MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIRTUAL TOUR RUMAH ADAT MADURA UNTUK PEMAHAMAN BUDAYA KELAS VII SMP

Ulfatul Tsuraya[1], Siti Mutiatun[2], Moh. Syifauddin[3]
Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia
E-mail: [1]raya34ulfa@gmail.com, [2]siti.mutiatun@trunojoyo.ac.id, [3]moh.syifauddin@trunojoyo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh dominannya penggunaan model pembelajaran konvensional oleh guru, yang menyebabkan kualitas pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Sebagai alternatifnya, penelitian ini menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura yang mengkolaborasikan model pembelajaran discovery learning dengan model pembelajaran problem based Learning. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan pemahaman budaya tentang rumah adat Madura yang dikaitkan dengan materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan hasil penerapan model pembelajaran dan respon siswa serta respon guru terhadap model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura untuk pemahaman budaya kelas VII SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap model ini berada pada kategori "Baik" (80%), yang ditunjukkan dengan memberikan indikasi motivasi belajar, rasa percaya diri, keaktifan, dan kemudahan pemahaman materi. Respon guru berada pada kategori "Sangat baik" (90%), yang menegaskan keaktifan kepraktisan, dan kesesuaian model dengan kurikulum. Kesimpulannya, model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour ini dapat memotivasi siswa dalam belajar teks deskripsi. Menjadikan proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran teks deskripsi yang bermuatan budaya lokal.

Kata kunci: Model Pembelajaran Interaktif, Virtual Tour, Rumah Adat Madura

PENDAHULUAN

Madura merupakan bagian integral dari Indonesia, dengan kekayaan budaya yang luar biasa, salah satunya adalah rumah adat (Yakub 2021). Rumah adat merupakan rumah tradisional yang memiliki ciri khas bangunan yang dapat dijadikan sebagai lambang oleh suatu daerah tertentu (Ramanda, Kurniawan, dan Nur 2023). Rumah adat Madura adalah roma bhangsal sesuai dengan tatanan letak tanean lanjhang yang berarti halaman panjang (Wahyudi et al., 2015). Budaya rumah adat ini, mulai tergantikan dengan rumah modern yang diniai lebih bagus, kokoh, dan kekinian, sehingga rumah adat roma bhangsal dengan tatanan letak tanean lanjhang mulai sedikit ditemui di Madura. Seiring berkembangnya waktu anak-anak kurang tertarik untuk mempelajari berbagai macam adat dan tradisi kebudayaan (Rosmiati et al., 2023).

Perlu adanya pelestarian budaya agar rumah adat Madura tetap dapat dikenal oleh generasi anak bangsa. Sandyajaya (dalam Sutaguna et al., 2025:21) mengemukakan bahwa suatu budaya dapat dilestarikan melalui culture experience, dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam suatu pengalaman kultur, dan culture knowledge yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai budaya. Di zaman modern ini, anak muda seringkali terpengaruh oleh budaya luar dan mengubah nilai-nilai kearifan lokal yang telah menjadi bagian dari identitas bangsa (Wachidah, Albaburrahim, dan Fitri 2024). Berdasarkan hal tersebut memperkenalkan rumah adat Madura melalui virtual tour dalam pembelajaran menjadi salah satu cara untuk melestarikan suatu budaya agar anak muda dapat tetap mengenal dan melestarikan budayanya.

Pembelajaran adalah proses pemerolehan suatu pengetahuan secara sadar yang disengaja dan memiliki tujuan terarah. Terdapat hal penting dalam kegiatan pembelajaran yang menentukan arah dan tatanan proses terlaksananya kegiatan, yaitu pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan (Adawiyah, Surani, dan Hidayat 2024). Pembelajaran pada abad 21 perlu adanya inovasi baru dalam

memilih dan menggunakan model pembelajaran, merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Adanya model pembelajaran difungsikan sebagai pedoman untuk membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan pengertian yang diekspresikan oleh mereka (Daryanto & Suryanto, 2022:26). Penelitian ini memanfaatkan teknologi berupa website virtual tour rumah adat Madura untuk dieklporasikan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

