

# **PENGGUNAAN MEDIA VIRTUAL REALITY SEBAGAI PENGGANTI KARYA WISATA UNTUK SISWA KELAS RENDAH DI MASA BELAJAR DARI RUMAH**

**Farah Firdiarahma**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang**

**farah.firdia17@upi.edu**

## **Abstract**

The Covid-19 pandemic gave recommendations to stay at home and establish policies for learning from home, this resulted in students being unable to go to school to carry out learning activities. Likewise field trips which are part of learning activities are usually carried out by students to go directly into the environment and find their own learning information and require students to leave the house. By utilizing technology, we are familiar with virtual reality learning media, based on several virtual reality research that has the potential as an innovative learning medium. for low grade students and can improve student learning outcomes. But can virtual reality replace field trip learning? for low grade students in the home study period. This research was conducted with the hope that it can be useful and provide new insights and knowledge related to the use of virtual reality media as a field trip for low-grade students during their learning from home. With virtual reality, students can still do field trips while still paying attention to the steps in the field trip, namely: the preparation period, the implementation period and the return period. Virtual reality that prevents being effective in increasing student interest and learning outcomes can also replace field trips during the Covid-19 pandemic. So that students do not need to leave the house to do field trips.

*Keyword :irtual reality, karyawisata, pandemic covid-19, pembelajaran*

---

**How to cite:** Nama, N. (2020). Judul dalam capital each. Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang 1(1), pp.01-10.

## **PENDAHULUAN**

Seluruh anak diseluruh dunia melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh setelah kegiatan di sekolah dihentikan akibat pandemi COVID-19. Lebih dari 120 negara telah memberlakukan pembatasan interaksi sosial melalui penutupan sekolah yang berdampak pada 1,6 miliar siswa di seluruh dunia (Azzi et al, 2020). Indonesia telah menutup semua sekolah sejak awal bulan Maret sehingga 60 juta siswa tidak dapat bersekolah (Dapodik, 2020). Sekolah pun diminta untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh. Mengingat teknologi yang saat ini

sudah berkembang seharusnya mudah bagi kita mencari berbagai alternatif dalam pembelajaran. Seperti yang dikatakan Munir (2017) transformasi pendidikan telah berkembang pesat, seiring dengan teknologi yang berkembang manakala banyak lembaga pendidikan telah memperkenalkan pembelajaran online sebagai pilihan penyampaian materi, ternyata ada bukti tentang pengembangan model kurikulum yang dapat memajukan keragaman pedagogis dan efektivitas pembelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu hal fundamental dalam kehidupan meskipun situasi pandemi covid-19 yang mewabah dan menutup hampir seluruh sekolah didunia, di setiap jenjang pendidikan, khususnya pendidikan dasar seperti Paud, TK dan SD. akan tetapi pendidikan dan pembelajaran harus tetap berjalan. Seperti yang dikutip dalam Chandrawati (2010) menjelaskan bahwa proses pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan melakukan prinsip pembelajaran dengan teknologi. Melihat kondisi tersebut, pendidik harus lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran jarak jauh dengan sebuah metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan. Salah satunya adalah lingkungan yang merupakan sumber belajar efektif.

Hasil belajar optimal akan diperoleh siswa apabila siswa memaknai sebuah pelajaran dan mengalaminya secara langsung. Sebuah metode yang dapat disoroti dalam hal ini adalah karyawisata, yang mana karyawisata dinilai efektif mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan memperkaya wawasan. (Husamah, 2013) menyatakan bahwa Proses pembelajaran dengan berjalan membawa siswa mempelajari sumber-sumber belajar di luar kelas, dengan tujuan agar siswa lebih memahami serta memiliki wawasan yang luas tentang materi yang dipelajarinya di dalam kelas merupakan proses pembelajaran yang biasa kita sebut dengan karyawisata. Dengan karyawisata siswa akan memperoleh pengalaman secara langsung dan proses pembelajaran akan semakin bermakna yang tentu hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Sebuah Inovasi perkembangan teknologi yang begitu cepat dan masif mengharuskan sektor pendidikan dapat beradaptasi terhadap digitalisasi sistem pendidikan yang sedang berkembang. Selain dari beberapa pengecualian inovasi dan kecenderungan umum terhadap eksperimen berorientasi teknologi, rancangan kebanyakan pengalaman pembelajaran online ini terstruktur di sekitar model pengajaran konvensional, yang secara inheren tidak memiliki fleksibilitas. Lingkungan dunia virtual memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas

keterlibatan pembelajar, menimbulkan kehadiran sosial dan memberikan kesempatan belajar yang otentik bagi pembelajar di berbagai disiplin ilmu dan profesi. Terdapat sebuah inovasi menurut (Turabo, 2013) *Virtual Reality (VR)* adalah sebuah simulasi lingkungan yang dapat menstimulasi pengguna seakan berada di dunia nyata. Yang mana dengan *VR (Virtual Reality)* kita dapat merasakan keadaan di lingkungan luas meskipun hanya digunakan dari rumah.

*Virtual Reality* juga dikenal sebagai sebuah teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut (Kresna G. D. Herlangga, 2016). Hal tersebut sejalan dengan keadaan saat ini yang mana anjuran untuk belajar dari rumah ditetapkan, mengutip dari CNN Indonesia (2020) Presiden Joko Widodo meminta masyarakat tidak panik dalam menghadapi penyebaran virus corona. Dia juga meminta agar masyarakat melakukan aktivitas di rumah. "Kepada seluruh rakyat Indonesia saya harap tenang, tetap produktif agar penyebaran Covid-19 ini bisa kita hambat dan kita stop. Dengan kondisi ini, saatnya kita bekerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah," kata Jokowi dalam konferensi pers, Minggu (15/3). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* dan Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* Satuan pendidikan yang berada di daerah Zona oranye dan merah dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan BDR atau belajar dari rumah.

Melalui *Virtual Reality* diharapkan siswa tetap merasakan sensasi karya wisata yang mana tidak dapat dilakukan dimasa belajar dan berkegiatan dari rumah, melihat pentingnya karya wisata bagi siswa kelas rendah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menambah pengetahuan siswa secara langsung. Pembahasan terkait efektivitas virtual reality sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa oleh Lee, dkk menunjukkan VR memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Lee, et al, 2010). Begitupun penelitian dari seorang guru bernama Winn dan Bricken yang menggunakan *Virtual Reality* untuk menjelaskan materi matematika dan menyimpulkan bahwa *Virtual Reality* memiliki potensi meningkatkan cara belajar peserta didik secara signifikan (Winn & Bricken, 1992).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dilihat potensi yang dapat dimanfaatkan dari virtual reality sebagai media pembelajaran inovatif bagi siswa kelas rendah dan dapat ,meningkatkan hasil belajar siswa. Namun apakah virtual reality dapat menggantikan pembelajaran karyawisata. Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini ingin mengetahui apakah penggunaan media *virtual reality* dapat menjadi pengganti karya wisata untuk siswa kelas rendah di masa belajar dari rumah. Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat serta memberikan wawasan baru dan pengetahuan terkait pemanfaat media *virtual reality* sebagai pengganti karyawisata untuk siswa kelas rendah di masa belajar dari rumah.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan kajian literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Penelitian ini menguraikan mengenai objek yaitu *virtual reality* sebagai media pembelajaran pengganti karya wisata. Data yang digunakan peneliti merupakan data yang diperoleh dari studi literatur. Yang mana -data yang dibutuhkan dalam penelitian dapat diperoleh dari sumber pustaka atau dokumen yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Menurut (Zed, 2014), pada riset pustaka (library research), penelusuran pustaka tidak hanya untuk langkah awal menyiapkan kerangka penelitian (research design) akan tetapi sekaligus memanfaatkan sumber-sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian.

