

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *IMMERSIVE VIRTUAL
REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL
RUMAH IBADAH AGAMA HINDU**

SKRIPSI

**OLEH
JUMIRATUL HASANAH
F1121211011**



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

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *IMMERSIVE VIRTUAL
REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL
RUMAH IBADAH AGAMA HINDU**

SKRIPSI

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

**OLEH
JUMIRATUL HASANAH
F1121211011**



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

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *IMMERSIVE VIRTUAL REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA HINDU

JUMIRATUL HASANAH
F1121211011

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd
NIP.198408022023212034

Disahkan,

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura



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

Lulus Tanggal:

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *IMMERSIVE VIRTUAL REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA HINDU

JUMIRATUL HASANAH
F1121211011

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



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

Mengetahui
Ketua Prodi PG-PAUD



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *IMMERSIVE VIRTUAL REALITY*
UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH
AGAMA HINDU**

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

JUMIRATUL HASANAH
F1121211011

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

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *IMMERSIVE VIRTUAL REALITY* UNTUK ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL RUMAH IBADAH AGAMA HINDU

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada:

JUMIRATUL HASANAH
F1121211011

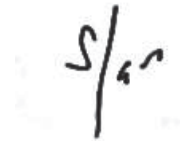
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Siska Perdina, M.Pd
NIP.198408022023212034

Disahkan,

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura



Lulus Ujian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jumiratul Hasanah

NIM : F1121211011

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 aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

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

Pontianak, 5 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Jumiratul Hasanah

NIM. F1121211011

ABSTRAK

Pembelajaran anak usia dini perlu adanya media penunjang yang berguna untuk memudahkan anak memahami sebuah pelajaran. Pemanfaatan teknologi diterapkan pada pembelajaran anak usia dini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. *Virtual reality* adalah salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Virtual reality* yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan rumah ibadah agama Hindu bagi anak usia dini serta untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Karya Yosef Kota Pontianak. Metode yang digunakan adalah *Research and development* dengan model ADDIE. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa *virtual reality* yang digunakan untuk pengenalan rumah ibadah agama Hindu pada anak usia dini mendapatkan nilai rata-rata 4,7 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 Hindu pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Virtual Reality*, Media Pembelajaran, Anak Usia Dini

MOTO

وَلِلَّهِ مَا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ وَالْىَ اللّٰهُ تُرْجَعُ الْاُمُورُ

“Milik Allahlah apa yang ada dilangit dan apa yang ada di bumi dan hanya kepada Allah segala urusan dikembalikan”.

QS. Ali-Imran (3) : 109

Ribuan rangkaian cerita yang tak terduga,
Allah uraikan satu-persatu hingga tak lagi berat dirasa.
Allah Baik dan Allah Jaga

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, pertolongan dan anugrah-Nya melalui orang-orang yang membimbing dan mendukung dengan berbagai cara sehingga peneliti dapat menulis dan menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mempersembahkan skripsi yang telah peneliti susun ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ibu Yunida dan almarhum Bapak Suharyono yang saya sayangi dan saya cintai. Terimakasih Ibu telah mendoakan, menyayangi dan memberikan dukungan tiada henti kepada penulis. Terimakasih Bapak telah mendidik dan bekerja keras hingga penulis bisa mengecap bangku kuliah seperti yang penulis impikan.
2. Kakak-kakak dan Abang-abang yang saya sayangi dan cintai. Terimakasih telah mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis hingga ke tahap ini.
3. Teman-teman jurnal saya Wina, Desi, Nadia dan Diana terimakasih telah membantu penulis dan berjuang bersama hingga titik ini.
4. Sahabatku Jumlatul Aulia, Intan 'Ariqah 'Azizah dan Irma Alianda Pane terimakasih telah menjadi sahabat yang selalu mendukung dan memotivasi saya untuk terus maju.
5. Muhammad Rifqy As'ad terimakasih telah membantu dan kebersamai selama penulisan skripsi ini berlangsung.
6. Teman-teman Kost saya Hera, Kak diah, Cindy dan Ola terimakasih telah kebersamai penulis dalam menempuh masa perkuliahan.

