



Pengembangan Media Virtual Reality dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Konghucu pada Pembelajaran Immersive di PAUD

Wina Orsicha^{1✉}, Dian Miranda², Siska Perdina³, Lukmanulhakim⁴

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia⁽¹⁾

Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia^(2,3,4)

DOI: [10.31004/aulad.v7i1.643](https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.643)

✉ Corresponding author:
[orsicha25@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Pembelajaran Immersive; Virtual Reality; Rumah Ibadah; Agama Konghucu; Anak Usia Dini

Media pembelajaran berbasis virtual reality merupakan sebuah media yang dikembangkan berdasarkan kemajuan teknologi pada era digital ini yang memberikan warna pada pembelajaran di PAUD dan juga menjadi sebuah inovasi baru pada pelajaran agama Konghucu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat kelayakan pengembangan media berbasis virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia dini. Penelitian menggunakan metode R&D dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sebelum dilakukan uji coba produk kepada anak di TK Karya Yosef Pontianak media virtual reality ini telah dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh Ahli Media dan juga Ahli Materi. Selanjutnya media diuji cobakan kepada anak, dengan hasil uji coba penggunaan media virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak kelas B1 mendapatkan nilai rata-rata 4,96 dengan kriteria "Sangat Efektif" artinya pengembangan media VR ini sangat layak untuk dikembangkan atau digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD pada pengenalan rumah ibadah agama Konghucu.

Abstract

Keywords:

Immersive Learning; Virtual Reality; Houses of Worship; Confucianism; Early Childhood

Virtual reality-based learning media is a media developed based on technological advances in this digital era which gives color to learning in PAUD and also becomes a new innovation in Confucian religious lessons. The aim of this research is to see the feasibility of developing virtual reality-based media in introducing Confucian religious places of worship to early childhood. The research uses the R&D method using the ADDIE development model. Before testing the product on children at Karya Yosef Pontianak Kindergarten, this virtual reality media was validated first by Media Experts and Material Experts. Furthermore, the media was tested on children, with the results of trials using virtual reality media in introducing Confucian religious places of worship to class B1 children getting an average score of 4.96 with the criteria "Very Effective" meaning that the development of VR media is very worthy of being developed or used in the learning process at PAUD in the introduction of Confucian religious places of worship

1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan dan stimulus pendidikan untuk menumbuhkan berkembang karakter dan kepribadian anak serta membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Dalam pengasuhan dan pembinaannya, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk menggali seluruh potensi yang ada pada anak dengan mengembangkan seluruh aspek perkembangan, meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek motorik halus dan kasar, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial – emosional, dan aspek seni. Merujuk dari Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pada aspek nilai agama dan moral khususnya pada anak usia 5-6 tahun, dalam pertumbuhan dan perkembangan anak harus mampu mengenal agama yang dianutnya, dapat mengerjakan ibadah sesuai dengan kepercayaannya, serta anak mampu menghormati dengan memiliki rasa toleransi kepada umat beragama lain. Anak juga perlu mengetahui agama yang di akui di Indonesia, mengetahui rumah ibadah setiap agama tersebut dan mengetahui bentuk peribadatan dari setiap agama, sehingga tumbuh rasa toleransi dalam diri anak.

