

Pengembangan *Immersive Learning* Berbasis *Virtual Reality* Dalam Pengenalan Rumah Ibadah Agama Kristen untuk AUD

Desy Novitasari^{1*}, Dian Miranda², Siska Perdina³, Lukmanulhakim⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email Corresponden Author: f1122211006@student.untan.ac.id

Abstract

Immersive learning allows children to see the subject matter in a real way because the media used in this type of learning can display actual objects that correspond to real conditions. One of the advantages of virtual reality (VR) is its ability to facilitate an interactive learning environment and provide a learning experience that supports students' abstract thinking and communication. The aim of this study is to develop immersive learning based on virtual reality to create a breakthrough in the education sector, making it easier for teachers to introduce Christian places of worship virtually. The method used is Research and Development with the ADDIE model. The research development results show that virtual reality used for introducing Christian places of worship to early childhood achieved an average score of 5, categorized as highly feasible based on all aspects validated by material and media experts, and practical tests conducted by teachers and effectiveness tests conducted with early childhood users. Based on the research data, the development of virtual reality is deemed feasible and effective for introducing Christian places of worship to early childhood.

Keywords: Education; Early Childhood; Immersive Learning; Virtual Reality;

Abstrak

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

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

History

Received 2024-04-25, Revised 2024-05-02, Accepted 2024-06-21

PENDAHULUAN

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena mampu memberikan peningkatan pengetahuan dan wawasan anak usia dini tentang pengenalan rumah ibadah. Kebaruan yang diberikan pada penelitian ini adalah media yang digunakan dapat berupa media fisik atau digital, dengan menggunakan *Augmented Reality* atau *Virtual Reality*. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan

pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk anak usia dini di Pontianak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran *immersive learning* berbasis *virtual reality* dalam pengenalan rumah ibadah agama kristen untuk anak usia dini di Pontianak.

Media yang digunakan dapat berupa media fisik atau digital, dengan menggunakan *Augmented Reality* atau *Virtual Reality* (Mystakidis & Lympouridis, 2019). Jadi dengan pembelajaran *immersive* anak-anak dapat melihat secara nyata tentang pembelajaran yang sedang dipelajari, karena media yang digunakan dalam pembelajaran *immersive* ini bisa menampilkan objek yang nyata yang sesuai dengan kondisi sesungguhnya (Kurdi, 2021). Mampu memfasilitasi lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman belajar yang mendukung pemikiran dan komunikasi abstrak siswa adalah salah satu keunggulan *virtual reality* (VR) (Fernandez, 2020).

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang di butuh kan oleh anak usia dini. Pendidikan ini bertujuan supaya dapat memberikan pembinaan kepada anak agar anak dapat mempunyai dasar pengetahuan dan pengalaman untuk menjadi pribadi yang lebih baik serta menjadi penentu perkembangan anak sehingga anak dapat memperoleh pendidikan yang baik ke depannya (Rompas & Wijayanti, 2023). Seorang guru tidak hanya mempunyai kewajiban untuk dapat memberikan peningkatan pengetahuan kepada peserta didik, namun guru mempunyai tanggung jawab untuk dapat memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh masing masing peserta didik. Berbagai macam keunggulannya dimiliki peserta didik salah satunya adalah potensi yang terdapat dalam diri peserta didik sehingga peserta didik dapat mempunyai kecerdasan, minat, serta keterampilan (Purwowidodo & Zaini, 2023).

Jenis pelaksanaan pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini yaitu sangat memperhatikan arah pertumbuhan dan perkembangan mulai dari perkembangan fisik, kecerdasan, agama, hingga bahasa sejalan dengan tahap perkembangan anak usia dini yang semestinya (Hakim & Dalli, 2021). Maka dari itu lembaga pendidikan anak usia dini melaksanakan serta menyediakan beragam aktivitas pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan nilai nilai yang dimiliki oleh anak (Anggraini & Syafril, 2018). Setiap anak di usia dini mulai dari dua sampai tiga tahun dikenalkan dengan rumah ibadah yang sejalan dengan agama yang mereka anut. Rumah ibadah berfungsi sebagai tempat untuk anak meningkatkan pengetahuan tentang agama nya masing masing sehingga anak dituntut untuk mengetahui karakteristik agamanya kemudian anak juga dapat belajar ilmu agamanya di rumah ibadah yang ditentukan oleh masing masing agama (Dewi & Izzati, 2020).