El-said & Aziz (2022) berpendapat bahwa dalam virtual tour tentunya harus menampilkan objek sebagai simulasi dari sebuah tempat yang nampak nyata melalui foto ataupun video digital. Simulasi lokasi asli diatur sedemikian rupa yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, serta dikolaborasikan dengan berbagai efek untuk menciptakan situasi nyata (Napolitano, Scherer, dan Glisic 2017). Adanya virtual tour rumah adat Madura akan mempermudah seseorang untuk mengenal dan belajar tentang budaya rumah adat Madura dengan mudah melalui teknologi digital. Isi dari virtual tour nantinya akan dikaitkan dengan pembelajaran teks deskripsi pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk memberikan pemahaman budaya pada siswa kelas VII SMP. Gusfitri & Delfia (2021) menyatakan bahwa pemeblajaran bahasa Indonesia menjadi sarana untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Tentunya pada pembelajaran bahasa Indonesia harus mencapai empat keterampilan berbahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru, menunjukan bahwa kurangnya minat peserta didik untuk membaca teks, khususnya teks deskripsi.

Model pembelajaran yang dipilih dapat memberikan motivasi belajar para peserta didik, oleh sebab itu perlu adanya pemilihan model yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga nantinya menimbulkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik, ataupun antara peserta didik. Model pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggambarkan proses kegiatan dari awal hingga akhir yang disusun secara sistematis, dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk merencanakan kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang (Muthmainnah dan Rofek 2023). Model pembelajaran yang digunakan adalah kolaborasi antara model discovery learning dan model problem based learning.

Model pembelajaran discovery learning adalah pedoman dalam pembelajaran yang dilakukan melalui penelusuran, penelitian, penemuan, dan pembuktian (Cahyaningsih dan Assidik 2021). Model tersebut dikolaborasi dengan model pembelajaran problem based learning merupakan pedoman pembelajaran yang fokus pada pemecahan masalah. Model ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan masalah autentik dari kehidupan nyata (Lestari et al. 2024). Kedua model tersebut dikolaborasikan dan memanfaatkan media interaktif berupa virtual tour rumah adat Madura yang diharapkan nantinya akan memberikan motivasi belajar untuk peserta didik dan memberikan interaksi aktif antara peserta didik dan guru, ataupun sesama peserta didik saat proses pemerolehan materi berlangsung.

Penelitian serupa dilakukan oleh Fadilah et al., (2025) dengan judul penelitian "Rumah Adat Madura: Ide Keterampilan Berpikir Visual Dari Tanean Lanjhang Untuk Pembelajaran Matematika". Penelitian tersebut dikategorikan sebagai peneitian deskriptif kualitatif dengan peneliti sebagai partisipan, penelitian tersebut membuat perbandingan antara dua rumah adat Madura yang ada di Bangkalan dan Pamekasan. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengamati secara langsung tentang ide-ide yang dapat dihasilkan melalui keterampilan berpikir visual dengan dan meningkatkan cara berpikir peserta didik tentang bangun ruang pada mata pelajaran matematika. Penulis melakukan penelitian berupa deskriptif kualitatif dengan menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour yang digunakan untuk memberikan pemahaman tentang rumah adat Madura, materi dikaitkan dengan pembelajaran teks deskripsi mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP.

Model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura diterapkan pada siswa kelas VII SMPI Nurul Qodiry. Sekolah tersebut merupakan sekolah menengah pertama di Kecamatan Blega, Bangkalan. Sebagian besar peserta didik pada sekolah tersebut mengawali pendidikan Sekolah Dasar (SD) di luar pulau Madura, seperti Jakarta, Sidoardjo, Malang, Tangerang, Bekasi, dan lain sebagainya, sehingga sebagian besar dari mereka belum mengetahui tentang budaya-budaya di Madura, khusunya tentang rumah adat Madura. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura, dan mendeskripsikan hasil respon dari penerapan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura untuk pemahaman budaya siswa kelas VII SMP.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, Moleong (2016:6) mengemukakan bahwa penelitian kualitataif bertujuan untuk memahami fenomena yang dirasakan oleh subjek penelitian seperti adanya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, atau lain sebagainya. Data dideskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa yang memanfaatkan metode alamiah. Penelitian ini berfokus pada pengamatan subjek dan objek yang dituju, yaitu penerapan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura di kelas VII SMPI Nurul Qodiry. Data yang diperoleh merupakan proses kegiatan, tingkah laku peserta didik, serta respon dari guru dan peserta didik terhadap model yang digunakan. Data diperoleh dengan cara peneliti mengamati secara langsung saat proses pembelajaran, serta memberikan angket pada peserta didik dan guru untuk melihat respon yang diberikan setelah model pembelajaran diiimplemntasikan dalam pembelajaran. Peneliti mencatat hasil yang ditemukan selama pengamatan dan mengklasifikasikan data sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Dalam pemerolehan data terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu: 1) Mengumpulkan data dengan menyimak pembelajaran dalam kelas yang menerapkan kolaborasi model yang memanfaatkan virtual tour untuk memberikan pemahaman budaya melalui teks deskripsi. Mencatat data yang ditemukan selama pengamatan, 2) Mengumpulkan respon dari peserta didik dan guru tentang penerapan model pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan, 3) Seleksi data, hal ini penting karena data yang sudah didapat akan dipilih dan disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan, 4) Penetapan data, setelah melalui beberapa proses dan sudah ditemukan data-data yang dituju maka proses selanjutnya adalah penetapan data dalam hal ini data yang ditetapkan harus benar-benar layak untuk disajikan. Penelitian ini dapat disimpulkan menggunakan lima tahapan dalam memperoleh data, yaitu: pengumpulan data, klasifikasi data, penyajian dan kesimpulan.