Pengenalan rumah ibadah kepada anak usia dini perlu untuk dilakukan agar anak mengetahui rumah ibadah dan memahami fungsi ataupun eksistensi dari rumah ibadah tersebut. Pengenalan rumah ibadah setiap agama yang di akui oleh negara Indonesia perlu untuk anak usia dini seperti pengenalan terhadap Masjid, Gereja, Pura, Vihara dan Klenteng untuk meningkatkan rasa toleransi anak dalam menghargai perbedaan beragama. Dalam pengenalan rumah ibadah pada anak usia dini biasanya pendidik akan menggunakan metode pembelajaran karyawisata. (Haryantati et al., 2023) menyatakan dengan mengajak anak untuk mengunjungi rumah-rumah ibadah, mereka belajar tentang agama yang mereka anut dan dapat berinteraksi dengan teman-teman yang beragama lain tanpa memilih-milih atau membeda-bedakannya. Ini artinya anak juga perlu melakukan kunjungan ke rumah ibadah agama lain untuk menumbuhkan rasa toleransi karena Indonesia memiliki agama yang beragam. Mengingat banyaknya resiko atau pun kendala dalam upaya membawa anak pergi secara langsung mengunjungi rumah ibadah, seperti yang dinyatakan oleh (Anggraeni et al., 2023) pada penelitiannya ia menggunakan kegiatan outing class dengan mengajak peserta didik untuk mengunjungi Masjid, Wihara, Dan Klenteng. Hasil pelaksanaan kegiatan outing class ini adalah anak menjadi lebih paham dan menghargai perbedaan agama sesama teman. Namun kegiatan outing class ini memiliki kendala salah satunya yaitu kesulitan dalam penyesuaian jadwal pembelajaran di dalam dan di luar kelas, kemudian kesulitan dalam mendapatkan izin orangtua untuk mengajak peserta didik mengunjungi tempat pembelajaran karena tidak semua orang tua mengizinkan anaknya untuk belajar di luar kelas.

Permasalahan terhadap kelemahan ataupun kendala yang dihadapi pada penggunaan metode pembelajaran karyawisata dapat diatasi dengan pemanfaatan kemajuan teknologi pada era digital saat ini dalam memberikan pembelajaran yang nyata kepada anak. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang disajikan dalam pembelajaran immersive berbasis virtual reality. Pembelajaran immersive berbasis virtual reality merupakan teknologi pembelajaran terkini yang memberikan warna baru dalam dunia pendidikan. Teknologi ini memungkinkan seseorang dapat merasakan situasi nyata di dalam virtual world (Ferguson Et Al, 2017 Dalam (Yusro et al., 2022) Pembelajaran imersif memungkinkan interaksi yang kaya antara peserta didik dengan konten dan lingkungan pembelajaran (Bailenson et al., 2008) pengaplikasian pembelajaran immersive pada jenjang pendidikan anak usia dini masih sangat terbatas, terlihat dari minimnya penelitian yang membahas mengenai pemanfaatan pembelajaran immersive di paud.

Dalam pengenalan rumah ibadah pada anak, pemanfaatan pembelajaran immersive berbasis virtual reality sebagai media pembelajaran dapat menjadi sebuah inovasi baru pada proses belajar mengajar di jenjang pendidikan anak usia dini. Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran (Moto, 2019).

Media pembelajaran memiliki 3 ciri penting, yaitu: (a) ciri fiksatif artinya media pembelajaran digunakan untuk membantu merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek; (b) ciri manipulatif artinya kehadiran media pembelajaran dapat memanipulasi tempat, waktu dan kejadian. ; dan (c) ciri distributif artinya penyebaran pembelajaran tidak terpengaruh oleh jarak (Gerlach Dan Ely, 1971 (Dalam (Setiawati, 2014). Sulistyowati, 2017 Dalam (Ariatama et al., n.d.)

Menyatakan Virtual Reality (VR) adalah sebuah teknologi berbasis komputer yang didalamnya melakukan pengkombinasian berbagai perangkat khusus seperti input dan output supaya para pengguna atau peserta didik dapat melakukan interaksi secara lebih mendalam dengan lingkungan digital untuk seolah-olah merasa berada pada dunia nyata dalam penglihatannya.

Penelitian ini akan mengembangkan media virtual reality sebagai media pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu yaitu klenteng pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan peneliti ingin memanfaatkan kemajuan teknologi pada pembelajaran di PAUD, karena pada kenyataannya TK di Kota Pontianak belum banyak yang memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran anak usia dini terutama pada pengenalan rumah ibadah. Virtual Reality hadir sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengenalkan Rumah Ibadah Agama Konghucu.

