

***IMERSIF LEARNING* DI PAUD UNTUK
MEMPERKENALKAN TEMPAT IBADAH AGAMA
BUDDHA DI PONTIANAK BERBASIS *VIRTUAL
REALITY***

SKRIPSI

**OLEH
DIANA LIA ANDRIYANI
F1121211002**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2024

***IMERSIF LEARNING DI PAUD UNTUK
MEMPERKENALKAN TEMPAT IBADAH AGAMA
BUDDHA DI PONTIANAK BERBASIS VIRTUAL
REALITY***

SKRIPSI

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

**OLEH
DIANA LIA ANDRIYANI
F1121211002**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2024

**IMERSIF LEARNING DI PAUD UNTUK MEMPERKENALKAN
TEMPAT IBADAH AGAMA BUDDHA DI PONTIANAK
BERBASIS VIRTUAL REALITY**

DIANA LIA ANDRIYANI
F1121211002

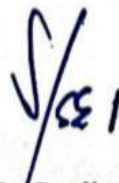
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd.
NIP. 198408022023212034

Disahkan,
Universitas Tanjungpura



Dr. Ahmad Yani T. M.Pd.
NIP. 196604011991021001

**IMERSIF LEARNING DI PAUD UNTUK MEMPERKENALKAN
TEMPAT IBADAH AGAMA BUDDHA DI PONTIANAK
BERBASIS VIRTUAL REALITY**

DIANA LIA ANDRIYANI
F1121211002

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, ST., M.Pd
NIP.198612102014041002

Mengetahui,
Ketua Prodi PG-PAUD



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

LEMBAR PENGESAHAN

**IMERSIF LEARNING DI PAUD UNTUK
MEMPERKENALKAN TEMPAT IBADAH
AGAMA BUDDHA DI PONTIANAK
BERBASIS VIRTUAL REALITY**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

DIANA LIA ANDRIYANI

NIM F1121211002

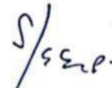
Disetujui Oleh:

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

**IMERSIF LEARNING DI PAUD UNTUK MEMPERKENALKAN
TEMPAT IBADAH AGAMA BUDDHA DI PONTIANAK
BERBASIS VIRTUAL REALITY**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

DIANA LIA ANDRIYANI
NIM F1121211002

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd
NIP. 198408022023212034

Disahkan Oleh,



FKIP Universitas Tanjungpura


Ahmad Yani T. M.Pd.
NIP.196604011991021001

Lulus Ujian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Lia Andriyani

Nim : F1121211002

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 pengambil 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, 23 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,

 
Diana Lia Andriyani
NIM.F1121211002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan konsep pembelajaran imersif pada pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan pengenalan tempat ibadah umat Buddha di Pontianak menggunakan Virtual Reality. Metodologi pengembangan penelitian ini antara lain membuat Virtual Reality tempat ibadah agama Buddha di Pontianak yang interaktif dan detail serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman agama Buddha pada anak PAUD. Virtual Reality dikembangkan menggunakan teknologi multimedia termasuk gambar, audio, dan video 360 derajat untuk memberikan pengalaman mendalam bagi anak-anak. Temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan Virtual Reality dalam konteks pembelajaran imersif di PAUD efektif meningkatkan pemahaman anak terhadap tempat ibadah agama Buddha di Pontianak. Anak-anak menunjukkan minat yang besar dan partisipasi aktif dalam menggunakan Virtual Reality, dan guru serta orang tua mengamati adanya peningkatan dalam pemahaman anak-anak tentang konsep-konsep Buddhis. Kajian ini menyoroti pentingnya memasukkan teknologi imersif ke dalam kurikulum PAUD untuk menanamkan nilai-nilai agama dan keberagaman budaya pada anak sejak dini. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak PAUD sekaligus mengenalkan mereka pada keberagaman agama yang ada di masyarakatnya.

Kata Kunci Imersif Learning di Paud Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Agama Buddha di Pontianak Berbasis Virtual Reality

MOTO

Allah SWT berfirman:

Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah:286)

"Jangan kamu merasa lemah dan jangan bersedih, sebab kamu paling tinggi derajatnya jika kamu beriman."

(Q.S Ali Imran: 139)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT dengan berkah dan ridho-Nya, skripsi ini dapat disusun dan ditulis dengan lancar hingga selesai.

