



Jurnal Kalacakra

Volume 05, Nomor 01, 2024, pp: 30~39

ISSN: p-ISSN: 2723-7389 e-ISSN: 2723-7397

e-mail: jurnalkalacakra@untidar.ac.id, website: <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/kalacakra/index>

Kalacakra

PENGUATAN SIKAP TOLERANSI DALAM KEBHINEKAAN MELALUI VIRTUAL REALITY BERBASIS VIDEO 360

Mukhamad Murdiono^{1a)}, Annisa Istiqomah^{1b)}, Iffah Nurhayati^{1c)}, Chandra Dewi Puspitasari^{1d)}
Muhammad Tegar Hibatullah¹, Arif Surya Volta¹, Fildani Jannus Aliffia¹, Frisca Dyan Areza¹, Octavia
Wulandari¹

¹S-1 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Sosial, Jl. Colombo
No.1 Karangmalang Yogyakarta Telp : 0274-586168

e-mail: ^{a)} mukhamad_murdiono@uny.ac.id, ^{b)} annisa.istiqomah@uny.ac.id, ^{c)} iffah_nurhayati@uny.ac.id,
^{d)} chandradowi@uny.ac.id

Received: 5 Januari 2024

Revised: 15 Januari 2024

Accepted: 15 Januari 2024

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa di beberapa universitas di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan, dan Universitas PGRI Yogyakarta. Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil rancangan model pembelajaran, instrumen penilaian model pembelajaran, validasi instrumen penilaian model pembelajaran dan analisis data validasi model pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian model pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) oleh ahli media, ahli materi dan tes hasil belajar dan lembar penilaian peserta didik. Sementara untuk mengumpulkan data, ada beberapa metode yang digunakan yaitu observasi, angket dan tes. Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu: 1) mengembangkan model pembelajaran pendidikan multikultural berbasis VR; 2) mengukur implementasi model pembelajaran pendidikan multikultural berbasis VR untuk penguatan sikap toleransi dalam bingkai kebhinekaan.

Kata Kunci: Pendidikan multikultural, virtual reality, toleransi, kebhinekaan

ABSTRACT

This research is research and development. The subjects of this research were students at several universities in the Yogyakarta Special Region, namely Yogyakarta State University, Ahmad Dahlan University, and PGRI Yogyakarta University. There are two types of data needed in this development research, namely qualitative data and quantitative data. Qualitative data includes data resulting from learning model designs, learning model assessment instruments, validation of learning model assessment instruments and analysis of learning model validation data. Quantitative data was obtained from questionnaire data for assessing Virtual Reality (VR) based learning models by media experts, material experts and learning outcomes tests and student assessment sheets. Meanwhile, to collect data, several methods are used, namely observation, questionnaires and tests. The objectives of this development research are: 1) developing a VR-based multicultural education learning model; 2) measure the implementation of a VR-based multicultural learning model to strengthen attitudes of tolerance within the framework of diversity.

Keywords: Multicultural education, virtual reality, tolerance, diversity

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki ratusan budaya yang berbasis identitas seni, adat-istiadat, kearifan lokal, keyakinan, kepercayaan dan lain sebagainya. Di balik potensi

keberagaman tersebut muncul potensi untuk terjadi konflik karena berbagai perbedaan tersebut yang mengarah pada potensi perpecahan dan konflik horizontal hingga disintegrasi bangsa.

Diperlukan sebuah langkah untuk mencegah terjadinya hal tersebut dan memupuk rasa nasionalisme dan kebangsaan di antara warga bangsa karena sejatinya perbedaan itu adalah anugerah untuk bisa saling melengkapi antar budaya yang berbeda-beda. Langkah tersebut salah satunya untuk menjaga kehidupan yang harmonis antar suku budaya dapat dengan menggunakan Pendidikan multikultural yang diterapkan di berbagai tingkatan sekolah. Pentingnya pendidikan multikultural, yaitu pendidikan yang menghargai perbedaan, agar tidak menjadi sumber konflik dan perpecahan (Amin, 2018: 24). Pendidikan multikultural adalah suatu pendekatan pendidikan yang tidak membedakan budaya, suku, agama dan perbedaan lainnya dalam arti semua dianggap setara, mempunyai kesempatan dan kesempatan yang sama, serta dapat harmonis tanpa hanya memihak pada masing-masing kelompok apalagi mengejek atau menganggap kelompok lain lebih rendah. bahkan menjadi musuh kelompoknya.