Data-data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata- mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya. Penelitian ini akan membahas tentang penggunaan teknologi media *virtual reality* sebagai pengganti karya wisata untuk siswa kelas rendah di masa pandemi covid-19.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Virtual Reality**

Teknologi saat ini sudah berkembang pesat seiring berjalannya waktu salah satunya *Virtual Reality* atau yang biasa dikenal dengan teknologi VR, *Virtual Reality* merupakan teknologi yang berjalan secara realtime dan interaktif. Hal ini dimaksudkan karena *virtual reality* dapat

mendeteksi pergerakan pengguna dan merubah dunia virtual itu sendiri. Keinteraktifannya dan kemampuannya dalam mendeteksi pergerakan pengguna. menambahkan nilai lebih dalam *user experience* pengguna. Semua indra pada manusia bisa digunakan dalam *virtual reality* untuk meningkatkan *user experience* dari *virtual reality* itu sendiri. Semua indra pada manusia bisa digunakan. *Virtual Reality* hadir dalam menyediakan media interaktif yang dapat mempengaruhi indra pengguna, sehingga pengguna larut kedalam lingkungan simulasi (Mihelj et al, 2014). *Virtual Reality* memungkinkan pengguna dan pelajar untuk melihat dunia eksternal dengan dimensi berbeda. Teknologi ini dapat menghadirkan sebuah dunia buatan dan mencoba hal yang tidak dapat diakses dalam kehidupan nyata dan menghadirkannya dalam pandangan pengguna.

### **Pengertian Virtual Reality**

Menurut Neelakantam & Pant (2017:1) *virtual reality* adalah kumpulan dari perangkat keras yang dikombinasikan, digunakan untuk menciptakan simulasi tentang lingkungan. Lingkungan yang diciptakan merupakan replika dari lingkungan nyata dengan pengaturan tiga dimensi, gambar dan suara.



**Gambar**

Gambar 1 Menggunakan Virtual Reality untuk melakukan Tur.

### ***Virtual Reality* Sebagai Media Pembelajaran**

*Virtual Reality* hadir dalam menyediakan media interaktif yang dapat mempengaruhi indra pengguna, sehingga pengguna larut kedalam lingkungan simulasi (Mihelj et al, 2014). *Virtual Reality* memungkinkan pengguna dan pelajar untuk melihat dunia eksternal dengan dimensi berbeda. Teknologi ini dapat menghadirkan sebuah dunia buatan dan mencoba hal yang tidak dapat diakses dalam kehidupan nyata dan menghadirkannya dalam pandangan pengguna (Mandal, 2013). Gagasan awal dari *Virtual Reality* adalah untuk memberikan pengguna

kebebasan apa yang ingin disaksikannya. Teknologi ini juga dapat memberikan sensasi nyata seolah kita berada ditempat yang kita inginkan (Smith, S. & Lee, 2004).

*Virtual Reality* telah lama digunakan untuk pendidikan dan berbagai simulasi. Simulasi tersebut telah dikembangkan seperti operasi pesawat, tank, sistem pembangkit listrik, dan pembedahan manusia (Jin, 2011; Onyesolu, 2006). Banyaknya inovasi terjadi karena kekuatan *Virtual Reality* dalam meyakinkan pengguna dan meyakinkan kehadiran mereka di dalam lingkungan buatan (Wittenberg, 1993). *Virtual Reality* juga menawarkan lingkungan interaktif yang melibatkan peserta didik dan memungkinkan mereka memvisualisasikannya. Teknologi ini diperkenalkan sebagai alat inovasi untuk memecahkan masalah kompleks, sehingga menghasilkan solusi yang unik, realistis dan praktis bagi peserta didik (Kartiko et al, 2010).