Dengan ini akan saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Ibu saya, Asmaliah terimakasih sudah menyayangi saya dan membesarkan saya sampai detik ini tanpa ibu saya. saya tidak akan bisa, engkau adalah pelita yang selalu menyinari hidup bu.
2. Paman saya, Saipul Ahyar, Joko Wahyono Terimakasih selalu mendukung dan saya dalam hal apapun.
3. Orang yang paling saya rindukan almarhum paktam saya jamrin terimakasih sudah mendukung dalam setengah penulisan artikel dan skripsi ini, semoga kebaikan beliau menjadi bekal diakhirat, surga untukmu paktam.
4. Keluarga saya, Bibik, Usu, Makngah, Pakngah, Bude, Tante, Pakde beserta sepupu saya kak aini, selpi, julia, sabila, rara, kori yang selalu mendoakan keberhasilan untuk meraih cita cita.
5. Teman saya Maya, Elis, Filda, Mughni, Ranti, Yesa, Dhea, Caca, Lia, Neni, Anggi dan teman-teman saya lainnya terima kasih sudah membantu dan memberikan semangat kepada saya.
6. Teman-teman Keluarga Besar Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2021 saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan semangat yang telah kalian berikan selama ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Imersif Learning di Paud Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Agama Buddha di Pontianak Berbasis Virtual Reality

”. 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 terima kasih kepada:

1. Dian Miranda, S.Psi., M.A., selaku dosen pembimbing pertama dan selaku Ketua Prodi PG-PAUD FKIP UNTAN, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Siska Ferdina, 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 telah 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 ibu saya, 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 memberi 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 Tuhan yang Maha Esa. 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, semogaskripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 23 Februari 2024

Diana Lia Andriyani

F1121211002

DAFTAR ISI

ABSRAK.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Konseptual	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Media Pembelajaran	15
B. Pembelajaran Immersive Berbasis Virtual reality.....	19
C. Pengenalan Rumah Ibadah Agama Pada Anak Usia Dini.....	28
D. Fokus Yang Dikembangkan	38
E. Penelitian Yang Relevan	40
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan	49
1. Analisis	50
2. Tahap Desain	50
3. Tahap Development.....	57

4. Tahap Implementation.....	62
5. Tahap Evaluation.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A Hasil Penelitian.....	73
1. Analysis (Analisis).....	73
2. Design (Desain).....	74
3. Development (Pengembangan).....	77
4. Implementation (Implementasi).....	89
5. Evaluation (Evaluasi).....	91
B Pembahasan.....	92
1. Prosedur Pengembangan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran.....	106
Daftar Pustaka	108
Lampiran.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian yang Relevan	40
Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Media.....	53
Tabel 3 Kisi Kisi Instrument untuk Ahli Materi.....	54
Tabel 4 Kisi Kisi Instrument Pengamatan Uji Coba Produ.....	55
Tabel 5 Jenjang Kriteria Validitas.....	57
Tabel 6 Jenjang Kriteria Kepraktisan Pengguna dan Uji Coba	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pengembangan ADDIE	49
Gambar 2. Vihara Tampak Halaman dan Luar.....	52
Gambar 3. Masuk Vihara dan Ruangan dalam.....	52
Gambar 4. Ruangan Ibadah	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Media.....	111
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	115
Lampiran 3 Angket Kepraktisan Pengguna.....	117
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	120
Lampiran 5 LembaranValidasi Ahli Media I	121
Lampiran 6 Lembaran Validasi Ahli Media II	127
Lampiran 7 Lembaran Validasi Ahli Materi I.....	133
Lampiran 8 Lembaran Validasi Ahli Materi II.....	138
Lampiran 9 Angket Kepraktisan Pengguna I	137
Lampiran 10 Angket Kepraktisan Pengguna II.....	141
Lampiran 11 Rekapitulasi Validasi Ahli Media I Immersive Learning Berbasis Virtual Reality	145
Lampiran 12 Rekapitulasi Validasi Ahli Media II Immersive Learning Berbasis Virtual Reality	146
Lampiran 13 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi I Immersive Learning Berbasis Virtual Reality	147
Lampiran 14 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi II Immersive Learning Berbasis Virtual Reality	148
Lampiran 15 Rekapitulasi Validasi Kedua Ahli Media dan Ahli Materi Immersive Learning Berbasis Virtual Reality.....	149
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Oleh Pengguna (Guru).....	150
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Uji Coba Immersive Learning Berbasis Virtual Reality Kepada Peserta Didik.....	151