Pendidikan multikultural merupakan suatu bentuk pengajaran yang berkaitan dengan permasalahan aktual di dalam kehidupan yang berkaitan erat dengan permasalahan hak asasi manusia, keadilan, maupun demokrasi. Berangkat dari hal tersebut H.A.R Tilaar (2003: 172) mengemukakan empat konsep dasar yang menjadi pijakan dalam pengembangan Pendidikan Multikultural, yaitu: reformasi kurikulum, mengajarkan prinsip-prinsip keadilan sosial, mengembangkan kompetensi multikultural, dan melaksanakan pedagogik kesetaraan (equality pedagogy). Terdapat berbagai pendekatan dalam pendidikan multikultural, yaitu tidak menyamakan pandangan pendidikan dengan persekolahan, menghindari pandangan yang menyamakan kebudayaan dengan kelompok etnik, pengembangan kompetensi dalam suatu kebudayaan baru, pendidikan multikultural meningkatkan kompetensi dalam

beberapa kebudayaan, dan kemungkinan pendidikan meningkatkan kompetensi dalam beberapa kebudayaan (Mahfud, 2013: 192-193).

Adanya pendidikan multikultural diharapkan adanya pengetahuan, pemahaman, dan sikap toleransi dalam kebinekaan. Sehingga adanya pendidikan multikultural beririsan dengan kajian Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan memiliki peran penting dan strategis dalam mengembangkan sikap toleransi agar warga negara memiliki semangat untuk menjaga kebhinnekaan dalam bingkai persatuan Indonesia. Menurut Branson (1999: 4) yang mengemukakan bahwa Civic Education dalam demokrasi adalah pendidikan tentang pemerintahan otonom (self government). Pendidikan ini sebagai upaya untuk memperkuat dan mengembangkan kompetensi warga negara menjadi warga negara yang efektif. Dalam pemerintahan otonom yang demokratis berarti warga negara terlibat secara aktif dalam pemerintahan. Warga negara bukan sebagai objek yang hanya didikte untuk melakukan suatu pekerjaan untuk kepentingan orang lain. Namun, warga negara bertindak sebagai subjek yang bebas untuk menentukan dan melaksanakan kepentingannya.

Pendidikan kewarganegaraan menurut Winataputra (2012: 90) sekarang telah berkembang menjadi kajian keilmuan (scientific area of study) yang bersifat multifacet dengan konteks lintas bidang keilmuan. Pendidikan kewarganegaraan memiliki ontologi dasar ilmu politik, khususnya terkait dengan konsep political democracy. Dari dasar ontologis inilah kemudian berkembang menjadi Civics yang kemudian diakui secara akademis sebagai embrio dari civic education dan di Indonesia diadaptasi menjadi pendidikan kewarganegaraan (PKn). Sedangkan menurut Sapriya (2012: 6-7) pendidikan kewarganegaraan merupakan disiplin ilmu terintegrasi (integrated scientific discipline). Sebagai disiplin ilmu

terintegrasi PKn tidak dapat terpisahkan dari disiplin ilmu lainnya, baik dari ilmu-ilmu sosial, humaniora, filsafat, bahkan ilmu-ilmu alam. Sebagai disiplin ilmu yang terintegrasi, PKn berakar dari ilmu kewarganegaraan (Civics), ilmu politik, ilmu hukum, ilmu pendidikan (pedagogik) serta bidang humaniora dan dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu kajian PKn memiliki karakteristik pendekatan interdisciplinary, multidisciplinary, transdisciplinary, bahkan crossdisciplinary dan multidimensional. Untuk mengembangkan PKn agar semakin kokoh dan jelas sebagai disiplin ilmu terintegrasi perlu kajian secara konseptual dan filosofis.

