khulatul Lutfiah ⁽⁴⁾

^(1,2,3,4) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Salatiga, Salatiga, Indonesia

Received: 2025, 04,27 Accepted: 2026, 06,02
Available online: 2026, 06,30

* Corresponding author.

E-mail addresses: valyaaudia15@gmail.com

KEYWORDS	ABSTRACT
Keywords: <i>Virtual Tour; Learning Media; Basic Education; Educational Technology; Systematic Literature Review.</i> Conflict of Interest Statement: The author(s) declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest. Copyright © 2026 EDU. All rights reserved.	The development of digital technology has driven in learning, especially through virtual tour-based learning media. This research analyzes trends in the development of virtual tour media in education, using the Systematic Literature Review (SLR) method from scientific publications between 2021-2025. Thru a search for articles on Google Scholar, 20 articles that fulfilled the inclusion criteria were successfully identified. The result show an increase in publications about virtual tour, peaking in 2023, with the most frequently used research method being Research and Development (R&D). The dominant media are web-based virtual tour and 360° videos. Research themes include media development, the use of virtual tour in learning, and their impact on learning outcomes, student interest, motivation, and engagement. The findings show that virtual tour create concrete, contextual, and interactive learning experiences and contribute positively to learning. However, studies on its application in primary education and focus on critical thinking skills, metacognitive skills, digital literacy, and 21st-century skills are still limited. Further research is necessary to enhance the effectiveness of virtual tours in facilitating innovative learning for 21st-century elementary education learners.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam bidang pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan interaktif. Namun, pembelajaran konvensional masih menghadapi keterbatasan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual (Kurniawan & Amin, 2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung penguasaan kompetensi abad ke-21.

Virtual tour merupakan salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan pengguna menjelajahi suatu lokasi secara virtual melalui tampilan visual interaktif, seperti foto panorama 360°, video 360°, maupun *virtual reality* (VR) (Latifah et al., 2025). Meskipun awalnya dimanfaatkan sebagai media promosi, *virtual tour* kini semakin banyak diterapkan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan objek secara realistis, interaktif, serta dapat diakses tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dalam konteks pendidikan, *virtual tour* mendukung pembelajaran yang lebih konkret, kontekstual, dan eksploratif sehingga memudahkan siswa mengamati objek atau fenomena yang sulit dijangkau secara langsung. Selain itu, pemanfaatannya berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan literasi digital, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berpotensi menerapkan *virtual tour* karena menekankan keterkaitan materi dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa. Namun, pembelajaran IPS masih didominasi penyampaian materi secara teoritis sehingga mengurangi

kesempatan siswa dalam memperoleh pengalaman belajar yang konkret. Sebagai alternatif, *virtual tour* mampu menyajikan visualisasi lingkungan, budaya, dan fenomena sosial secara lebih realistis serta interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik (Ginancar et al., 2023).

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *virtual tour* memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Kurniawan & Amin, 2025). Selain itu, penerapan *virtual tour* berbasis video 360° terbukti mendukung peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif. Ketika diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning*, *virtual tour* juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis serta peningkatan hasil belajar (Aliffiyah et al., 2025). Pemanfaatan *virtual tour* turut mendukung pengembangan literasi digital dan kemampuan metakognitif siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar berbasis teknologi (Masruri et al., 2024). Dengan berbagai keunggulan tersebut, *virtual tour* tidak hanya berfungsi sebagai media visual tetapi juga sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 (Maryanto et al., 2024).

Meskipun penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *virtual tour* terus berkembang, sebagian besar kajian masih berfokus pada pengembangan media dan pengujian efektivitasnya. Kajian yang mengulas secara sistematis tren perkembangan, karakteristik, serta tema-tema penelitian *virtual tour* masih terbatas, sehingga arah pengembangan dan peluang penelitian khususnya pada pendidikan dasar belum tergambarkan secara komprehensif. Oleh karena itu, pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) diperlukan untuk menyintesis temuan penelitian, mengidentifikasi tren yang berkembang, serta mengungkap kesenjangan penelitian yang masih terbuka. Penelitian ini bertujuan menganalisis tren pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual tour* berdasarkan publikasi ilmiah periode 2021-2025. Analisis difokuskan pada karakteristik penelitian, tema-tema yang dominan, serta implikasi pemanfaatan *virtual tour* terhadap pembelajaran sebagai dasar bagi pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya pada pendidikan dasar.

Rancangan Penelitian dan Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menyintesis hasil penelitian mengenai media pembelajaran berbasis *virtual tour* dalam pendidikan (Wijaya et al., 2025). Pendekatan ini memberikan gambaran yang sistematis mengenai perkembangan penelitian serta temuan-temuan yang relevan dalam suatu bidang kajian (Maryanto et al., 2024). Analisis difokuskan pada distribusi publikasi, metode penelitian, jenis media *virtual tour*, jenjang pendidikan, tema penelitian, serta dampak penggunaannya terhadap proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi peluang dan kesenjangan penelitian sebagai dasar pengembangan media *virtual tour* yang lebih inovatif, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Ariesta et al., 2024).

