

Teknologi virtual reality dalam pembelajaran pendidikan menengah = Virtual reality technology in secondary education learning

Erni Nurmalasari, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20519502&lokasi=lokal>

Abstrak

Teknologi sebagai media pembelajaran semakin dibutuhkan untuk dapat merasakan pembelajaran mendalam. Salah satu teknologi imersif yang dapat mengakomodasi pembelajaran mendalam yaitu teknologi virtual reality. Di Indonesia adanya Millealab sebagai platform yang menyediakan aplikasi teknologi VR untuk pendidikan. Millealab bersama SEAMOLEC mengadakan acara "1000 guru pioneer VR" untuk memperkenalkan VR ke seluruh Indonesia. Adanya teknologi VR, siswa akan merasakan keterlibatan penuh, fokus dan aktif dalam suatu pelajaran karena teknologi ini memiliki unsur immersion, presence dan interactivity. Teknologi VR menyediakan siswa pengalaman yang lebih realistis dengan lingkungan virtualnya, pengalaman yang dialami oleh siswa ini yang menjadi keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman akan pembelajaran. Berangkat dari keunggulan yang dimiliki teknologi VR, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bentuk dari immersion, presence, dan interactivity pada pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus pada Millealab. Temuan dari penelitian ini menyatakan bahwa VR sebagai media yang dapat mentransfer imajinasi melalui ketiga unsur yang dimiliki immersion, presence dan interactivity. Bentuk dari immersion ditandai dengan keterlibatan mendalam yang di rasakan siswa dalam suatu pelajaran, sedangkan untuk presence ditandai dengan tingkat fokus dan ketertarikan yang tinggi terhadap pelajaran. Yang terakhir interactivity dapat ditandai dengan aktifnya siswa baik dalam lingkungan virtual maupun setelah memakai VR.

.....Technology as a learning medium is increasingly needed to be able to experience immersive learning. One of the immersive technologies that can accommodate immersive learning is virtual reality technology. In Indonesia, Millealab is a platform that provides VR technology applications for education. Millealab with SEAMOLEC held a "1000 Guru Pioneer VR" event to introduce VR throughout Indonesia. VR technology has immersion, presence, and interactivity that makes students feel fully involved, focused, and active in a lesson. VR technology provides students with a more realistic experience with their virtual environment, and it will be increasing understanding of learning. This research explores the forms of immersion, presence, and interactivity in education from the advantages of VR technology. This research uses a case study qualitative research method on Millealab. The findings of this study state that VR is a medium that can transfer imagination through the three elements possessed by immersion, presence and interactivity. The form of immersion is characterized by the deep involvement that students feel in a lesson, while presence is characterized by a high level of focus and interest in the lesson. Finally, interactivity can be indicated by students' activeness both in the virtual environment and after using VR.