ANALISIS

Hasil Analisis

Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Rumah Adat Madura

Implemantasi model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura menunjukkan hasil yang positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran, menunjukkan antusias yang tinggi ketika melakukan eksplorasi rumah adat adat (Roma Bhangsal) dengan tatanan Tanen Lanjhang melalui website interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi canva. Siswa dapat melakukan eksplorasi dan penjelajahan rumah adat secara digital dan mandiri untuk mengamati berbagai elemen arsitektur rumah, termasuk ornamen, tata ruang, dan struktur bangunan.

Proses pembelajaran diintegrasikan dengan menggunakan pendekatan midful learning, meaningful learning, dan joyful learning berhasil menciptakan pembelajaran menyenangkan dan mendalam. Kolaborasi model discovery learning dan problem based learning memfasilitasi siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi dan pemecahan masalah secara berkelompok yang dapat menciptakan kolaborasi antar siswa saat diskusi berlangsung. Konteks pembelajaran bahasa Indonesia melalui virtual tour ini berfungsi sebagai sumber belajar untuk mengembangkan keterampilan membaca teks deskripsi, yang menunjukkan bahwa siswa dapat lebih termotivasi untuk membaca teks yang terdapat dalam virtual tour karena lebih menarik dengan menngeksplorasi suatu budaya.

Selama proses pembelajaran terdapat kendala secara teknis, keterbatasan akses internet menyebabkan proses ekplorasi lebih lama dari rencana yang ditentukan, sehingga membuat alur pembelajaran sedikit terganggu. Selain itu, akses website virtual tour hanya dapat diakses melalui link atau scane barcode saja, dan tidak bisa dicari melalui mesin pencarian google. Hal tersebut merupakan kekurangan dari media yang digunakan untuk pembelajaran secara mandiri.

Respon Peserta Didik terhadap Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Virtual Tour Rumah Adat Madura

Data dari hasil respon 17 siswa di SMPI Nurul Qodiry memberikan tanggpan yang sangat positif terhadap model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura. Secara keseluruhan, siswa memberikan respon yang dikategorikan “Baik” dengan persentase rata-rata 80%.

Sebanyak 64% siswa memberikan tanggapan setuju dan 36% siswa memberikan tanggapan sangat setuju bahwa model pembelajaran ini membuat mereka lebih aktif dan membuat mereka lebih berpartisipasi di dalam kelas. Model pembelajaran ini membuat mereka lebih percaya diri untuk bertanya dan berkomunikasi dengan guru berdasarkan hasil respon 41% setuju dan 53% sanggat setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan virtual tour menjadi lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Aspek pemahaman materi berdasarkan respon siswa terdapat 41% menyatakan sangat setuju dan 59% setuju bahwa model pembelajaran ini memudahkan mereka dalam memahami materi tentang rumah adat Madura. 59% juga setuju dan 39% siswa sangat setuju bahwa mereka dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama dan dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa visualisasi melalui virtual tour berhasil memberikan materi yang sebelumnya abstrak tentang budaya khususnya rumah adat Madura menjadi pengalaman yang lebih konkret dan mudah dipahami malalui eksplorasi yang dilakukan.

