



PENERAPAN MEDIA BERBASIS VIRTUAL REALITY UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Alya Putri Dumayanti^{1(*)}, Tri Indah Kusumawati²

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia¹²

PGMI4.Alyaputridumayanti@uinsu.ac.id¹, triindahkusumawati@uinsu.ac.id²

Abstract

Received: 30 April 2024
Revised: 30 April 2024
Accepted: 30 April 2024

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media teknologi berbasis Virtual Reality yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan media ini berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, mendengarkan dongeng dan cerita pendek dengan media VR dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam memiliki rasa ingin tahu dan kepercayaan diri. Adapun subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III unggulan dan Wali kelas III unggulan MIN 1 Medan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi dikumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Triangulasi untuk memastikan keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media pembelajaran berbasis teknologi ini, guru bahasa indonesia kelas 3 MIN 1 Kota Medan telah berhasil menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa indonesia yang ditandai dengan peserta didik mampu mengungkapkan apa yang terjadi dengan gaya bicara yang kreatif, selain itu peserta didi juga mampu mengambil pesan atau amanat bahkan kesimpulan dari sebuah cerita yang diberikan melalui media virtual reality. Dengan demikian, siswa menjadi lebih semangat dan berlomba-lomba dengan peserta didik yang lain untuk menunjukkan kreativitas mereka.

Keywords: Media; Virtual Reality; Kreativitas; Bahasa Indonesia

(*) Corresponding Author: Dumayanti, PGMI4.Alyaputridumayanti@uinsu.ac.id

How to Cite: Dumayanti, A. P. & Kusumawati, T. I. (2024). PENERAPAN MEDIA BERBASIS VIRTUAL REALITY UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 628-637

INTRODUCTION

Kebutuhan untuk menggunakan media teknologi dalam mengendalikan proses pembelajaran didorong oleh pergeseran masyarakat yang disebabkan oleh kemajuan teknis, yang pada gilirannya membawa makna baru dalam kegiatan pendidikan (Mustafa & Suryadi, 2022). Kemajuan ilmu pengetahuan memerlukan sumber daya manusia untuk meningkatkan kesempatan pendidikan, yang pada gilirannya memberikan standar keberhasilan ekonomi (Siregar, 2022). Berbagai kegiatan pembelajaran, antara lain membaca, melihat, dan mendengarkan digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Wijaya, Giyono, & Adha, 2020). Pendidik yang mahir menggunakan berbagai bentuk media dan perangkat pembelajaran sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran afektif. Kemajuan teknologi dapat sangat meningkatkan proses pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah (Supriadi & Hignasari, 2019). Akibat menjamurnya TIK, penciptaan media pendidikan inovatif yang mengandalkan komponen teknologi sangat terkena dampaknya (Aulia et al., 2023).