Data diperoleh dengan pencarian pada Google Scholar yang menyediakan berbagai artikel ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Pemilihan database ini karena kemudahan akses serta cakupan artikel ilmiah yang luas dalam pendidikan dan teknologi pembelajaran. Proses pencarian artikel dilakukan menggunakan beberapa kata kunci, yaitu “*Virtual Tour* dan IPS atau IPAS”, “*Virtual Tour* dan Sekolah Dasar”, serta “*Virtual Tour* dan Siswa Sekolah Dasar”. Sumber penelitian tersebut mempunyai batasan waktu yaitu dalam rentang 2021 sampai 2025 untuk mendapatkan tren terbaru dan menjaga relevansi data. Seleksi artikel dilakukan secara ketat berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Table 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

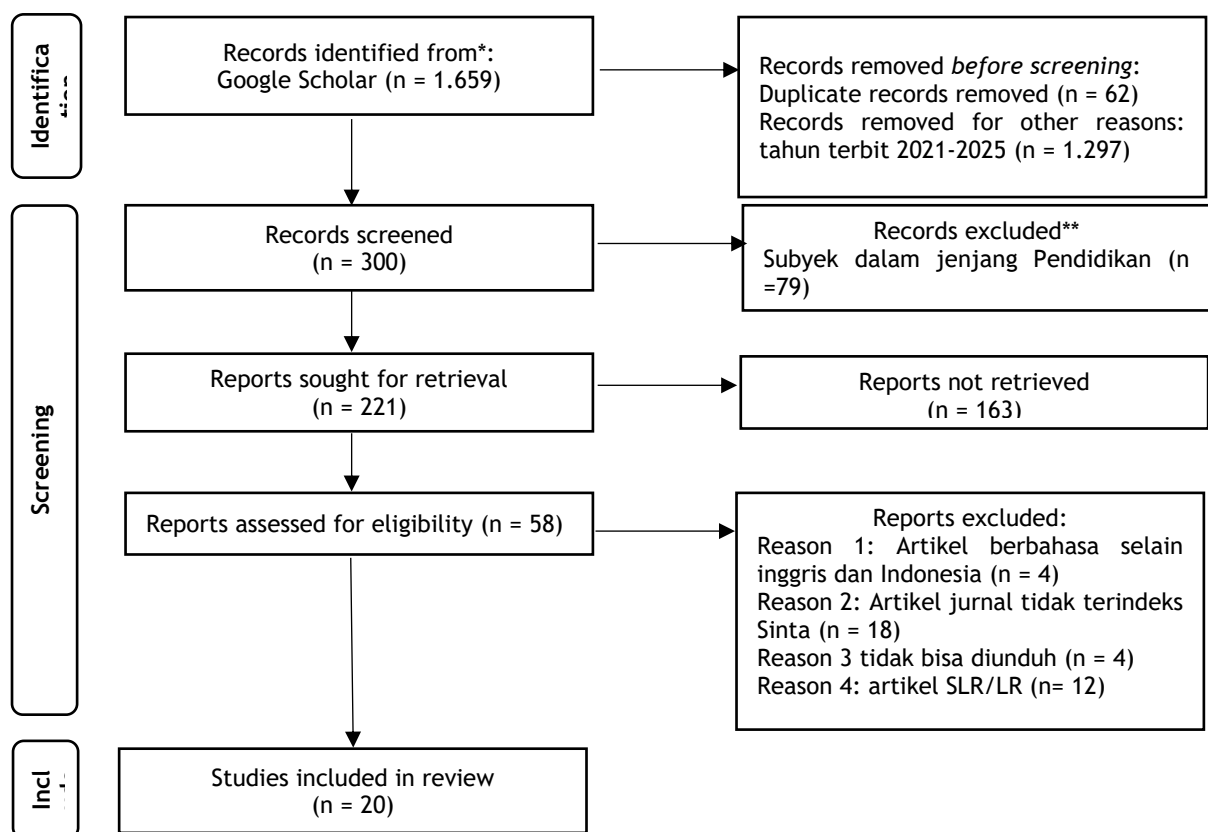
Aspek	Inklusi	Eksklusi
Kesesuaian Topik	Relevan dengan topik <i>virtual tour</i> dalam pembelajaran	Tidak relevan dengan topik <i>virtual tour</i> dalam pembelajaran
Tahun Terbit	Diterbitkan pada tahun 2021-2025	Diterbitkan di luar tahun 2021-2025