7. Untuk diri sendiri terimakasih telah berjuang hingga berada dititik ini untuk meraih cita-cita yang diimpikan. Semangat terus ya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat kasih karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Pembelajaran Immersive Virtual Reality Untuk Anak Usia Dini Dalam Mengenal Rumah Ibadah Agama Hindu”**. 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 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, S.Pd, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberi 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 kedua orangtua, 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 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, 2 Juni 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah Penelitian	5
1. Rumusan Masalah Umum	5
2. Rumusan Masalah Khusus	5
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 Hindu pada anak usia dini.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11

A. Media pembelajaran	11
1. Ciri-ciri media pembelajaran	12
2. Fungsi media pembelajaran	13
B. Pembelajaran Immersive Berbasis Virtual Reality	14
1. Pengertian Pembelajaran Immersive	14
2. Karakteristik Pembelajaran Immersive.....	15
3. Pengertian Virtual Reality	15
4. Karakteristik Virtual Reality.....	16
5. Kelebihan & Kelemahan Virtual Reality	18
C. Pengenalan Rumah Ibadah Agama Hindu Pada Anak Usia Dini	20
1. Rumah Ibadah Agama Hindu (Pura)	20
2. Karakteristik Rumah Ibadah Agama Hindu (Pura).....	21
3. Fungsi Rumah Ibadah Agama Hindu (Pura).....	23
D. Fokus yang Dikembangkan.....	24
E. Penelitian yang Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan	28
1. Tahap Analysis (Analisis)	29
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	30
3. <i>Tahap</i> Development (Pengembangan)	37
4. <i>Tahap</i> Implementation (Implementasi)	39
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
1. Analyze (analisis)	43

2. Design (desain).....	44
3. Development (pengembangan).....	46
4. Implementation (implementasi).....	47
5. Evaluasi	52
B. Pembahasan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	25
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	32
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrument Untuk Ahli Materi.....	34
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Untuk Pengguna.....	35
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Pengamtan Uji Coba Produk.....	36
Tabel 3. 5 Jenjang Kriteria Validitas.....	39
Tabel 3. 6 Jenjang Kriteria Kepraktisan Pengguna dan Uji Coba Produk	41
Tabel 4. 1 hasil validasi ahli materi	46
Tabel 4. 2 hasil validasi ahli media	47
Tabel 4. 3 hasil uji kepraktisan pengguna (guru)	48
Tabel 4. 4 hasil uji coba produk virtual reality	52
Tabel 4. 5 Hasil validasi ahli materi, ahli media,.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Pengembangan ADDIE	29
Gambar 3. 2 Pengeditan virtual reality melalui Lapentor	31
Gambar 3. 3 Asset virtual reality yang di edit menggunakan aplikasi Canva	31
Gambar 4. 1 Pengeditan asset virtual reality melalui Canva	44
Gambar 4. 2 Perancangan voice over di Lapentor	45
Gambar 4. 3 Desain flipbook yang memuat virtual reality	45
Gambar 4. 4 pengimplementasian produk virtual reality	48
Gambar 4. 5 tampilan virtual reality yang ditayangkan kepada anak	49
Gambar 4. 6 sejarah singkat Pura Giripati Mulawarman	49
Gambar 4. 7 bagian Pura	50
Gambar 4. 8 Atribut peribadatan	50
Gambar 4. 9 video bentuk peribadatan umat Hindu	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	63
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 3 Angket Kepraktisan Pengguna	71
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	75
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media I.....	77
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media II	83
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi I	89
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi II	91
Lampiran 9 Angket Kepraktisan Pengguna I.....	93
Lampiran 10 Angket Kepraktisan Pengguna II.....	97
Lampiran 11 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	101
Lampiran 12 Lembar Pengamatan Uji Coba Produk	103
Lampiran 13 LKA (Lembar Kerja Anak) saat uji coba produk.....	105
Lampiran 14 Rekapitulasi Validasi Ahli Media <i>Immersive Learning</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan	106
Lampiran 15 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi <i>Immersive Learning</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Rumah Ibadah Agama Hindu.....	107
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi <i>Immersive Learning</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Rumah Ibadah Agama Hindu.....	108
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Uji Kepraktisan Pengguna <i>Immersive Learning</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan	109

Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Uji Coba <i>Immersive Learning</i> Berbasis <i>Virtual Reality</i> Untuk Pengenalan Rumah Ibadah Agama Hindu Pada Peserta Didik Usia 5-6 Tahun Di TK Karya Yosef Kota Pontianak.....	110
Lampiran 19 Penayangan <i>Virtual Reality</i>	112
Lampiran 20 Pengisian LKA Oleh Anak.....	113
Lampiran 21 Foto Bersama.....	114
Lampiran 22 Surat Izin.....	115
Lampiran 23 LoA (<i>Letter of Acceptence</i>)	116
Lampiran 24 Website artikel yang telah <i>publish</i>	117
Lampiran 25 Artikel yang sudah <i>publish</i>	118
Lampiran 26 Scan QR di bawah ini untuk mengakses media virtual reality Pura yang dibuat oleh peneliti.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah masa depan bangsa yang akan membawa dampak besar bagi masa depan bangsa. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 tahun 2003 menyatakan bahwa anak usia dini ditujukan pada anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Pasal ini juga menyatakan bahwa anak usia dini harus diberikan stimulus pendidikan untuk mengoptimalkan pertumbuhannya sebagai persiapan dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Berbagai usaha dilakukan dalam mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dalam mencetak generasi yang unggul. Dengan memberikan stimulus yang baik dan pembelajaran yang menarik adalah bentuk usaha dalam mengembangkan aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan menjadi fokus utama dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Menurut Permendikbud tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD aspek perkembangan tersebut meliputi kognitif, sosial emosional, bahasa, agama dan moral, fisik motorik dan seni. Aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan melalui aktivitas pembelajaran dengan memberikan stimulus yang tepat untuk anak.

Untuk menunjang pembelajaran stimulasi perkembangan anak usia dini perlu adanya media yang berguna untuk memudahkan anak memahami sebuah pelajaran. Media merupakan alat yang digunakan sebagai penunjang suatu pembelajaran sehingga pemberian materi dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya media proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Shofiul, 2018). Sebuah media di tingkat pendidikan anak usia dini tentunya sangat

berpengaruh dalam menunjang keberhasilan pembelajaran karena dengan adanya media anak menjadi lebih mudah dalam memahami suatu pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik guru harus memiliki kompetensi dan dapat memanfaatkan teknologi (Sukono, 2018).

Perkembangan zaman telah banyak mengubah aspek kehidupan, dengan adanya teknologi yang membantu kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia ditambah akses internet yang cepat semakin memudahkan dalam mengembangkan hal-hal yang mutakhir. Begitu pula dalam dunia pendidikan yang tak luput dari perubahan zaman yang semakin hari semakin banyak inovasi-inovasi yang dilahirkan untuk mencerdaskan anak bangsa. Pesatnya perkembangan zaman merambah ke semua kalangan termasuk dalam pendidikan anak usia dini oleh karena itu tantangan besar untuk para pendidik untuk menggunakan teknologi yang ada agar bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya dalam mendidik anak usia dini. Seiring berkembangnya teknologi dan informasi proses belajar mengajar sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran, media pembelajaran dapat dimanfaatkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan demikian proses pembelajaran lebih mudah dilakukan.

Salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi adalah immersive learning. Immersive learning adalah metode pembelajaran online yang memanfaatkan teknologi seperti virtual reality (VR), augmented reality (AR), dan mixed reality (MR) untuk memfasilitasi pembelajaran (Rachman dkk., 2020). Pembelajaran akan melibatkan gambar, suara, video dan simbol untuk membuat anak terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini

akan berfokus pada pemanfaatan virtual reality (VR). Virtual reality adalah teknologi level atas yang mampu menciptakan simulasi sehingga mirip seperti dunia nyata. Seiring dengan perkembangan teknologi mobile yang dapat digunakan sebagai media, konsep virtual reality menjadi konsep yang cukup mudah untuk digunakan (Saurik et al., 2019)

Potensi yang ada pada pemanfaatan teknologi VR dalam bidang pendidikan adalah inovasi. Inovasi ini bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berguna dari segi waktu dan lokasi serta materi menjadi lebih efisien dan efektif (Abdillah et al., 2018). Virtual reality dapat menggambarkan sebuah lokasi atau tempat sesuai dengan keadaan aslinya sehingga memudahkan guru pada saat menunjukkan sebuah tempat kepada anak dalam kata lain anak dapat merasakan pengalaman belajar mendatangi sebuah lokasi tanpa harus mengunjungi lokasi tersebut secara langsung. Hal ini tentu efisien untuk suatu pembelajaran anak usia dini mengingat tidak semua tempat bisa dikunjungi dengan akses yang mudah dan aman bagi anak.

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah aspek nilai agama dan moral yang mana indikator pada aspek ini yaitu anak dapat mengetahui agama yang dianut dan bertoleransi pada agama lain sebagaimana agama memainkan peran penting dalam mengatur kehidupan manusia dan mengarahkannya ke arah kebaikan bersama (Noer Safitri & Darsinah, 2023). Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan agama memainkan peran penting. Sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional, pendidikan agama memberikan pelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas pada peserta didik untuk menjadi manusia yang berakhlak, beretika, dan berbudaya

(Sudarmana, 2019). Enam agama saat ini yang diakui di Indonesia yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha dan Konghucu (Watra, 2020). Pada penelitian ini akan berfokus pada pengenalan rumah ibadah agama Hindu yaitu Pura.

Bagi umat Hindu, Pura adalah sarana peribadatan untuk menunjukkan penyerahan diri dan mendekatkan diri kepada Sang Hyang Widhi Wasa dengan harapan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia baik secara pribadi maupun sosial. Sebagai bagian dari upaya untuk mewujudkan kerukunan internal umat Hindu, diharapkan bahwa manusia dapat mengembangkan dirinya sehingga mereka dapat saling mengenal satu sama lain (Adnyana et al., 2020). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa jumlah Pura yang ada di kota Pontianak adalah 0 (tidak ada) dan Pura terdekat berada di Kabupaten Kubu Raya.

Dari uraian di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan konten virtual reality yang dapat dijadikan sebagai media pengenalan rumah ibadah agama Hindu bagi anak usia dini serta untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan. Terdapat penjelasan bagian-bagian dari Pura, atribut-atribut yang ada di Pura dan bagaimana cara peribadatan umat Hindu yang dimuat dalam media virtual reality agar memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi anak. Penelitian ini menggunakan metode Research and development (R&D) dengan model penelitian ADDIE, harapannya penelitian ini dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran anak usia dini.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran Immersive virtual reality untuk anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana hasil pengembangan pembelajaran Immersive virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Hindu untuk 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 yang dilakukan untuk mengembangkan virtual reality sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu?
- b. Bagaimana desain virtual reality rumah ibadah agama Hindu yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini?
- c. Bagaimana pengembangan virtual reality sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu?

- d. Bagaimana implementasi virtual reality sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu?
- e. Bagaimana hasil evaluasi dari pengembangan virtual reality sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan virtual reality yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui hasil analisis yang dilakukan dalam mengembangkan virtual reality sebagai stimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.
- b. Untuk mengetahui desain virtual reality yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.
- c. Untuk mengetahui pengembangan virtual reality yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.