Dibandingkan generasi siswa sebelumnya, anak-anak masa kini lebih cenderung memilih materi pembelajaran berbasis teknologi karena ketertarikan mereka terhadap kemajuan teknologi. Hal ini sejalan dengan konstruktivisme, sebuah filosofi pendidikan yang menyatakan bahwa siswa dapat membangun maknanya sendiri dengan memainkan peran aktif dalam proses pembelajaran. Agar seorang siswa dapat belajar, harus ada mata pelajaran yang autentik dan menggugah pikiran. Menurut (Sinduningrum, Hilda, & Kamayani, 2021), siswa mungkin masih perlu berpartisipasi lebih aktif, meskipun guru hanya berperan sebagai fasilitator. Menurut (Shabilla, Suprihatien, & Yuliana, 2023), penggunaan model pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu pendekatan untuk menjadikan lingkungan belajar lebih menarik bagi siswa. Model pembelajaran diperlukan untuk memfasilitasi pengorganisasian pembelajaran dan proyek kelompok. Siswa dapat memperoleh manfaat dari lingkungan belajar yang menarik yang difasilitasi oleh model pembelajaran inovatif (Bhugaonkar, Bhugaonkar, & Masne, 2022; Siahaan et al., 2022). Media untuk pembelajaran merupakan aspek integral dari pengajaran di kelas. Upaya inovatif dan metodis untuk mengembangkan strategi dan sumber daya pengajaran adalah penggunaan media pembelajaran (Risqi & Siregar, 2023). Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang artinya perantara (Sudatha, Wawan, & Tegeh, 2015). Media pembelajaran berpotensi menyederhanakan konsep bagi siswa (Manurung, 2020). Selain itu, media dapat dilihat sebagai alat yang dapat digunakan pendidik untuk melengkapi upaya pengumpulan data mereka dengan pendekatan pendidikan yang komprehensif (Nasution & Anas, 2022). Peningkatan semangat dan daya cipta siswa dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Kelas bahasa Indonesia termasuk yang memanfaatkan berbagai bentuk media pendidikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng atau cerita pendek tidak hanya memikat imajinasi anak – anak , tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan penalarannya. Sejalan dengan tulisan (Anggriani & Hurriyati, 2024) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru serta melahirkan solusi dalam pemmasalahan, kreativitas memiliki hubungan erat dengan media pembelajaran. Kegiatan ini mendorong anak untuk belajar banyak hanya dengan mendengarkan cerita- cerita menarik, hal ini menciptakan rasa ingin tahu serta konsentrasi yang kuat. Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pemahaman peserta didik (Sibuea, Nasution, & Rambe, 2023). Namun tidak sedikit peserta didik yang merasa bosan dengan media ajar pada materi dongeng yang hanya terkesan monoton pada buku bacaan saja, sehingga membuat pendidik untuk berinovatif menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam mendengarkan dongeng. Media pembelajaran mempunyai banyak sekali jenis, salah satunya media pembelajaran berbasis video. Di masa abad 21, pendidik di tuntut utuk dapat menguasai ilmu pengetahuan teknologi pedagogik disebut dengan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) berupaya untuk menginovasikan dalam penggunaan media pembelajaran (Matondang, Syahfitri, Fadilla, Ramadhani, & Hasibuan, 2024). Sehingga mendukung pendidik untuk lebih Merdeka belajar, dengan memiliki kepribadian yang baik, menguasai bahan ajar dan menguasai metode bahan ajar (Faiz & Faridah, 2022). Dengan ini menyajikan pesan pembelajaran dalam cerita dongeng terkesan menarik, dengan menerapkan media teknologi berbasis video.

Bidang pendidikan kini memanfaatkan materi pembelajaran video. Contoh bagusnya adalah media VR, yang dibangun di Android dan memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan lingkungan digital seolah-olah mereka berada di sana secara fisik (Musril, Jasmienti, & Hurrahman, 2020). Satu hal hebat tentang VR adalah ia mereplikasi nuansa dunia nyata di dalam lingkungan yang dihasilkan komputer. Mengangkat virtual reality sesuai dengan pernyataan tersebut (Rahmawati, Lestari, Batura, Mahata, & Ningrum,

