

**PENGEMBANGAN *IMMERSIVE LEARNING* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM PENGENALAN RUMAH
IBADAH AGAMA KRISTEN UNTUK AUD**

SKRIPSI

**OLEH
DESY NOVITASARI
F1122211006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**PENGEMBANGAN *IMMERSIVE LEARNING* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM PENGENALAN RUMAH
IBADAH AGAMA KRISTEN UNTUK AUD**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**OLEH
DESY NOVITASARI
F1122211006**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**PENGEMBANGAN *IMMERSIVE LEARNING* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM PENGENALAN RUMAH
IBADAH AGAMA KRISTEN UNTUK AUD**

DESY NOVITASARI
F1122211006

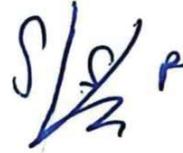
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP.198407222008012005

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd.
NIP. 198408022023212034



Lulus Tanggal:

**PENGEMBANGAN *IMMERSIVE LEARNING* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM PENGENALAN RUMAH
IBADAH AGAMA KRISTEN UNTUK AUD**

DESY NOVITASARI
F1122211006

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP.198407222008012005

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd.
NIP. 198408022023212034

Penguji I



Dr. Halida, M.Pd.
NIP.197405222006042001

Penguji II



Lukmanulhakim, S.T, M.Pd
NIP. 198612102014041002

**Mengetahui,
Ketua Prodi PG-PAUD**



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP.198407222008012005

**PENGEMBANGAN *IMMERSIVE LEARNING* BERBASIS
VIRTUAL REALITY DALAM PENGENALAN RUMAH
IBADAH AGAMA KRISTEN UNTUK AUD**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

DESY NOVITASARI
F1122211006

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dian Miranda, S.Psi., M.A.
NIP.198407222008012005

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd.
NIP. 198408022023212034



Lulus Ujian

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN *IMMERSIVE LEARNING* BERBASIS *VIRTUAL REALITY* DALAM PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KRISTEN UNTUK AUD

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

**DESY NOVITASARI
F1122211006**

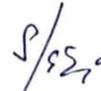
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



**Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP. 198407222008012005**

Pembimbing II



**Siska Perdina, M.Pd
NIP.198408022023212034**

**Mengetahui,
Ketua Prodi PG-PAUD**



**Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP. 198407222008012005**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desy Novitasari

NIM : F1122211006

Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Desember 2024
Yang membuat pernyataan,



Desy Novitasari
NIM. F1122211006

ABSTRAK

Pembelajaran *immersive* anak-anak dapat melihat secara nyata tentang pembelajaran yang sedang dipelajari, karena media yang digunakan dalam pembelajaran *immersive* ini bisa menampilkan objek yang nyata yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang mendukung pemikiran dan komunikasi abstrak siswa adalah salah satu keunggulan *virtual reality* (VR). Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* yang menciptakan terobosan baru dalam dunia pendidikan agar memudahkan guru dalam mengenalkan tempat ibadah agama kristen berbasis virtual. Metode yang digunakan adalah *Research and development* dengan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa *virtual reality* yang digunakan untuk pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini mendapatkan nilai rata-rata 5 dikategorikan sangat layak berdasarkan semua aspek yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah di uji coba kepraktisan pada pengguna guru dan keefektifan produk pada anak usia dini. Berdasarkan data penelitian tersebut pengembangan *virtual reality* layak atau efektif digunakan untuk pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini.

Kata kunci: Pendidikan; Anak Usia Dini; *Immersive Learning*; *Virtual Reality*

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama
kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al Insyirah:4-6)

“Percayalah bahwa lelah kita hari ini akan menghasilkan sesuatu yang baik
dimasa yang akan datang.”