51% siswa menanggapi setuju dan 41% siswa memberikan tanggapan sangat setuju bahwa model pembelajaran ini memberikan mereka motivasi belajar yang tumbuh bukan hanya sesat, tetapi secara spesifik tertuju pada minat untuk mempelajari budaya yang merupakan inti dari penelitian ini. Pembelajaran memberikan kesan menyenangkan yang tergambar bahwa joyfull learning benar-benar terwujud sebab siswa bukan hanya belajar tapi menikmatio proses pembelajarannya, sesuai dengan hasil respon yang menunjukkan bahwa 41% siswa menanggapi setuju dan 53% siswa memberikan tanggapan sangat setuju. Model ini berhasil mentransformasi sikap siswa dari kemungkinan awal yang pasif atau tidak tertarik, menjadi memiliki motivasi intrinsik yang tinggi untuk belajar budaya. Pembelajaran dirasakan sebagai aktivitas yang menyenangkan, yang pada akhirnya membangun kepercayaan diri mereka.

Perspektif guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang diukur melalui angket, memberikan respon pada model pembelajaran virtual tour rumah adat Madura untuk pemahaman budaya siswa kelas VII SMP mencapai persentase respon positif sebanyak 90% dengan kategori sangat baik. Pada aspek kemampuan memvisualisasikan isi teks dan membuat keterkaitan tentang nilai budaya, guru memberikan skor 75%, mengindikasikan perlunya penguatan pada pembimbingan berpikir tingkat tinggi. Guru menilai bahwa virtual tour tidak hanya memberikan motivasi belajar bagi siswa tetapi juga memperkaya konteks pembelajaran teks deskripsi dengan pengalaman autentik.

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, penerapan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna, sesuai dengan hasil respon 53% siswa setuju dan 23% siswa sangat setuju jika model pembelajaran ini diterapkan pada pembelajaran lainnya. Sejalan dengan pendapat (Muthmainnah dan Rofek 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran pada hakikatnya berfungsi sebagai pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Model yang dirancang dalam penelitian ini disesuaikan dengan elemen-elemen dalam kurikulum yang berlaku, seperti adanya capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan pendekatan yang sesuai. Melalui model pembelajaran yang komprehensif ini, virtual tour berfungsi sebagai media inovatif yang menjadikan pembelajaran sebelumnya bersifat konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Siswa sangat berantusias selama proses eksplorasi rumah adat yang menunjukkan bahwa media yang digunakan berhasil mengantarkan materi yang ingin disampaikan kepada siswa melalui pengalaman belajar yang konkret. El-said dan Aziz (2022) berpendapat bahwa dalam virtual tour tentunya harus menampilkan objek sebagai simulasi dari sebuah tempat yang nampak nyata melalui foto ataupun video digital. Virtual tour rumah adat Madura memuat gambar-gambar dan video yang disertakan dengan teks deskripsi untuk mendeskripsikan rumah adat madura beserta bagian-bagiannya, sehingga siswa dapat melakukan eksplorasi secara detail terhadap objek budaya. Hal tersebut menjadikan generasi muda atau bahkan seseorang lebih mudah untuk mengakses dan mengamati suatu objek seperti rumah adat Madura, sebab hanya menggunakan gawai saja siswa sudah bisa mengamati atau mengeksplorasi rumah adat Madura.

Pendekatan midful learning, meaningful learning, dan joyful learning dalam model pembelajara yang digunakan merupakan bagian penting untuk menciptakan ruang belajar yang lebih

mendalam. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto dan Suryanto (2022) yang menekankan bahwa pentingnya inovasi model pembelajaran abad 21 yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada data yang ditemukan siswa diberikan pemahaman terlebih dahulu tentang budaya Madura khususnya tentang rumah adat, seperti nama rumah, ukuran rumah, jenis rumah, dan lain sebagainya. Setelah pemahaman awal, pada proses pembelajaran siswa diarahkan untuk berdiskusi tentang nilai-nilai yang ada pada rumah adat Madura, sambil mengeksplorasi website tour rumah adat Madura. Sedangkan pada akhir pembelajaran siswa merefleksikan pengetahuan yang didapat selama proses pembelajaran. Kombinasi ini bukan hanya memberikan fasilitas pemahaman kognitif tetapi juga memberikan apresiasi emosional terhadap warisan budaya.

Penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat yang mengkolaborasikan model discovery learning dan problem based learning membuktikan adanya motivasi untuk mendorong siswa dalam menjadikan pembelajar lebih aktif, mandiri, dan kritis, sesuai dengan hasil respon yang menunjukkan 53% siswa memberikan reson setuju dan 41% sangat setuju bahwa mereka termotivasi untuk belajar budaya. Sejalan dengan pendapat Cahyaningsih dan Assidik (2021) bahwa discovery learning merupakan model pembelajaran yang dilakukan melalui penelusuran, penelitian, penemuan, dan pembuktian, pada proses ini siswa ditempatkan sebagai subjek utama untuk menyelidiki suatu permasalahan. Sedangkan problem based learning (PBL) melatih kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan masalah autentik (Lestari et al. 2024). Keautentikan masalah dalam model PBL harus bersifat nyata dan terstruktur, sehingga merangsang kemampuan berpikir siswa cukup tinggi (Arends 2012:397). Kombinasi kedua model ini dalam virtual tour rumah adat Madura membantu siswa dalam membangun pengetahuan melalui proses pengamatan dan membaca dalam pembelajaran. Penggunaan model discovery learning, pada model ini membantu siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri secara lebih bermakna melalui proses pengamatan dan eksplorasi, sehingga pengetahuan yang didapat bukan sekedar hafalan, tapi hasil dari konturksi pemikirannya sendiri.

Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa respon positif dari siswa dan guru terhadap model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura dapat menciptakan situasi nyata pada saat eksplorais dilakukan, karena memberikan pengalaman nyata pada siswa. Siswa memberikan respon 41% (sangat setuju) bahwa virtual tour dapat memberikan pemahaman materi tentang budaya Madura malalui navigasi interaktif, hal tersebut membuktikan bahwa model ini memberikan fasilitas kontekstual yang jauh lebih mudah dipahami dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengeksplorasi setiap elemen budaya dalam sebuah ruang digital yang disertai dengan deskripsi lengkap, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, virtual tour dapat dijadikan sebagai alat penyampaian informasi yang dapat menghubungkan pengetahuan siswa dengan pemahaman budaya secara mendalam.

Meskipun mengalami kendala teknis saat implemantasi model dilakukan, model pembelajaran ini tetap memberikan kesan positif yang signifikan. Dukungan kuat dari guru mencapai 90% (sangat setuju) bahwa model ini memberikan inovasi baru yang layak untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut. Hal tersebut mencerminkan adanya kesadaran akan potensi jangka panjang dari model tersebut, sehingga kendala yang muncul dapat diatasi. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Wachidah, Albaburrahim, dan Fitri (2024) bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran merupakan strategi penting dalam melestarikan budaya di era modern. Berdasakan hal tersebut, temuan ini memberikan landasan kuat untuk merekomendasikan perbaikan pada aspek teknis sekaligus memperluas penelitian selanjutnya dengan pengembangan model serupa untuk konten budaya lainnya agar mewujudkan pembelajaran yang inovatif dengan berbasis budaya.

Secara keseluruhan, model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura telah dibuktikan berhasil untuk dijadikan sebagai terobosan baru untuk melestarikan budaya. Model ini juga bukan hanya memberikan pemahamn budaya tentang rumah adat terhadap siswa kelas VII SMP, tetapi dapat juga berpotensi menjadi strategi inovatif untuk melestarikan suatu budaya, serta mengembangkan kompetensi keterampilan berbahasa pada siswa khusunya pada elemen membaca, melalui eksplorasi deskripsi tekstual yang terintegrasi dalam virtual tour. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yakub (2021) bahwa pendidikan dapat dijadikan sebagai pelestarian budaya terhadap generasi muda. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya menjawab tantangan pedagogis dalam

