

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KONGHUCU
PADA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BAGI ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

**OLEH
WINA ORSICHA
F1121211003**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KONGHUCU
PADA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BAGI ANAK USIA DINI**

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

SKRIPSI

**OLEH
WINA ORSICHA
F1121211003**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KONGHUCU
PADA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BAGI ANAK USIA DINI**

**WINA ORSICHA
F1121211003**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

**Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**



Lulus Tanggal:

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KONGHUCU
PADA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BAGI ANAK USIA DINI**

**WINA ORSICHA
F1121211003**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Penguji I



**Dr. Halida, M. Pd
NIP. 197405222006042001**

Penguji II



**Ariyani Ramadhani, S.T., M.Pd
NIP. 198206292023212020**

**Mengetahui,
Ketua Prodi PG-PAUD**



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KONGHUCU
PADA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BAGI ANAK USIA DINI**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada :

**Wina Orsicha
NIM F1121211003**

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

**Mengetahui
Ketua Prodi PG-PAUD
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak**



**Dian Miranda, S.Psi., M.A
NIP. 19840722200801205**

**PENGEMBANGAN MEDIA *VIRTUAL REALITY*
SEBAGAI PENGENALAN RUMAH IBADAH AGAMA KONGHUCU
PADA PEMBELAJARAN *IMMERSIVE* BAGI ANAK USIA DINI**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

**Wina Orsicha
F1121211003**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

**Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura**



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

Lulus Ujian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wina Orsicha

NIM : F1121211003

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku 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,



Wina Orsicha

NIM. F1121211003

ABSTRAK

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

Kata Kunci : Pembelajaran *Immersive; Virtual Reality*; Rumah Ibadah; Agama Konghucu; Anak Usia Dini

MOTO

اللَّهُ الصَّمَدُ

(Allah hus-samad)

“Allah tempat meminta segala sesuatu”

QS. Al-Ikhlâs(112) : 2

Suatu perkara pasti akan berlalu, hadapi dengan doa, lalui dengan ridho orangtua,
kemudian iklaskan hati atas perkara yang telah terjadi.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji hanyalah milik Allah, Maha Pemberi Petunjuk dan Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dengan memberikan beribu nikmat tidak terukur dalam kehidupan. Mulai dari keberkahan hidup dengan rahmat hidayah-Nya, karunia-Nya, serta petunjuk-Nya yang Maha Kuasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada kekasih Allah Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi tauladan bagi umat Islam. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada semua orang-orang baik yang membantu, mendukung, serta memotivasi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Skripsi yang telah peneliti susun ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orangtua, umak saya tersayang Nurhayati dan ayah saya tercinta Ramli.
Terimakasih kepada umak dan ayah yang selalu menyertai langkah saya dengan penuh doa dan restu hingga skripsi ini bisa saya persembahkan kepada kalian berdua, yaitu 2 insan yang paling mulia dihidup saya. Sungguh ini tidak mungkin terjadi tanpa doa, cinta dan kasih sayang, motivasi dan dukungan dari kalian wahai orangtua terbaik.
2. Kakak saya tersayang Eka Murezhawati dan abang ipar terbaik saya Chairul Ramadhan. Terimakasih telah mendoakan saya, memberikan cinta dan kasih sayang, motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini bisa saya persembahkan kepada kalian.

3. Adik saya tercinta Fikriansyah dan keponakan saya tersayang Hanifa Hafshah. Terimakasih telah mendoakan saya, memberikan cinta dan kasih sayang, motivasi yang kalian berikan selalu membuat saya lebih bersemangat dan ceria. Semoga skripsi ini dapat memotivasi kalian disuatu hari nanti untuk melaksanakan pendidikan setinggi-tingginya.
4. Keluarga besar saya yang tercinta. Terimakasih atas doa yang selalu kalian panjatkan untuk saya, cinta dan kasih sayang yang begitu tulus, motivasi serta dukungan sehingga memberikan saya semangat untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman terbaik semasa perkuliahan saya yaitu Astuti. N, Angelica Octaviani, dan Putri Intan Safitri, yang menjadi teman dan keluarga selama masa perkuliahan S1 saya. Terimakasih atas doa, dukungan, apresiasi, motivasi, serta keceriaan dan rasa kasih sayang yang selalu kalian berikan sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan jurnal artikel penelitian. Terimakasih banyak sudah kebersamai dan memberikan berbagai macam bentuk bantuan kepada saya selama masa perjuangan kita melalui kegiatan MBKM Penelitian Payung Dipa Universitas Tanjungpura ini.
7. Saya Wina Orsicha. Terimakasih banyak untuk saya yang sudah mau berjuang dan melewati berbagai rintangan manis yang Allah berikan dalam masa perkuliahan sehingga skripsi ini dapat dipersembahkan kepada orang-orang tersayang.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanyalah milik Allah, Maha Pemberi Petunjuk dan Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dengan memberikan beribu nikmat tidak terukur dalam kehidupan. Mulai dari keberkahan hidup dengan rahmat hidayah-Nya, karunia-Nya, serta petunjuk-Nya yang Maha Kuasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa kita curahkan kepada kekasih Allah Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi tauladan bagi umat Islam, yang selalu kita nantikan syafaatnya hingga kelak di yaumil akhir. Semoga kita termasuk ke dalam hamba yang akan memperoleh syafaat beliau di akhirat kelak.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media *Virtual Reality* Sebagai Pengenalan Rumah Ibadah Agama Konghucu Pada Pembelajaran *Immersive* Bagi Anak Usia Dini”**. 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 Ketua Prodi PG-PAUD FKIP UNTAN, yang telah meluangkan waktu, memberikan