Subjek Penelitian	Dari jenjang pendidikan formal	Tidak berhubungan dengan konteks pendidikan
Konteks Penelitian	Fokus pada bidang pendidikan	Tidak fokus pada bidang pendidikan
Bahasa	Ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris	Ditulis dalam bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris
Indeksasi	Terindeks Sinta	Tidak terindeks Sinta
Aksebilitas	Tersedia dalam bentuk <i>full text</i> dan dapat diakses secara lengkap	Tidak tersedia dalam bentuk <i>full text</i> dan tidak dapat diakses secara lengkap
Jenis Penelitian	Penelitian primer (bukan <i>Systematic Literature Review</i> atau SLR)	Berupa <i>Systematic Literature Review</i> atau SLR

Source: Olahan Penulis

Artikel diseleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Artikel yang tidak memenuhi kriteria tahun publikasi, relevansi topik, konteks pendidikan, bahasa, akses *full text*, termasuk *Systematic Literature Review*, atau terduplikasi dikeluarkan dari proses seleksi. Tahapan seleksi mengacu pada *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA), yang meliputi *identification*, *screening*, dan *included*. Sebanyak 1.659 artikel berhasil diidentifikasi melalui Google Scholar berdasarkan judul, abstrak, metode penelitian, keterindeksan jurnal, dan ketersediaan akses artikel. Setelah proses penyaringan, diperoleh 20 artikel penelitian primer yang mengkaji pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual tour* pada berbagai jenjang pendidikan untuk dianalisis. Diagram alur PRISMA disajikan pada Gambar 1.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengkaji karakteristik setiap artikel, meliputi tahun publikasi, metode penelitian, teknik pengumpulan data, jenis media *virtual tour*, jenjang pendidikan, fokus penelitian, dan temuan utama. Data kemudian dikelompokkan berdasarkan tren publikasi serta dampak penggunaan *virtual tour* dalam pembelajaran. Selanjutnya, analisis komparatif digunakan untuk mengidentifikasi pola, tren, dan kesenjangan penelitian sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual tour*, khususnya pada pendidikan dasar.



Gambar 1. Digram PRISMA 2020

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan metode PRISMA, seleksi menghasilkan 20 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi kemudian dilakukan analisis secara mendalam. Dari artikel-artikel tersebut, informasi mengenai judul, penulis, dan hasil penelitian utama yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *virtual tour* diekstraksi

Table 2. Hasil Analisis Artikel yang Diinklusi

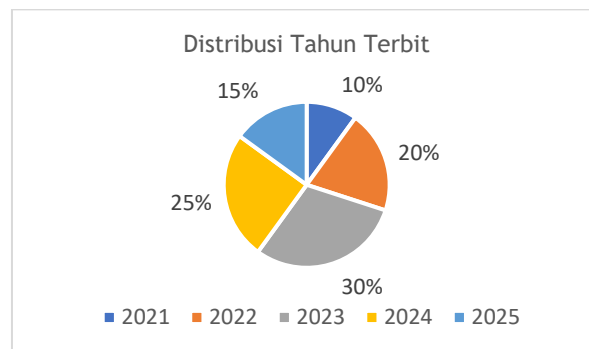
No	Nama Penulis	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1	Maryanto, Ahmad Buchori, Utvi Hinda Zhannisa, Muh. Isna Nurdin Wibisana	Jurnal Sains Teknologi	Aplikasi eduwisata berbasis <i>virtual reality</i> dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang dapat mengoptimalkan kemampuan literasi siswa maupun guru
2	Ayu Latifah, Raden Erwin Gunandhi Rahayu, Dwi Isyandi Endang	Jurnal Algoritma	<i>Virtual tour</i> berbasis web yang dirancang sebagai media pengenalan telah berhasil dikembangkan dan diterapkan dengan baik
3	Muchammad Akbar Kurniawan, Saiful Amin	Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS	<i>Virtual tour</i> 360° berbasis web layak digunakan dan efektif meningkatkan minat serta hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik
4	Anggie Aliffiyah, Elsje Theodora Maasawet, Makrina Tindangen, Vandalita Maria Magdalena Rambitan	Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA	Penggunaan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>virtual tour</i> berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan eksploratif
5	Ahmad Bukhori Masruri, Sariyatun Sariyatun, Sudiyanto Sudiyanto	JJPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)	Media <i>virtual tour</i> sangat layak digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran
6	Ajeng Ginanjar, Aim Abdul Karim, Kokom Komalasari, Erlina Wiyanarti	Jurnal Teknologi Pendidikan	Media <i>virtual tour</i> berbasis produk lokal Lebak efektif meningkatkan kualitas pembelajaran, keaktifan, kreativitas siswa dan mendorong terwujudnya pembelajaran yang lebih bermakna
7	Aishiyah Saputri Laswi, B. Bungawati	JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)	Media pembelajaran <i>virtual tour</i> berbasis <i>augmented reality</i> yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi
8	Ahmad Alim Wijaya, Sariyatun, Sudiyanto	Jurnal Pendidikan Indonesia	Media <i>virtual tour</i> jalur rempah yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah
9	Freddy Widya Ariesta, Bunjamin Maftuh, Sapriya, Ernawulan Syadiah	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	Media <i>virtual tour</i> museum lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan media konvensional
10	Dimas Pristovani Riananda, Afif Zuhri Arfianto, Isa Rachman, Muhammad Izzul Haj, Aminatus Sa'diyah, Widya Emilia Primaningtyas	Jurnal Inovasi Pembelajaran	<i>Virtual tour</i> dan <i>augmented reality</i> membantu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi penggunaan <i>augmented reality</i> memiliki kecenderungan menurunkan motivasi intrinsik meskipun efektif untuk memahami konsep yang kompleks
11	Anisa Nurbaiti Islami Chotimah, Sariyatun, Deny Tri Ardianto	Jurnal Teknologi Pendidikan	Aplikasi <i>virtual tour</i> Kuil Sambisari efektif dalam meningkatkan pengetahuan sejarah, mendukung pembelajaran aktif, mengasah keterampilan berpikir kritis historis, dan menawarkan akses mudah secara daring maupun luring
12	Mufti Riyani, Hanafiah, Aulia Rahman, Rapita Aprilia, Intan Purnama Dewi	Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan	<i>Virtual tour</i> efektif sebagai media interaktif yang sesuai dengan gaya generasi Z dan Alpha, serta mampu meningkatkan literasi keberagaman dan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa

Pembelajaran

13	Setyo Ajie Wibowo, Agustiningsih, Arik Agung Wardoy	AIP Publishing LLC	Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran <i>virtual tour</i> berbasis web dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, dan praktis
14	Desvian Bandarsyah dan Sulaeman	International Conference on Computer & Information Sciences (ICCOINS)	<i>Virtual tour</i> 360° museum meningkatkan minat belajar mahasiswa dan membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif dan menarik
15	Heni Masrurroh, Alfi Sahrina, Diky Al Khalidy, dan Edy Trihatmoko	IJIM International Journal of Interactive Mobile Technologies	<i>Movie-Tour</i> efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang imersif dan komprehensif melalui visualisasi virtual
16	Rezza Trie Kusdayati, Saluky, Yandi Heryandi	Journal of Advanced Learning Media Developent	Media <i>virtual tour</i> 360° sangat layak sebagai media pembelajaran
17	Mei Rina Tri Wulandari, Muhamad Idris, David Budi Irawan	Journal PF Innovation Research in Primary Education	Media <i>virtual tour</i> dalam pembelajaran IPAS berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar
18	Ajeng Ginanjar, Aim Abdulkarim, Kokom Komalasari, Erlina Wiyanarti	Journal of Public Representative and Society Provision	Media <i>virtual tour</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta memperkuat apresiasi terhadap kearifan lokal
19	Diva Fikri Harry Adnan, Cepi Riyana Ahmad Fajar Fadlillah	Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa	Siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Majenang lebih termotivasi dalam mempelajari Tembang Macapat berkat penggunaan media <i>virtual tour</i> berbantuan Millealab
20	Chairil Anwar, Ananda Faridhatul Ulva, Desvina Yulisda	Jurnal Medika: Medika	Fitur visualisasi 3D efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa melalui eksplorasi alat musik tradisional

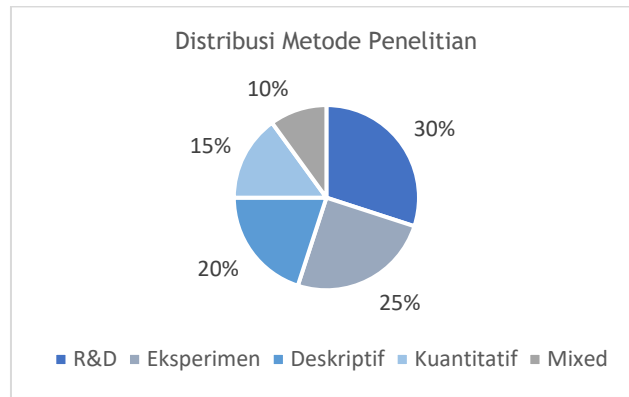
Source: Hasil pencarian Google Scholar

Berdasarkan analisis terhadap 20 artikel, ditemukan bahwa fokus kajian beragam terkait pemanfaatan media *virtual tour* dalam pembelajaran. Temuan-temuan ini kemudian diklasifikasikan dan disajikan pada Gambar 2 hingga 7.