2024). Imajinasi memungkinkan kita hidup di alam semesta lain sebagai ide, mimpi, atau fantasi yang mengamuk. Head-Mounted Display (atau HMD) Modern mungkin menelusuri garis keturunannya kembali ke tahun 1960-an dan "Topeng Telesfer" yang dibuat oleh Morton Heilig. Dirancang sebelum sensorama, ia memiliki tujuan serupa tetapi dikenakan di kepala. "Perangkat pertama yang dipasang di kepala yang dirancang untuk memberikan penglihatan virtual kepada pengguna." kata pembuat gadget inovatif. Dikembangkan oleh Morton Heilig, Telesphere Mask adalah kemajuan signifikan keduanya dalam teknologi realitas virtual (Bell & Jones, 2013). Realitas virtual (VR) menggunakan citra yang dihasilkan komputer (CGI) untuk mensimulasikan lingkungan di mana pengguna dapat berinteraksi dengan konten digital (Pandita & Stevenson Won, 2020). Salah satu potensi penggunaan teknologi realitas virtual dalam pendidikan adalah untuk meningkatkan dialog siswa-guru selama kelas. Media virtual reality ini bisa digunakan pada berbagai mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang menggunakan Virtual Reality yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mempelajari Bahasa Indonesia dengan fokus dapat memperluas pemahaman pengetahuan, memiliki peranan dalam merangsang keterampilan yang mendorong peserta didik berfikir kreatif (Indriana, Nisa', & Diantika, 2024). Jenis – jenis media pembelajaran mencakup berbagai macam, satu diantaranya media pembelajaran audio visual ini digunakan dalam proses belajar mengajar yang berisikan gambar. Penggunaan media pembelajaran audio visual ini dapat dilihat, dirasakan dan didengar sehingga memuat pembelajaran lebih menarik (Bergita, Bera, & Mbari, 2023).

Beberapa hasil penelitian relevan menyimpulkan bahwa penerapan teknologi virtual reality dalam pembelajaran IPA di SD dapat meningkatkan pemahaman konseptual sehingga penerimaan peserta didik sangat memuaskan terhadap media VR (Zulherman, Aji, & Supriansyah, 2021). Selain itu, kegiatan pengabdian yang dilakukan berhasil membangkitkan minat peserta dalam teknologi VR, serta berdampak memberikan pengetahuan baru kepada pendidik, nantinya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran (Amalia, Efendi, Kasuya, Sofia, & Fadlillah, 2024). Merujuk dari penelitian relevan di atas, maka penelitian ini dilatar belakangi oleh media teknologi berbasis Virtual Reality yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemilihan media ini berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik, mendengarkan dongeng dan cerita pendek dengan media VR dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam memiliki rasa ingin tahu dan kepercayaan diri. Dengan diterapkannya media tersebut peserta didik lebih berani mengekspresikan isi pikirannya yang berbeda dari orang lain serta mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Media ini berpotensi untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MIN 1 Kota Medan bertujuan untuk mengetahui lebih dalam terkait dampak dari penerapan media berbasis teknologi. Selain melakukan penerapan media di sekolah, guna mengetahui prosedur perencanaan, pelaksanaan dan hasil yang diperoleh peneliti ketika berada di lapangan.

METHODS

Teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Studi ini mengacu pada bukti empiris dan bukan kerangka teoritis; itu dilakukan di sebuah sekolah negeri di Medan. Wali kelas kelas III dan siswa dari sekolah berprestasi menjadi sampel keseluruhan penelitian ini. Dalam penelitian kualitatif, kehadiran fisik peneliti sangatlah penting. Selain mengumpulkan informasi, peneliti merupakan alat utama yang memahami konteks, merancang strategi, dan menginterpretasikan hasil temuan. Sehingga pada proses penelitian, peneliti tidak boleh di wakilkkan oleh siapa pun. Kehadiran langsung peneliti

juga memungkinkan interaksi yang mendalam dengan subjek penelitian, memungkinkan pemahaman yang lebih kaya dan kompleks tentang fenomena yang diteliti. Dalam sebuah penelitian, untuk mendapatkan suatu data yang di temukan terdapat beberapa tahapan. Diantaranya: pertama, peneliti harus melakukan pendekatan kepada informan dalam subjek penelitian yakni wali kelas, sekiranya dapat membantu proses penelitian dalam penerapan media virtual reality pada pembelajaran bahasa Indonesia. Kedua, peneliti melakukan tahapan tinjauan sekolah sebelum penelitian di lakukan. Ketiga, peneliti dapat melakukan observasi, wawancara dan mengumpulkan dokumentasi (Sugiyono, 2017).