menyampaikan meteri budaya, tetapi juga berperan aktif dalam menjaga keberlangsungan warisan budaya sekaligus memperkuat kompetensi literasi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulakn bahwa model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura terbukti mampu memberikan pemahaman budaya terhadap siswa selama proses pembelajaran yang terbukti pada respon siswa dengan presentase 59% setuju dan 41% sangat setuju dengan menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis virtual tour rumah adat Madura membuat mereka mudah dalam memahami materi, mengingat materi lebih lama, dan dapat menghubungkan materi dengan pengalaman yang mereka miliki. Penerapan model ini berhasil menciptakan lingkukan belajar yang interaktif dan menyenangkan yang dapat dilihat melalui antusias siswa selama proses eksplorasi rumah adat. Respon siswa ada pada ketegori baik (80%) sedangkan guru dengan kategori sangat baik (90%) yang mengkonfirmasikan bahwa keberhasilan model ini untuk memberikan motivasi belajar terhadap siswa. Sehingga memberikan kesan aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta pemahaman terhadap materi teks deskripsi tentang budaya Madura. Selain sebagai inovasi pembelajaran yang praktis dan kontekstual, model pembelajaran ini juga dapat dijadikan sebagai strategi untuk melestarikan budaya lokal untuk para generasi muda penerus bangsa. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya, diperlukan penyempurnaan aspek teknis media virtual toyr agar dapat diakses lebih mudah dan mandiri oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adawiyah, Robiatul, Dewi Surani, dan Amat Hidayat. 2024. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa." Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI) 5(2): 328–37. Doi:https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2343.

Aminudin, Sukron, Tuti Rahmawati, dan Agus Yadi Ismail. 2024. "Penggunaan Teknologi Virtual Reality dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman." EDUBIOLOGICA: Jurnal Penelitian Ilmu dan Pendidikan Biologi 12(67): 1–5.

Arends, Richard I. 2012. Learning to Teach. 9 ed. New York: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. https://hasanahummi.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/04/connect-learn-succeed-richard-arends-learning-to-teach-mcgraw-hill-2012.pdf.

Cahyaningsih, Endah, dan Gallant Karunia Assidik. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Teks Berita." Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran 3(1): 1–7. Doi:10.23917/bppp.v3i1.19385.

Daryanto, dan Bambang Suryanto. 2022. Pembelajaran Abad 21 (edisi revisi). 1 ed. Ed. Turiyanto. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.

El-said, Osman, dan Heba Aziz. 2022. "Virtual Tours a Means to an End : An Analysis of Virtual Tours ' Role in Tourism Recovery Post COVID-19." Journal of Travel Research 61 (3) 528. Doi:10.1177/0047287521997567.

Fadilah, N., Fijriyah, I., Wardhani, I. S., & Hariani, S. S. (2025). Rumah Adat Madura : Ide Keterampilan Berpikir Visual Dari Tanean Lanjhang. 11(1), 569–577.

Gusfitri, Maya Lestari, dan Elly Delfia. 2021. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII. 1 ed. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lestari, Endang Puji, Mukti Widayati, Universitas Veteran, dan Bangun Nusantara. 2024. "Penerapan Model Problem Based Learning dengan Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Karangan Deskripsi." Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua 9(2): 182–201. Doi:https://doi.org/10.21107/metalingua.v9i2.27439.

Moleong, Lexy J. 2016. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Muthmainnah, Siti, dan Aenor Rofek. 2023. Model-Model Pembelajaran. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Napolitano, Rebecca K, George Scherer, dan Branko Glisic. 2017. "Virtual tours and informational modeling for conservation of cultural heritage sites." Journal of Cultural Heritage 29: 255–64. Doi:https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.03.037.

Ramanda, Febri, Jefdy Kurniawan, dan Delyardi Nur. 2023. "Augmented Reality Untuk Pembelajaran

Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Andorid." Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (JUPTIK) 1(2): 52–61. Doi:10.52060/juptik.v1i2.1660.

Sutaguna, Nyoman Tri, Maria Tri Widayati, Fertus Avly, Liow, Lisna Bantulu, Lies Hendrawan, Yuniawan Heru Santoso, et al. 2025. Strategi Wisata Budaya untuk Melestarikan Kearifan Lokal. 1 ed. Batam: Cendikia Mulia Mandiri. https://www.google.co.id/books/edition/STRATEGI_WISATA_BUDAYA_UNTUK_MELESTARIKA/JL9oEQAAQBAJ?hlid.

Wachidah, Liana Rochmatul, Albaburrahim Albaburrahim, dan Novi Amilia Fitri. 2024. "Integrasi Pendidikan Karakter Bermuatan Lokal Madura sebagai Penguatan Kesadaran Ekologi pada Kurikulum Merdeka." GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: 516–31. Doi:10.19105/ghancaran.vi.17366.

Yakub, Yenni Patriani. 2021. Mengenal Rumah Adat Nusantara. Bekasi: PT Adhi Aksara Abadi Indonesia.