Lampiran 18 Dokumentasi Uji Coba.....	152
Lampiran 19 Surat Izin Riset.....	156
Lampiran 20 LoA Jurnal.....	157
Lampiran 21 Jurnal.....	158
Lampiran 22 Qr Flipbook Vihara.....	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memiliki peran krusial dalam membentuk karakter serta pemahaman anak-anak terhadap lingkungan sekitar. Pada masa ini, anak-anak berada pada periode sensitif di mana mereka menyerap informasi dengan cepat dan membentuk pola-pola pemikiran yang mendasar. Oleh karena itu, kurikulum PAUD harus memperhatikan berbagai aspek kehidupan, termasuk pengenalan terhadap nilai-nilai agama dan budaya yang beragam.

Pontianak, sebagai kota yang kaya akan keberagaman budaya dan agama, merupakan lingkungan yang tepat untuk memperkenalkan konsep-konsep keberagaman ini kepada anak-anak sejak usia dini. Namun, pengenalan terhadap tempat ibadah agama, termasuk agama Buddha, seringkali kurang mendapat perhatian dalam kurikulum PAUD karena berbagai kendala, seperti keterbatasan sumber daya dan kurangnya metode pembelajaran yang inovatif.

Dalam menghadapi tantangan ini, pendekatan Immersive Learning muncul sebagai solusi yang menarik. Menurut Yusro (2022), Pembelajaran imersif merupakan metode pembelajaran baru yang menggunakan teknologi AR dan VR untuk meningkatkan pembelajaran dan keterampilan psikomotorik pada anak usia dini. Immersive Learning mengacu pada pendekatan pembelajaran yang mendalam dan berkesan, di mana anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar yang tampak seolah-olah mereka sedang berpartisipasi dalam

aktivitas video atau gambar yang ditampilkan, atau yang biasa disebut dengan kata virtual. Dengan memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR), anak-anak dapat "mengunjungi" tempat-tempat ibadah agama Buddha secara virtual, memberikan pengalaman yang mendalam dan realistis tanpa meninggalkan lingkungan kelas.

Karenanya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelajahi potensi penggunaan Immersif Learning berbasis Virtual Reality dalam memperkenalkan tempat ibadah agama Buddhadi Pontianak kepada anak-anak PAUD. Dengan pendekatan ini, diharapkan anak-anak mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang prinsip-prinsip agama Buddha dan juga menghargai keberagaman agama budaya dalam masyarakat mereka mulai usia dini. Diharapkan bahwa penelitian ini dapat ditemukan metode pembelajaran yang kreatif dan efisien untuk memperkenalkan konsep-konsep keberagaman agama kepada generasi muda Pontianak.

Vihara, sebagai tempat ibadah umat Buddha, memiliki peran penting dalam kehidupan umat Buddha dan masyarakat. Selain sebagai tempat peribadatan, vihara juga berfungsi sebagai pusat kegiatan keagamaan yang mampu meningkatkan moralitas dan akhlak mulia, serta mendalami pemahaman ajaran Buddha. Karenanya, pendidikan agama dari usia dini sangatlah krusial dalam membentuk kepribadian anak, karena masa ini merupakan masa terpenting bagi tumbuh kembang mereka.

Dengan demikian, Pentingnya menanamkan nilai-nilai agama pada anak sejak dini untuk membentuk kepribadian yang kokoh berbasis agama dalam

membesarkan anak. Melalui pendekatan Imersif Learning berbasis Virtual Reality, diharapkan dapat ditemukan cara yang berdaya guna untuk memperkenalkan prinsip-prinsip agama Buddha kepada anak-anak PAUD di Pontianak, yang pada akhirnya akan membentuk generasi yang lebih berintegritas dan menghargai keberagaman agama dan budaya.