(Jerome Polin)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktunya. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orangtua saya, Bapak Elpian dan Ibu Saripah yang hingga detik ini terus berjuang memberikan yang terbaik untuk putrinya baik secara materi maupun dukungan yang sangat luar biasa bahkan tidak kekurangan sedikitpun. Untuk kedua orang tua saya terima kasih sudah mendidik, mendoakan, memberikan semangat dan motivasi yang tiada hentinya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan sampai sarjana.
2. Kakak-kakak saya Safitri dan Depi Pratiwi, terima kasih sudah memberikan dukungan, semangat dan doa serta membantu saya dalam menulis skripsi ini.
3. Keponakan saya Rezvan Danish Adzikra, terima kasih sudah menghibur saya walaupun tidak bertemu secara langsung tetapi bisa memberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
4. Sepupu-sepupu saya Rahmat, Herdi, dan Iyus yang telah menemani saya di kontrakan dan membantu saya dalam penulisan skripsi ini.
5. Wina, Mira, Nadia, Diana teman sekelompok yang sama-sama berjuang dalam pembuatan jurnal dan skripsi ini.
6. Putri, Chia, Liza, Falen, Lusi, Diana terima kasih karena sudah menemani saya dalam berproses dan menghibur diri dikala susah dari semester awal hingga sampai akhir.

7. Diri sendiri karena sudah bertahan dan berjuang sampai detik ini. Terima kasih telah mengendalikan diri dan bangkit dari berbagai tekanan dan tak pernah mau memutuskan untuk menyerah, kamu hebat.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen Untuk AUD”**. Skripsi ini disidangkan dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dian Miranda, S.Psi., M.A., selaku Ketua Prodi PG-PAUD FKIP UNTAN, dan dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini
2. Siska Perdina, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Halida, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kemudahan dalam penggunaan fasilitas dan izin kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan , Staf Akademik Serta Administrasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, yang telah membantu selama proses perkuliahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Pihak Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, perpustakaan Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi.
7. Untuk kedua orang tua, saudara, dan keluarga peneliti, yang memberikan doa, dukungan, motivasi yang membangun, dan materi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Tahun 2021 yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan kepada peneliti mendapat limpahan rahmat dari Allah SWT. Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 05 Desember 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ix
MOTTO.....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah	5
1. Rumusan Masalah Umum	5
2. Rumusan Masalah Khusus	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
1. Tujuan Umum.....	6
2. Tujuan Khusus.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis.....	7
F. Definisi Konseptual.....	8
1. Pembelajaran Immersive Berbasis Virtual Reality	8
2. Pengenalan rumah ibadah agama kristen pada anak usia dini.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	12
3. Fungsi Media Pembelajaran	14
B. Pembelajaran Immersive Berbasis Virtual Reality	15
1. Pengertian Immersive Learning	15