- d. Untuk mengetahui implementasi virtual reality yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.
- e. Untuk mengetahui hasil evaluasi dari virtual reality yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai bahan tambahan ilmu pengetahuan terutama dalam hal pengembangan virtual reality yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini dalam mengenal rumah ibadah agama Hindu.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini meliputi:

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan peneliti dalam pemanfaatan teknologi virtual reality.
- b. Bagi anak, dapat memberikan pengetahuan yang mendalam pada anak mengenai rumah ibadah agama Hindu melalui pengalaman belajar menggunakan virtual reality.

- c. Bagi guru, memudahkan guru dalam memperkenalkan rumah ibadah agama Hindu kepada anak sekaligus membuat pembelajaran menjadi lebih menarik berbasis virtual reality.
- d. Bagi lembaga Taman Kanak-kanak, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi stimulus perkembangan yang dapat di aplikasikan dalam pembelajaran berbasis virtual reality.

F. Definisi Konseptual

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

1. Pembelajaran Immersive berbasis virtual reality

Pembelajaran Immersive merujuk pada pendekatan pembelajaran di mana peserta didik tenggelam sepenuhnya dalam lingkungan belajar yang mendalam dan imersif. Istilah "Immersive" sendiri berarti menciptakan pengalaman yang benar-benar melibatkan dan mengalihkan perhatian peserta didik sehingga mereka merasa seolah-olah benar-benar berada di dalam materi pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran Immersive adalah sebuah pendekatan belajar yang menggunakan teknologi canggih seperti AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality) dan MR (Mixed Reality). Pada penelitian kali ini akan berfokus pada pemanfaatan Virtual Reality (VR). Virtual Reality adalah sebuah teknologi yang mampu menciptakan interaksi antara peserta didik

dengan lingkungan yang disimulasikan secara komputer, yang tampak dan terasa seolah-olah mereka benar-benar berada di dalamnya. Hal ini menciptakan pengalaman yang imersif dan memengaruhi indra penglihatan dan pendengaran peserta didik.

2. Pengenalan rumah ibadah agama Hindu pada anak usia dini

Rumah ibadah adalah tempat yang digunakan umat beragama untuk beribadah kepada Tuhan. Setiap agama memiliki rumah ibadah yang berbeda-beda dan mempunyai ciri khasnya masing-masing. Agama Hindu memiliki rumah ibadah yang disebut dengan Pura.

Pura dibangun berfungsi sebagai tempat ibadah di udara terbuka yang terdiri dari berbagai area yang ditutupi oleh tembok. Masing-masing wilayah ini dihubungkan dengan gapura atau gerbang yang dihiasi ukiran. Beberapa bangunan terletak di lingkungan atau zonasi yang dikelilingi tembok ini. Termasuk didalamnya pelinggih, yang merupakan tempat suci untuk bersemayam, meru, yang merupakan menara dengan atap bersusun, dan bale, yang merupakan pendopo atau paviliun. Konsep Trimandala, yang membentuk struktur tempat suci pura, terdiri dari nista mandala (jaba pisan), madya mandala (jaba tengah), dan utama mandala (jeroan).

Di Indonesia Pura banyak di temui di Bali karena pemeluk agama Hindu di Bali adalah sebagai mayoritas. Di kalimantan Barat sendiri umat Hindu tergolong minoritas sehingga Pura yang dapat dijumpai di Kalimantan Barat pun tidak banyak dan khususnya di Pontianak jumlah

Pura adalah 0 (tidak ada). Oleh karena itu pengenalan rumah ibadah agama Hindu (Pura) kepada anak usia dini diperlukan karena Hindu merupakan agama resmi yang diakui oleh negara Indonesia dan sebagai umat beragama penting untuk bertoleransi dan menghargai agama yang ada di Indonesia. Melalui virtual reality ini anak akan mengenal rumah ibadah agama Hindu serta mengetahui bentuk peribadatan umat Hindu.