Menurut Boyles (2017) *Virtual Reality* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan simulasi yang dihasilkan oleh komputer. Lingkungan ini dapat mensimulasikan dunia nyata atau dunia imajiner, memberikan pengalaman yang mendalam dan interaktif. Pengguna biasanya memakai perangkat khusus seperti headset VR yang dilengkapi dengan layar dan sensor untuk melacak gerakan kepala dan tangan, sehingga menciptakan pengalaman yang seolah-olah berada di dalam dunia virtual tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi, *Virtual Reality* menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. VR memungkinkan anak-anak untuk mengalami lingkungan belajar yang imersif dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam belajar. Dengan VR, anak-anak dapat menjelajahi tempat-tempat ibadah agama Buddha di Pontianak secara virtual, memberikan pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.(Boyles,2017)

Penelitian "Immersif Learning di PAUD Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Agama Buddha di Pontianak Berbasis Virtual Reality"

membawa inovasi yang signifikan dalam bidang pendidikan anak usia dini serta pengenalan budaya agama Buddha di Pontianak melalui penerapan teknologi virtual reality. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, penelitian ini merintis penggunaan teknologi virtual reality, yang umumnya belum terlalu banyak digunakan dalam lingkungan pendidikan prasekolah. Dengan memanfaatkan teknologi ini, penelitian ini menghadirkan pengalaman pembelajaran yang imersif dan interaktif bagi anak-anak, memungkinkan mereka untuk eksplorasi yang lebih mendalam terhadap lingkungan pembelajaran. Pendekatan imersif yang ditawarkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, kebaruan penelitian ini juga terletak pada fokusnya yang khusus dalam memperkenalkan tempat ibadah agama Buddha di Pontianak kepada anak-anak usia dini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya konten pembelajaran anak usia dini, tetapi juga memberikan kontribusi penting dalam pelestarian dan pengenalan budaya lokal kepada generasi muda.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah Imersif di Paud Untuk Memperkenalkan tempat ibadah agama buddha di pontianak berbasis Virtual Reality.

C. Rumusan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka

secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana penerapan teknologi Virtual Reality dalam pembelajaran immersif di PAUD untuk memperkenalkan tempat ibadah Agama Buddha di Pontianak?

2. Rumusan Masalah Khusus

Dari rumusan masalah umum di atas terdapat beberapa rumusan masalah khusus yang perlu dikaji yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana tahapan analisis dapat mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak PAUD dalam pembelajaran immersive berbasis virtual reality?
- b. Bagaimana proses desain dapat menghasilkan rencana pembelajaran immersive berbasis virtual reality yang sesuai untuk anak PAUD?
- c. Bagaimana tahap pengembangan dapat memastikan bahwa materi dan media pembelajaran immersive berbasis virtual reality dapat diterapkan secara efektif pada anak PAUD?
- d. Bagaimana cara implementasi pembelajaran immersive berbasis virtual reality pada anak PAUD?
- e. Bagaimana evaluasi dapat mengukur efektivitas pembelajaran immersive berbasis virtual reality pada anak PAUD dan apa saja hasil yang diperoleh dari evaluasi tersebut?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menjelajahi potensi penggunaan Immersif Learning berbasis Virtual Reality dalam

memperkenalkan tempat ibadah agama Buddha di Pontianak kepada anak-anak PAUD.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui tahapan analisis dapat mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik anak PAUD dalam pembelajaran immersive berbasis virtual reality.
- b. Untuk mengetahui proses desain dapat menghasilkan rencana pembelajaran immersive berbasis virtual reality yang sesuai untuk anak PAUD.
- c. Untuk mengetahui tahap pengembangan dapat memastikan bahwa materi dan media pembelajaran immersive berbasis virtual reality dapat diterapkan secara efektif pada anak PAUD.
- d. Untuk mengetahui cara implementasi pembelajaran immersive berbasis virtual reality pada anak PAUD.
- e. Untuk mengetahui evaluasi dapat mengukur efektivitas pembelajaran immersive berbasis virtual reality pada anak PAUD.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis manfaat penelitian ini ialah akan memperkaya literatur akademis dengan menyediakan pemahaman mendalam tentang

penerapan model ADDIE dalam pengembangan pembelajaran immersive berbasis virtual reality untuk anak usia dini (PAUD), serta memberikan dasar empiris mengenai efektivitas dan dampak teknologi tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini meliputi:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman berharga dalam mengembangkan dan mengimplementasikan program pembelajaran berbasis virtual reality. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan analitis dan teknis dalam menggunakan model ADDIE untuk menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif.
- b. Bagi anak, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar melalui pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas pembelajaran yang imersif membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial anak, yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka.
- c. Bagi Masyarakat, hasil penelitian dapat meningkatkan pemahaman orang tua dan pendidik tentang manfaat teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga mendorong penerapan teknologi inovatif dalam sistem pendidikan lokal dan nasional, yang

pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

F. Definisi Konseptual

Definisi konseptual berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik penelitian di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti. Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Imersif Learning di PAUD

Pembelajaran imersif dalam PAUD (pendidikan anak usia dini) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung dan partisipatif dalam proses pembelajaran anak usia dini. Pendekatan ini memposisikan anak sebagai agen aktif dalam proses pembelajaran dan mengintegrasikan berbagai aktivitas sensorik, motorik, kognitif, dan sosial dalam konteks yang bermakna dan relevan bagi mereka.