Selain itu sulitnya peserta didik yang beragama konghucu mendapatkan pembelajaran mengenai pendidikan agamanya, sebagaimana dikemukakan oleh (Qowaid, 2017) meski keberadaan agama Khonghucu telah diakui pemerintah, namun hak-hak sipil para penganutnya belum sepenuhnya terpenuhi khususnya dalam bidang pendidikan agama di sekolah. Selain itu media dan bahan ajar yang digunakan dalam pendidikan agama Konghucu sangat terbatas (Wibowo, 2016) menyatakan yang selalu guru pendidikan agama Khonghucu pergunakan dalam mengajar adalah buku-buku tentang agama Khonghucu yang diterbitkan oleh Matakun Pusat. Berdasarkan pernyataan peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan agama Konghucu untuk penganut atau peserta didiknya masih terbatas, artinya media pembelajaran untuk pengetahuan bagi peserta didik yang beragama non – Konghucu juga akan lebih terbatas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media virtual reality Klenteng dalam pembelajaran immersive untuk memanfaatkan teknologi dan mengenalkan kepada anak usia dini mengenai rumah ibadah agama Konghucu, karena pembelajaran immersive memberikan pengalaman belajar yang realistis dan mendekati dunia nyata. Anak-anak dapat merasakan suasana dan tampilan visual klenteng secara lebih nyata, sehingga membantu mereka memahami dan mengenali rumah ibadah agama Konghucu dengan lebih baik, sehingga membantu mereka memahami pentingnya toleransi dan menghargai terhadap agama dan budaya lain.

2. METODE

Penelitian ini dirancang menurut jenis penelitian pengembangan (research & development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sugiyono (2016: 297) menyatakan “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.” Model pengembangan addie, ini meliputi 5 tahap meliputi analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (priadi, 2014). Penggunaan model addie ini dikarenakan sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah untuk dipahami. Berikut merupakan alur rancangan dengan model addie pada penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan model ADDIE

Pada tahap analysis (analisis) dilakukan dengan mengidentifikasi usia anak yang akan menjadi sasaran penggunaan media virtual reality yang sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya, kemudian melakukan identifikasi mengenai isi materi yang akan dimuat dalam virtual reality (VR) Klenteng agar menarik dan sesuai kebutuhan anak. Selanjutnya melakukan analisis mengenai sarana dan prasarana di TK tempat dilakukan uji coba produk dalam mendukung implementasi VR seperti komputer/laptop, proyektor, speaker dan lain sebagainya.

Pada tahap design (rancangan) dimulai dengan merancang bagaimana desain virtual reality yang akan dibuat, selanjutnya merancang bagaimana penyajian isi materi pengenalan rumah ibadah di dalam VR, serta merancang instrument penilaian penelitian berupa angket. Tahap development (pengembangan) ini merupakan tahap lanjutan dari rancangan yang telah dibuat pada tahap design, artinya pada tahap ini akan direalisasikan pembuatan produk penelitian dan pengembangan dengan adanya uji validasi media dari ahli media dan ahli materi, serta validasi dari pengguna untuk mengukur kepraktisan media.

