



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 404-417

Vol. 5, No. 1, Juli 2024

DOI: 10.37985/murhum.v5i1.568

Pembelajaran Immersive Virtual Reality Sebagai Stimulasi Pengenalan Rumah Ibadah Agama Islam bagi Anak Usia Dini

Nadia Maharani Utami¹, Dian Miranda², Siska Perdina³ dan Lukmanullhakim⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura Pontianak

ABSTRAK. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik saat proses belajar mengajar terjadi baik didalam maupun diluar kelas. Penggunaan media saat proses belajar mengajar penting untuk diterapkan guna meningkatkan motivasi dan minat anak dalam mempelajari sesuatu. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, Immersive Learning membuat proses belajar mengajar terlihat lebih menarik, salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar pada anak usia dini ialah Virtual Reality yang mana dengan hal ini dapat meningkatkan semangat anak dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk membantu anak usia dini di Kota Pontianak dalam mengenal Rumah ibadah Agama Islam, mengenalkan bagian bagian dari rumah ibadah agama islam, dan mengenalkan atribut ibadah yang digunakan saat pelaksanaan ibadah serta bentuk peribadatan umat muslim. Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan atau biasa lebih dikenal dengan Research and Develpment (R&D), dengan menggunakan Model ADDIE. Hasil Penelitian ini diperoleh dengan melakukan tindakan kelas pada pada anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun di TK yang ada di Kota Pontianak dengan harapan dapat mengenalkan Rumah ibadah Agama Islam pada anak usia dini, mengenalkan bagian bagian dari rumah ibadah agama islam, atribut peribadatan yang digunakan dalam proses ibadah agama islam, dan bagaimana bentuk peribadatan umat muslim dengan baik.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran; Immersive learning; Virtual Reality; Rumah Ibadah*

ABSTRACT. Learning media is a tool used to convey information from educators to students when the teaching and learning process occurs both inside and outside the classroom. It is important to use media during the teaching and learning process to increase children's motivation and interest in learning something. With technological advances in the world of education, Immersive Learning makes the teaching and learning process look more interesting. One of the uses of technology that can be used for the teaching and learning process in early childhood is Virtual Reality, which can increase children's enthusiasm in the learning process. The aim of this research is to help young children in the city of Pontianak get to know Islamic houses of worship, introduce the parts of Islamic houses of worship, and introduce the attributes of worship used during worship as well as forms of Muslim worship. This research uses the Development method or commonly known as Research and Development (R&D), using the ADDIE Model. The results of this research were obtained by carrying out classroom actions on early childhood children aged 5-6 years in kindergartens in Pontianak City with the hope of introducing Islamic religious houses of worship to early childhood, introducing parts of Islamic religious houses of worship, attributes the worship used in the process of Islamic religious worship, and what forms of worship are best for Muslims.

Keyword : *Learning Media, Immersive Learning, Virtual Reality, Houses of Worship*

Copyright (c) 2024 Nadia Maharani Utami dkk.

✉ Corresponding author : Nadia Maharani Utami

Email Address : f1121211027@student.untan.ac.id

Received 15 April 2024, Accepted 15 April 2024, Published 16 April 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ialah suatu tahap awal pendidikan nonformal yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan pengetahuan dasar pada anak. Anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-8 tahun, yang mana pada tahap ini anak usia dini memiliki masa emas untuk dikembangkan dengan baik segala potensial yang ia miliki. Anak usia dini memiliki karakter, moral, dan nilai-nilai fundamental yang perlu untuk dibentuk dan diciptakan dengan sebaik mungkin. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut [1]. Menurut Nurani anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun, pada usia ini anak mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga dengan hal itu anak usia dini wajib mendapatkan pendidikan yang dapat menunjang proses tumbuh kembangnya dengan baik [2]. Dengan hal yang demikian pendidik dan orang tua wajib memberikan pengajaran kepada anak usia dini tentang pendidikan agama sedini mungkin, agar menciptakan karakter cinta agama pada diri anak usia dini.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pengenalan agama islam penting untuk dikenalkan, dengan mengenalkan konsep-konsep dasar agama islam kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Pengenalan rumah ibadah agama Islam merupakan bagian penting dalam pembentukan identitas keagamaan bagi anak usia dini (AUD). Menurut Jasuri, Pendidikan Ibadah seharusnya dikenalkan pada anak usia dini dengan sedini mungkin, hal ini dikarenakan untuk menumbuhkan rasa cinta pada agama yang ia anut, dan memiliki iman dan takwa yang baik, serta anak mampu untuk menaati segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya [3]. Dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju, pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi kunci untuk meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak terhadap nilai-nilai keagamaan. Pemanfaatan media ajar saat proses belajar mengajar dilakukan sangat dapat membantu pendidika dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik, sebab salah satu fungsi media pembelajaran ialah sebagai alat bantu yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan suatu pesan kepada anak usia dini saat proses belajar mengajar terjadi baik di dalam kelas, maupun diluar kelas. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan yang anak miliki, untuk merangsang semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak usia dini maka media pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin karena bagi anak usia dini belajar dilakukan dengan bermain menggunakan media pembelajaran baik secara nyata, audio, visual serta lingkungan sekitar maupun media audio visual, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini berjalan secara efektif. [4]