Berikut beberapa prinsip dan praktik pembelajaran imersif di PAUD:

- a. **Experiential Learning:** Anak diminta belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungannya. Pelajari konsep dan keterampilan baru dengan bereksperimen, mengeksplorasi, dan memanipulasi materi dunia nyata.
- b. **Bermain sebagai pembelajaran:** Bermain dianggap sebagai cara paling penting bagi anak-anak untuk memahami dunia di sekitar mereka.

Kegiatan bermain dirancang untuk mendukung pembelajaran dalam berbagai aspek perkembangan anak.

- c. Penggunaan sumber autentik: Materi pembelajaran disajikan melalui sumber nyata seperti benda, alam, dan lingkungan, sehingga anak dapat merasakan pembelajaran secara langsung. Pembelajaran Kolaboratif: Anak didorong untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan sosial seperti berbagi, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk memecahkan masalah.
 - d. Konteks relevan: Pembelajaran disesuaikan dengan minat, kebutuhan, dan pengalaman anak.
 - e. Fleksibilitas dan Kreativitas: Guru menggunakan kreativitas untuk merencanakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna..
- Pembelajaran terpadu: Berbagai aspek pembelajaran, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan motorik, diintegrasikan ke dalam suatu kegiatan yang holistik dan komprehensif.
- f. Refleksi dan evaluasi berkelanjutan: Guru merefleksikan pengalaman belajar anak dan terus mengevaluasi praktik pembelajarannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Pengenalan Rumah Ibadah Agama Budha Bagi Anak Usia Dini.

A. Pengenalan rumah Ibadah Agama Budha Bagi Anak Usia Dini

Menurut Zain (2020) Pengenalan rumah ibadah agama Buddha kepada anak usia dini merupakan langkah penting dalam pendidikan

multikultural dan pengembangan toleransi beragama. Anak-anak pada usia dini memiliki kemampuan yang tinggi untuk menerima dan memahami konsep-konsep baru. Memperkenalkan mereka pada rumah ibadah agama Buddha tidak hanya mengenalkan aspek fisik bangunan, tetapi juga nilai-nilai dan ajaran yang terkandung di dalamnya. Langkah ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa hormat dan pemahaman terhadap keberagaman sejak usia dini. Rumah ibadah utama dalam agama Buddha dikenal sebagai vihara.

Vihara berfungsi sebagai tempat untuk melakukan ibadah, meditasi, dan pembelajaran ajaran Buddha. Struktur vihara biasanya terdiri dari beberapa bagian utama, seperti aula utama (dhammasala) yang digunakan untuk kebaktian, patung Buddha sebagai simbol penghormatan, dan ruang meditasi. Penjelasan tentang bagian-bagian ini kepada anak-anak bisa dilakukan melalui gambar, cerita, atau kunjungan langsung untuk memberikan pemahaman yang konkret. (Zain,2020)

Di dalam vihara, terdapat banyak simbolisme yang penting untuk dikenalkan kepada anak-anak. Misalnya, patung Buddha yang sering ditemui di vihara melambangkan pencerahan dan kedamaian. Selain itu, anak-anak juga bisa dikenalkan pada ajaran dasar Buddha seperti cinta kasih, ketenangan, dan kebijaksanaan melalui cerita-cerita sederhana yang sesuai dengan usia mereka. Metode pengajaran yang interaktif dan menyenangkan akan membantu anak-anak untuk lebih mudah memahami dan mengingat ajaran-ajaran tersebut. (Zain,2020)

Untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak-anak, vihara sering mengadakan berbagai aktivitas edukatif yang menarik. Kegiatan seperti cerita bergambar tentang kehidupan Buddha, praktek meditasi sederhana, dan bermain peran tentang kehidupan sehari-hari di vihara dapat membuat anak-anak lebih antusias dan terlibat. Melalui aktivitas ini, anak-anak tidak hanya belajar tentang agama Buddha secara teoritis, tetapi juga mengalami secara langsung praktek dan kehidupan yang ada di vihara.