Tahap implementation (implementasi) merupakan tahapan penggunaan produk untuk di uji cobakan kepada pengguna yaitu anak, setelah dilakukan validasi dan revisi berdasarkan catatan ahli media dan ahli materi pada tahap sebelumnya. Penerapan media virtual reality akan dilakukan pada anak usia kelompok B di TK Karya Yosef Pontianak. Kemudian yang terakhir tahap evaluation (evaluasi), tahap ini merupakan tahapan dalam mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media virtual reality yang telah dibuat. Evaluasi ini menggunakan jenis evaluasi formatif dengan berdasarkan masukan – masukan dari ahli media, ahli materi, pengguna guru, dan uji coba produk dari pengembangan virtual reality Klenteng sehingga mengetahui kelayakan media untuk digunakan kepada anak dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu uji coba lapangan (*Field Testing*) dengan menayangkan virtual reality Klenteng secara langsung kepada anak-anak di TK Karya Yosef Pontianak untuk menilai respons anak, kesesuaian materi dengan pemahaman anak, serta dampak potensi media VR terhadap perkembangan pemahaman anak terkait rumah ibadah agama Konghucu. Instrument yang digunakan dalam menguji kelayakan media virtual reality Klenteng dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu yaitu lembar validasi berupa instrumen penilaian (angket). Kelayakan penggunaan media virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu kepada anak usia dini diukur berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan kepraktisan pengguna yaitu guru. Kelayakan validitas media ini dinilai menggunakan skala likert dengan berdasarkan tabel jenjang kriteria validitas. Untuk memperoleh nilai rata-rata hasil analisis penilaian dihitung menggunakan rumus

$$\bar{x} = \sum x \div (n \times a)$$

Keterangan : \bar{x} = Nilai rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah total nilai responden
 n = Jumlah reponden
 a = Jumlah butir responden validasi media virtual reality Klenteng

Untuk mengukur kelayakan media VR ini, nilai rata-rata yang telah didapatkan dari hasil penilaian dikategorikan menggunakan jenjang kriteria berdasarkan pada skala penilaian tabel jenjang kriteria validitas menurut Widoyok, 2018 berikut

Tabel 1. Jenjang Kriteria Validitas

Nilai	Jenjang KriteriaValiditas
4,2 < x ≤ 5,0	Sangat Valid
3,4 < x ≤ 4,2	Valid
2,6 < x ≤ 3,4	Kurang Valid
1,8 < x ≤ 2,6	Tidak Valid
1,00 < x ≤ 1,8	Sangat Tidak Valid

Media yang telah di validasi oleh para ahli dan di uji cobakan kepada anak diolah dengan analisis data deskriptif dan analisis data kuantitatif. Hasil pengembangan media VR dengan pendekatan ADDIE dipaparkan dengan analisis data deskriptif. Pada analisis data kuantitatif agar mempermudah perolehan data maka menggunakan 5 alternatif penilaian instrumen dari kegiatan pembelajaran. Perhitungan nilai rata-rata digunakan untuk menganalisis keefektifan pengembangan media virtual reality kepada anak usia dini dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu. hasil uji coba media VR kepada anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Pengembangan dengan tahapan ADDIE

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Virtual Reality sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu yaitu Klenteng yang disajikan dalam bentuk flipbook. Adapun beberapa bagian dalam flipbook yang menyajikan VR Klenteng tampak pada gambar 2, 3 dan 4.



Gambar 2. Tampilan Halaman VR Klenteng pada Flipbook



Gambar 3. Tampilan VR Klenteng



Gambar 4. Tampilan Bagian dalam VR Klenteng

Pada tahap analysis (analisis) dalam pembuatan media virtual reality identifikasi usia yang menjadi sasaran dalam penggunaan media pembelajaran yang dibuat adalah anak usia 5-6 tahun. Materi pengenalan yang diidentifikasi sesuai usia anak agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam tahap analisis ini sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam penayangan media virtual reality di sekolah juga diidentifikasi agar saat uji coba produk hasil yang didapatkan dapat terukur semaksimal mungkin.

Pada tahap design (rancangan) proses pembuatan media VR dibuat dengan software lapentor dengan menggabungkan foto 360 derajat. Virtual reality Klenteng ini tidak hanya memuat tentang pengenalan bentuk rumah ibadah agama Konghucu saja, tetapi juga dirancang terdapat juga pembelajaran dalam pengenalan mengenai bagian-bagian dari rumah ibadah yang disajikan dalam bentuk foto asset, atribut ibadah yang digunakan pada proses peribadatan di Klenteng yang disajikan dalam bentuk foto asset dan juga menyajikan pengenalan bagaimana bentuk peribadatan umat Konghucu kepada Tuhan Yang Maha Esa yang disajikan dalam bentuk video. Informasi yang disajikan dalam VR Klenteng berupa foto dan video yang dapat diakses dengan cara mengklik ikon foto dan video yang terdapat dalam virtual reality. Desain foto asset dibuat dengan aplikasi canva agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Begitu juga untuk penjelajahan dalam VR Klenteng, informasi bagaimana