Terdapat dua penelitian relevan yang telah dilaksanakan Pada penelitian sebelumnya yaitu dengan judul penelitian Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di

Perpustakaan oleh Jamil [5] sudah pernah digunakan yang mana peneliti dan penulis sama-sama mengembangkan virtual reality sebagai media pengenalan dalam suatu tempat, namun pada penelitian ini peneliti mengembangkan virtual reality sebagai media pembelajaran anak usia dini untuk pengenalan rumah ibadah agama Islam (Masjid), atribut peribadatan, serta bentuk peribadatan umat muslim, sedangkan penulis mengembangkan virtual reality sebagai tour layanan kunjungan perpustakaan. Pada penelitian selanjutnya dengan judul penelitian Teknologi Virtual Reality Sebagai Pemahaman Milenial Islam Pada Rumah ibadah Di Kota Medan oleh Hidayah, [6] memiliki kesamaan yaitu sama sama digunakan untuk pengenalan rumah ibadah, namun terdapat hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu Peneliti mengembangkan virtual reality yang memfasilitasi informasi mengenai peribadatan umat muslim secara lengkap seperti bagian rumah ibadah, atribut peribadatan serta bentuk peribadatan umat muslim yang lengkap sedangkan penulis hanya mengembangkan virtual reality dengan tujuan mengenalkan rumah ibadah tanpa memuat informasi peribadatan. Salah satu teknologi yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan imersif adalah Immersive Virtual Reality (VR). Virtual Reality ialah suatu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk memberikan rangsangan indera pada manusia sehingga dalam penggunaannya dapat menerima realitas baru yang di ciptakan melalui pemanfaatan komputer [7].

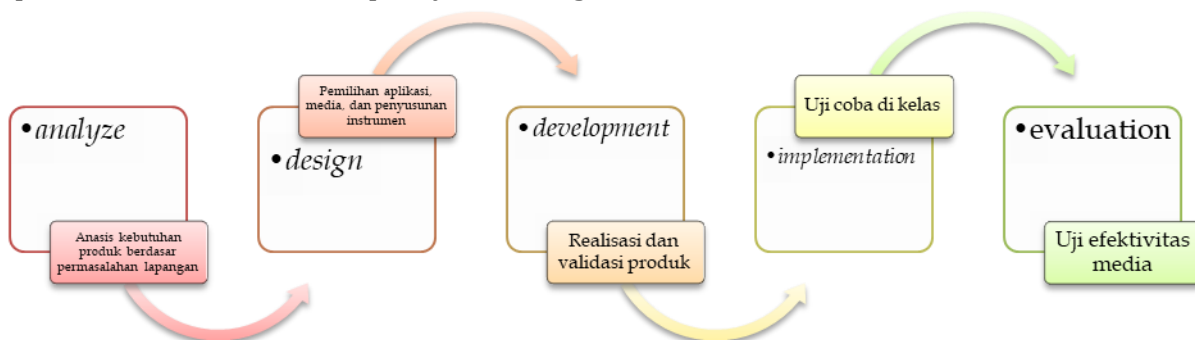
Namun pada kenyataannya, di Pontianak pengenalan rumah ibadah pada anak usia dini masih bersifat monoton, yaitu hanya dengan menggunakan pengenalan berupa media gambar tanpa memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang di era digital ini. Virtual Reality hadir sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengenalkan Rumah Ibadah Agama Islam di Kota Pontianak. Virtual Reality membawa anak masuk kedalam dunia fantasi dengan memanfaatkan teknologi. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menarik dan kontekstual. Pada saat pelaksanaan observasi di lapangan, hasil wawancara dengan pihak sekolah di Kota Pontianak mengungkapkan bahwa belum ada pemanfaatan teknologi berbasis virtual reality (VR) sebagai media pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini dikarenakan terdapat keterbatasan infrastruktur dalam menyediakan perangkat yang dapat menunjang penggunaan Virtual Reality di sekolah. Kemudian masih kurangnya kesadaran dan pemanfaatan tentang penggunaan teknologi VR dalam meningkatkan pengalaman belajar, Banyak dari mereka belum sepenuhnya memahami bagaimana mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum atau kegiatan pembelajaran. Kemudian hal ini juga terhalang karena kurangnya anggaran untuk mengikuti pelatihan teknologi VR, dan memiliki keterbatasan anggaran untuk investasi dalam perangkat keras dan perangkat lunak VR.