Pendidikan kewarganegaraan, baik dalam konteks persekolahan maupun kemasyarakatan pada prinsipnya bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik (good citizen). Dalam perspektif yang lebih luas, tujuan pendidikan kewarganegaraan tidak sekadar membentuk warga negara yang baik dalam konteks nasional, melainkan juga dalam konteks global. Dinamika perkembangan di abad 21, menuntut konsepsi yang lebih luas mengenai tujuan pendidikan kewarganegaraan. Menurut Banks (2008: 135) perlu konsepsi ulang mengenai pendidikan kewarganegaraan di era global abad 21, agar mampu mendidik siswa secara efektif menjadi warga negara yang dapat menjalankan fungsinya dengan baik.

Warga negara yang baik (good citizen) sebagai tujuan dari pendidikan kewarganegaraan, menurut Chapin dan Rosemary (1989: 126) adalah mereka yang mampu memelihara fasilitas umum dan dapat menolong orang lain yang sedang membutuhkan bantuan. Pendidikan kewarganegaraan menyiapkan peserta didik untuk menjadi warganegara yang partisipatorik, memahami tentang sistem pemerintahan dan cara kerjanya, peran warga negara, memahami hak dan kewajiban, dan

membiasakan untuk membuat pilihan dan keputusan dengan pertimbangan yang baik. Sedangkan Martorella (1994: 8) mendeskripsikan bahwa warga negara yang baik adalah warga negara yang efektif (effective citizen), yaitu mereka yang bersifat reflektif, cakap, dan memiliki kepedulian. Selain itu, warga negara yang efektif adalah mereka yang berpikir kritis dalam membuat keputusan dan dapat memecahkan masalah berdasarkan pada argumentasi rasional terbaik yang tersedia.

Di masa pandemi Covid-19 ini penyelenggaraan pendidikan termasuk pembelajaran didominasi dengan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi salah satunya adalah pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural berbasis pada penggunaan teknologi virtual reality sangat penting dalam proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan nilai-nilai toleransi dalam kebinekaan masyarakat Indonesia.

Virtual reality merupakan teknologi yang memberikan pengalaman kepada seseorang untuk melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer. Pengguna seolah-olah dapat terlibat secara fisik dengan objek secara 3 dimensi. Sistem virtual reality umumnya digunakan untuk merancang kegiatan yang berkaitan dengan pekerjaan medis atau arsitek. Lingkungan virtual reality dapat menyajikan pengalaman visual yang ditampilkan dalam sebuah layar laptop atau komputer melalui penampil stereofonik, dengan beberapa beberapa simulasi tambahan informasi hasil penginderaan, seperti suara melalui speaker atau headphone. Penggunaan teknologi ini dapat menghemat biaya dan waktu dibandingkan dengan pelaksanaan secara konvensional. Kesan nyata dalam virtual reality dapat dibentuk dengan menggunakan beberapa peralatan, yaitu: Walker, Headset, Glove. Virtual reality dapat diwujudkan dalam rangkaian tour yang disebut dengan virtual tour yaitu sebuah simulasi dari suatu lokasi tertentu

yang nyata dapat berupa gambar atau video. Virtual tour dapat menggunakan elemen multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan teks (Meidelfi, dkk.,: 2018: 60). Penyajian virtual tour dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan gambar ataupun video, selain itu dapat menggunakan model 3 dimensi. Penyajian dengan menggunakan gambar, dapat menggunakan foto panorama (Wulur, dkk., 2015: 1).

Virtual tour memberikan solusi nyata pada dunia pendidikan yang ada dan berkembang saat ini. Di masa pandemi Covid- 19, tantangan utama dalam penyelenggaraan pendidikan daring atau online adalah tidak tersampainya faktor afektif atau sikap dan faktor psikomotorik atau keterampilan sehingga pembelajaran online hanya bisa memenuhi target penyampaian dari sisi kognitif atau pengetahuan saja. Dengan adanya pengembangan pendidikan multikultural berbasis virtual reality ini bisa melengkapi kekurangan dari pembelajaran online dari sisi afektif dan psikomotorik terutama untuk memupuk rasa toleransi terlebih bagi siswa dan anak muda generasi millennial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan metode pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Sugiono, 2015: 407). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan multikultural berbasis virtual reality (VR). Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dengan tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi.