Sunarni dan Budiarto (2014) telah melakukan penelitian mengenai persepsi efektivitas pengajaran bermedia *Virtual Reality (VR)* penelitian ini dilatar belakangi terkait efektivitas *virtual reality* untuk peningkatan hasil belajar. Namun, masih ada isu tentang bagaimana untuk mencapai pembelajaran yang efektif dengan media VR. Hasil dari penelitian ini beranggapan Penggunaan media VR dalam pengajaran sangat mendukung untuk materi yang syarat terhadap visualisasi, praktik dan keterbatasan sumberdaya. Keinginan dari responden cenderung sangat tinggi (53,8%) terhadap penggunaan teknologi VR dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Sutanaya, Arthana dan Wirawan (2017) mengenai pengembangan *virtual reality* pengenalan kendaraan untuk anak usia dini. Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media gambar yang kurang efektif pada pembelajaran di TK ketika tema kendaraan, maka dari itu peneliti menggunakan media pembelajaran virtual reality agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil pengujian aplikasi *virtual reality* pengenalan kendaraan untuk anak usia Dini mendapatkan respon yang positif. Hasil pengujian untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan aplikasi *virtual reality* pengenalan kendaraan untuk anak usia dini dengan presentase penilaian 80% yaitu sangat baik.

Penelitian lain yang menunjukkan bahwa keefektifan media *virtual reality* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas rendah adalah penelitian yang dilakukan oleh Pranata, Santyadiputra dan Sindu. (2017). Rancangan game balinese fruit shooter berbasis *virtual reality* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengenalan buah lokal di Bali yang sudah jarang dikarenakan banyaknya buah impor, serta

melestarikan keragaman buah local. Lalu didapat hasil penelitian bahwa bahwa game Balinese Fruit Shooter berbasis *virtual reality*, dapat digunakan untuk pembelajaran dengan sub tema buah-buahan di TK. Hal ini dapat dilihat dari kriteria yang didapat dari hasil pengujian kebenaran proses 96%, pengujian kelayakan sebagai game edukasi pengenalan buah lokal Bali 95%, pengujian ahli media 96,5%, dan pengujian ahli isi 97,5%.

Berdasarkan dengan penelitian tentang penerapan *virtual reality* di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan virtual reality sebagai media pembelajaran mampu untuk meningkatkan minat siswa dan menetapkan hasil belajar.

### **Metode Karya wisata**

Karya wisata dinilai dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran karna anak dapat merasakan atau terjun langsung dengan lingkungan, Moelichatoen menyatakan melalui karya wisata semua panca indra dapat difungsikan. Indra penglihatan, pendengaran, penciuman atau pembauan, pengecap dan indra peraba dapat memberikan informasi (Yus:2005:175). Karya wisata sebagai metode pengajaran dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengamati, melihat dan melakukan.

Menurut Latif dkk. (2013), menjelaskan pengertian metode karya wisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek yang sesuai dengan tema yang dibahas. Yang mana dengan karya wisata tersebut anak dapat mengamati langsung sehingga memperoleh kesan dan pembelajaran dari hasil pengamatannya. Agar penggunaan metode karya wisata menjadi efektif maka perlu memperhatikan langkah-langkah berikut 1) masa persiapan guru, 2) masa pelaksanaan karya wisata, dan 3) masa kembali dari karya wisata (Jhoul, 2012). Diantara manfaat karya wisata bagi siswa kelas rendah dapat digunakan merangsang minat anak terhadap sesuatu, memperluas informasi yang telah diperoleh di dalam kelas. Memberikan pengalaman mengenai situasi nyata, dan menambah wawasan Hildebrand (dalam Moeslichatoen, 2004).

### **Kelebihan Metode Karya Wisata**

Metode karya wisata mempunyai beberapa kelebihan diantaranya (Djamarah dan Zain 2010: 94) menyebutkan. Kelebihan tersebut adalah (1) Prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pelaksanaannya. (2) Pelajaran yang telah dipelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan peserta didik. (3) Pengajaran dapat lebih

merangsang kreatifitas peserta didik. Pengetahuan lebih luas dan aktual. Menurut (Sihkabuden, 2011) metode karya wisata memiliki kelebihan dapat mengintegrasikan antara pengajaran dikelas dengan kehidupan nyata di masyarakat.

### **Kekurangan Metode Karya Wisata**

Metode karyawisata mempunyai beberapa keekurangan diantaranya (Djamarah dan Zain 2010: 94). (1) Fasilitas dan biaya yang dipergunakan sulit untuk disediakan oleh peserta didik dan guru.(2) Sangat memperhatikan persiapan atau perencanaan yang baik. (3) Kepentingan studi kadang terabaikan akibat unsur rekreasi menjadi lebih prioritas. (4) Sulit mengatur dan mengarahkan peserta didik yang banyak dalam perjalanan kegiatan studi.