Pengenalan rumah ibadah agama Buddha kepada anak usia dini juga berperan dalam menumbuhkan toleransi dan sikap saling menghormati antar umat beragama. Dengan memahami dan menghormati tradisi serta keyakinan agama lain, anak-anak akan tumbuh menjadi individu yang lebih terbuka dan menghargai perbedaan. Hal ini sangat penting dalam membangun masyarakat yang harmonis dan damai di masa depan. (Zain, 2020)

Dengan demikian, pengenalan rumah ibadah agama Buddha kepada anak usia dini bukan hanya tentang pengajaran agama, tetapi juga tentang membentuk karakter yang inklusif, toleran, dan menghargai keberagaman. Melalui metode yang sesuai dengan perkembangan anak, materi ini dapat disampaikan dengan efektif dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan.

B. Bagian Bagian Tempat Ibadah Rumah ibadah agama Budha

Suwarni (2019) mengatakan dalam agama Buddha, tempat ibadah

utama disebut Vihara. Berikut adalah beberapa bagian penting dari tempat ibadah Buddha:

1. Stupa: Monumen berbentuk setengah bola yang menyimpan relik Buddha atau orang-orang suci Buddha. Stupa merupakan simbol penting dalam agama Buddha.
2. Patung Buddha: Patung Buddha diletakkan di tempat yang terhormat di dalam vihara sebagai objek pemujaan dan pengingat akan ajaran Buddha.
3. Altar: Area khusus untuk meletakkan patung Buddha, lilin, bunga, dan persembahan lainnya.
4. Dharmachakra: Lambang roda dharma yang melambangkan ajaran Buddha.
5. Gong atau Lonceng: Digunakan untuk memanggil umat Buddha pada waktu sembahyang atau upacara keagamaan.
6. Ruang Sembahyang: Ruangan utama dalam vihara tempat umat Buddha berkumpul untuk sembahyang, berkomunikasi, dan mendengarkan khotbah.
7. Perpustakaan: Tempat menyimpan kitab-kitab suci Buddha seperti Tripitaka dan sastra-sastra lainnya.
8. Taman: Kebun atau taman yang indah di sekitar vihara, sering digunakan untuk meditasi atau upacara tertentu.

C Atribut Ibadah Agama Budha

Dalam agama Buddha, terdapat beberapa atribut atau perlengkapan ibadah yang sering digunakan, antara lain. (Suwarni,2019)

1. Rupang (Patung Buddha), Patung Buddha merupakan atribut utama dalam ibadah Buddha sebagai objek pemujaan dan pengingat akan ajaran Buddha.
2. Stupa, Monumen setengah bola yang menyimpan relik Buddha atau orang-orang suci Buddha.
3. Lilin, Digunakan sebagai lambang pencerahan dan penerangan.
4. Dupa, Dibakar sebagai persembahan harum dalam ibadah.
5. Bunga, Digunakan sebagai persembahan dan simbol kemurnian.
6. Mangkuk Bakti, Digunakan untuk mempersembahkan makanan atau minuman kepada Buddha.
7. Tasbih (Mala), Untaian manik-manik yang digunakan untuk menghitung mantra atau doa.
8. Lonceng, Digunakan untuk memanggil umat Buddha atau dalam upacara keagamaan.
9. Kitab Suci, Seperti Tripitaka, yang berisi ajaran-ajaran Buddha.
10. Jubah Kekuningan, Dikenakan oleh biksu dan biksuni (biarawan dan biarawati Buddha) sebagai lambang kesederhanaan.
11. Tongkat Mendaki, Digunakan oleh biksu dan biksuni dalam perjalanan.

12. Kain Upacara, Kain-kain dengan motif khusus untuk menghias patung Buddha atau altar.

13. Upacara Payung, Payung berwarna-warni yang digunakan dalam prosesi upacara tertentu.

Atribut-atribut ini memiliki makna simbolis dan spiritual dalam agama Buddha, serta digunakan untuk membantu umat Buddha dalam beribadah dan mengingatkan mereka akan ajaran-ajaran Buddha.