

## PEMBELAJARAN BERBASIS LITERASI DIGITAL REALITAS MAYA (VIRTUAL REALITY)

Sherly Marselina Tri Lorenza<sup>1</sup>, Yolanda Oktaviani<sup>2</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia<sup>1</sup>,

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia<sup>2\*</sup>

Pos-el: [sherly.marselina@upi.edu](mailto:sherly.marselina@upi.edu)<sup>1</sup>, [yolandaoktaviani@student.untan.ac.id](mailto:yolandaoktaviani@student.untan.ac.id)<sup>2\*</sup>

### ABSTRAK

Revolusi Industri generasi keempat atau Era 4.0, telah mengubah lanskap pendidikan dan teknologi dengan cara yang signifikan. Era ini telah memacu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara eksponensial, memberikan akses kepada informasi yang cepat dan berlimpah. Pada konteks pembelajaran bahasa Indonesia, literasi digital telah menjadi landasan yang penting untuk memahami dan memanfaatkan realitas maya ini. Pembelajaran bahasa Indonesia di era 4.0 memanfaatkan literasi digital secara efektif. Literasi digital tidak hanya sekadar alat untuk mengakses informasi, tetapi juga menjadi jembatan bagi peserta didik untuk mengembangkan diri mereka dalam berbagai aspek. Literasi digital memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan informasi yang relevan, berbagi hasil karya mereka di platform media sosial, dan mengerjakan tugas dengan pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif. Beberapa tantangan yang harus diatasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital di era 4.0. Pertama, kompetensi. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi digital dan cara efektif mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan literasi digital yang memadai. Kedua, sarana prasarana yang memadai, akses ke perangkat dan konektivitas internet, menjadi faktor kunci. Ketiga, pentingnya pengembangan kurikulum yang sesuai dengan era 4.0 yang menggabungkan literasi digital sebagai komponen penting, tidak boleh diabaikan. Pada kerangka pembelajaran bahasa Indonesia berbasis literasi digital, harapan yang ingin dicapai adalah guru menjadi lebih mahir dalam penggunaan teknologi, yang pada gilirannya akan mempermudah tugas mereka dalam mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis literasi digital realitas maya menjadi langkah penting untuk menghadapi tuntutan pendidikan di era 4.0 yang terus berkembang.

**Kata kunci:** *pembelajaran, bahasa Indonesia, literasi digital, realitas maya*

### PENDAHULUAN

Keberagaman yang tersebar di dalam suatu sistem pendidikan yang berskala internasional pasti akan memiliki titik kesamaannya, baik itu dari segi budaya, pendekatan pengajaran hingga kondisi profesional gurunya (Ornstein, dkk, 2011). Pembelajaran internasional sangat menarik untuk dibahas. Setiap sekolah tentu mengharapkan suatu sistem pembelajaran yang baik dan mampu mencapai tujuan

pembelajarannya. Namun, hal yang perlu disoroti adalah perspektif pembelajaran internasional yang bagaimana yang dimaksud? Apakah kurikulumnya, pendekatannya, model pembelajarannya, metodenya, atau medianya? Teknologi di sini akan menjadi benang merah untuk menjawab peroslan tersebut. Peran teknologi dalam kehidupan masyarakat luas dan bukan lagi sebagai objek pelengkap, penggunaannya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bahkan kurang dimanfaatkan dan kurang perhatian (Hakim, 2018). Peran teknologi menjadi satu diantara inovasi yang diterapkan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pemahaman konsep melalui media pembelajaran digital yang inovatif (Pusparani dan Selamat, 2021).

Menurut Purwahida. dkk (2010) tujuan pembelajaran harus dirumuskan dan ditetapkan sebelum dilaksanakan proses belajar-mengajarnya. Apabila membahas pembelajaran internasional, hal yang tentunya terbayang dalam pikiran guru dan siswa adalah suatu aktivitas belajar-mengajar yang tidak biasa, menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar, lebih banyak belajar secara mandiri, bahkan bentuk evaluasi yang berbeda dari umumnya yang diterapkan di Indonesia. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi tujuan pembelajarannya. Pembelajaran internasional yang dimaksudkan dalam penelitian ini bukanlah yang sepenuhnya mengikuti prinsip yang demikian. Sesuai judulnya, penelitian ini berfokus pada inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran yang mengusung konsep pembelajaran masa depan. Media pembelajaran harus bersifat fleksibel supaya dapat digunakan untuk semua tingkatan siswa dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga harus dapat mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, serta dapat mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Hasan, dkk, 2021).

Media pembelajaran pula merupakan alat yang dimanfaatkan guru agar dapat terkoneksi dengan baik kepada siswanya. Media pembelajaran adalah medium yang membantu guru menyampaikan pembelajaran dengan cara yang terbilang unik. Unik dalam artian terdapat bermacam jenis media pembelajaran, ada yang bersifat audio, audio-visual, atau hanya visual saja. Media pembelajaran juga dapat berupa benda atau alat elektronik dan non-elektronik. Jenis media pembelajaran yang digunakan biasanya bergantung pada kreativitas guru sehingga tidak ada batasan akan hal tersebut.