Untuk mengumpulkan data, peneliti melihat langsung berbagai kegunaan teknologi virtual reality pada proses pembelajaran bahasa Indonesia. Wawancara bertujuan menggali informasi yang konkrit terkait dengan observasi dan tinjauan yang dilakukan. Dokumentasi dilaksanakan bertujuan mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek, serta keterangan data yang mendukung, dengan begitu memperoleh bukti – bukti yang nyata dalam proses penelitian (Moleong, 2018). Untuk mendukung klaimnya dan meyakinkan para pengulas tentang kebenaran penelitian, peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan metode yang menerapkan sumber informasi atau yang berbeda sebagai pembanding. Menggunakan tahapan wawancara, pada hari pertama peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu wali kelas III, dikemudian harinya peneliti melakukan wawancara semi tanya jawab kepada peserta didik. Setelah memperoleh hasil wawancara dengan begitu peneliti dapat menggunakan metode triangulasi, memastikan kebenaran terkait respon keduanya pada proses penerapan media pembelajaran tersebut.

RESULTS & DISCUSSION

Results

Topik dalam bahasa Indonesia, seperti “manfaat hewan bagi kehidupan manusia” yang mungkin diajarkan menggunakan materi pendidikan berbasis VR, tidak mudah diakses atau langsung terlihat di alam. Siswa akan memperoleh informasi dari konten ini jika dihubungkan dengan plot. Kurikulum kelas tiga MIN 1 Kota Medan mencakup banyak cara hewan memperkaya keberadaan manusia. Pada Tabel 1 di bawah ini, kita dapat melihat keterampilan dasar terkait dengan “manfaat hewan bagi kehidupan manusia” yang nyata:

Tabel 1.
Kompetensi Dasar “manfaat hewan bagi kehidupan manusia”

	Kompetensi Dasar
3.6	Gunakan media audiovisual untuk mendeskripsikan dongeng dalam berbagai cara tanpa mengubah isinya
3.7	Menetapkan media audio visual dalam cerita dongeng untuk menciptakan suasana baru, serta mengatasi masalah dengan mengeksplor kreativitas diri dalam cerita dongeng
4.6	Menghubungkan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri dengan menyimpulkan cerita dongeng menggunakan kalimat yang efektif

Dengan menggunakan teknik pembelajaran inkuiri terbimbing, topik tentang “manfaat hewan bagi kehidupan manusia” dapat disajikan. Salah satu jenis pembelajaran

berbasis masalah adalah pembelajaran inkuiri terbimbing, di mana instruktur memilih masalah (Harni, 2021; Lovisia, 2018). Instruktur mengajukan topik atau masalah yang perlu diselidiki, menampilkan sumber daya yang akan digunakan, dan kemudian membimbing siswa dalam mengembangkan dan menerapkan proses untuk mengatasi masalah tersebut; metode ini disebut pembelajaran inkuiri terbimbing (Farsi et al., 2021). Luasnya relevansi kehidupan hewan dengan keberadaan manusia menyebabkan dipilihnya paradigma pembelajaran inkuiri terbimbing. Siswa mampu mengerjakan studinya sendiri dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Siswa dikategorikan ke dalam banyak kategori selama pembelajaran. Anda dapat melihat proses pembelajaran inkuiri terbimbing pada Tabel 2.

Tabel 2.
 Sintaks dalam pembelajaran inkuiri terbimbing

No	Kompetensi Dasar	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Planning Phase	Perkenalkan kursus dan uraikan luasnya informasi yang akan dibahas dan mengajukan pertanyaan atas materi yang akan dipelajari	Mengidentifikasi materi atau pertanyaan yang di ajukan guru
2	Retrieving phase	Memotivasi siswa untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan	Diskusi atau curah pendapat mengenai pernyataan yang dikemukakan
3	Processing phase	pimpin siswa dalam eksplorasi dan tekankan pentingnya tanggung jawab dan aktivitas individu	Melaksanakan langkah-langkah dalam mengumpulkan data, membuat catatan serta pesan dan kesimpulan
4	Creating phase	Mengajak siswa untuk fokus atas materi yang diberikan dengan memanfaatkan media	Analisis data, gabungkan hasil, dan menambahkan bahan pelengkap
5	Sharing phase	Membimbing siswa untuk mengkomunikasikan alur cerita dalam materi yang diberikan	Mengkomunikasikan hasil atau data di depan kelompok yang lain
6	Evaluation phase	Membantu siswa dalam proses penilaian dan refleksi terhadap pesan atau misi materi	Pikirkan tentang apa yang telah Anda pelajari dan bagaimana Anda dapat meningkatkannya