Sehingga Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas pembelajaran menggunakan VR sebagai stimulasi pengenalan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini usia 5-6 tahun di Kota Pontianak. Kota Pontianak dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki keragaman budaya dan agama yang kaya, sehingga penting untuk memperkenalkan nilai-nilai keagamaan sejak dini. Dengan memanfaatkan teknologi VR, diharapkan anak-anak dapat merasakan pengalaman nyata dalam

menjelajahi rumah ibadah agama Islam, sehingga dapat memperkuat pemahaman dan penghayatan mereka terhadap ajaran agama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, serta menjadi landasan untuk pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi VR di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D), dengan pendekatan tindakan kelas pada salah satu TK di Kota Pontianak. Menurut Sugiyono, metode Penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan suatu produk dengan melakukan analisis pada suatu produk sehingga dapat berfungsi di masyarakat luas dan dapat dimanfaatkan dengan baik [8]. Pada Penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE, dari Dick and Carry yang mana berdasar pada *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahapan model ADDIE digunakan karena dirasa selaras dengan tujuan dari penelitian ini, yang pada hakikatnya peneliti melakukan 5 tahapan, yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Adaptasi dari Model ADDIE

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil suatu perancangan, perbaikan yang berdasar pada pendapat dari ahli media dan ahli materi, kemudian uji coba produk, dan melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Dari model penelitian ADDIE ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan berbagai produk seperti bahan ajar atau strategi dan metode pembelajaran. Didapat dari fokus masalah yang nyata atau pelaksanaan tugas yang otentik. Dari pengertian terkait metode R&D fokus dari penelitian ini yaitu pengembangan media ajar guna meningkatkan pengalaman belajar dan subjek penelitian yang dituju dalam penelitian ini yaitu anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Menurut [9] terdapat 5 tahapan yang dilakukan dalam pengembangan dan penelitian ini, hal itu sebagai berikut : Pertama, pada tahap Analisis yaitu melakukan analisis terhadap penggunaan media ajar dalam pengenalan rumah ibadah agam islam pada anak usia dini di Kota Pontianak. Kedua, pada tahap perancangan peneliti melakukan perancangan terhadapn angket validator dan angket kepraktisan pengguna, serta dengan melakukan perancangan desain Virtual Relity yang dimulai dengan pemilihan Masjid sebagai konten Virtual reality dengan pengambilan

gambar 360 derajat di beberapa titik masjid, yang kemudian dilanjutkan dengan menyatukan dan mengedit gambar 360 derajat melalui lapentor. Ketiga, tahap development atau biasa disebut dengan tahap pengembangan, yaitu dengan membuat Virtual Reality Masjid, pembuatan asset asset agar lebih menarik menggunakan canva, pembuatan video cara beribadah umat muslim dan penambahan video penjelasan dari link youtube, pada tahap ini juga peneliti melakukan Validasi dan Perbaikan pada para ahli materi dan ahli media. Instrumen Penelitian ini digunakan untuk membantu peneliti untuk mengumpulkan data pada saat melakukan kegiatan penelitian yang menjadi alat ukur untuk mengolah hasil dari data yang diperoleh. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah instrumen validasi produk oleh pengguna, ahli materi, serta ahli media untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Keempat, tahap Implementasi yaitu dengan melakukan uji coba produk Konten Virtual Reality ke TK langsung. Kelima, tahap Evaluasi, yaitu dengan melakukan pengukuran ketercapaian efektifitas penggunaan Video konten Virtual Reality terhadap pengenalan rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi Virtual Reality (VR) dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam kepada anak usia dini melalui metode Pengembangan dalam model penelitian ADDIE terbukti efektif untuk anak usia dini. Anak usia dini yang terlibat dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan minat terhadap pengenalan rumah ibadah dengan menggunakan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran. Pengembangan Immersive berbasis *Virtual Reality* untuk anak usia dini dalam mengenal rumah ibada agama islam dengan menggunakan model ADDIE. Model tersebut terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Uraian penjelasan lima tahapan sebagai berikut:

Pertama, Analysis (Analisis), analisis merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan pembelajaran Immersive berbasis virtual reality dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam khusus nya di kota Pontianak. Analisis pemanfaatan *Virtual Reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini masih belum tersedia di lapangan. Sehingga atas analisis yang dilakukan di lapangan dapat disimpulkan bahwa belum tersedianya pemanfaatan teknologi berbasis *Virtual Reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam kepada anak usia dini, yang mana dengan adanya analisis kebutuhan ini maka peneliti dapat mengembangkan pembelajaran Immersive berbasis *Virtual Reality* dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini.

Kedua, *Design* (Desain), kegiatan membuat desain dalam pengembangan Immersive berbasis *Virtual Reality* yaitu di rancang dengan pemanfaatan teknologi Lapentor dalam mendesain tampilan 360 derajat dan *Canva* dalam mendesain Asset yang terkandung di dalam Lapentor untuk menampilkan rumah ibadah berbasis *Virtual Reality*. *Ketiga, Development* (Pengembangan), Pada tahap ini peneliti melanjutkan dari tahap sebelumnya yang mana perencanaan tersebut akan di realisasikan dengan

membuat produk penelitian dan pengembangan. Kegiatan ini dilakukan dengan menambahkan komponen pada virtual reality agar terlihat lebih menarik dan melakukan penambahan informasi pada virtual reality agar lebih mudah dipahami. Pada tahap ini juga peneliti melakukan pengembangan dalam pembuatan asset agar lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi melalui aplikasi Canva yang didalamnya berisikan gambar dan penjelasan dari gambar yang disajikan, mengedit video bentuk peribadatan umat muslim dan memasukkannya kedalam virtual reality agar menghasilkan virtual reality yang mengandung informasi lebih lengkap, serta penambahan Voice Over pada virtual reality untuk mengenalkan bagian-bagian yang ada di dalam Masjid.