Berdasarkan beberapa pernyataan mengenai metode karyawisata, dapat disimpulkan bahwa metode karyawisata adalah salah satu metode pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan mengajak siswa untuk mengunjungi suatu tempat agar mendapatkan pengalaman langsung. Terdapat kelebihan dan kelemahan pada penerapan metode karyawisata, tetapi kelemahan-kelemahan tersebut bisa diatasi dengan pengkondisian dan persiapan yang dilakukan oleh pengajar.

### **Alasan Menggunakan Metode Karya Wisata**

Dalam pemilihan metode karyawisata untuk diterapkan pada pembelajaran seharusnya memperhatikan alasan metode karyawisata ini dipilih dalam pembelajaran. Muhammad Anas (2014:43) mengemukakan beberapa alasan mengapa metode ini dipilih dalam pembelajaran, diantaranya; (1) objek terlalu besar, (2) objek akan mengalami perubahan atau kerusakan jika dipindahkan, (3) objek terlalu berat, (4) objek berbahaya jika dibawa ke kelas, (5) objek hanya terdapat di satu tempat tertentu.

### **Virtual Reality sebagai Virtual Tour atau Karyawisata**

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian terkait yang telah dilakukan dengan menggunakan *virtual reality* sebagai media wisata virtual untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *virtual reality* bisa menggantikan karya wisata.

Efendi, Junaidi (2018) telah melakukan penelitian mengenai Aplikasi 3D Mapping Menggunakan *Virtual Reality* di Museum Sang Nila Utama. Penelitian dilatar belakangi dengan



kurangnya daya tarik pengunjung untuk museum, padahal museum adalah tempat pameran yang bisa menambah wawasan pengunjungnya. Dengan pengenalan benda-benda yang ada di Museum Sang Nila Utama menggunakan aplikasi Aplikasi 3D Mapping Menggunakan Virtual Reality, pengunjung bisa menikmati museum dengan lebih menarik dan lebih efisien.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan Sinambela, Soepriyanto, Pramono (2018) mengenai Taman Peninggalan Sejarah Berbasis *Virtual Reality*. Di sekolah siswa memiliki persepsi buruk mengenai mata pelajaran sejarah sehingga mempengaruhi proses pembelajaran. Metode karya wisata biasanya digunakan agar siswa dapat mencari tahu pengetahuan atau informasi berdasarkan yang dilihat. Mengatasi keterbatasan waktu dan biaya virtual reality dapat digunakan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui taman sejarah virtual, lingkungan virtual ini tidak mengharuskan siswa untuk keluar kelas.

Penelitian *virtual realty* juga dikukan oleh Suakaesih, dkk (2020) mengenai Wisata Virtual Pada Perpustakaan Digital Selama Masa Pandemi Covid-19. Kejenuhan masyarakat karena keterbatasan untuk pergi keluar rumah menjadi latar belakang penelitian ini. Perpustakaan digital dan wisata online menjadi alternatif yang dapat dimanfaatkan masyarakat yang diperani oleh Perpustakaan dan Pariwisata. Penggunaan perpustakaan digital tentu telah menghasilkan dampak yang cukup baik bagi minat literasi pada masyarakat

Hasil-hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menemukan bahwa wisata dapat dilakukan secara virtual dengan menggunakan virtual reality. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa *virtual reality* dapat menggantikan karya wisata sebenarnya atau dapat dikenal dengan karya wisata virtual dengan menggunakan virtual reality. Hal yang menarik untuk dibahas dan didiskusikan adalah bagaimana penggunaan media *virtual reality* sebagai pengganti karya wisata untuk siswa sekolah dasar di masa pandemi covid19.

