

MEDIA VIRTUAL REALITY DESA WISATA UNTUK PEMBELAJARAN BIPA: APA DAN BAGAIMANA

Undang Sudana¹, Jatmika Nurhadi², Rosita Rahma³, Ghaisani Fildzah Amajida⁴

Dep. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4}

undangsudana@upi.edu¹, jatmikanurhadi@upi.edu²,

rositarahma@upi.edu³, ghaisani.fildzah.amajida@student.upi.edu⁴

ABSTRAK

Promosi wisata yang dilakukan melalui *virtual reality* (VR) dapat memanifestasikan lingkungan kawasan wisata. Para calon pengunjung yang menggunakan media VR dapat seolah-olah melihat kondisi visual dan audio sekeliling lokasi wisata. Promosi wisata berupa VR ini bukan hanya dapat dijadikan sebagai upaya memperkenalkan desa kepada para wisatawan, melainkan juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Media VR desa wisata dapat dipergunakan untuk memperkenalkan kebudayaan khas dan berbagai kegiatan tradisional, maupun berbagai objek wisata pada para pembelajar BIPA. Media ini dapat memanifestasikan berbagai lingkungan realitas ke dalam lingkungan maya sehingga para pembelajar dapat merasakan seolah-olah berada pada tempat wisata tersebut sekalipun dengan interaksi yang terbatas. Artikel ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi pemanfaatan media VR dalam pembelajaran BIPA. Hasil dan pembahasan menunjukkan edukasi pemanfaatan VR di desa wisata Kecamatan Ibum terlaksana sesuai rencana. Masyarakat setempat peserta kegiatan edukasi telah mampu memanfaatkan *virtual reality*. Adapun produk yang dihasilkan berupa foto 360°, video 360°, dan *virtual tour* promosi wisata.

Kata Kunci: *Virtual Reality*; Media Pembelajaran; BIPA.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) begitu istimewa, karena merupakan pembelajaran bahasa kedua. Keistimewaan lain dari pembelajaran BIPA adalah fakta bahwa pembelajarannya berasal dari beragam negara, yang memiliki latar belakang, bahasa ibu, usia, dan tujuan belajar berbeda-beda. Kondisi lain yang lazim terjadi pada pembelajar BIPA yakni gegar budaya. Media pembelajaran merupakan hal esensial dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi belajar dan menstimulus efek psikis positif lain pada diri pembelajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berkorelasi dengan efektivitas dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Seorang pengajar dituntut pandai memilih dan memanfaatkan media sesuai materi dan tujuan pembelajaran. Tak terkecuali bagi pengajar BIPA. Media pembelajaran BIPA yang sesuai dengan kondisi pembelajar, lingkungan, dan perkembangan teknologi berurgensi dikembangkan. Media pembelajaran yang sesuai dengan hal-hal tersebut akan mempercepat peningkatan kemampuan berbahasa pembelajar.

Pengembangan media pembelajaran BIPA ini selaras dengan Permendikbud RI Nomor 42 Tahun 2018 Tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan, pasal 19 ayat 3. Tertulis bahwa peningkatan fungsi bahasa Indonesia menjadi bahasa internasional sebagai-

mana dimaksud pada ayat (1) dilakukan melalui: pengembangan program pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing (butir b).

Pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis teknologi bukanlah hal baru. Salah satu produk teknologi terkini yang memberikan perubahan pada dunia pendidikan adalah teknologi *Virtual Reality* (VR). Teknologi VR memiliki kemampuan untuk menghadirkan lingkungan tiga dimensi, bahkan juga memungkinkan untuk terjadinya interaksi dalam ruang 360°. Sejak pemanfaatan teknologi itu, pendidikan menawarkan hal fantastis, di mana pembelajaran tak terbatas ruang dan waktu, bahkan sudut.

Berdasarkan survei dilakukan Infographic terhadap seribu guru K-12 di Amerika, menyebutkan bahwa 85% guru menyatakan setuju bahwa VR dapat memberikan dampak positif bagi pembelajaran siswa. Sementara itu, hanya 2% guru yang baru memanfaatkan VR dalam pembelajaran (Detlef, 2016). Survei di atas menunjukkan bahwa VR memiliki peluang yang baik untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan cakupan pembelajar BIPA yang luas tersebar di berbagai negara, teknologi VR ini mampu memfasilitasi dan memudahkan pembelajar untuk menguasai kompetensi berbahasa Indonesia meski tidak sedang berada di Indonesia. Menariknya lagi, teknologi VR juga dapat memotret berbagai budaya Indonesia secara lebih nyata. Tak hanya objek budaya, kebudayaan non objek pun akan terpotret maksimal. Pembelajar BIPA dapat mengenal keberagaman budaya Indonesia secara efisien. Hal ini selaras dengan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran BIPA, yakni perihal lintas budaya pembelajar dan pengajar (Idris, 2017, hlm. 179). Diperkuat Shih & Yang (2008, hlm. 58), pembelajar bahasa perlu didorong untuk berinteraksi dengan lingkungan sebagai tambahan pembelajaran. Nurhadi, Rahma, & Fadlilah (2019, hlm. 5-6) menyatakan bahwa interaksi pengguna VR dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Hal ini disebabkan multimedia VR bersifat multisensori.