Tabel di atas menunjukkan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing melibatkan enam langkah, yang pertama adalah perencanaan, yang merupakan langkah pertama dalam pembelajaran sebenarnya. Pada tahap perencanaan, instruktur memberikan gambaran umum tentang kursus, mendiskusikan luasnya materi pelajaran yang akan dibahas, dan memasukkan pengetahuan sebelumnya ke dalam pelajaran saat ini. Selain itu, instruktur akan mempersiapkan kelas untuk belajar kelompok dengan mengajukan serangkaian pertanyaan tentang mata pelajaran unit berikutnya. Langkah selanjutnya adalah kelas menentukan apa yang ditanyakan atau dibahas oleh instruktur. Langkah kedua adalah pengambilan, dan pada fase inilah instruktur mendorong siswa untuk mencari solusi

terhadap masalah tersebut. Membuat hipotesis kerja untuk mengarahkan proses pembelajaran berbasis inkuiri selanjutnya adalah bagian penting dari hal ini. Pekerjaan siswa terdiri dari membicarakan atau memunculkan ide-ide yang berkaitan dengan klaim yang dibuat. Pada langkah ketiga dan terakhir, yang dikenal sebagai pemrosesan, siswa bekerja dalam kelompok dengan guru memberikan bimbingan saat mereka melakukan penyelidikan dan menerima umpan balik atas pekerjaan mereka. Siswa akan dapat mengambil kesimpulan sendiri setelah mereka mengumpulkan data dan membuat catatan mengenai prosesnya. Dokumen-dokumen yang telah disediakan menunjukkan bahwa diperlukan fakta dan bukti.

Langkah keempat dan terakhir adalah penciptaan, di mana instruktur mendorong siswa untuk berkonsentrasi pada konten yang diberikan melalui penggunaan media VR. Siswa pada tingkat ini menganalisis data, menarik kesimpulan, dan melengkapi hasilnya dengan materi tambahan. Untuk menarik kesimpulan atau menyimpulkan pesan dari informasi yang diberikan, siswa didesak untuk memeriksa, mengurutkan, mengkategorikan, mereduksi, dan menganalisis data. Langkah kelima dan terakhir adalah berbagi, di mana instruktur bekerja dengan kelas untuk membantu mereka mengartikulasikan alur materi. Sementara itu, siswa mempresentasikan temuan atau datanya di depan kelompok yang berbeda. Pada langkah keenam dan terakhir, yang dikenal sebagai penilaian, siswa merefleksikan dan menilai pesan atau amanat berdasarkan informasi yang diberikan di bawah bimbingan instruktur. Khusus pada kelas bahasa Indonesia, imajinasi siswa akan berkembang dengan penggunaan pembelajaran inkuiri terbimbing dan media VR. Presentasi realitas virtual tentang "manfaat hewan bagi kehidupan manusia" disertakan. Untuk membantu siswa lebih memahami hewan dan cara mereka berkontribusi terhadap perkembangan manusia, kami membawa mereka ke dalam lingkungan virtual. Untuk membantu proses pembelajaran diperlukan instrumen tambahan seperti kacamata oculus (Cuhanazriansyah, 2023).