Anak-anak di usia empat hingga lima tahun juga mulai mengenali Tuhan melalui agama yang mereka anut, dan ketika mereka enam tahun, mereka mulai mengenali agamanya, meskipun belum sepenuhnya memahaminya (Harefa & Suprihatin, 2023). Pada usia dua hingga enam tahun, anak-anak sudah dapat merasakan keberadaan Tuhan, mengenal Tuhannya, dan mengenal agamanya (Poluan &

Arifianto, 2023). Pemahaman anak tentang agama yang dianutnya akan lebih luas jika orang tua, guru, dan lingkungannya semakin sering mengajarkan anak untuk berdoa setiap hari, berbicara tentang agamanya, dan pergi ke tempat ibadah (Hutami & Nugraheni, 2020). Saat ini, di era teknologi dan kemajuan industri 4.0, adalah saatnya untuk mengubah cara kita berpikir dan memasukkan ide baru ke dalam pembelajaran untuk mendorong inovasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, dengan bantuan teknologi saat ini, orang tua dan pendidik dapat mengajarkan agama lebih dalam kepada anak-anak mereka sehingga mereka tidak salah memahami agama (Yuniarto & Yudha, 2021).

Penelitian ini bertujuan memberikan inovasi baru kepada guru dalam memberikan pembelajaran yang bersifat *outdoor*, akan tetapi dengan menggunakan *Virtual Reality* pembelajaran karyawisata bisa dilakukan didalam kelas. Dengan memanfaatkan *Virtual Reality* sebagai stimulasi pengenalan rumah ibadah agama kristen, pendidik bisa membuat pembelajaran lebih nyata dan menarik yang membuat anak terkesan akan hal baru yang telah mereka pelajari (Dewi & Izzati, 2020). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak dalam pengembangan metode pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini, serta menjadi contoh dalam pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Reality* dimasa medatang.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* yang menciptakan terobosan baru dalam dunia pendidikan agar memudahkan guru dalam mengenalkan tempat ibadah agama kristen berbasis virtual. . Penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengembangan anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Pontianak. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model ini mempunyai lima tahap perkembangan sebagai berikut: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021).

Untuk melakukan analisis kelayakan dimanfaatkan instrumen validator yakni data penilaian terhadap pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality*, kelayakan produk diperoleh dengan menghitung rata-rata yang diperoleh dari setiap validator (Hurrahman et al., 2022). Selanjutnya informasi bisa ditampilkan pada persentase sebagai alat ukur kelayakan atau tidak *immersive learning* berbasis *virtual reality*. Dalam pengukuran ini peneliti memanfaatkan rumus dibawah ini (Maydiantoro, 2020) :

$$X = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Ket :

- 1) Setiap indikator mempunyai 4 point
- 2) Skor maksimum :
 - a) Validasi materi : $2 \times 4 = 8$
 - b) Validasi media : $2 \times 17 = 34$

Berdasarkan hasil validasi tersebut akan diperoleh kriteria kelayakan media menurut Widoyok (2018), akan dilampirkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 1

Kriteria Kelayakan Media

Nilai	Jenjang Kriteria 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 2

Waktu Penelitian

No	Informan Penelitian	Waktu Pelaksanaan
1	Ahli Media I	23 Maret 2024
2	Ahli Media II	22 Maret 2024
3	Ahli Materi I	20 Maret 2024
4	Ahli Materi II	20 Maret 2024
5	Kepraktisan Pengguna I	21 Maret 2024
6	Kepraktisan Pengguna 2	21 Maret 2024
7	Uji Coba Produk	2 April 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN**HASIL**

Hasil pengembangan pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* ini menggunakan model penelitian dari ADDIE pada proses pengembangannya, berikut tahapan dalam proses pengembangan media tersebut sebagai berikut.

Analyze (Analisis)

Pada tahap analisis dalam pembuatan media *virtual reality* yang menjadi sasaran peneliti adalah usia anak usia dini 5-6 tahun. Anak usia dini adalah anak yang masih masuk ke dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan sehingga pembuatan media dapat digunakan sesuai dengan fungsi dan karakteristik anak tersebut. Pada tahap analisis, dapat diidentifikasi sarana dan prasarana yang

digunakan untuk menampilkan media *virtual reality* di sekolah agar hasil uji coba produk dapat dilakukan semaksimal mungkin.