Pandemi covid19 menyebabkan kegiatan karya wisata yang biasanya menjadi kegiatan tahunan di sekolah dasar menjadi terhalang. Dalam pelaksanaan *virtual reality* di masa pandemi perlu ada kerja sama antar orang tua dan guru karena proses pembelajaran masih dilaksanakan dari rumah. Pelaksanakan pembelajaran dengan metode virtual karya wisata di masa pandemi covid19 agar lebih efektif perlu melakukan langkah-langkah mengikuti langkah-langkah karya wisata menurut Jhoul (2012). Yaitu masa persiapan, masa pelaksanaan dan masa kembali:

Masa persiapan

Hal-hal yang perlu orang tua atau guru persiapkan sebelum virtual karya wisata dilaksanakan adalah

1. Mempersiapkan bahan ajar, materi pelajaran apa yang akan ditunjukkan kepada anak serta tujuannya. Biasanya karya wisata yang sering dikunjungi yaitu kebun binatang, museum tempat wisata, cagar alam atau cagar budaya. Maka dari itu guru perlu menentukan tempat mana yang akan ditunjukkan kepada siswa.
2. *Virtual reality*, alat yang perlu ada karena alat ini lah yang menjadi peran utama dalam virtual tour. Alat perlu di siapkan untuk setiap anak, pada masa pandemi ini anak melakukan virtual karya wisata di rumah masing-masing maka guru bisa secara bergantian meminjamkan *virtual reality* kepada anak. Agar terhindar dari penularan virus, guru harus memerhatikan kebersihan virtual reality.
3. Handphone, *virtual reality* memerlukan handphone untuk menampilkan video yang menjadi bahan ajar. Pemilihan handphone layar penuh didasarkan pada bentuk dan penggunaanya yang mudah. Aplikasi yang mudah digunakan yaitu dengan youtube.
4. Pilih konten video berdasarkan bahan ajar yang akan disampaikan. Contohnya adalah pemilihan video yang diambil dari konten youtube 360 derajat mengenai monas. Pilih video monas lalu pilih video tersebut dan atur menjadi video virtual reality.
5. Pasangkan handphone pada virtual reality

#### Masa Pelaksanaan

1. Pasangkan *virtual reality* pada kepala siswa. Biarkan siswa bereksplorasi dengan berjalan dan berilah siswa waktu atau arahan agar tetap fokus memperhatikan.
2. Berikan petunjuk apa saja yang perlu anak tangkap dalam video tersebut agar tujuan dari karya wisata dengan cara virtual ini sama dengan tujuan karya wisata pada biasanya

#### Masa Kembali

1. Seperti selesai karya wisata seperti biasanya. Siswa diajak unruk melakukan refkesi terhadap apa yang ia dapat setelah melakukan virtual reality.

Beberapa tempat di indonesia telah menyediakan virtual wisata yang bisa dijadikan referensi tanyangan virtula karya wisata siswa. Sukaesih, dkk (2020) telah merangkum tempat-tempat tersebut dalam penelitiannya

1. Kebun Raya Bogor Jawa (Barat)

2. JKT Good Guide (Jakarta)
3. Taman Impian Jaya Ancol (Jakarta)
4. Taman wisata Jogja (Yogyakarta)

Ada pula tempat-tempat wisata di luar negeri yang menyediakan wisata virtual

1. Machu Picchu (Peru)
2. Museum Louvre (Paris)
3. 3-Minute Tour, Tokyo (Jepang)
4. Vatikan (Italia)
5. Acropolis (Yunani)

Selain tempat-tempat tersebut, kini di sosial media youtube juga telah banyak tempat-tempat yang menyediakan virtual wisata yang bisa diterapkan menggunakan virtual reality. Pengguna bisa meletakkan kata kunci pada kolom pencarian dan apa yang dimaksud akan ditampilkan.

Pelaksanaan virtual karya wisata pada siswa sekolah dasar dapat meningkatkan semangat belajar dan bisa mengatasi kejenuhan belajar dari rumah. Maka dari itu kelebihan dari karya wisata virtual dengan menggunakan *virtual reality* untuk siswa sekolah dasar adalah

1. Siswa mampu mengeksplorasi tempat yang belum dikunjungi
2. Menghemat biaya, *virtual reality* bisa menghemat biaya perjalanan dan biaya-boaya lain yang biasanya diperlukan saat karya wisata
3. Meringkas waktu, hal yang paling lama dari karya wisata biasanya adalah waktu perjalanan karena jara tempu dari sekolah ke tempat wisata cukup jauh.
4. Mengenalkan kepada siswa penanan teknologi. Karena sekarang sudah memasuki revolusi 4.0 siswa perlu mengena serta menggunakan teknologi.
5. Mencegah penyebaran dan penularan viru corona.