mengoperasikannya juga sudah termuat di dalam VR dalam bentuk voiceover agar memudahkan pengguna dalam pemakaian media VR. Setelah media VR selesai dibuat, media disajikan dalam bentuk flipbook yang dibuat dengan aplikasi heyzine agar mempermudah guru atau pengguna dalam penayangan VR pada pembelajaran.

Pada tahap development (pengembangan) media VR Klenteng akan dikembangkan berdasarkan hasil validasi oleh 4 orang Ahli yang di bagi menjadi 2 orang Ahli Media yaitu (Teknolog media dan pembelajaran) dan 2 orang Ahli Materi (Pemuka agama Konghucu tingkat pertama yaitu Jiao Sheng).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata - rata	Kriteria
Ahli Media 1	17	85	5	Sangat valid
Ahli Media 2	17	85	5	Sangat valid
Jumlah			5	
Rata-rata			5	Sangat valid

Merujuk data hasil validasi ahli media di tabel 2 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Ahli Media 1 dan Ahli Media 2 total nilai yang diberikan sama-sama berjumlah 85 dengan skor rata-rata 5 sehingga dapat diartikan bahwa media VR Klenteng ini dapat dikategorikan sangat valid untuk pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia dini karena media ini memenuhi jenjang kriteria "Sangat valid".

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata - rata	Kriteria
Ahli Materi 1	4	20	5	Sangat Valid
Ahli Materi 2	4	15	3,75	Valid
Jumlah			8,75	
Rata-rata			4,37	Sangat valid

Merujuk data hasil validasi Ahli Materi di tabel 2 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Ahli Materi 1 nilai yang diberikan 20 dengan skor rata-rata 5 artinya angka ini termasuk dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Kemudian Ahli Materi 2 memberikan nilai 15 dengan skor rata-rata 3,75 sehingga penilaian ini termasuk ke dalam jenjang kriteria Valid. Akumulasi skor rata-rata dari Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2 yakni 4,37 sehingga memenuhi kriteria "Sangat Valid" artinya materi yang termuat dalam VR Klenteng ini sangat layak untuk dijadikan sebagai materi pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia dini dalam pembelajaran immersive. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh 2 Ahli Media dan 2 Ahli Materi dapat disimpulkan bahwa media VR Klenteng sangat layak atau sangat valid untuk di uji cobakan kepada anak usia dini dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu.

Setelah di validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi media yang telah dibuat juga divalidasi kepada pengguna yaitu guru untuk mengukur kepraktisan pengguna dalam menggunakan media virtual reality. Berikut hasil validasi kepraktisan pengguna

Tabel 4. Hasil Angket Kepraktisan Pengguna

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata - rata	Kriteria
Pengguna 1	10	40	4	Valid
Pengguna 2	10	45	4,5	Sangat valid
Jumlah			8,5	
Rata-rata			4,2	Sangat Praktis

Merujuk data hasil validasi kepraktisan pengguna di tabel 3 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Pengguna 1 nilai yang diberikan 40 dengan skor rata-rata 4 artinya angka ini termasuk dalam jenjang kriteria Valid. Kemudian Pengguna 2 memberikan nilai 45 dengan skor rata-rata 4,5 sehingga penilaian ini termasuk ke dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Akumulasi skor rata-rata dari Pengguna 1 dan

Pengguna 2 yakni 4,2 sehingga memenuhi kriteria "Sangat Valid" artinya media virtual reality Klenteng ini sangat praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia dini dalam pembelajaran immersive.