Keempat, *Implementation* (Implementasi), Pada tahap implementasi pembelajaran immersive berbasis virtual reality dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam pada anak usia dini yang telah dikembangkan dan di validasi oleh beberapa validator materi, media, dan pengguna yang telah dinyatakan layak sehingga media virtual reality dapat di terapkan. Pada uji kelayakan ini peneliti menggunakan angket instrumen penilaian untuk mengetahui kevalidan produk guna menjawab tujuan dari pengembangan media immersive berbasis virtual reality dalam mengenalkan rumah ibadah kepada anak usia dini.

Tabel 1. Validasi Media dan Validasi Materi

| No | Validator | Tanggal Validasi |
|----|----------------|----------------------|
| 1 | Ahli Media I | Rabu, 27 Maret 2024 |
| 2 | Ahli Media II | Jumat, 22 Maret 2024 |
| 3 | Ahli Materi I | Senin, 25 Maret 2024 |
| 4 | Ahli Materi II | Sabtu, 2 April 2024 |

Tahap implementasi dalam melakukan uji coba coba produk virtual reality pengenalan masjid untuk anak usia dini membutuhkan laptop, proyektor, dan speaker yang ada di kelas. Pada saat implementasi peneliti melakukan pengamatan dari respon peserta didik pada saat penggunaan produk virtual reality oleh guru dan mengisi lembar pengamatan uji coba produk. Data tersebut dianalisis berdasarkan angket pengguna dan pengamatan uji cpba produk, kemudian data tersebut dikonversi berdasarkan skala likert yang terdiri dari lima tingkatan. Skala penilaian tersebut terdiri dari (1) sangat tidak praktis/sangat tidak efektif, (2) tidak praktis/tidak efektif, (3) cukup praktis/cukup efektif, (4) praktis/efektif, dan (5) sangat praktis/sangat efektif [10]. Setelah produk yang dikembangkan selesai dibuat maka peneliti melakukan validasi terhadap Ahli Media dan Ahli Materi.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

| No | Validasi | Butir | | | | Jumlah | Rata-rata | Keterangan |
|----|----------------|------------|---|---|---|--------|-----------|---------------------|
| | | Pertanyaan | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| 1 | Ahli Materi I | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Materi II | 5 | 4 | 4 | 5 | 18 | 4,5 | Sangat Valid |
| | Rata-rata | | | | | | 4,75 | Sangat Valid |

Tabel 3. Validasi Ahli Media

| No | Validasi | Butir Aspek Penilaian | | | | | | | Jumlah | Rata-rata | Keterangan |
|------------------|---------------|-----------------------|---|---|-----|---|---|---|-------------|---------------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | |
| 1 | Ahli Media I | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 35 | 5 | Sangat Valid |
| 2 | Ahli Media II | 5 | 5 | 5 | 4,5 | 5 | 5 | 5 | 34,5 | 4,92 | Sangat Valid |
| Rata-rata | | | | | | | | | 4,96 | Sangat Valid | |

Tabel 4. Nilai Kepraktisan Pengguna

| No | Pengguna | Butir Intrumen Penilaian | | | | | | | | | | Jumlah | Rata-Rata | Ket. |
|------------------|----------|--------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------------|-----------------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | |
| 1 | RR | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 50 | 5 | Sangat Valid |
| 2 | RJ | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 48 | 4,8 | Sangat Valid |
| Rata-Rata | | | | | | | | | | | | 4,9 | Sangat Praktis | |

Berdasarkan hasil dari nilai kepraktisan pengguna dalam mengoperasikan Virtual Reality dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam memperoleh rata-rata 4,9 dengan kategori “Praktis” untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang immersif di dalam maupun diluar kelas.

| No | Nama | Butir Pertanyaan | | | | | Jumlah | Rata-Rata | Keterangan |
|--------------|----------|------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1 | Biru | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 2 | Azura | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 3 | Rara | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 4 | Xabian | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 5 | Fika | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 6 | Akbar | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 7 | Adi | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| 8 | Fathiyah | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25 | 5 | Sangat Baik |
| Total | | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 200 | 5 | Sangat Efektif |

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

Dengan hasil uji coba produk yang telah dilakukan Peneliti pada salah satu TK di Kota Pontianak menunjukkan bahwa respon anak terhadap penggunaan media ajar dengan pengembangan Immersif berbasis Virtual Reality oleh pendidik dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam kepada anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun terbukti sangat efektif digunakan, sehingga dapat dilihat dari tabel penggunaan immersive learning berbasis virtual reality memperoleh kriteria “Sangat Efektif” sebagai media ajar didalam maupun diluar kelas.