Hasil penelitian dilapangan mengungkapkan bahwa, sebelum mengimplementasikan media virtual reality dalam mata pelajaran bahasa indonesia, yang pertama dilakukan ialah guru memperkenalkan media virtual reality kepada peserta didik dan mencontohkan kepada siswa secara langsung bagaimana penggunaan dan cara menggunakan media virtual reality sebelum dikenakan di kepala peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik memahami fungsi dari media virtual reality tersebut dan mengetahui bahwa mereka akan dibawa ke dalam dunia 3 dimensi. Setelah memberi mereka penjelasan terkait cara penggunaan, selanjutnya guru membagi kelompok kecil terdiri dari 5 peserta didik dan langsung memasang media virtual reality pada masing-masing peserta didik.



Gambar 1.

Aktivitas peserta didik dengan media virtual reality
Tampak dari hasil temuan dilapangan bahwa siswa menikmati pembelajaran dalam

media virtual reality seolah-olah mereka mengalami kejadian yang sebenarnya, dan sesekali berkomentar atas apa yang dilihat dalam media virtual reality tersebut, seperti salah satu ungkapan peserta didik berinisial LK berikut:

“Wah, kerbaunya lincah sekali didalam sawah”

Instruktur kemudian meminta kelas untuk menghilangkan kebisingan latar belakang dan berkonsentrasi pada visualisasi dan pemahaman konten. Selanjutnya setelah materi selesai, guru memberikan pengarahan agar masing-masing kelompok membuat catatan, alur cerita, pesan atau amanat dan kesimpulan dari materi yang disampaikan dalam media virtual reality tersebut. Selama proses kegiatan berlangsung, guru memantau siswa hingga siswa menemukan kreativitasnya dalam memaparkan cerita didepan peserta didik yang lain, dalam mengungkapkan kembali isi cerita serta kreatif dalam menemukan pesan-pesan yang disampaikan. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media virtual reality dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik seperti bercerita, berkomentar, mengambil makna dan pesan pembelajaran serta menarik kesimpulan secara akurat. Selain itu, siswa sering kali mendapati bahwa media realitas virtual ini menyederhanakan banyak hal bagi mereka. Dengan perangkat lunak ini, Anda dapat mengakses informasi multimedia seperti foto, video, dan teks kapan pun dan di mana pun Anda pilih, yang sangat bagus untuk e-learning.

Discussion

Revolusi industri keempat telah dimulai pada abad ke-21, yang mengakibatkan ketergantungan yang tidak dapat dipisahkan pada teknologi informasi dan komunikasi untuk kelangsungan hidup sehari-hari. Periode Society 5.0, yang muncul sebagai akibat dari kemajuan teknis ini, ditandai dengan fokus untuk menjadikan manusia sebagai titik fokus inovasi teknologi di semua aspek kehidupan modern. Pendidikan hanyalah salah satu bidang di mana tuntutan masyarakat modern dibentuk oleh era digital. Salah satunya adalah penggunaan media VR di dalam kelas yang baru mulai marak di sekolah-sekolah tertentu, seperti SD MIN 1 Kota Medan, khususnya kelas III. Saat mengajar mata kuliah yang berkaitan dengan bahasa Indonesia, realitas virtual berpotensi membangkitkan rasa ingin tahu, fokus, dan imajinasi siswa. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa konten VR dapat menyampaikan skenario realistis kepada siswa, memungkinkan mereka untuk membenamkan diri dalam pengalaman tersebut. Selain itu, fakta bahwa ponsel ini dapat digunakan hanya dengan smartphone membuatnya jauh lebih nyaman bagi pengguna, seperti instruktur, dan khususnya bagi siswa sekolah dasar, yang sudah terbiasa menggunakan ponsel cerdas dalam kehidupan sehari-hari.