Ide dan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan seutuhnya dari dan oleh ahli lumrah dilakukan. Pengembangan media pembelajaran BIPA dalam tulisan ini terbilang istimewa. Peneliti bekerja sama dengan masyarakat desa wisata memanfaatkan teknologi VR. Masyarakat desa wisata diperkenalkan, diarahkan, dan dibina agar dapat memanfaatkan VR untuk promosi wisata. Upaya promosi wisata ini bernilai ekonomis karena akan meningkatkan jumlah pengunjung yang juga selaras dengan *income* masyarakat setempat.

Berdasarkan peluang tersebut, peneliti akan mendeskripsikan kolaborasi mutualisme pengabdian masyarakat dan pengembangan media pembelajaran. Desa wisata terpilih berada di Kecamatan Ibum, Kabupaten Bandung. Kawasan wisata ini menyimpan potensi besar wisata alam dan kuliner. Walau berpotensi berkembang pesat, tempat wisata ini juga belum memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu promosi.

KAJIAN PUSTAKA

Virtual Reality

Istilah *virtual reality* muncul pada 1980-an pada *Oxford English Dictionary*. Makna istilah ini terus berkembang seiring berkembangnya teknologi yang melekat padanya. Kini *virtual reality* diartikan sebagai teknologi yang membuat pengguna dapat terhubung dan berinteraksi dengan data-data spasial secara *real time* (Whyte, 2007, hlm. 3). Lingkungan tersebut

adalah lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi (Sihite, dkk., 2013, hlm. 397). Berdasarkan hal tersebut, *virtual reality* jika dimanfaatkan sebagai media bersifat interaktif dan nyata.

***Virtual Reality* Sebagai Media Promosi Wisata**

Salah satu fitur yang dapat didapat dalam penggunaan VR adalah gambar dan video 360°. Pandangan tanpa batas sudut itu membangun pengindraan bahwa pengguna sedang berada di tempat itu. Fitur inilah yang akan dimanfaatkan sebagai alat promosi wisata.

Masyarakat setempat sebagai pengelola desa wisata diperkenalkan dan dibina untuk terampil memanfaatkan media VR. Adapun konten yang menjadi target pembinaan berupa: (1) konten *virtual reality* berupa foto 360°promosi wisata; (2) konten *virtual reality* berupa video 360°promosi wisata; (3) konten *virtual reality* berupa *virtual tour* promosi wisata.

VR berpeluang baik untuk dijadikan media promosi wisata. *The Wellington Zoo, New Zealand* mengalami 32% kenaikan pengunjung setelah memanfaatkan VR sebagai media promosi (Craig A. B. et al, 2009, hlm. 68). Hal ini juga membuktikan bahwa digitalisasi tidak menjadikan calon pengunjung puas melihat secara virtual dan lantas kehilangan rasa penasaran untuk datang berkunjung.

Potensi Wisata Alam dan Kuliner di Kecamatan Ibum

Kecamatan Ibum adalah salah satu kecamatan di Kabupaten Bandung yang menyimpan potensi wisata sangat besar, seperti kawasan wisata Kamojang yang berada di Desa Laksana. Di Kawasan wisata ini terdapat beberapa objek di antaranya, Cukang Monteng, Geo Termal Pertamina, Kawah Kamojang, Danau Ciharus, dan tempat wisata lainnya. Selain wisata alam, di desa ini juga ada potensi yang bisa dimanfaatkan sebagai wisata kuliner yang sudah terkenal, yaitu makanan *Borondong Garing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Desa Wisata Kecamatan Ibum

Gaung wisata di kawasan Kamojang kurang terkenal karena kalah oleh wisata di kawasan tetangga, yaitu Kabupaten Garut yang memang berbatasan langsung dengan kawasan Kamojang. Hal ini merupakan efek kurangnya promosi dari pengelola wisata setempat. Keprihatinan lain, kawasan Kamojang diakui sebagai kawasan dari Kabupaten Garut, padahal jelas kawasan wisata yang berada di Kawasan Kamojang terletak di Desa Laksana Kecamatan Ibum Kabupaten Bandung.