Pada tahap implementation (implementasi) media VR Klenteng yang telah dibuat ini diuji cobakan di TK Karya Yosef Pontianak, pada saat uji coba lapangan penelitian melibatkan 20 anak kelas B1. Sarana dan prasarana yang terdapat di TK Karya Yosef Pontianak juga sangat mendukung dalam penggunaan media VR Klenteng dalam pembelajaran pengenalan rumah ibadah agama Konghucu seperti adanya proyektor, speaker dan prasarana berupa ruangan teater.



Gambar 6. Penayangan Media VR Klenteng di ruang teater

Berikut tabel hasil penilaian instrumen dalam uji coba produk penggunaan media VR Klenteng

Tabel 5. Hasil Uji Coba Media VR

Nama Anak	Pernyataan	Nilai	Rata - rata	Kriteria
Clarissa	5	25	5	Sangat Baik
Della	5	25	5	Sangat Baik
Devon	5	25	5	Sangat Baik
Eusebio	5	25	5	Sangat Baik
Evencio	5	25	5	Sangat Baik
Gevarel	5	25	5	Sangat Baik
Gladys	5	25	5	Sangat Baik
Giselle Adeline	5	25	5	Sangat Baik
Janice	5	24	4,8	Sangat Baik
Jhon Givent	5	24	4,8	Sangat Baik
Kathryn	5	24	4,8	Sangat Baik
Monella	5	25	5	Sangat Baik
Miya	5	25	5	Sangat Baik
Nathania	5	25	5	Sangat Baik
Queen	5	24	4,8	Sangat Baik
Raphael	5	25	5	Sangat Baik
Reynald	5	25	5	Sangat Baik
Wilson	5	25	5	Sangat Baik
Wivia	5	25	5	Sangat Baik
Zilvania	5	25	5	Sangat Baik
Jumlah			99,2	
Rata-rata			4,96	Sangat Efektif

Data yang terdapat pada tabel diatas didapatkan dengan penilaian berdasarkan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Penilaian instrumen tersebut berdasarkan pengerjaan LKA (lembar kerja anak) oleh anak. Kegiatan yang terdapat pada LKA sudah mencakup penilain dalam pemahaman anak terkait nama rumah ibadah agama Konghucu, bagian-bagian dari rumah ibadah agama Konghucu, atribut yang digunakan dalam peribadatan umat Konghucu, serta bagaimana bentuk peribadatan umat Konghucu kepada Tuhan Yang Maha Esa di Klenteng. Pengerjaan LKA dilakukan setelah penayangan VR Klenteng

kepada anak, hasil uji coba penayangan media virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu terhitung "Sangat Efektif" dengan nilai rata-rata 4,96 dengan kriteria sangat valid.

Pada tahap evaluation (evaluasi) ini untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu. Evaluasi ini menggunakan jenis evaluasi formatif dengan berdasarkan dari masukan-masukan para ahli media, ahli materi, pengguna guru, dan uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia 5-6 tahun.

Pembahasan

Media pembelajaran berbasis virtual reality merupakan sebuah media yang memberikan warna baru dalam dunia pendidikan anak usia dini dan juga menjadi sebuah inovasi dalam media pembelajaran mengenai materi agama Konghucu. Menurut (Moto, 2019) "media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran."

Pada pembelajaran immersive berbasis virtual reality anak lebih tertarik dalam proses belajar karena keadaan yang disimulasikan oleh teknologi membuat anak merasa seperti berada pada dunia nyata sehingga memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan juga mendalam bagi anak. Seperti yang disampaikan oleh (Dede, 2009) pembelajaran immersif menciptakan rasa hadir (*sense of presence*) dalam lingkungan belajar maya yang dirasakan sangat realistis oleh peserta didik. Media VR ini juga memuat materi pengenalan yang cukup mengenai pembelajaran agama Konghucu, anak yang beragama Konghucu maupun Non-Konghucu yang masih kurang pemahaman pengetahuan ataupun informasi mengenai agama ini menjadi sangat terbantu dalam mendapatkan pengetahuan mengenai agama tersebut. Teknologi yang mendukung dalam pengembangan media ini adalah teknologi imersif yang membuat penggunaannya bisa merasakan suasana yang mirip dengan keadaan aslinya.