Komputer atau smartphone dapat mensimulasikan suatu lingkungan dan kemudian memproyeksikan gambar tersebut ke media realitas virtual, sehingga menciptakan ilusi bahwa pengguna benar-benar ada di sana (Abdillah, Riyana, & Alinawati, 2018). Teknologi ini dikenal sebagai virtual reality (VR) atau computer-simulated environment (CSE). Siapa pun yang memiliki ponsel cerdas dan koneksi internet dapat menonton film VR ini di YouTube tanpa biaya. Virtual reality memudahkan dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga mendorong siswa untuk berkreasi dalam belajar dan mengajar bahasa tersebut. Ketika mereka maju melalui domain kognitif memori, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan penciptaan, kapasitas kognitif siswa pemikiran dan kemampuan intelektual mereka adalah fokus utama media realitas virtual. Kemampuan berpikir kritis muncul setelah kemampuan berpikir abstrak (Aminah et al., 2022). Setelah siswa menguasai dasar-dasar memahami, mengingat, dan menerapkan, mereka siap untuk beralih ke berpikir analitis, yang dapat dikategorikan

sebagai berpikir tingkat tinggi karena mengharuskan mereka berpikir secara holistik. Kreativitas siswa akan muncul dengan sendirinya ketika mereka telah menyelesaikan semua tahapan tersebut.

Guru dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan bantuan realitas virtual. Lebih dari itu. Menurut Jensen dan Konradsen, pembelajaran virtual reality (VR) dapat membantu pemahaman materi secara visual dan spasial (Farsi et al., 2021). Media virtual reality (VR) menawarkan perspektif segar terhadap pendidikan dengan membenamkan siswa dalam representasi gambar dinamis dari dunia semu yang asli, mensimulasikan sensasi berada di dunia nyata.

CONCLUSION

Kursus bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah dasar, disebut juga Madrasah Ibtidaiyah, memanfaatkan berbagai bentuk teknologi. Oleh karena itu, para pendidik membutuhkan sarana untuk mendorong imajinasi siswa, dan salah satu sarana tersebut adalah penggabungan materi pendidikan berbasis VR. Istilah "realitas virtual" mengacu pada serangkaian teknologi yang memungkinkan orang untuk mengalami lingkungan online sedekat mungkin dengan lingkungan mereka sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis VR, siswa bahasa Indonesia dapat mempelajari "manfaat hewan bagi kehidupan manusia" topik yang dibahas dalam kursus bahasa. Dalam pembelajaran ini, peserta didik mampu mengungkapkan apa yang terjadi dengan gaya bicara yang kreatif, selain itu peserta didik juga mampu mengambil pesan atau amanat bahkan kesimpulan dari sebuah cerita yang diberikan melalui media virtual reality. Dengan demikian, siswa menjadi lebih semangat dan berlomba-lomba dengan peserta didik yang lain untuk menunjukkan kreativitas mereka. Melalui media pembelajaran berbasis teknologi ini, guru bahasa Indonesia kelas 3 MIN 1 Kota Medan telah berhasil menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini juga akan berdampak pada terwujud pendidikan yang berkualitas di Indonesia. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional, media realitas virtual meningkatkan kinerja siswa di sekolah. Penelitian tentang VR menunjukkan bahwa VR dapat memberikan lingkungan belajar yang menarik dan menstimulasi, mendorong siswa untuk berpikir di luar kebiasaan dan meningkatkan retensi materi pelajaran.

REFERENCES

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality terhadap Kemampuan Analisis Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Educational Technologia*, 2(1), 35–44.
- Amalia, D., Efendi, A., Kasuya, I. L., Sofia, I., & Fadlillah, N. (2024). PEMBERDAYAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI DI SEKOLAH DASAR. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 46–53.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2). <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Anggriani, R., & Hurriyati, D. (2024). Peningkatan Kreativitas Melalui Media Majalah