2.	Karakteristik Immersive Learning.....	16
3.	Pengertian Virtual Reality	17
4.	Karakteristik Virtual Reality.....	18
5.	Kelebihan & Kelemahan <i>Virtul Reality</i>	20
C.	Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen.....	21
1.	Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen Pada Anak Usia Dini	23
2.	Karakteristik Rumah Ibadah Agama Kristen (Katedral)	25
3.	Fungsi Rumah Ibadah Agama Kristen (Katedral)	26
D.	Fokus yang dikembangkan.....	27
E.	Penelitian yang relevan	29
BAB III	METODE PENELITIAN.....	31
A.	Pendekatan dan Metode Pengembangan.....	31
B.	Prosedur Pengembangan	32
1.	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	33
2.	Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	34
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	42
4.	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	45
5.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	46
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A.	Hasil Penelitian	47
1.	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	47
2.	Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	47
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4.	Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	52
5.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	54
B.	Pembahasan	55
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A.	Kesimpulan.....	58
B.	Saran	59
DAFTAR	PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan	29
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	39
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Kepraktisan Pengguna	40
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba.....	42
Tabel 3. 5 Jenjang Kriteria Validitas.....	45
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media	50
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 4. 3 Hasil Angket Kepraktisan Pengguna	52
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Media Virtual Reality Katedral.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan ADDIE	32
Gambar 3. 2 Desain Virtual Reality pada Lapentor	35
Gambar 3. 3 Desain Asset pada Canva	35
Gambar 3. 4 Desain Flipbook pada Heyzine	35
Gambar 4. 1 Pengeditan Asset Virtual Reality	49
Gambar 4. 2 Tampilan Heyzine Virtual Reality Katedral.....	49
Gambar 4. 3 Tampilan Asset Dalam Katedral	49
Gambar 4. 4 Penayangan Media Virtual Reality Katedral di kelas B2	53
Gambar 4. 5 Pengerjaan Lembar Kerja Anak.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	65
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	71
Lampiran 3 Angket Kepraktisan Pengguna	74
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	78
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media I	80
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media II	86
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi I	92
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi II.....	94
Lampiran 9 Angket Kepraktisan Pengguna I	96
Lampiran 10 Angket Kepraktisan Pengguna II.....	100
Lampiran 11 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	104
Lampiran 12 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	106
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media I dan II immersive learning berbasis Virtual Reality	108
Lampiran 14 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi I dan II immersive learning berbasis Virtual Reality	109
Lampiran 15 Rekapitulasi Ahli Media dan Ahli Materi immersive learning berbasis Virtual Reality	110
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan immersive learning berbasis Virtual Reality oleh pengguna (Guru).....	111
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Uji Coba Produk immersive learning berbasis Virtual Reality Kepada Peserta Didik	112
Lampiran 18 Dokumentasi Uji Coba	113
Lampiran 19 Lembar Kerja Anak	115
Lampiran 20 Surat Izin Pra-Riset.....	118
Lampiran 21 Sk Pembimbing Penyusunan Skripsi	119
Lampiran 22 Tim Review Artikel	120
Lampiran 23 Letter of Acceptance (LOA).....	121
Lampiran 24 Lembar Review Artikel Penelitian	122
Lampiran 25 Website Jurnal Artikel Penelitian.....	125
Lampiran 26 Jurnal Penelitian	126
Lampiran 27 Kode QR Flipbook Virtual Reality	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan yang paling penting. Pendidikan ini ditujukan untuk anak dari lahir sampai usia enam tahun, dan dapat dicapai dengan memberikan rangsangan yang sesuai dengan perkembangan anak saat ini. Guru tidak hanya memiliki tanggung jawab untuk mengajar siswa mereka, tetapi mereka juga harus memperhatikan keunikan atau keistimewaan siswa mereka. Hal-hal unik yang dimaksud termasuk potensi yang ada dalam diri anak yang dapat dikembangkan dalam hal kecerdasan dan bakat.

Salah satu jenis penyelenggaraan pendidikan adalah pendidikan anak usia dini, yang mengutamakan peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, emosi, agama, moral, dan bahasa, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak usia dini (Hakim & Dalli, 2018). Oleh karena itu, lembaga pendidikan anak usia dini mengadakan dan menyediakan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan nilai agama anak (Anggraini & Syafril, 2018). Anak-anak pada usia dua hingga tiga tahun mulai dikenalkan dengan rumah ibadah yang sesuai dengan agama mereka serta berbagai gerakan beribadah yang sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing anak. Pada usia dua hingga tiga tahun, doa menjadi pengikat antara anak dan orang tuanya serta Tuhannya (Sibarani,

2021). Anak-anak kemudian dapat diajarkan doa-doa singkat yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti saat makan dan sebelum tidur.

Anak-anak di usia empat hingga lima tahun juga mulai mengenali Tuhan melalui agama yang mereka anut, dan ketika mereka enam tahun, mereka mulai mengenali agamanya, meskipun belum sepenuhnya memahaminya (Harefa & Suprihatin, 2023). Pada usia dua hingga enam tahun, anak-anak sudah dapat merasakan kasih sayang Tuhan, mengenal Tuhannya, dan mengenal agamanya (Poluan & Arifianto, 2023). Pemahaman anak tentang agama yang dianutnya akan lebih luas jika orang tua, guru, dan lingkungannya semakin sering mengajarkan anak untuk berdoa setiap hari, berbicara tentang agamanya, dan pergi ke tempat ibadah (Hutami & Nugraheni, 2020). Saat ini, di era teknologi dan kemajuan industri 4.0, adalah saatnya untuk mengubah cara kita berpikir dan memasukkan ide baru ke dalam pembelajaran untuk mendorong inovasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, dengan bantuan teknologi saat ini, orang tua dan pendidik dapat mengajarkan agama lebih dalam kepada anak-anak mereka sehingga mereka tidak salah memahami agama (Yuniarto & Yudha, 2021).