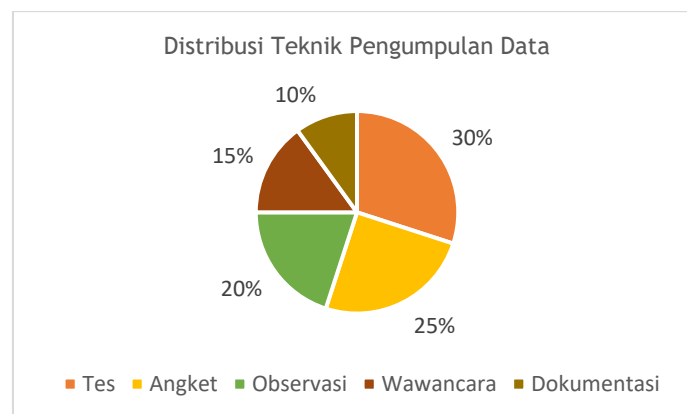
Gambar 2. Distribusi Tahun Terbit pada Artikel yang Diinklusi

Distribusi tahun publikasi mengalami peningkatan mengenai media pembelajaran *virtual tour* selama 2021-2025, dengan puncak pada tahun 2023 (30% dari total artikel). Peningkatan ini mencerminkan tingginya perhatian terhadap teknologi digital dalam pembelajaran, terutama setelah pandemi. Tren ini berlanjut pada tahun 2024 dan 2025, yang menunjukkan relevansi dan perkembangan secara terus-menerus penggunaan *virtual tour* dalam penelitian pendidikan.



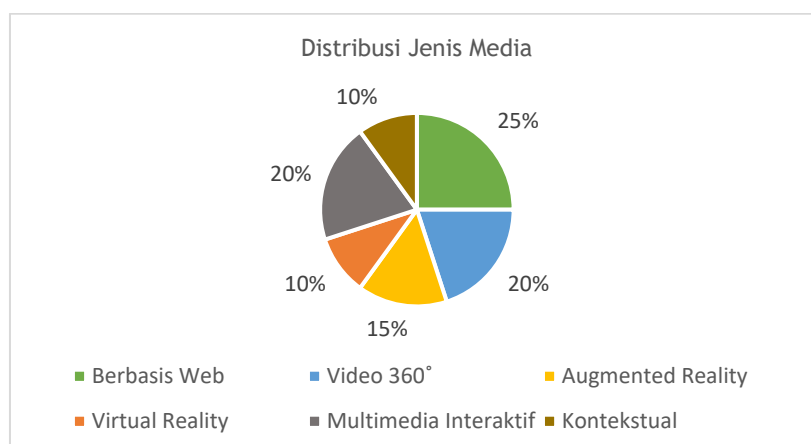
Gambar 3. Distribusi Metode Penelitian pada Artikel yang Diinklusi

Temuan distribusi metode penelitian dalam studi ini didominasi oleh *Research and Development* (R&D) sebesar 30% dengan fokus pada pengembangan media pembelajaran. Metode eksperimen sebesar 25% banyak digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran berbasis *virtual tour*. Metode deskriptif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis respon siswa, sementara *mixed methods* masih relatif terbatas. Pemilihan teknik pengumpulan data berbeda untuk masing-masing pendekatan, sehingga penting dalam memastikan akurasi informasi dalam penelitian *virtual tour*.



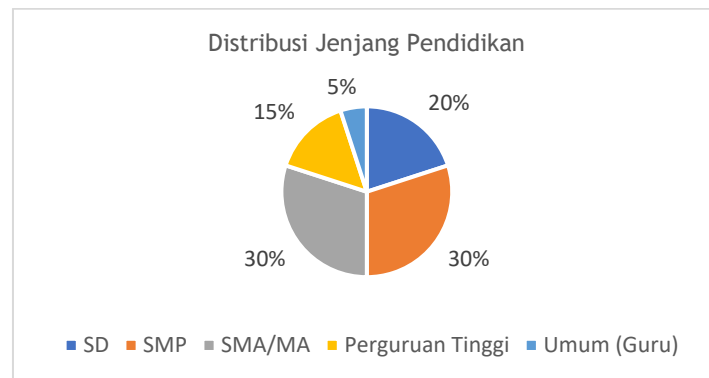
Gambar 4. Distribusi Teknik Pengumpulan Data pada Artikel yang Diinklusi

Temuan distribusi teknik pengumpulan data menunjukkan bahwa tes adalah teknik yang paling banyak untuk menilai hasil belajar siswa setelah penggunaan media *virtual tour*. Angket juga sering digunakan untuk memahami persepsi, minat, dan respon siswa terhadap media tersebut. Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap untuk mendapatkan data yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran dan pengalaman belajar siswa.



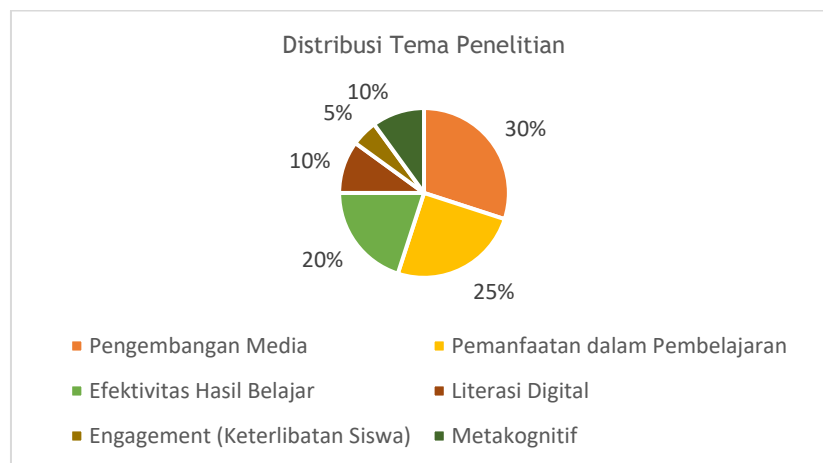
Gambar 5. Distribusi Jenis Media pada Artikel yang Diinklusi