- Dinding Anak Kelas 6 SDN 16 Pemulutan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143–147.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.23729>
- Aulia, Z., Sari, D. P., Nst, M. D., AR, N. A., Muda, S. N., Qulby, T. L. N., & Akmalia, R. (2023). Inovasi Pendidikan Dalam Peningkatan Strategi Mutu Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4191–4196.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.778>
- Bell, D., & Jones, R. (2013). Exploring augmented reality. *D&T Practice: The Design and Technology Publication for the Profession*, (1), 15–17.
- Bergita, I., Bera, L., & Mbari, M. A. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menuliskan Kembali Isi Dongeng Menggunakan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas III SD Katolik Wegoknatar Kecamatan Hewokloang. *Journal on Education*, 5(3), 6672–6680.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1447>
- Bhugaonkar, K., Bhugaonkar, R., & Masne, N. (2022). The Trend of Metaverse and Augmented & Virtual Reality Extending to the Healthcare System. *Cureus*, 14(9).
<https://doi.org/https://doi.org/10.7759/cureus.29071>
- Cuhanazriansyah, M. R. (2023). Kontribusi Pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) dalam upaya Peningkatan Pembelajaran Berkelanjutan. *INFOTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 1–4.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56842/infotika.v2i2.264>
- Faiz, A., & Faridah, F. (2022). Program Guru Penggerak Sebagai Sumber Belajar. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14(1), 82–88.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35457/konstruk.v14i1.1876>
- Farsi, G. Al, Yusof, A. B. M., Fauzi, W. J. B., Rusli, M. E. Bin, Malik, S. I., Tawafak, R. M., ... Jabbar, J. (2021). The practicality of virtual reality applications in education: Limitations and recommendations. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, 48(7).
- Harni. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di SD Negeri 2 Uebone. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 181–189.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3481>
- Indriana, N., Nisa', I. F., & Diantika, D. E. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Komunikatif Berbasis Keunggulan Lokal (Implementasi Kampus Merdeka di Unugiri Bojonegoro). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(1), 1–15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.2960>
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(1), 1–10.
- Manurung, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-book di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Irsyad*, 10(2).
- Matondang, A. H., Syahfitri, N., Fadilla, S., Ramadhani, T., & Hasibuan, S. (2024). Analisis Strategi Guru dalam Menggunakan Teknologi Berbasis Digital pada Pembelajaran PKN di SD Negeri 105322. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2), 248–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i2.984>
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. In *PT Remaja Rosdakarya*.
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perangkatan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>

- Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Kajian Pustaka. *Fondatia*, 6(3), 767–793. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2130>
- Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(2), 293–301. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>
- Pandita, S., & Stevenson Won, A. (2020). Clinical applications of virtual reality in patient-centered care. *Technology and Health: Promoting Attitude and Behavior Change*, 20(17), 129–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-816958-2.00007-1>
- Rahmawati, L., Lestari, C., Batura, I., Mahata, E., & Ningrum, V. (2024). THE EFFECTIVENESS OF EDUCATION USING VIRTUAL REALITY VIDEO MEDIA ON ORAL HYGIENE STATUS IN STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 10 SUNGAI SAPIH , PADANG CITY. *According to the Data and Information Centre of the Ministry of Health of the Republic of Indonesi*, 13(1), 39–43.
- Risqi, W., & Siregar, N. (2023). Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipgg.v6i2.63497>
- Shabilla, S. P., Suprihatien, & Yuliana, L. (2023). Penerapan Media Edukatif Teka- Teki Silang Materi Membaca Dongeng Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas Iii Sdn Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 352–357.
- Siahaan, A., Akmalia, R., Syafriani, Y., Ramadhani, S., Ahmad, A. K., & Sihombing, H. R. S. (2022). Manajemen Mutu Pendidikan dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di SMP Negeri 2 Binjai. *ANWARUL*, 2(6), 436–446.
- Sibuea, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Teacher Creativity in Making Learning Media in MIN 3 Medan City. *Literasi Nusantara*, 3(3), 95–107.
- Sinduningrum, E., Hilda, A. M., & Kamayani, M. (2021). Praktik Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Berbasis Mobile untuk Media Pembelajaran Merakit Personal Komputer. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 482–490.
- Siregar, L. N. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga (Garis Bilangan) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2501–2509.
- Sudatha, Wawan, G., & Tegeh, M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabet.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578–581.
- Wijaya, A. K., Giyono, U., & Adha, M. M. (2020). Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 1(2), 130.
- Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 754–764.