## **KESIMPULAN**

Pandemi Covid-19 melahirkan anjuran untuk tetap dirumah dan melahirkan kebijakan untuk belajar dari rumah, hal tersebut mengakibatkan siswa tidak dapat pergi ke sekolah untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Begitupun kegiatan karyawisata yang biasa dilakukan siswa untuk terjun langsung ke lingkungan dan mencari sendiri informasi pembelajaran yang

mengharuskan siswa keluar dari rumah. Dengan memanfaatkan teknologi karyawisata tetap dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *virtual reality*, *virtual reality*, menghadirkan lingkungan virtual Hasil-hasil dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penulis menemukan bahwa wisata dapat dilakukan secara virtual dengan menggunakan *virtual reality*. Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa *virtual realty* dapat menggantikan karya wisata sebenarnya atau dapat dikenal dengan karya wisata virtual dengan menggunakan *virtual reality* terlebih dimasa belajar dari rumah.

## REFERENSI

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Paulus, Erick. (2019). *Virtual Reality*. Jakarta: Penerbit Bitread

UNICEF Indonesia. (2020). COVID-19 dan Anak-Anak di Indoensia. Diakses pada 09 November 2020 *online* dari [https://www.unicef.org/indonesia/sites/unicef.org/indonesia/files/2020-05/COVID-19 dan-Anak anak-di-Indonesia-2020\\_1.pdf](https://www.unicef.org/indonesia/sites/unicef.org/indonesia/files/2020-05/COVID-19%20dan-Anak%20anak-di-Indonesia-2020_1.pdf)

Agushina, Dewi dan Agung Satria. (2017). Pembelajaran 3D Sistem Ekskresi Manusia Berbasis Virtual Reality dan Andorid. *JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer)*. 5(4). 381-388. doi: 10.25126/jtiik.201854665.

Effend, Y., & Junaedi. (2018). Aplikasi 3D Mapping Menggunakan Virtual. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI) Vol 2*, 108-114.

Fadil, Abdillah. Cepi. Muthia. (2018). Pengaruh Penggunaan Media *Virtual Reality* Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edutechnologia* . 2(1). 35-44.

Ines, Wiga. (2017). Hunungam Metode Karyawisata Dengan pembentukan Karakter Mandiri Anak Usia Dini di PAUD AL-Baitul Amien Jember. Skripsi <https://repository.unej.ac.id/bitstrem/handle/123456789/80957/Wiga%20Ines%20Sputri.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Lee, E. A.-L., Wong, K.W. dan Fung, C. C., How does desktop virtual reality enhance learning outcomes? A structural equation modeling approach. *Journal Computers and Education*. 2010.
- Nindiati, Sri. (2020). Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh Yang Memandirikan Siswa dan Implikasinya Pada Pelayanan Pendidikan. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*. 3(1). 14-20 doi: 10.31539/joeai.v3i1.1243.
- Oktaviana. Wurdjinem dan Tarmidzi. (2018). Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *JuRiDikDas (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*. 1(1). 36-42.
- Pranata, Santyadiputra dan Sindu. (2017). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*. 6(3). 256-270.
- Saputra, Adi. (2019). Penerapan Metode Karyawisata dalam meningkatkan Kemampuan menulis Puisi pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Borneo tarakan. *Judikdas Borneo (Jurnal Pendidikan Dasar Borneo)*. 1(1). 1-13.
- Shidqiyah dan Amiruddin. (2019). Urgensi Metode Karya Wisata terhadap Pengembangan Imajinasi dan Kreatifitas Anak Usia Dini. *KARIMAN (Jurnal Pendidikan dan Keislaman)*. 7(2). 255-264.