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah pendidikan multikultural di Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan, dan Universitas PGRI Yogyakarta. Terdapat dua jenis data yang diperlukan dalam penelitian

pengembangan ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif meliputi data hasil rancangan model pembelajaran, instrumen penilaian model pembelajaran, validasi instrumen penilaian model pembelajaran dan analisis data validasi model pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian model pembelajaran berbasis VR oleh ahli media, ahli materi dan tes hasil belajar dan lembar penilaian peserta didik. Sementara untuk mengumpulkan data dan instrumen, ada beberapa cara yang bisa dilakukan yakni menggunakan metode observasi, metode angket dan metode tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahap-tahap pengembangan ADDIE. Penelitian ini sampai pada tahap implementasi atau penerapan. Berikut ini untuk hasil penelitian yang sudah dilakukan

1 Analisis (Analysis)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada mahasiswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Ahmad Dahlan ditemukan adanya

- a. Belum adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran
- b. Belum ada materi pendidikan multikultural dalam kehidupan beragama di Yogyakarta

2 Desain (*Design*)

Tahap ini peneliti menentukan desain model pembelajaran yang akan diimplementasikan menggunakan teknologi Virtual Reality. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kompetensi dalam Pendidikan multikultural yang berdasarkan analisis permasalahan sebelumnya yaitu materi tentang kerukunan dalam konteks beragama di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam tahap ini peneliti menentukan beberapa lokasi yang dapat mempresentasikan nilai-nilai kerukunan dalam konteks beragama di Daerah Istimewa Yogyakarta. Berikut

akan diuraikan gambaran lokasi yang menjadi obyek dalam pengembangan video virtual reality 360.

a. Vihara Buddha Prabha

Vihara Buddha Prabha didirikan pada tanggal 15 Agustus 1990 di atas tanah hibah Kraton Yogyakarta pada masa pemerintahan Sri Sultan Hamengkubuwono

VII. Pada tanggal 15 April 1999, Vihara Buddha Prabha menerima penghargaan pelestarian warisan budaya berupa tropi dan piagam yang diberikan langsung oleh Sri Sultan Hamengkubuwono X kepada Romo Aryanto Tirtowinoto selaku pengelola vihara. Bangunan Vihara ini merupakan bangunan kuno dan telah terdaftar sebagai warisan budaya pada tanggal 26 Maret 2007 yaitu berdasarkan Surat Perintah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor

PM.25/PW.007/MKP/2007

(Wijayanti, 2017: 261-263)

b. Desa Sadar Kerukunan

Desa Sadar Kerukunan terletak di Pedukuhan Karanggede, Desa Pendowoharjo, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Desa Pandowoharjo dicanangkan sebagai Desa Sadar Kerukunan pada Rabu 29 September 2021. Ditunjuknya Pedukuhan Karanggede karena memiliki empat tempat ibadah, yakni Susteran Gembala Baik Hati, Pura, Masjid, dan Gereja Kristen, masyarakat Pedukuhan Karanggede hidup rukun berdampingan, saling menghormati dan menghagai serta tidak pernah timbul gesekan dalam pelaksanaan ibadah keagamaan (Indah, 2021)

Keberadaan empat tempat ibadah di RT.01 Karanggede,

Dukuh Dagen tersebut telah berlangsung sejak tahun 1970-an. Berdirinya tempat ibadah itupun secara bertahap. Awal mula didirikannya Pura karena terdapat warga Bali yang bermukim di Karanggedewarga mendirikan pura di dekat rumahnya, tanah tempat didirikannya Pura merupakan hasil kompensasi dari salah satu warga yang berkenan Sebagian tanahnya untuk didirikan pura. Sedangkan untuk Susteran Gembala Baik merupakan tempat tinggal para suster yang merupakan pemuka agama Katolik. Namun, dalam perkembangannya tempat tersebut tidak hanya digunakan sebagai tempat tinggal suster, tetapi juga menjadi tempat untuk beribadah. Sementara bangunan GPdI semula adalah rumah tinggal seorang pendeta. Meski mayoritas warganya beragama Islam, namun warga tidak mempermasalahkan berdirinya empat tempat ibadah. Bahkan, kerukunan antarumat beragama di Karanggede berlangsung sangat baik (Ari, 2022; Anonim, 2021)