Temuan distribusi jenis media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa *virtual tour* berbasis web adalah yang paling banyak digunakan. Dominasi media berbasis web mencerminkan bahwa kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan yang menjadi pertimbangan utama. Selain itu, video 360°, multimedia interaktif, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR) semakin diterapkan untuk menambah pengalaman belajar dengan pendekatan visual dan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran digital.



Gambar 6. Distribusi Jenjang Media pada Artikel yang Diinklusi

Temuan distribusi penelitian tentang *virtual tour* dalam pendidikan menunjukkan fokus lebih besar di pendidikan menengah, dengan penelitian di pendidikan dasar yang masih terbatas. Hal ini mengindikasikan perlunya pengembangan dan penelitian lebih lanjut untuk mengimplementasikan *virtual tour* di sekolah dasar agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Keterbatasan penelitian di pendidikan dasar menunjukkan perlunya studi lebih lanjut mengenai efektivitas *virtual tour* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pengembangan kompetensi abad ke-21 pada siswa sekolah dasar



Gambar 7. Distribusi Tema Penelitian pada Artikel yang Diinklusi

Temuan distribusi tema penelitian mengenai *virtual tour* dalam pendidikan menunjukkan bahwa fokus utama tertumpu pada pengembangan media, yang mencapai 30%. Hal ini mencakup aspek desain, validasi, dan inovasi media pembelajaran. Pemanfaatan tema dalam pembelajaran cukup signifikan, mencakup 25% dan diikuti oleh kajian tentang efektivitas terhadap hasil belajar yang mencapai 20%. Penelitian mengenai literasi digital dan metakognitif masing-masing mencakup 10%, sedangkan tema *engagement* atau keterlibatan siswa menjadi yang paling minim hanya dengan 5%. Temuan ini menunjukkan adanya pergeseran dalam fokus penelitian, dari sebelumnya berorientasi pada pengembangan media, kini beralih ke studi tentang pemanfaatan dan dampak *virtual tour* dalam konteks proses pembelajaran.

Pembahasan ini menginterpretasikan temuan dari 20 artikel yang dianalisis melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR). Analisis mencakup tren publikasi, metode penelitian, jenis media *virtual tour*, jenjang pendidikan, tema penelitian, serta dampaknya terhadap pembelajaran untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan penelitian *virtual tour* dalam bidang pendidikan. Hasil kajian memperlihatkan bahwa publikasi mengenai media pembelajaran berbasis *virtual tour* meningkat sejak tahun 2021 dan mencapai puncaknya pada tahun 2023. Kondisi tersebut menunjukkan semakin besarnya perhatian peneliti terhadap pemanfaatan teknologi digital sebagai inovasi pembelajaran. Tren ini sejalan dengan temuan Wibowo dkk., yang menunjukkan bahwa *virtual tour* berbasis web berkembang sebagai solusi pembelajaran jarak jauh dan tetap relevan setelah pandemi karena fleksibilitas serta kemudahan aksesnya (Wibowo et al., 2023). Perkembangan ini diperkuat oleh penelitian Latifah dkk., yang mengungkapkan bahwasanya *virtual tour* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif (Latifah et al., 2025). Dengan demikian, peningkatan jumlah publikasi mencerminkan semakin luasnya perhatian terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis *virtual tour*.