Edukasi Pemanfaatan *Virtual Reality* Sebagai Media Promosi Wisata

Edukasi berupa pengenalan dan pembinaan pemanfaatan VR dilaksanakan Kamis-Jumat, 1-2 Agustus 2019. Kegiatan ini menyasar pemuda dan penduduk setempat. Antusiasme penduduk terlihat dari jumlah masyarakat yang hadir. Lebih dari dua puluh orang hadir dan terlihat khusyuk mendengarkan pemaparan materi dari tiga narasumber.



Gambar 1. Kegiatan Edukasi Pemanfaatan *Virtual Reality* sebagai Media Promosi Wisata

Ada pun rangkaian pematerian yang disampaikan berupa: 1) materi promosi wisata; 2) materi *virtual reality*; 3) materi era industri 4.0; 4) praktik pemanfaatan *virtual reality*.



Gambar 2. Praktik Pemanfaatan VR

Kegiatan tindak lanjut rutin dilaksanakan sebulan sekali. Kegiatan tindak lanjut ini berupa *monitoring* dan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penyusunan media promosi wisata. Masyarakat peserta edukasi pemanfaatan VR yang telah dibentuk menjadi beberapa tim telah berhasil membuat tiga target konten. Konten *virtual reality* berupa foto 360°promosi wisata, konten *virtual reality* berupa video 360°promosi wisata, dan konten *virtual reality*

berupa *virtual tour* promosi wisata telah berhasil digarap. Objek wisata yang telah berhasil terdokumentasikan yakni Jembatan Kuning Kamojang dan wisata geotermal. Berikut ini contoh tampilan VR desa wisata kawah wisata geotermal Kamojang.



Gambar 3. Tampilan Depan di Kacamata VR



Gambar 4. Tampilan Belakang di Kacamata VR

Para pengguna VR dapat melihat dan mendengar suara pada tempat yang diambil sebagai objek VR. Pengguna dapat melihat sekeliling tempat tersebut dengan menengokkan kepala ke arah yang diinginkan seperti pada gambar 3 dan 4. Hasil dokumentasi pada gambar tersebut selanjutnya dapat diunggah ke Youtube agar dapat dipergunakan langsung melalui telepon selular.

Hasil unggahan tersebut selanjutnya dapat digunakan dalam pembelajaran BIPA untuk memperkenalkan desa wisata kepada para pembelajar BIPA. Pembelajaran yang dapat mempergunakan media ini terutama pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Terutama yang membutuhkan objek alam sebagai sumber bahasan.

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan menunjukkan edukasi pemanfaatan VR di desa wisata Kecamatan Ibum terlaksana sesuai rencana. Masyarakat setempat peserta kegiatan edukasi telah mampu memanfaatkan *virtual reality*. Adapun produk yang dihasilkan berupa foto 360°, video 360°, dan *virtual tour* promosi wisata. Objek wisata yang telah berhasil terdokumentasikan yakni Jembatan Kuning Kamojang dan wisata geotermal. Produk tersebut akan terus dikembangkan untuk selanjutnya akan digunakan untuk media pembelajaran BIPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Craig, A. B., Sherman, W. R., & Will, J. D. (2009). *Developing virtual reality applications: Foundations of effective design*. Morgan Kaufmann.
- Detlef. 2016. "Teachers Ready for Virtual Reality in Education." Tersedia di <http://vrmaster.co/teachers-ready-for-virtual-reality-education-infographic> tanggal akses 04-02-2017
- Idris, N.S. 2017. Internasionalisasi Bahasa Indonesia Melalui Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA). Bandung: Prosiding Seminar Internasional Pembelajaran BIPA: Perubahan, Tantangan, dan Peluang
- Nurhadi, J., Rahma, R., & Fadlilah, A. (2019). Multimedia Basedon Virtual Reality in Indonesian for Foreign Speakers Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1179. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012118>
- Permendikbud RI Nomor 42 Tahun 2018 Tentang Kebijakan Nasional Kebahasaan dan Kesastraan
- Shih, Y.-C., & Yang, M.-T. (2008). A Collaborative Virtual Environment for Situated Language Learning Using VEC3D. *Educational Technology & Society*, 11 (1), 56-68.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), A397-A400.
- Whyte, J. (2007). *Virtual reality and the built environment*. Routledge. London: Architectural Press.