Masjid Al-Ahda dibangun pada tahun 1984. Masjid Al-ahda merupakan kategori Masjid Umum. Masjid Al-Ahda beralamat di Dagen RT 3 Pendowoharjo Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Masjid Al-Ahda memiliki luas tanah 150 meter persegi, luas bangunan 200 meter persegi dengan status tanah wakaf. Masjid Al-Ahda memiliki jumlah jamaah >200 orang, jumlah muazin lima orang, jumlah remaha 60 orang dan jumlah khotib tiga orang (Anonim, Tt).

3 Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perencanaan selesai tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini

dilakukan validasi dan uji coba produk, adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun Instrumen penilaian
Instrumen yang dibuat adalah instrumen penilaian ahli media dan ahli materi untuk validasi media video 360 berbasis virtual reality, kemudian instrumen penilai mahasiswa untuk uji coba produk media video 360 berbasis virtual reality.

- b. Melakukan Validasi Instrumen
Instrumen yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi dengan ahli untuk menentukan apakah instrumen untuk memperoleh kelayakan instrument sebelum digunakan sebagai alat memperoleh data penelitian.

- c. Melakukan Validasi Media
Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media untuk diimplementasikan dalam perkuliahan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Pada tahap ini dilaksanakan dua kali. Pada tahap pertama validasi media video 360 berbasis virtual reality layak digunakan dengan revisi baik dari ahli materi maupun dari ahli media. Kemudian untuk validasi kedua media media video 360 berbasis virtual reality pembelajaran berbasis Virtual Reality layak digunakan tanpa revisi. Adapun hasil penilaian dari validasi oleh ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

Validasi	Aspek		Rata-Rata
	Kualitas Isi dan Tujuan	Pembelajaran	
Tahap 1	85%	82%	84%
		Kategori	Layak
Tahap 2	92%	87%	90%
		Kategori	Sangat Layak

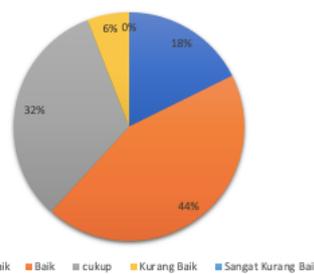
Tabel 2. Hasil validasi ahli media

Validasi	Aspek		Rata-Rata
	Media	Tampilan Media	
Tahap 1	65%	75%	70%
		Kategori	Layak
Tahap 2	86%	90%	88%
		Kategori	Sangat Layak

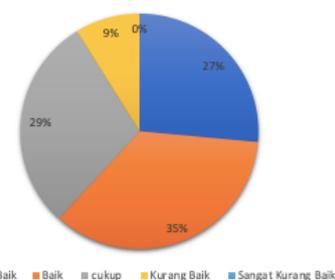
4 Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba media Pendidikan multikultural berupa video 360 kepada 40 mahasiswa dari empat universitas yaitu Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan, dan Universitas PGRI Yogyakarta. Berikut merupakan hasil uji terbatas produk terhadap 40 responden atau mahasiswa.

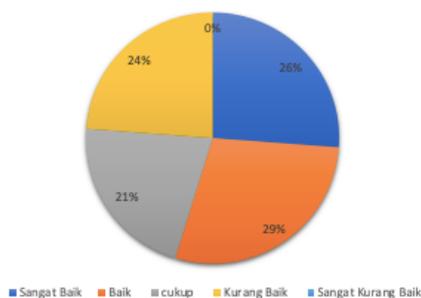
Hasil penilaian dari mahasiswa sebagai pengguna virtual reality sebagai berikut.



Gambar 1. Aspek tampilan media



Gambar 2. Aspek Penggunaan



Gambar 3. Aspek Pengguna

Berdasarkan penilaian mahasiswa dengan 3 aspek, yaitu tampilan media, penggunaan, dan pengguna bahwa model pendidikan multikultural sudah baik dan mudah digunakan oleh mahasiswa.