bimbingan, memberikan dukungan, pemikiran, saran dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Lukmanulhakim, S.T., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, memberikan dukungan, pemikiran, saran dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Halida, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan 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, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan selama masa perkuliahan.
6. Staff Tata Usaha Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, yang telah memberikan pelayanan administrasi akademik selama perkuliahan.
7. Pihak Perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, perpustakaan Universitas Tanjungpura, yang telah bersedia meminjamkan buku demi kelancaran penyusunan skripsi.

8. Untuk kedua orangtua, saudara dan saudariku, serta keluarga besar peneliti, yang selalu menyerukan doa, memberikan dukungan berupa materi, afirmasi positif sebagai bentuk cinta dan kasih sayang sehingga peneliti mendapatkan kesehatan, kemudahan, keberkahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman terbaik peneliti, yang senantiasa memberikan doa dan segala dukungan terbaik yang sangat berguna bagi peneliti sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran dan masukan kepada peneliti selama proses penulisan skripsi ini.

Semoga segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan limpahan Rahmat dan keberkahan hidup di dunia dan akhirat 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, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, 25 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah Penelitian	6
1. Rumusan Masalah Umum	6
2. Rumusan Masalah Khusus.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
1. Tujuan umum.....	7
2. Tujuan khusus	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	9
F. Definisi Konseptual.....	10
1. Pembelajaran <i>Immersive</i> berbasis <i>Virtual Reality</i>	10
2. Perkenalan Rumah Ibadah Agama Konghucu	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA	12
A. Media Pembelajaran	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Ciri – Ciri Media Pembelajaran.....	13

3. Fungsi Media Pembelajaran	17
B. Pembelajaran <i>Immersive</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i>	18
1. Pengertian Pembelajaran <i>Immersive</i>	18
2. Karakteristik Pembelajaran <i>Immersive</i>	19
3. Pengertian <i>Virtual Reality</i>	20
4. Karakteristik <i>Virtual Reality</i>	21
5. Kelebihan & Kelemahan <i>Virtual Reality</i>	22
C. Pengenalan Rumah Ibadah Pada Anak Usia Dini	24
1. Pengenalan Rumah Ibadah	26
2. Rumah Ibadah Agama Konghucu (Klenteng)	28
3. Karakteristik Rumah Ibadah Agama Konghucu (Klenteng).....	29
4. Fungsi Rumah Ibadah Agama Konghucu (Klenteng).....	29
D. Fokus Yang dikembangkan	31
1. Objek Yang Dijadikan Pembelajaran.....	32
E. Penelitian Yang Relevan.....	33
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan Penelitian	37
B. Prosedur Pengembangan	38
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	38
2. Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	39
a. Perencanaan Desain <i>Virtual Reality</i>	39
b. Merancang Angket.....	41
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	45
a. Membuat <i>Virtual Reality</i>	45
b. Validasi dan Revisi.....	46
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	48