Teknologi Realitas Maya atau Virtual Reality (VR) merupakan gabungan dari pemrosesan citra digital, grafika komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan buatan dan virtual, dan bidang lainnya. Tujuannya adalah membentuk lingkungan virtual tiga dimensi yang interaktif dan realistis bagi manusia, serta mampu merespons kegiatan secara waktu nyata. Realitas Maya menghadirkan dunia maya di tengah-tengah realitas fisik.

Anda dapat menjelajahi realitas ini melalui berbagai indera seperti pendengaran, penglihatan, peraba, dan lain-lain. Penggunaan teknologi Realitas Virtual (VR) dapat mendorong peserta didik untuk lebih secara naluriah terlibat dalam lingkungan virtual, mengambil bagian dalam beragam varian konten pembelajaran, mengaktifkan interaksi antara peserta didik dengan informasi, mentransformasi konten pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta mengoptimalkan proses pembelajaran (Hafizah, 2023).

Dengan bantuan teknologi saat ini, orang tua dan pendidik dapat mengajarkan agama lebih dalam kepada anak-anak mereka sehingga mereka tidak salah memahami agama. Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini membawa banyak perubahan dan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan saat ini. Salah satu dampak kemajuan teknologi ini adalah perubahan dari sumber belajar dan metode pembelajaran yang lebih tradisional menjadi yang lebih modern.

Media yang digunakan dapat berupa media fisik atau digital, dengan menggunakan *Augmented Reality* atau *Virtual Reality* (Mystakidis & Lympouridis, 2023). Jadi dengan pembelajaran immersive anak-anak dapat melihat secara nyata tentang pembelajaran yang sedang dipelajari, karena media yang digunakan dalam pembelajaran immersive ini bisa menampilkan objek yang nyata yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman

belajar yang mendukung pemikiran dan komunikasi abstrak siswa adalah salah satu keunggulan *virtual reality* (VR) (Fernandez, 2017).

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan kualitas sumber daya manusia di era *Society 5.0* ini. Peran sekolah dan guru ikut andil dalam merubah pembelajaran yang tidak hanya fokus pada satu sumber, melainkan dapat mengembangkan wawasan dan menerima informasi dari berbagai sumber seperti internet dan media sosial. Oleh karena itu, ada tiga hal yang harus dimanfaatkan pendidik yaitu *Virtual/Augmented reality* dalam dunia pendidikan. Pada masa kini sering sekali melihat media pembelajaran dalam pendidikan yang sama seiring berkembangnya zaman seperti media audio, media visual, audio visual, media cetak dan *e-learning* dan yang sebenarnya banyak media pembelajaran yang belum kita jelajahi. Seharusnya media pembelajaran mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu dan terus mengalami inovasi dan berbagai pembaharuan seiring berkembangnya teknologi (Santosa et al., 2023).

Kelebihan *Virtual Reality* dalam pembelajaran yaitu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam yang membuat pengguna merasa seolah-olah mereka berada dalam lingkungan simulasi, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, Siswa dapat berinteraksi dengan objek dan lingkungan *virtual*, VR meningkatkan pembelajaran dengan menggabungkan sensasi visual dan sensorik, untuk pelatihan dan simulasi, *virtual reality* (VR) memungkinkan praktik pendidikan tanpa risiko nyata. Kekurangan *Virtual Reality* dalam pembelajaran yaitu biaya yang digunakan

mahal, menyebabkan sakit kepala dan masalah kesehatan lainnya, dan tidak semua mata pelajaran memiliki simulasi VR yang relevan.

Penelitian ini bertujuan memberikan inovasi baru kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang bersifat *outdoor*, *Virtual Reality* pembelajaran bisa dilakukan didalam kelas. Memanfaatkan *Virtual Reality* sebagai stimulasi pengenalan rumah ibadah agama kristen, pendidik akan bisa menyajikan pembelajaran secara nyata dan menarik yang membuat anak terkesan akan hal baru yang telah mereka pelajari. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam pengembangan metode pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, serta menjadi contoh dalam pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Reality* dimasa mendatang.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah Pengembangan *Immersive Learning* Berbasis *Virtual Reality* Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen Untuk AUD.

C. Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara umum rumusan masalah dari penelitian ini adalah”Bagaimana mengembangkan *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD?”

2. Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan masalah umum di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah khusus yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil analisis yang dilakukan untuk mengembangkan *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD?
- b. Bagaimana desain media *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD?
- c. Bagaimana pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD?
- d. Bagaimana implementasi *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD?
- e. Bagaimana hasil evaluasi *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu untuk mengembangkan pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui hasil analisis yang dilakukan untuk mengembangkan *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD
- b. Untuk mengetahui desain media *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD
- c. Untuk mengetahui pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD
- d. Untuk mengetahui implementasi *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD
- e. Untuk mengetahui hasil evaluasi *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai sumber informasi tambahan dalam bidang ilmu pengetahuan pengembangan pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini meliputi:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti dalam pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.
- b. Bagi anak, dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.
- c. Bagi guru, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.
- d. Bagi lembaga taman kanak-kanak, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk AUD.

F. Definisi Konseptual

Dalam definisi konseptual, istilah-istilah penting yang menjadi fokus penelitian dalam judul penelitian. Tujuannya adalah untuk menghindari kesalahpahaman tentang makna dari istilah yang dimaksud oleh peneliti.

Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Pembelajaran Immersive Berbasis Virtual Reality

Immersive learning merupakan sebuah konsep pembelajaran terbaru dengan menggunakan *augmented reality* dan *virtual reality*

untuk meningkatkan kemampuan belajar psikomotor siswa (Yusro dkk., 2022). Pembelajaran imersif memungkinkan seseorang mengalami situasi seolah-olah mereka berada di "sana", atau di dunia virtual. Proses belajar mengajar yang efektif melibatkan berbagai elemen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, mengenalkan agama pada anak usia dini dapat lebih mudah dipahami (Nurbaiti, 2017).

2. Pengenalan rumah ibadah agama kristen pada anak usia dini

Pengenalan rumah ibadah Katedral kepada anak usia dini dapat dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan yang mudah digunakan pada anak serta sejalan dengan persentase pengetahuan yang dimiliki oleh anak. Anak dapat mengenal Katedral dengan mendengarkan cerita yang berkaitan dengan Katedral. Anak dapat menggunakan cerita sebagai bahan pembelajaran untuk mulai rajin beribadah dan datang ke Katedral. Kemudian hal yang dapat dilaksanakan adalah dengan melaksanakan kegiatan yang melibatkan anak usia dini seperti menggambar dan memberi warna pada Katedral dan membuat replika sederhana dengan memanfaatkan blok bangunan.

Pengenalan rumah ibadah Katedral dapat dilaksanakan dengan mengunjungi langsung gereja kemudian anak usia dini bisa melihat serta merasakan langsung suasana yang ada di Katedral. Katedral mempunyai manfaat yang sangat penting. Manfaat yang dapat diperoleh apabila anak

usia dini mengetahui tentang Katedral adalah dapat meningkatkan keimanan anak usia dini dan anak usia dini juga dapat semakin taat kepada tuhan. Anak usia dini harus diberikan pemahaman tentang alasan dan pentingnya umat kristen pergi ke Katedral. Kemudian dengan pemahaman yang diberikan kepada anak usia dini maka anak usia dini dapat lebih memiliki pengetahuan yang berkaitan dengan ibadah umat kristen.

Setiap pengetahuan yang diberikan kepada anak usia dini tentang Katedral harus diberikan menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami. Pengetahuan yang diberikan kepada anak usia dini apabila menggunakan bahasa yang sulit dimengerti serta berbagai macam istilah membuat anak usia dini kurang dapat mengerti maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Dengan pengetahuan yang meningkat akan menciptakan perubahan bagi anak usia dini untuk terus mempelajari ilmu penting tentang Katedral dan ilmu penting tentang agama Kristen.