Media pembelajaran virtual reality ini dekat dengan penerapan metode pembelajaran karyawisata artinya memiliki prinsip pengajaran modern dengan memanfaatkan lingkungan nyata (Wulandari, 2022) Ketika metode karyawisata memiliki banyak kekurangan ataupun kelemahan dalam penerapannya, teknologi VR dapat menjadi solusi ataupun alternatif ketika metode karyawisata tidak bisa dilakukan oleh guru. Hal ini dikarenakan efektifnya penggunaan media VR dalam pembelajaran anak usia dini.

Selain itu pada penelitian (Anggraeni et al., 2023) dalam upaya menanamkan rasa toleransi dengan melakukan kegiatan *outing class* kendala ataupun permasalahan dapat diatasi dengan penggunaan media VR, karena guru hanya perlu menayangkan VR agar anak dapat merasakan simulasi nyata dari keadaan rumah ibadah yang ingin dikunjungi oleh anak. Penelitian yang dilakukan oleh (Hidayah et al., 2021) adalah penelitian yang juga mengembangkan virtual reality sebagai media pembelajaran dengan pengenalan rumah ibadah agama Islam namun penelitian tersebut tidak mengembangkan virtual reality dengan memuat materi pembelajaran tentang peribadatan, penelitian itu hanya memanfaatkan VR sebagai media pembelajaran saja, oleh sebab itu anak tidak memperoleh pengetahuan secara mendalam terkait pembelajaran keagamaan berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini, dimana media VR yang dikembangkan lengkap dengan materi pembelajaran terkait keagamaan umat Konghucu.

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu sangatlah efektif. Pada saat proses penayangan VR Klenteng anak-anak sangat tertarik untuk menyimak ketika guru mengajak mereka mengunjungi setiap bagian-bagian dari Klenteng. Anak juga terlihat sangat antusias dalam proses pembelajaran dengan adanya proses tanya jawab saat penayangan VR berlangsung. Guru juga menjadi mudah dalam menjelaskan materi pengenalan rumah ibadah agama Konghucu karena media VR yang dibuat sudah lengkap dengan penjelasan mengenai materi pengenalan dalam pembelajaran.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan media VR dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu menghasilkan pengetahuan anak mengenai nama rumah ibadah agama Konghucu, anak juga menjadi mengetahui bagian-bagian dari rumah ibadah tersebut. Dalam media VR tersebut juga terdapat materi yang dapat mengenalkan atribut ibadah yang digunakan umat Konghucu dalam peribadatan beserta bagaimana bentuk peribadatan umat Konghucu kepada Tuhan Yang Maha Esa. Artinya media ini sudah sangat efektif atau sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran

dalam pembelajaran anak usia dini, karena dalam menunjang stimulasi perkembangan pada pembelajaran anak usia dini perlu adanya media yang berguna untuk memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang dipelajarinya, seperti yang disampaikan oleh (Shofiul, 2018) dengan adanya media proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Oleh sebab itu penelitian ini berfokus pada pengembangan media virtual reality untuk proses pembelajaran anak usia dini dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media virtual reality yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia dini. Media VR Klenteng yang dibuat telah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli. Validasi dilakukan oleh 2 Ahli Materi dengan nilai rata-rata 4,37 dengan kriteria "Sangat Valid" dan selanjutnya divalidasi oleh Ahli Media dengan nilai rata-rata 5 yaitu kriteria "Sangat Valid" juga. Setelah divalidasi oleh 4 orang ahli tersebut media virtual reality yang telah dibuat di uji cobakan kepada anak dengan hasil nilai uji coba rata-rata 4,96 dengan kriteria "Sangat Baik" sehingga dapat disimpulkan bahwa media VR ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan anak usia dini dalam pengenalan mengenai rumah ibadah agama Konghucu. Selain itu media virtual reality ini juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang mempermudah pendidik di era digital ini dalam melaksanakan pembelajaran di PAUD sehingga bisa dimanfaatkan di sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kedua Orang Tua dan juga Kakak dan Adik yang membantu penulis dalam segala hal sehingga penulis mampu menyelesaikan jurnal penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada para Dosen Pembimbing yang membimbing penulis dalam hal penulisan jurnal penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala TK Karya Yosef Pontianak dan Guru-guru yang mendukung pengembangan media VR dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman semuanya yang tidak dapat penulis tulis satu persatu namanya namun sangat membantu serta telah banyak terlibat dalam proses penulisan dan pelaksanaan pembuatan media dalam jurnal penelitian ini. Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pengelola Jurnal Aulad yang telah menjadikan hasil penelitian penulis ini sebagai karya tulis ilmiah yang nyata dengan terbitkannya sebagai artikel jurnal yang dapat dibaca oleh para pembaca.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F. D., Haryanto, S., & Farida, N. (2023). *Penanaman Toleransi Beragama Melalui Kegiatan Outing Class Tempat Ibadah Di Ra Masyitoh Iii Mandisari Parakan Temanggung*. Universitas Sains Al-Qur'an (UNSIQ)
- Ariatama, Soni and Adha, Muhammad Mona and Rohman, Rohman and Hartino, Ahman Tosy and Eska, Prawisudawati Ulpa (2021). *Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi*. Semnas FKIP 2021, Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung 16 Februari 2021, Bandar Lampung..
- Bailenson, J. N., Yee, N., Blascovich, J., Beall, A. C., Lundblad, N., & Jin, M. (2008). The use of immersive virtual reality in the learning sciences: Digital transformations of teachers, students, and social context. In *Journal of the Learning Sciences* (Vol. 17, Issue 1, pp. 102–141). <https://doi.org/10.1080/10508400701793141>
- Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. In *Science* (Vol. 323, Issue 5910, pp. 66–69). <https://doi.org/10.1126/science.1167311>
- Haryantati, W., & Withasari, Y. (2023). Pendidikan Berbasis Multikultural melalui Kunjungan Tempat Ibadah pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembinaan Pasir Putih Pangkal Pinang. *ICEJ : Islamic Childhood Education Journal*, 2(2), 1-7. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/ICEJ/article/view/3701>.
- Hidayah, M. A., Khairani, S., & Dharmawati,). (2021). Teknologi Virtual Reality Sebagai Pemahaman Milenial Islam Pada Rumahibadah Di Kota Medan. *Djtechno : Journal of Information Technology Research*, 2(2).

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Qowaid, Q. (2017). Implementasi Pendidikan Agama Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Bakti Pangkalpinang Bangka Belitung. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 15(3). <https://doi.org/10.32729/edukasi.v15i3.59>
- Setiawati, N. (2014). Kolam Bening Sebagai Media Pembelajaran Sebab Akibat Benda Terapung Dan Tenggelam. *EduHumaniora*, 6(1).
- Shofiul, M. (2018). *Konsep teori media pembelajaran inovatif*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- Sihkabuden. (2011). *Media Pembelajaran*. Malang : FIP Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, A. M. (2016). Realitas Pendidikan Agama Khonghucu Pada Tingkat Sd Di Kota Pekalongan Jawa Tengah. *Al-Qalam*, 20(2), 221. <https://doi.org/10.31969/alq.v20i2.183>
- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Yudhanto, Yudho., & Anggi Sulistiawan. (2022). *Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Yusro, A. R., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Immersive Learning Berbasis Natural User Interface (NUI) Pada Materi Pembelajaran Tenis Meja. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 05(03), 274–283. <https://doi.org/10.17977/um038v5i32022p274>