5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	48
BAB IV	50
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	50
2. Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	51
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	53
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	55
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	58
B. Pembahasan.....	58
BAB V	62
KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	33
Tabel 3.1 Kisi – kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	41
Tabel 3.2 Kisi – kisi Instrumen Untuk Ahli Materi.....	43
Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Pengguna.....	43
Tabel 3.4 Kisi – kisi Instrumen Pengamatan Uji Coba Produk.....	45
Tabel 3.5 Jenjang Kriteria Validitas.....	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 4.3 Hasil Angket Kepraktisan Pengguna.....	55
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Media VR.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Desain Virtual Reality</i> pada Lapentor.....	40
Gambar 2. <i>Desain Asset</i> pada Canva.....	40
Gambar 3. <i>Desain Flipbook</i> pada Heyzine.....	40
Gambar 4.1 QR Code Produk.....	50
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Virtual Reality</i> Klenteng pada <i>Flipbook</i> ...	52
Gambar 4.3 Tampilan Luar <i>Virtual Reality</i> Klenteng.....	52
Gambar 4.4 Tampilan Bagian Dalam <i>Virtual Reality</i> Klenteng.....	53
Gambar 4.5 Penayangan Media <i>Virtual Reality</i> Klenteng di ruang <i>teater</i> ...	56
Gambar 4.6 Penayangan Media <i>Virtual Reality</i> Klenteng di ruang <i>teater</i> ...	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA	68
Lampiran 2 LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI	75
Lampiran 3 ANGKET KEPRAKTISAN PENGGUNA	78
Lampiran 4 LEMBAR PENGAMATAN UJI COBA PRODUK	83
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media I.....	84
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media II	90
Lampiran 7 Lembar Ahli Validasi Materi I	96
Lampiran 8 Lembar Ahli Validasi Materi II.....	99
Lampiran 9 Angket Kepratisan Pengguna I	102
Lampiran 10 Angket Kepratisan Pengguna II	107
Lampiran 11 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	112
Lampiran 12 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	113
Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli Media	115
Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 15 Rekapitulasi Nilai Kepraktisan Pengguna Media Virtual Reality Klenteng.....	117
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Uji Coba Media Virtual Reality Klenteng kepada Peserta Didik	118
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba	119
Lampiran 18 Lembar SK Pembimbing	120
Lampiran 19 Surat Izin Riset	121
Lampiran 20 Lembar Review Artikel Penelitian.....	122
Lampiran 21 Lembar Letter of Acceptance (LoA) Aulad Journal on Early.....	126
Lampiran 22 Artikel Jurnal Penelitian	127
Lampiran 23 Website Jurnal Artikel Penelitian.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 kembangkan 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 pembinaanya, 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 *immersive* 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 berdasarkan hasil wawancara peneliti pada guru di TK, narasumber menyampaikan bahwa 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 Konghucu 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 Konghucu pergunakan dalam mengajar adalah buku-buku tentang agama Konghucu yang diterbitkan oleh Majelis Tinggi Agama Konghucu Indonesia (MATAKIN) 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 uraian 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.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.

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 hasil pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini?”

2. Rumusan Masalah Khusus

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

- a. Bagaimana hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini?
- b. Bagaimana desain dalam pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini?
- c. Bagaimana pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini?
- d. Bagaimana implementasi dalam pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini?
- e. Bagaimana hasil evaluasi dari dalam pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah mengetahui hasil pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.

2. Tujuan khusus

Peneliti memiliki tujuan khusus yang dijadikan sebagai acuan untuk mengukur ketercapaian hasil dari penelitian ini. Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui hasil analisis kebutuhan dari pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.
- b. Untuk mengetahui hasil desain pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.
- c. Untuk mengetahui hasil pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.
- d. Untuk mengetahui hasil implementasi dari pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.
- e. Untuk mengetahui hasil evaluasi dari pengembangan media *virtual reality* sebagai pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* bagi anak usia dini.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan tambahan ilmu pengetahuan dari pengembangan media *virtual reality*

dalam mengenalkan rumah ibadah agama Konghucu pada pembelajaran *immersive* anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Selain memiliki manfaat secara teoritis, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis. Manfaat praktis dari hasil penelitian ini meliputi:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti dalam pemanfaatan teknologi pada pembelajaran *immersive* anak usia dini berbasis *virtual reality*.
- b. Bagi anak, diharapkan dapat mengenal rumah ibadah agama Konghucu yang disimulasikan dalam bentuk *virtual reality* dalam pembelajaran *immersive*.
- c. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi referensi model pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu melalui pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality*.
- d. Bagi lembaga tanam kanak-kanak, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi media pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan rumah ibadah agama Konghucu pada anak usia dini melalui pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality*.

F. Definisi Konseptual

1. Pembelajaran *Immersive* berbasis *Virtual Reality*

Pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* adalah penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membuat dunia nyata menjadi dunia virtual yang memungkinkan pengguna merasakan keadaan dunia virtual seolah seperti keadaan sebenarnya. Penggunaan *virtual reality* ini memungkinkan orang yang berada jauh dari kondisi yang disimulasikan dalam bentuk virtual dapat mengunjungi tempat tersebut tanpa harus mendatangi secara langsung. Seperti pembuatan *virtual reality* Klenteng yang bertujuan untuk pengenalan rumah ibadah agama Konghucu kepada anak usia dini, tanpa membawa anak langsung pergi mengunjungi Klenteng, namun anak dapat merasakan seolah mengunjungi Klenteng tersebut.

2. Perkenalan Rumah Ibadah Agama Konghucu

Rumah ibadah merupakan bangunan khusus yang digunakan oleh pemeluk agama untuk melaksanakan ibadah sesuai dengan ajaran agamanya masing-masing. Rumah ibadah memiliki ciri-ciri arsitektur tertentu sesuai dengan agama yang dianut. Rumah ibadah agama Konghucu disebut Miao (Hanyu Pinyin) atau Bio (Hokkian). Namun sebutan Miao di Indonesia dikenal dengan sebutan Klenteng. Klenteng merupakan tempat ibadah kepada Tian

(Tuhan), dan sebagai tempat penghormatan para nabi dan para suci (Shenming). Selain menjadi tempat untuk beribadah, Klenteng juga merupakan tempat untuk melakukan berbagai macam ritual keagamaan dan juga dijadikan sebagai tempat berkumpul dan menjalin silaturahmi bagi masyarakat Tionghoa yang menganut kepercayaan Konghucu.