Kelima, Evaluation (Evaluasi), pada tahap evaluasi ini untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan virtual reality dalam penganalan Masjid. Evaluasi ini menggunakan jenis evaluasi formatif dengan berdasarkan dari masukan-masukan pada ahli media, ahli materi, pengguna guru, dan uji coba produk dari pengembangan virtual

reality dalam pengenalan Masjid untuk anak usia dini. Hasil total skor yang diperoleh dari ahli Pendidagodi sebagai berikut :

Perhitungan skor sebagai berikut :

$$\text{Rumus} : \Pi = \sum \frac{x}{(n \times a)}$$

Keterangan : Π

$\sum x$ (jumlah total nilai responden)

n (jumlah reponden)

a (jumlah butir responden)

Tabel 6. Jenjang Kriteria Validitas

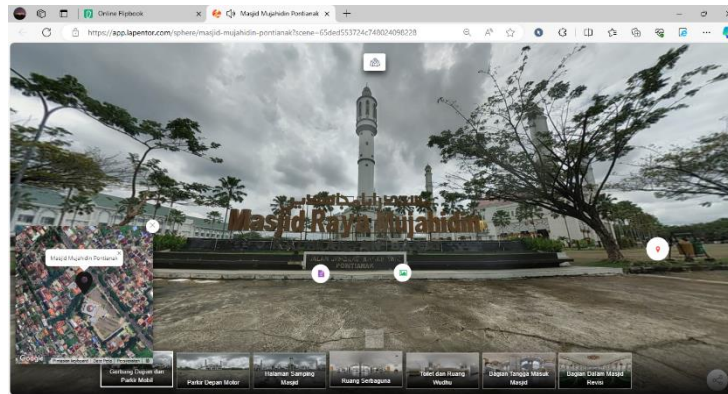
| Nilai | Jenjang Kriterion Validitas |
|---------------------|-----------------------------|
| $4,2 < x \leq 5,0$ | Sangat Valid |
| $3,4 < x \leq 4,2$ | Valid |
| $2,6 < x \leq 3,4$ | Kurang Valid |
| $1,8 < x \leq 2,6$ | Tidak Valid |
| $1,00 < x \leq 1,8$ | Sangat Tidak Valid |

Tabel 7. Validitas Ahli Materi dan Ahli Media

| No. | Validasi | Rata-rata | Keterangan |
|------------------|-------------------------|--------------|---------------------|
| 1 | Validasi Ahli Media I | 5 | Sangat Valid |
| 2 | Validasi Ahli Media II | 4.92 | Sangat valid |
| 3 | Validasi Ahli Materi I | 5 | Sangat valid |
| 4 | Validasi Ahli Materi II | 4,5 | Sangat valid |
| Jumlah | | 19,42 | |
| Rata-Rata | | 4,85 | Sangat valid |

Berdasarkan evaluasi dari keempat penilai, yaitu Ahl media I, Ahli media II, Ahli materi I, dan Ahli materi II immersive learning berbasis virtual reality pada anak usia dini. Diperoleh rata-rata dengan nilai 4,85 dalam kategori “Sangat Valid”. Dari evaluasi keempat penilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran imersif berbasis realitas virtual telah terbukti valid atau telah layak untuk digunakan kepada anak usia dini.

Pemanfaatan teknologi berbasis virtual reality (VR) dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam kepada anak usia dini dapat menjadi langkah inovatif yang memiliki potensi besar dalam pendidikan agama. Keberhasilan pemanfaatan teknologi Virtual reality dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam bagi anak usia dini dapat menciptakan pengalaman belajar immersif yang memikat bagi anak usia dini. Teknologi Vr menciptakan pengalaman mendalam dan imersif melalui simulasi visual dan audio. Anak usia dini dapat merasakan sensasi yang nyata saat menyaksikan virtual reality dari rumah ibadah agama islam yaitu masjid, yang mana hal ini dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak terhadap agama islam khususnya tempat ibadah.



Gambar 2. Pengembangan Virtual Reality Masjid Raya Mujahidin Pontianak

Pemanfaatan teknologi berbasis virtual reality dapat meningkatkan interaksi yang dapat memperdalam pemahaman anak usia dini terhadap rumah ibadah agama islam kepada anak usia dini. Dengan teknologi VR, anak-anak dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual tersebut. Anak usia dini dapat menjelajahi setiap detail rumah ibadah, mengenal bagian-bagian dari rumah ibadah, mengenal bentuk peribadatan umat muslim serta atribut yang digunakan dalam melaksanakan ibadah dalam agama islam. Interaksi langsung ini dapat membantu mereka memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Pada pemanfaatan teknologi dengan pengembangan pembelajaran imersif berbasis virtual reality dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman, melalui penggunaan teknologi Vr, pembelajaran tentang rumah ibadah agama islam tidak lagi pasif, tetapi menjadi aktif dan berbasis pengalaman. anak-anak dapat belajar secara langsung di dalam lingkungan virtual. Hal ini dapat meningkatkan retensi informasi informasi dan pemahaman anak terhadap konsep-konsep agama islam. Selain memperdalam pemahaman agama islam, penggunaan teknologi VR juga dapat menjadi sarana untuk memperkaya pemahaman anak-anak tentang budaya dan nilai-nilai Islam. Anak dapat belajar tentang keberagaman budaya di dalam Islam, serta nilai-nilai seperti toleransi, keadilan, dan kasih sayang. Ini dapat membantu memupuk sikap yang inklusif dan toleran di kalangan anak-anak sejak dini. Serta Penggunaan teknologi VR dalam mengenalkan rumah ibadah Islam bagi anak usia dini juga menciptakan peluang kolaborasi antara pendidik dan teknologi. Pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak, sementara teknologi VR menyediakan alat yang kuat untuk memberikan pengalaman yang memuaskan dan bermakna.