Berdasarkan distribusi metode penelitian, yang dominan dilakukan yaitu metode *Research and Development* (R&D) dengan fokus pada pengembangan dan validasi media. Hal ini menandakan bahwa *virtual tour* terus berinovasi guna mencapai efektivitas optimal dalam pembelajaran. Penelitian oleh Laswi dan Bungawati mengungkapkan bahwa media *virtual tour* yang didukung oleh *augmented reality* menunjukkan validitas dan kepraktisan yang tinggi dalam konteks pembelajaran (Laswi & Bungawati, 2024). Penggunaan metode eksperimen dalam penelitian ini menunjukkan adanya upaya untuk menguji efektivitas media berbasis *virtual tour* secara empiris. Penelitian oleh Riananda dkk., menemukan bahwa integrasi *virtual tour* dengan teknologi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa (Riananda et al., 2025). Namun, masih terdapat tantangan dalam aspek motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu, perkembangan metode penelitian dalam kajian *virtual tour* mempengaruhi variasi jenis media, dari media berbasis web hingga teknologi visual interaktif, untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Selanjutnya distribusi jenis media menunjukkan bahwa *virtual tour* berbasis web dan video 360° menjadi pilihan utama karena kemudahan akses dan kemampuannya menyajikan visualisasi yang menarik. Penelitian oleh Bandarsyah dan Sulaeman menyatakan bahwa penggunaan *virtual tour* museum berbasis 360° dapat meningkatkan minat belajar dan melakukan pembelajaran dengan lebih interaktif (Bandarsyah & Sulaeman, 2021). Selanjutnya, penelitian oleh Masrurroh dkk., mengungkapkan *virtual tour* berbasis panorama dan teknologi *mobile* memberikan pengalaman belajar dengan lebih imersif, yang memungkinkan siswa memahami kondisi nyata tanpa harus terjun langsung ke lapangan (Masrurroh et al., 2024). Karakteristik visual dan eksploratif dari *virtual tour* terbukti menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Keberagaman jenis media *virtual tour* dalam pembelajaran mengindikasikan bahwa teknologi ini berfungsi tidak sekadar untuk alat visualisasi materi, tetapi juga memiliki potensi yang signifikan untuk mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran siswa secara lebih luas.

Penggunaan *virtual tour* dalam pembelajaran menunjukkan pengaruh secara signifikan terhadap capaian belajar siswa dengan meningkatnya keterlibatan mereka serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berkualitas. Hasil kajian yang dilakukan oleh Chotimah dkk., melaporkan bahwa penerapan *virtual tour* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta mendorong mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran aktif dan berpikir secara historis (Chotimah et al., 2024). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Riyani dkk., ditemukan bahwa media *virtual tour* berkontribusi pada pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Riyani et al., 2025). Hal ini dicapai melalui pengalaman belajar yang kontekstual serta selaras dengan karakteristik generasi digital. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *virtual tour* tidak hanya berfungsi sebagai media visual, melainkan juga sebagai media pembelajaran inovatif sehingga dapat mengintegrasikan berbagai keterampilan abad ke-21. Namun, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk memaksimalkan kontribusinya terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penelitian mengenai *virtual tour* masih belum tersebar secara merata pada berbagai jenjang pendidikan. Sebagian besar penelitian pada pendidikan menengah dan perguruan tinggi, sementara fokus pada pendidikan dasar masih terbatas. Hal ini menunjukkan peluang

untuk mengembangkan karakteristik *virtual tour* yang selaras dengan siswa sekolah dasar sehingga dapat mempermudah mereka memahami gagasan yang masih abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret. Penelitian selanjutnya perlu lebih mengeksplorasi pemanfaatan *virtual tour* dalam pendidikan dasar, khususnya untuk mendukung keterampilan berpikir kritis, literasi digital, serta keterampilan abad ke-21. Penelitian ini juga memiliki beberapa batasan, termasuk sumber data yang hanya dari artikel di Google Scholar antara tahun 2021-2025 dan jumlah artikel yang terbatas pada kriteria inklusi dan eksklusi. Analisis fokus pada publikasi mengenai *virtual tour* dalam pendidikan mengakibatkan terbatasnya cakupan terhadap perkembangan di bidang lain. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas basis pencarian data, menambah rentang waktu publikasi, dan melibatkan lebih banyak sumber internasional untuk gambaran yang lebih komprehensif.

Simpulan

Berdasarkan tinjauan pustaka sistematis terhadap 20 artikel dari tahun 2021 hingga 2025, penelitian media pembelajaran berbasis *virtual tour* menunjukkan perkembangan signifikan dalam pendidikan. Metode yang dominan adalah *Research and Development (R&D)*, dengan fokus terhadap pengembangan media berbasis web dan video 360°. Tema utama yang dikaji meliputi pengembangan media, pemanfaatan *virtual tour* dalam pembelajaran, efektivitas terhadap hasil belajar, literasi digital, metakognitif, serta keterlibatan (*engagement*) siswa. *Virtual tour* telah terbukti menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, kontekstual, serta interaktif dengan memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Namun, penelitian pada pendidikan dasar tergolong terbatas. Selain itu, kajian mengenai keterampilan berpikir kritis, metakognitif, literasi digital, dan keterampilan berpikir abad ke-21 masih minim. Temuan ini menunjukkan adanya peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan dan implementasi *virtual tour* di pendidikan dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan *virtual tour* secara jangka panjang, memperluas konteks implementasi, serta menilai kontribusinya pada pengembangan kompetensi siswa abad ke-21. Hasil kajian ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk peneliti dan praktisi pendidikan agar merancang pembelajaran yang memanfaatkan *virtual tour* dengan mengembangkan media yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Acknowledgment

Penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah dan dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi yang diberikan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh anggota kelompok atas kerja sama, kontribusi, dan dedikasi yang telah diberikan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga serta teman-teman atas doa, dukungan, dan semangat yang senantiasa diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Referensi :