Model Pendidikan Multikultural berbasis virtual reality menggunakan media berupa video 360 yang dapat ditonton oleh mahasiswa secara langsung dari laptop atau handphone melalui kanal youtube. Namun, untuk lebih dapat merasakan sensasi dari kegiatan virtual tour maka mahasiswa dapat menggunakan virtual reality box atau VR box. Media Pendidikan multikultural berbasis virtual reality dikembangkan dengan kamera go pro 360. Produk video yang dihasilkan berupa rentetan gambar rumah ibadah yang digabungkan (stitch) untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. Penyajian dilengkapi dengan menggunakan gambar, dapat menggunakan foto panorama dengan efek suara, music, narasi, dan teks. Pendidikan multikultural berbasis virtual reality ini diwujudkan dalam rangkaian tour atau virtual tour ke beberapa tempat ibadah seperti pura, gereja, masjid, susteran, wihara yang berada di Yogyakarta, dimana empat diantara berada dalam satu lokasi yaitu di daerah Dagen, Bantul.

Pendidikan multikultural berbasis virtual reality mampu meningkatkan kesadaran situasional serta daya lihat, tangkap, dan menganalisa data virtual secara signifikan. Model pembelajaran Pendidikan Multikultural berbasis

virtual reality memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk melakukan mini tour ke beberapa tempat ibadah di Bantul, di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mencerminkan kerukunan antarumat beragama. Mahasiswa seolah-olah dapat terlibat secara fisik dengan objek secara tiga dimensi. Disajikannya beberapa rumah ibadah dari Masjid, Gereja, Pura, Wihara, dan Susteran melalui pengalaman visual dalam sebuah video 360 yang dapat diakses melalui link youtube, dilengkapi dengan beberapa simulasi tambahan informasi hasil penginderaan melalui speaker atau headphone.

Produk video 360 yang berisi konten rumah-rumah ibadah di daerah Bantul, Yogyakarta merepresentasikan semangat kerukunan masyarakat dalam kehidupan beragama, rumah-rumah ibadah yang dibangun secara berdekatan memperlihatkan bagaimana antara satu umat beragama dengan agama yang lain memiliki nilai toleransi yang tinggi dalam hal kegiatan ibadah tiap-tiap agama. Hal ini merupakan bentuk Pendidikan multikultural yang nyata dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam konteks keberagaman agama. Maka, harapannya produk video 360 ini dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa dan masyarakat secara luas tentang pentingnya sikap toleransi dalam bingkai kebhinekaan.

5 Evaluasi

Penggunaan media pembelajaran Pendidikan Multikultural berbasis virtual reality ini dapat menghemat biaya karena mahasiswa tidak perlu mengunjungi lokasi-lokasi ibadah yang menjadi obyek dalam produk video 360 yang dikembangkan. Mahasiswa hanya cukup menonton video tersebut melalui link youtube (https://www.youtube.com/watch?v=6f3UFiO_LXQ). Berdasarkan

validasi dari ahli materi dan media yang dilakukan dua kali dengan berbagai perbaikan maka model Pendidikan multikultural berbasis virtual reality dengan bentuk pengembangan video 360 ini mendapatkan predikat layak pada uji validasi pertama dan sangat layak pada uji validasi kedua baik dari ahli materi maupun ahli media. Selanjutnya dalam uji terbatas produk penelitian dengan 40 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan, dan Universitas PGRI Yogyakarta yang digunakan uji coba aspek tampilan, aspek penggunaan, dan aspek sarana penggunaan dapat diuraikan hasilnya sebagai berikut :

a. Aspek Tampilan

Uji penilaian yang dilakukan oleh 40 mahasiswa maka untuk aspek tampilan mendapatkan respon 19% sangat baik, 45% baik, 31% cukup baik, dan 5% kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan produk video 360 sebagai media Pendidikan multikultural dapat dikatakan efektif dari aspek tampilan.

b. Aspek Penggunaan

Uji penilaian yang dilakukan oleh 40 mahasiswa maka untuk aspek penggunaan mendapatkan respon 26% sangat baik, 34% baik, 30% cukup baik, dan 10% kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek penggunaan pengembangan produk video 360 sebagai media Pendidikan multikultural dapat dikatakan efektif.

c. Aspek Sarana Penggunaan

Uji penilaian yang dilakukan oleh 40 mahasiswa maka untuk aspek penggunaan mendapatkan respon 32% sangat baik, 37% baik, 26% cukup baik, dan 5% kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek sarana penggunaan pengembangan produk video 360 sebagai media Pendidikan multikultural dapat dikatakan efektif.