Hasil penelitian ini diperoleh dari data selama penelitian di Pontianak. Data yang didapat pada penelitian yaitu hasil observasi yang dilakukan di kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun pada salah satu TK di kota Pontianak. Penelitian dilakukan untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual pada anak usia dini dengan pemanfaatan teknologi berbasis Virtual Reality. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi hal penting untuk dilihat dan ikut dirasakan perkembangannya dalam dunia pendidikan. Pesatnya kemajuan teknologi membantu pendidik dalam menyediakan media ajar yang relevan dan kontekstual dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu

perangkat yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran, dimana media berperan sebagai perangkat yang dapat menarik minat dan semangat belajar pada anak. Di era digital ini pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menunjang kegiatan belajar mengajar dikelas, sehingga anak-anak tidak hanya dapat mendengar video saja, namun anak dapat merespon secara aktif di kelas [11]. Media Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau materi kepada penerima dan peserta didik [7]. Media pembelajaran merupakan aspek penting yang menunjang proses belajar bagi anak usia dini agar dapat mengembangkan semua aspek perkembangan untuk persiapan pendidikan pada jenjang berikutnya. Sehingga media memiliki fungsi sebagai penarik perhatian anak dalam meningkatkan motivasi belajar pada anak yang kemudian dapat membantu anak untuk lebih cepat memahami maksud dan tujuan dari suatu pembelajaran tersebut dilaksanakan [4]. Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif [12]. Media pembelajaran untuk anak usia dini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengenalkan tematis sebagai bahan ajaran atau yang sering disebut dengan kurikulum untuk anak usia dini. Semakin banyak alat indra yang terlibat dalam proses belajar maka semakin besar kemungkinan anak paham pada materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru [13]. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat tepat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi perkembangan anak [14].

Melihat kenyataan tentang kemajuan teknologi telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan manusia, termasuk dengan bidang pendidikan. Maka, Media Pembelajaran di Era digital dituntut untuk dapat lebih berperan aktif sebagai perantara dalam menyampaikan pesan berupa materi dari pendidik kepada peserta didik. Sehingga dengan adanya media tersebut proses belajar mengajar dikelas dapat terlaksana dengan lebih mudah dan mengefektifkan proses pembelajaran [15]. Salah satu pemanfaatan teknologi sebagai media ajar dalam proses belajar mengajar anak baik didalam maupun diluar kelas ialah dengan Pembelajaran Immersive Learning berbasis Virtual Reality, Immersive Learning merupakan suatu metode pembelajaran terbaru yang memanfaatkan teknologi AR dan VR untuk meningkatkan keterampilan belajar dan psikomotorik pada anak usia dini [16]. Proses belajar mengajar yang efektif merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai komponen agar dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam proses belajar mengajar mengenalkan agama pada anak usia dini dapat lebih mudah untuk dipahami [17]. Virtual reality merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang pada saat ini, dengan pemanfaatan multimedia yang interaktif diharapkan mampu untuk menarik perhatian anak dalam proses belajar mengajar dikelas [18].

Virtual Reality merupakan suatu alat yang dapat membawa pengguna berada seolah-olah berada ditempat kejadian, sehingga proses belajar mengajar bersifat nyata dan dapat dirasakan langsung oleh anak [19]. Secara Khusus, VR dalam dunia pendidikan membantu anak untuk menyimpan informasi lebih baik karena dapat membuat lingkungan individual yang unik yang mana tidak dapat di replikasi di

lingkungan kelas [20]. Virtual reality dapat membawa suasana belajar mengajar dikelas jauh lebih terasa nyata sehingga dapat menciptakan pengalaman yang menarik bagi anak, dimana hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak pada proses belajar mengajar di kelas maupun diluar kelas. Sehingga dalam pemanfaatannya di dalam konteks pendidikan, Virtual Reality dapat membantu anak dalam mengenal Rumah Ibadah Agama Islam Di Pontinak.

Dengan kemajuan digital pada era 21 ini, pendidikan islam menghadapi tantangan yang cukup signifikan sehingga perlu penekanan dalam mengenalkan agama pada anak, sehingga dengan hal tersebut pemanfaatan digital dalam mengenalkan rumah ibadah kepada anak usia dini dapat menjadi salah satu media yang dapat dikembangkan untuk menarik minat dan perhatian anak pada khususnya. Teknologi digital juga membuka pintu bagi metode pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik dalam pendidikan Islam. Dengan adanya multimedia, seperti video, animasi, dan gambar, konsep-konsep agama dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih visual dan memikat. Penggunaan teknologi digital juga memberikan peluang untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik dalam pendidikan Islam. Video, animasi, simulasi, dan konten multimedia lainnya dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep agama dengan lebih baik [21].