- Adnan, D. F. H., Riyana, C., & Fadlillah, A. F. (2024). Media Virtual Tour Tembang Macapat Berbantuan Millealab Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 125-140.
- Aliffiyah, A., Maasawet, E. T., Tindangen, M., & Rambitan, V. M. M. (2025). Penggunaan Problem Based Learning Berbantu Virtual Tour terhadap Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Materi Keanekaragaman Hayati Endemik Kalimantan Timur. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(2), 552-561.
- Anwar, C., Ulva, A. F., & Yulisda, D. (2025). Aplikasi Virtual Tour Berbasis Web Alat Musik Aceh sebagai Media Belajar Budaya. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 558-563.
- Ariesta, F. W., Maftuh, B., Sapriya, & Syaodih, E. (2024). The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 45-53. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>

- Bandarsyah, D. & Sulaeman. (2021). Student Interest in Understanding European History Through the Museum Virtual Tour 360. *2021 International Conference on Computer & Information Sciences (ICCOINS)*, 286-288. <https://doi.org/10.1109/ICCOINS49721.2021.9497175>
- Chotimah, A. N. I., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2024). Development of Virtual Tour Media of Sambisari Temple as a History Learning Media in High Schools. *JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3), 1008-1023. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i3.50837>
- GINANJAR, A., ABDULKARIM, A., KOMALASARI, K., & WIYANARTI, E. (2023). Use of Virtual Tour Media Based on Lebak Local Products in Social Studies Learning in Elementary School. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(3), 477-486. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i3.41529>
- GINANJAR, A., ABDULKARIM, A., KOMALASARI, K., & WIYANARTI, E. (2025). Improving Social Studies Learning Media Literacy in Elementary School Students Through Virtual Tour Media of Lebak Local Products. *Journal of Public Representative and Society Provision*, 4(3), 151-160. <https://doi.org/10.55885/jprsp.v4i3.600>
- Kurniawan, M. A., & Amin, S. (2025). Enhancing Student Interest and Learning Outcomes Using The Virtual Tour by Web-Based 360 Videos. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 10(1), 37-59. <https://doi.org/10.17977/um022v10i12025p37>
- Kusdayati, R. T., Saluky, & Heryandi, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour 360 Pada Materi Bangun Ruang Terhadap Siswa Tunarungu. *Journal of Advanced Learning Media Development*, 1(2), 39-53. <https://doi.org/10.37396/jalmd.v1i2.6>
- Laswi, A. S., & Bungawati, B. (2024). Virtual Tour Based in Augmented Reality as A Biology Learning Media. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 1049-1058. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.36578>
- Latifah, A., Rahayu, R. E. G., & Endang, D. I. (2025). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Informasi dan Promosi. *Jurnal Algoritma*, 22(1), 755-766. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-1.2028>
- Maryanto, Buchori, A., Zhannisa, U. H., & Wibisana, M. I. N. (2024). Design Virtual Tour Technology Application to Improve Digital Literacy of Teachers and Students About Edu-tourism. *JST: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 13(2), 198-204. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v13i2.83962>
- Masruri, A. B., Sariyatun, S., & Sudiyanto, S. (2024). Validasi Media Virtual Tour Sebagai Alat Peningkat Kemampuan Metakognitif Siswa: Hasil dan Implikasinya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 128-137. <https://doi.org/10.29210/020244278>
- Masruroh, H., Sahrina, A., Al Khalidy, D., & Trihatmoko, E. (2024). Generating Mobile Virtual Tour Using UAV and 360 Degree Panorama for Geography-Environmental Learning in Higher Education. *ijim: International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(02), 118-133. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i02.45961>
- Riananda, D. P., Arfianto, A. Z., Rachman, I., Haj, M. I., Sa'diyah, A., & Primaningtyas, W. E. (2025). Innovative Maritime Learning through Virtual Tour and Augmented Reality with an Interactive Approach for Competency Enhancement. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 118-134.
- Riyani, M., Hanafiah, H., Rahman, A., Aprilia, R., & Dewi, I. P. (2025). Langsa Multicultural Heritage Virtual Tour: Development of Diversity Literacy Media as Strengthening Global Diversity. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 11(3), 1068-1081. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i3.16950>
- Wibowo, S. A., Agustiningsih, & Wardoy, A. A. (2023). Development Of Website-Based Virtual Tour Learning Media for Learning During The COVID-19 Pandemic. *AIP Conference Proceedings*, 2679(1), 060003. <https://doi.org/10.1063/5.0111409>
- Wijaya, A., Sariyatun, & Sudiyanto. (2025). Virtual Tour Media to Support Digital Literacy Culture in Learning The History of The Spice Route. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(1), 236-245. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.87667>
- Wulandari, M. R. T., Idris, M., & Irawan, D. B. (2025). Student Interest in Science Learning Using Virtual Tour Media: A Quantitative Study of Fourth-Grade Students. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(4), 1927-1935. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i4.1886>