Berdasarkan beberapa tahapan dalam proses pengembangan mulai dari uji validasi media dan materi oleh ahli dan penilaian yang dilakukan oleh 10 mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan, dan Universitas PGRI Yogyakarta maka pengembangan video 360 sebagai produk media Pendidikan multikultural berbasis virtual reality dapat disimpulkan efektif untuk menguatkan toleransi dalam bingkai kebhinekaan masyarakat Indonesia.

SIMPULAN

Pengembangan model pendidikan multikultural untuk meningkatkan sikap toleransi kehidupan bermasyarakat memiliki keunggulan yang sesuai dengan keadaan kehidupan masyarakat di Yogyakarta. Kemudian dalam penyajian dalam virtual reality dapat memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pendidikan multikultural dan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan belajar secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Muh. (2018) Pendidikan Multikultural. Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer. Vol 9 (1)
- Anonim. (2021). Pendowoharjo DIY akan Dicanangkan Jadi Desa Sadar Kerukunan. Diakses dari <https://www.kemenag.go.id/read/pendowoharjo-diy-akan-dicanangkan-jadi-desa-sadar-kerukunan-zmjxv> tanggal 12 Oktober 2022 pukul 12.23 WIB.
- Anonim. (Tt). Masjid Al-Ahda Sewon Kabupaten Bantul. Diakses dari <https://dkm.or.id/dkm/63491/masjid-al-ahda-sewon-kab-bantul.html> tanggal 12 Oktober jam 13.24 WIB)

- Ari, Santo. (2022) Desa Sadar Kerukunan: Empat Tempat Ibadah Berdiri Harmonis di Kampung Karanggede Bantul. Diakses dari <https://jogja.tribunnews.com/2022/06/06/desa-sadar-kerukunan-empat-tempat-ibadah-berdiri-harmonis-di-kampung-karanggede-bantul> tanggal 12 Oktober 2022 pukul 13.44 WIB.
- Banks, J. A. (2008). Diversity, group identity, and citizenship education in a global age.
- Branson, M.S. (1999). Dasar-dasar civic education. Dalam M.S. Branson, dkk. (Penyunting), *Educational Researcher*, 37 (3), hlm. 129-139.
- Chapin, J. R. & Rosemary, G. M. (1989). *Elementary Social Studies: A Practical Guide (Second ed.)*. New York: Longman.
- H.A.R. Tilaar. 2003. *Kekuasaan dan Pendidikan: Suatu Tinjauan dan Perspektif Studi Kultural*. Magelang: Indonesia Tera.
- Mahfud, Chaerul. (2013). *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martorella, P.H. (1994). *Social studies for elementary school children: developing young citizens*. New York: Macmillan College.
- Meidelfi, Dwiny., Hanriyawan Adnan Mooduto., & Dion Setiawan. (2018). Visualisasi 3D Gedung dengan Konsep Virtual Reality Berbasis Android: Studi Kasus. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. Volume 18, No1, 1-16.
- Sapriya. (2012). *Memperkokoh posisi pendidikan kewarganegaraan sebagai disiplin ilmu terintegrasi*. Pidato pengukuhan sebagai guru besar dalam bidang pendidikan kewarganegaraan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wijayanti, Sekar. (2018). Peran Sosial Vihara Buddha Prabha Dalam Memelihara Kerukunan Umat Beragama Di Yogyakarta (Studi Peran Organisasi Generasi Muda Cetiya Buddha Prabha [GMCBP] Periode 2016-2017). *Jurnal Religi*, Volume 13, No.2, <https://doi.org/10.14421/rejusta.2017.1302-07>
- Winataputra, U. S. (2012). Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Bandung: Widya Aksara Press.
- Wulur, Hera Wulan Ratu., Steven Sentinuwo, Brave Sugiarto. 2015. *Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara*. *E-journal Teknik Informatika*, Volume 6, No.1, 59-66.