Pendidikan agama harus dikenalkan sedini mungkin kepada anak, sebab agama merupakan tiang utama dan yang paling utama dalam membentuk karakter, sifat, dan watak pada anak usia dini. Islam menjelaskan bahwa anak usia dini merupakan usia yang paling mudah untuk menerima atau merespon informasi baru yang baru saja ia terima, baik melalui ungkapan, ucapan, panca indra, bahkan pengalaman, sehingga dengan hal ini sangat dianjurkan untuk melatih anak dengan ucapan dan pengalaman yang baik. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa [22]. Qardawi menjelaskan pendidikan Islam adalah pendidikan manusia seutuhnya, akal dan hatinya, rohani dan jasmaninya, akhlak dan keterampilannya. Karena itu pendidikan Islam menyiapkan manusia untuk hidup baik dalam keadaan damai maupun perang, dan menyiapkannya untuk menghadapi masyarakat dengan segala kebaikan dan kejahatannya, manis dan pahitnya [23].

Pendidikan ibadah hendaknya dikenalkan sedini mungkin dalam diri anak agar tumbuh menjadi insan yang benar-benar takwa, yakni insan yang taat melaksanakan segala perintah agama dan taat pula dalam menjauhi segala larangan-Nya [24]. Salah satu bentuk pengajaran agama yang dapat dikenalkan pada anak usia dini ialah siapa tuhannya, apa agamanya, bagaimana bentuk rumah ibadahnya serta bagaimana cara ibadahnya. Pentingnya mengenalkan dan menanamkan cinta ibadah pada anak merupakan tugas besar bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat muslim lain yang ada disekitar anak. Salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan dalam mengenalkan agama pada anak yaitu dengan mengenalkan rumah ibadahnya kepada anak usia dini. Islam

memiliki rumah ibadah yang biasa dikenal dengan Masjid, Masjid merupakan tempat peribadatan umat muslim dan juga merupakan tempat pusat pembelajaran agama dan tempat untuk mengenalkan karakter islami pada anak usia dini.

Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai bentuk perantara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau perantara dimana fungsinya yaitu sebagai penyampai pesan untuk merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan belajar sehingga dapat merangsang atau mendorong proses belajar agar semakin menarik. Pemanfaatan teknologi Virtual reality merupakan salah satu media yang dapat membantu dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam pada anak usia dini di Kota Pontianak, Virtual reality memberikan kesan pembelajaran yang menarik sehingga anak merasa lebih tertarik dalam mengenal rumah ibadah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan immersive berbasis virtual reality ini sangat efektif untuk digunakan dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam kepada anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun. Media ini telah divalidasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi dengan mendapatkan kategori sangat Valid untuk di gunakan. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media Pengembangan immersive berbasis virtual reality dalam mengenalkan rumah ibadah agama islam pada anak usia dini ini dapat digunakan anak untuk menambah minat anak dan pengalaman belajar bagi anak. Kemudian untuk hasil uji coba yang sudah diimplementasikan kepada anak, anak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas dengan efektif dan aktif. Pada saat di tampilkan anak dapat mengikuti kegiatan belajar dalam mengenal rumah ibadah agama islam secara seksama dan memberikan pengalaman belajar yang nyata kepada anak. Meski dalam penerapannya penggunaan virtual reality cukup memerlukan biaya, hal ini dikarenakan dalam pemanfaatannya sebagai media ajar memerlukan perangkat lunak dan perangkat keras yang menunjang proses belajar mengajar dikelas. Sehingga tidak semua sekolah dapat memanfaatkan VR sebagai media ajar dalam proses belajar mengajar di dalam maupun diluar kelas. Tetapi, dengan penggunaan Virtual Reality dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam memberikan kontribusi baru dalam penggunaan teknologi sebagai media ajar, Virtual Reality berguna sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini, terutama dalam konteks pengenalan rumah ibadah agama Islam. Kemudian dengan penelitian ini anak dapat mengeksplorasi interaksi dengan lingkungan Virtual Reality rumah ibadah agama Islam, yang menunjukkan potensi VR dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif. Pemanfaatan teknologi berbasis VR dalam mengenalkan rumah ibadah agama Islam kepada anak usia dini menawarkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan mereka terhadap agama Islam. Namun demikian, penting untuk mempertimbangkan aspek keamanan, pengawasan, dan kesesuaian konten dengan nilai-nilai agama Islam. Dengan pendekatan yang tepat

dan pengembangan konten yang hati-hati, teknologi VR dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu pendidikan agama Islam pada generasi muda, memperkuat akar nilai-nilai keagamaan dalam masyarakat, serta mempromosikan pemahaman dan toleransi lintas budaya. Sehingga dengan memperhatikan kekurangan dan kebaruan tersebut, penelitian ini memberikan landasan penting bagi pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi VR sebagai alat pembelajaran bagi anak usia dini, khususnya dalam konteks pendidikan agama.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dosen Pembimbing, Orang tua, Kepala sekolah, dan teman-teman yang telah banyak terlibat dalam proses penulisan jurnal ini, sehingga dengan itu dapat membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan dalam penelitian ini. Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pengelola *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* yang telah menjadikan tulisan ini menjadi nyata dihadapan pembaca.