Design (Perancangan)

Pada tahap desain pembuatan media *virtual reality* diciptakan dengan memanfaatkan *software* lapentor dengan mengkolaborasikan foto 360°. *Virtual Reality* Gereja Katedral tidak hanya mencakup tentang pengenalan bentuk rumah ibadah agama Kristen, juga untuk memberikan peningkatan pengetahuan dalam mengenali berbagai macam bagian yang ada di Gereja Katedral yang ditampilkan dalam bentuk foto dan video, atribut yang ditampilkan ketika beribadah di Gereja Katedral sesuai dengan ajaran dari Tuhan. Dalam penelusuran *virtual reality* Gereja Katedral informasi juga disampaikan dalam bentuk *voice over* agar memudahkan pengguna dalam memakai *virtual reality*. Informasi dalam bentuk foto dan video *virtual reality* dapat diakses dengan cara mengklik ikon foto dan video yang didesain menggunakan *canva*. Setelah *virtual reality* didesain menggunakan *canva* ditampilkan dalam bentuk flipbook yang dibuat menggunakan aplikasi *heyzine* supaya memberikan kemudahan kepada peserta didik maupun guru untuk menayangkan *virtual reality* pada pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Pengembangan yang dilaksanakan pada penelitian ini dapat menjadi bukti jika pengembangan ini penting untuk dilaksanakan. Pada penelitian ini dapat diketahui jika tahapan pengembangan sudah dilaksanakan dengan baik. Sesuai dengan hasil validasi peneliti dianjurkan untuk membuat pengembangan agar lebih bisa digunakan untuk anak usia dini. Validasi pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* pada penelitian ini dinilai mampu memberikan peningkatannya wawasan dan pengetahuan anak usia dini. Hasil presentase total skor dari ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Ahli Materi I	4	16	4	Sangat Valid
Ahli Materi II	4	20	5	Sangat Valid
Rata-Rata			4,5	Sangat Valid

Merujuk data hasil validasi Ahli Materi di tabel 2 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Ahli Materi 1 nilai yang diberikan 16 dengan skor rata-rata 4 artinya angka ini termasuk dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Kemudian Ahli Materi 2 memberikan nilai 20 dengan skor rata-rata 5 sehingga penilaian ini termasuk ke dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Akumulasi skor rata-rata dari Ahli Materi 1 dan Ahli Materi 2 yakni 4,5 sehingga memenuhi kriteria "Sangat Valid" artinya materi yang termuat dalam VR Katedral ini sangat layak untuk dijadikan sebagai materi pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini dalam pembelajaran *immersive*. Berdasarkan hasil

validasi yang diberikan oleh 2 Ahli Media dan 2 Ahli Materi dapat disimpulkan bahwa media VR Katedral sangat layak atau sangat valid untuk di uji cobakan kepada anak usia dini dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen.

Tabel 4

Hasil Validasi Ahli Media

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Ahli Media I	17	85	5	Sangat Baik
Ahli Media II	17	85	5	Sangat Baik
Rata-Rata			5	Sangat Valid

Merujuk data hasil validasi ahli media di tabel 3 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Ahli Media 1 dan Ahli Media 2 total nilai yang diberikan sama-sama berjumlah 85 dengan skor rata-rata 5 sehingga dapat diartikan bahwa media VR Katedral ini dapat dikategorikan sangat valid untuk pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini karena media ini memenuhi jenjang kriteria "Sangat valid".

Implement (Implementasi)

Sesuai dengan hasil implementasi dapat diketahui jika pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah diimplementasikan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tahap implementasi ini dilaksanakan kepada anak usia dini. Dapat diketahui apabila penggunaan *immersive learning* berbasis *virtual reality* mampu memberikan dorongan kepada anak usia dini dalam mempelajari berbagai macam hal yang sangat penting berhubungan dengan pengenalan rumah ibadah agama Kristen. Tahap implementasi dalam melakukan uji coba produk *virtual reality* pengenalan Katedral untuk anak usia dini 5-6 tahun membutuhkan laptop, proyektor, dan *speaker* yang ada di kelas. Angket kepraktisan pengguna diisi oleh guru dan diuji coba produk yang dilakukan secara langsung oleh guru di depan kelas, kemudian peneliti mengamati respon dari peserta didik pada saat proses penggunaan produk *virtual reality* oleh guru dan mengisi lembar pengamatan uji coba produk. Di bawah ini peneliti akan mendeskripsikan hasil dari implementasi yang sudah dilaksanakan.