REFERENSI

- [1] R. Ardiana, "Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 103–111, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.117.
- [2] I. Islamiyah and L. Anhusadar, "Hubungan Penggunaan Disposable Diapers Keberhasilan Toilet Training pada Anak Toddler dengan," vol. 3, no. 2, pp. 11–18, 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.122.
- [3] A. Siagian, "Pendidikan Ibadah bagi Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam," *ANSIRU PAI Pengemb. Profesi Guru Pendidik. Agama Islam*, vol. 6, no. 1, p. 36, May 2022, doi: 10.30821/ansiru.v6i1.11159.
- [4] H. Zaini and K. Dewi, "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, Oct. 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [5] S. Pandita and A. Stevenson Won, "Clinical applications of virtual reality in patient-centered care," in *Technology and Health*, no. 2017, Elsevier, 2020, pp. 129–148. doi: 10.1016/B978-0-12-816958-2.00007-1.
- [6] M. A. Hidayah, S. Khairani, and D. Dharmawati, "Teknologi Virtual Reality sebagai Pemahaman Milenial Islam pada Rumahibadah di Kota Medan," *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 162–169, Dec. 2021, doi: 10.46576/djtechno.v2i2.1621.
- [7] I. Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran," *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 13, no. 2, pp. 5–24, Oct. 2016, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525.
- [8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4th ed. 2022.
- [9] T. Elvina, D. Miranda, and L. Lukmanullhakim, "Pengembangan Flashcard Tematik Berbasis Augmented Reality Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Edukasi*, vol. 2, no. 1, 2024, doi: 10.60132/edu.v2i1.256.
- [10] T. Puslitjaknov, "Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan," *Jakarta: Kencana.*, p. 184, 2020.
- [11] A. Fauzan Dianta, C. Devi, W. Sarinastiti, and Z. F. Akbar, "Media Pembelajaran

- Interaktif Berbasis Virtual Reality Menggunakan Video 360°," *POSITIF J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 21–28, Aug. 2023, doi: 10.31961/positif.v9i1.1560.
- [12] H. Pagarra, A. Syawaluddin, W. Krismanto, and S. Sayidiman, *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022. [Online]. Available: <http://eprints.unm.ac.id/25438/>
- [13] N. Saurina, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95, Jun. 2016, doi: 10.31284/jiptek.2016.v20i1.27.
- [14] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [15] M. Ramli, "Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019, doi: 10.18592/jtipai.v3i2.1862.
- [16] A. R. Yusro, S. Ulfa, and D. Kuswandi, "Pengembangan Immersive Learning Berbasis Natural User Interface (NUI) Pada Materi Pembelajaran Tenis Meja," *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 05, no. 03, pp. 274–283, Aug. 2022, doi: 10.17977/um038v5i32022p274.
- [17] M. I. L. Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Kesiap-Siagaan Bencana Tsunami Pada Anak," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 7, no. 3b, pp. 1600–1609, Sep. 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i3b.782.
- [18] A. N. Rachman, M. A. Khairul Anshary, and I. N. Hakim, "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) Pada Aplikasi 3D Bangunan Perusahaan," *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 5, no. 2, p. 204, Jul. 2020, doi: 10.24114/cess.v5i2.18672.
- [19] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, p. 83, Apr. 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.
- [20] A. Nur Baiti Rohmah, E. Putra Romadhona, L. Azmia Putri, Z. Arifin, and V. Kartikasari, "Pembelajaran Pendidikan Islam melalui Virtual Reality (VR)," *Raudhah Proud To Be Prof. J. Tarb. Islam.*, vol. 7, no. 2, 2022, doi: 10.48094/raudhah.v7i2.450.
- [21] M. F. Hajri, "Pendidikan Islam di Era Digital: Tantangan dan Peluang pada Abad 21," *Al-Mikraj, J. Stud. Islam dan Hum.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–41, 2023, doi: 10.37680/almikraj.v4i1.3006.
- [22] M. M. Ali, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Anak Usia Dini," *J. EDUKASI J. Bimbing. Konseling*, vol. 1, no. 2, p. 190, Mar. 2016, doi: 10.22373/je.v1i2.605.
- [23] A. T. Andreas Putra, Sufiani, and Jahada, "Transformasi Nilai Pendidikan Islam Anak di PAUD Sultan Qaimuddin Kendari Pada Masa Pandemic Covid 19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 79–90, Jul. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i1.8.
- [24] N. Izzah, G. Sonia, I. Haromiah, H. R. Lisa, and Y. F. Putri, "Parenting Langkah Mendidik Anak dan Mengamalkan Ajaran Islam," *J. Multidisipliner Bharasumba*, vol. 1, no. 02, pp. 188–197, Apr. 2022, doi: 10.62668/bharasumba.v1i02.190.