Tabel 5

Hasil Validasi Kepraktisan Pengguna

Validator	Pernyataan	Nilai	Rata-Rata	Kriteria
Pengguna I	10	40	4	Valid
Pengguna II	10	40	4	Sangat Valid
Rata-Rata			4	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil validasi kepraktisan pengguna di tabel 4 tersebut, dapat diidentifikasi bahwa dari Pengguna 1 nilai yang diberikan 40 dengan skor rata-rata 4 artinya angka ini termasuk dalam

jenjang kriteria Valid. Kemudian Pengguna 2 memberikan nilai 45 dengan skor rata-rata 4 sehingga penilaian ini termasuk ke dalam jenjang kriteria Sangat Valid. Akumulasi skor rata-rata dari Pengguna 1 dan Pengguna 2 yakni 4 sehingga memenuhi kriteria “Sangat Valid” artinya media *virtual reality* Katedral ini sangat praktis untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen pada anak usia dini dalam pembelajaran *immersive*.

Sesuai dengan hasil implemementasi dapat diketahui jika pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah diimplementasikan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Tahap implementasi ini dilaksanakan kepada anak usia 5-6 tahun. Dapat diketahui apabila penggunaan *immersive learning* berbasis *virtual reality* mampu memberikan dorongan kepada anak usia dini dalam mempelajari berbagai macam hal yang sangat penting berhubungan dengan pengenalan rumah ibadah agama Kristen. Di bawah ini peneliti akan medeskripsikan hasil dari implementasi yang sudah dilaksanakan.

Tabel 6

Hasil Uji Coba Produk

No	Nama	Butir Pertanyaan					Jumlah	Rata-Rata	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1	MR	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
2	ABR	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
3	AD	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
4	JS	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
5	RZ	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
6	FTH	5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik
Rata-Rata		5	5	5	5	5	25	5	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas data yang diperoleh pada tabel diatas menggunakan penilaian sesuai dengan instrumen yang dibentuk peneliti. Penilaian instrumen tersebut sesuai dengan pengerjaan LKA atau dikenal sebagai lembar kerja anak. Kegiatan yang dilaksanakan pada LKA sudah meliputi penilain dalam pengetahuan anak tentang nama rumah ibadah agama Kristen, bagian-bagian dari rumah ibadah agama Kristen, dan atribut yang digunakan dalam peribadatan umat Kristen. Pengerjaan LKA dilaksanakan sesudah penayangan VR Katedral kepada anak, hasil uji coba penayangan media virtual reality dalam pengenalan rumah ibadah agama Kristen terhitung “Sangat Baik’ dengan nilai rata-rata 5 dengan kriteria sangat valid.

Evaluation (Evaluasi)

Sesudah mengimplementasikan *immersive learning* berbasis *virtual reality* kepada anak usia dini langkah terakhir yang dilaksanakan adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur keefektifan *immersive learning* berbasis *virtual reality*. Hasil evaluasi ini sesuai dengan masukan yang

diberikan para ahli media, ahli materi, pengguna guru, dan uji coba produk yang kedepannya diharapkan implementasi *immersive learning* berbasis *virtual reality* dapat berjalan dengan maksimal.

PEMBAHASAN

Pembelajaran imersif memiliki definisi yang beraneka ragam. Salah satu pemaparan yang dapat disimpulkan dari hasil kajian artikel-artikel tentang pembelajaran imersif yaitu pembelajaran yang memberikan kesan mendalam pengalaman untuk siswa, membuat peserta didik seolah-olah ada pada kondisi dimana kenyataan tidak sepenuhnya bisa diakses oleh mereka (Soelistya et al., 2023). Teknologi imersif adalah suatu teknologi informasi yang dapat mengaburkan batasan antara dunia nyata dengan digital atau dunia simulasi, sehingga penggunaanya dapat merasakan kondisi yang sama dengan dunia nyata. Teknologi ini dapat menciptakan individu menjadi orang yang dapat melakukan interaksi dan melakukan komunikasi dengan lingkungan virtual (Lestarinigrum & Wijaya, 2019). Pemanfaatan teknologi imersif pada pendidikan bisa membuat pembelajaran lebih menghibur serta interaktif, menciptakan pelaksanaan program STEM (*Science, Technology, Engineering and Math*) dan mendorong pendidikan jarak jauh menjadi lebih detail serta mudah diketahui (Wibowo, 2021).

Pendidikan Agama Kristen tidak bisa diabaikan dalam pembinaan kepada anak usia dini. Melalui Pendidikan Agama Kristen yang disampaikan kepada anak usia dini dengan memperkenalkan rumah ibadahnya menjadi bentuk strategi yang tepat agar anak usia dini lebih dekat dengan agamanya. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen sudah semestinya ketika disampaikan harus semenarik mungkin. Pengemasan isi yang sesuai dengan konteks kebutuhan anak usia dini akan mudah bagi mereka menyerap, memahami, dan mengimplementasikannya. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengajaran pendidikan Agama Kristen yang dilakukan dengan memperkenalkan rumah ibadah besar pengaruhnya terhadap pembentukan karakter dan membawa dampak baik untuk anak usia dini dalam memahami isi pengajaran firman Tuhan. Rumah ibadah menjadi sarana bagi anak usia dini bertumbuh. Melalui pengenalan rumah ibadah mampu membawa anak usia dini lebih kenal dan dekat dengan agamanya (Dwiraharjo, 2020).

Pembelajaran *immersive* berbasis *virtual reality* yang diperuntukkan bagi anak usia dini akan mempengaruhi kondisi dan stimulasi dimiliki oleh anak tersebut. Pemanfaatan teknologi membuat anak usia dini berada pada kondisi yang sebenarnya sehingga mereka mempunyai pengalaman yang berkesan untuk mengetahui hal-hal yang sedang diajarkan. Pembelajaran ini memberikan dukungan penuh terhadap lingkungan. Kemudian media yang digunakan juga memberikan kemudahan penyampaian materi terkait pengenalan rumah ibadah agama Kristen agar lebih mudah disampaikan kepada anak usia dini. Banyak anak usia dini yang belum tahu tentang ajaran agama nya dan rumah ibadah sehingga dengan menggunakan bantuan media pengetahuan akan mengalami peningkatan pengetahuan.

Pembelajaran imersif untuk mengenalkan agama Kristen penting karena memungkinkan para peserta didik untuk mengalami dan memahami ajaran serta nilai-nilai Kristen secara lebih mendalam

dan menyeluruh. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada teori atau pengetahuan kognitif, tetapi juga melibatkan emosi, pengalaman, dan keterlibatan aktif dari peserta didik. Dengan pembelajaran imersif, peserta didik dapat merasakan langsung suasana ibadah, praktik-praktik spiritual, dan nilai-nilai yang dianut oleh umat Kristen. Mereka bisa mengikuti simulasi ibadah, kegiatan sosial, dan berbagai ritual keagamaan yang memberikan gambaran nyata tentang kehidupan seorang Kristen. Pengalaman langsung ini membantu menciptakan pemahaman yang lebih utuh dan mendalam dibandingkan hanya mempelajari teori dari buku teks.

Pada dasarnya, penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang sangat imersif, yang mampu membuat anak-anak merasa seolah-olah mereka benar-benar berada di dalam lingkungan rumah ibadah yang sedang dipelajari. Hal ini memberikan keunggulan signifikan dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang biasanya hanya mengandalkan buku teks atau gambar statis. Dengan *virtual reality*, siswa dapat melihat, mendengar, dan bahkan berinteraksi dengan objek-objek di dalam rumah ibadah, yang membantu mereka memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa *virtual reality* sangat efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Anak-anak dapat menjelajahi rumah ibadah dengan cara yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata, terutama untuk mereka yang mungkin belum pernah mengunjungi rumah ibadah tersebut. Misalnya, mereka bisa melihat detail arsitektur, mendengar penjelasan tentang berbagai elemen di dalam rumah ibadah, dan memahami fungsi dari masing-masing bagian dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif dalam memastikan bahwa produk *virtual reality* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan memberikan hasil yang optimal. Tahapan analisis memastikan bahwa pengembangan didasarkan pada kebutuhan nyata di lapangan. Desain dan pengembangan produk dilakukan dengan cermat untuk memastikan kualitas dan kepraktisan penggunaannya. Implementasi di lapangan memungkinkan untuk menguji produk secara langsung di lingkungan belajar, sedangkan evaluasi memberikan umpan balik yang berharga untuk perbaikan lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi, ahli materi II lebih mendominasi kevalidan instrumen dengan jumlah skor 20 dan rata-rata 5. Dapat diketahui jika berdasarkan hasil dari ahli materi pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah berhasil dan *immersive learning* berbasis *virtual reality* layak untuk digunakan. Sesuai dengan hasil validasi ahli media, ahli media II lebih mendominasi kevalidan instrumen dengan jumlah skor ahli media I dan II setara 35 dengan nilai rata-rata 5. Dapat diketahui jika berdasarkan hasil dari ahli media pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah berhasil dan *immersive learning* berbasis *virtual reality* layak untuk digunakan. Hasil validasi kepraktisan pengguna, pengguna

II lebih mendominasi kevalidan instrumen dengan jumlah skor 25 dan rata-rata 5. Dapat diketahui jika berdasarkan hasil dari ahli materi pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* sudah berhasil dan *immersive learning* berbasis *virtual reality* layak untuk digunakan. Penggunaan penelitian R&D memberikan kemudahan untuk mengukur sebuah pengembangan. Pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan *immersive learning* berbasis *virtual reality* menjadi bukti nyata bahwa pengembangan ini dapat meningkatkan keterampilan terkait peningkatan pengetahuan tentang rumah ibadah agama kristen. Dinilai dari manfaat *immersive learning* berbasis *virtual reality* berguna sebagai media ajar bagi anak usia dini. Kontribusi penelitian dalam bidang PAUD adalah dengan memberikan peningkatan pengetahuan dan wawasan kepada anak usia dini berkaitan dengan rumah ibadah sesuai dengan agamanya yaitu agama Kristen.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, W., & Syafril, S. (2018). Pengembangan nilai-nilai moral dan agama pada anak usia dini. UIN Raden Intan Lampung.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fernandez, M. (2020). Augmented-Virtual Reality: How to improve education systems. *Higher Learning Research Communications*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.18870/hlrc.v7i1.373>
- Hakim, L., & Dalli, C. (2021). ‘To be professional is a never-ending journey’: Indonesian early childhood practitioners’ views about the attitudes and behaviours of a professional teacher. *Early Years*, 38(3), 244–257. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1256275>
- Harefa, I. D., & Suprihatin, E. (2023). Strategi Mengatasi Problematika Mutu Pembelajaran Melalui Merdeka Belajar di Lembaga PAUD. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 70–77. <https://doi.org/10.26877/paudia.v12i1.14617>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hurrahman, M., Erlina, E., Melati, H. A., Enawaty, E., & Sartika, R. P. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Multipel Representasi Dengan Bantuan Teknologi Augmented Reality untuk Pembelajaran Materi Bentuk Molekul. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(1), 89–114. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i1.22579>
- Hutami, M. S., & Nugraheni, A. S. (2020). Metode Pembelajaran Melalui Whatsapp Group Sebagai Antisipasi Penyebaran Covid-19 pada AUD di TK ABA Kleco Kotagede. *Paudia*, 9(1), 126–130. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.6107>

- Kurdi, M. S. (2021). Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren Saat Ini dan Arah Masa Depan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 1(4), 60–85. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v1i4.1317>
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 66–73. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mystakidis, S., & Lympouridis, V. (2019). Immersive learning. *Practical Pedagogy*, 182–185. <https://doi.org/10.4324/9780429485534-31>
- Poluan, D. M., & Arifianto, Y. A. (2023). Mengaktualisasikan Pendidikan Agama Kristen Anak dalam Pelayanan Misi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 4(2), 95–103.
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Media Pustaka.
- Rompas, C. A., & Wijayanti, T. D. (2023). Pengembangan Media Treasure Sensory Cube Untuk Meningkatkan Pengalaman Bermain Sensori Bagi Anak Usia 3-4 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i1.17050>
- Siahaan, M., Oktaviani, K., & Julia, J. (2021). Immersive Learning Experience pada Pembelajaran Daring dengan Penggunaan Virtual Reality. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 06, 13–20. <https://doi.org/10.54367/jtiust.v6i1.1052>
- Soelistya, D., Julhadi, Rahmi, S., Priyatiningsih, N., Siregar, M., Supriatna, U., & Saputra, N. (2023). The Effect of Immersive Learning on Students' Cognitive and Affective Aspects. *Studies in Media and Communication*, 11(5), 79–84. <https://doi.org/10.11114/smc.v11i5.6072>
- Wibowo, A. T. (2021). Strategi Penerapan Augmented Reality dalam Pembelajaran Literasi Sain Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Didik Selama Pandemi Covid19. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 196–202. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1159>
- Yuniarto, B., & Yudha, R. P. (2021). Literasi Digital Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Menuju Era Society 5.0. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(2), 176–194. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i2.8096>