Penggunaan media pembelajaran antara mata pelajaran A dan B tidaklah terbatas. Pada konteks pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, guru dapat menggunakan macam-macam jenis dan bentuk media pembelajaran. Penelitian ini datang dengan inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan sebuah platform bernama *CoSpace*. *CoSpace* merupakan platform belajar pemrograman bagi siapa saja yang ingin mempelajarinya karena tidak terbatas usia dan kalangan. Penggunaan *CoSpace* haruslah ditunjang dengan penguasaan teknologi. Pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologi. Tidak hanya guru/pendidik yang harus melek teknologi, tetapi siswa atau peserta didik pun harus dapat mengikuti perkembangan teknologi (Effendi dan Wahidy, 2019).

*CoSpace* menjadi populer di Indonesia sejak pandemi Covid-19 terjadi sejak periode 2020. Hanya saja sangat disayangkan banyak yang belum mengetahuinya. *CoSpace* sangat potensial digunakan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam semua mata pelajaran. Namun, dalam penelitian ini telah dikemas mengenai pemanfaatan *CoSpace* yang dapat dilakukan dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Singkatnya mengenai *CoSpace*, platform ini didirikan oleh Delightex asal Jerman, perusahaan yang menawarkan teknologi inovatif pada transformasi pendidikan. Salah satu misi yang diusung oleh perusahaan tersebut ialah berharap agar evaluasi pendidikan tidak selalu berbicara tentang nilai ujian melainkan pengalaman-pengalaman berharga dan membiarkan siswa mencoba hal-hal baru.

*CoSpace* menawarkan pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dan *Augmented Reality* (VR/AR). *Virtual Reality* atau realitas maya adalah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan hasil simulasi komputer. Kemudian, *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek maya dua atau tiga dimensi yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Menurut Mustaqim (2016) *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dalam dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time*.

Pada penelitian ini, titik fokusnya adalah hanya terhadap *Virtual Reality*. Implementasi *virtual reality* di dalam pembelajaran menurut Pantelidis V S (2009) dapat menarik perhatian para siswa (Sinambela, dkk, 2018). Agar dapat menggunakan *CoSpace* dengan kesan pengalaman yang maksimal, guru dan siswa dituntut pula untuk memiliki kemampuan dasar pemrograman jenis blok. Penelitian yang memanfaatkan *CoSpace* sebagai suatu sistem media pembelajaran, perangkat lunak digital ini akan mengekspresikan secara digital cerita terkait dengan kehidupan sehari-hari serta moralitas dari sebuah cerita yang ditampilkan. Aplikasi ini sangat menarik sebagai media pembelajaran bagi guru dalam membantu guru menginterpretasikan materi pembelajaran (Anistyasari, Ekohariadi, dan Hidayati. 2022).

Mengingat di Indonesia sedang gencar membuat inovasi metamesta untuk menunjang kehidupan masyarakat yang lebih maju, tentunya dalam hal pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia inovasi tersebut juga sangat dibutuhkan. Penelitian ini memetik rumusan masalah tentang bagaimana cara mengaitkan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terhadap pemanfaatan *CoSpace – Virtual Reality* sebagai media pembelajaran? Lalu, bagaimana penerapan efektif yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran tersebut? Namun, sebelum media ini diterapkan di sekolah, bagaimanakah tanggapan para guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terhadap inovasi yang ditawarkan?

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia yang dikaitkan dengan penelitian ini ialah pembelajaran pada materi puisi. Baik guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) Maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) dapat menerapkan penggunaan media ini apabila terdapat hal-hal yang relevan dalam pembahasan materi pembelajarannya. Maka dalam hal ini, penggunaan aplikasi digital dalam proses pembelajaran bahasa akan sangat membantu proses belajar mengajar guru dikelas. Penggunaan media digital akan meningkatkan kemandirian belajar yang tidak hanya berpusat pada siswa melainkan diharapkan siswa mampu mengembangkan tanggung jawab dan otonomi belajar secara kreatif dan mandiri (Sukaryanti, dkk. 2021).

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah skenario pelaksanaan penelitian dijalankan (Darmalaskana, 2020). Metode adalah cara yang akan digunakan dalam melakukan suatu penelitian. Metode penelitian kualitatif menelaah aspek komprehensif kualitas penelitian (Nasehudin dan Gozali, 2015). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dalam penyajiannya. Data yang disajikan berupa ulasan dari sepuluh guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dari sekolah yang berbeda-beda baik negeri maupun swasta. Guru-guru tersebut menjadi sumber data dalam penelitian ini. Nugrahani 2014) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif menekankan sifat realita yang terbangun secara sosial, serta hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti dan tekanan situasi yang membentuk penelitian.

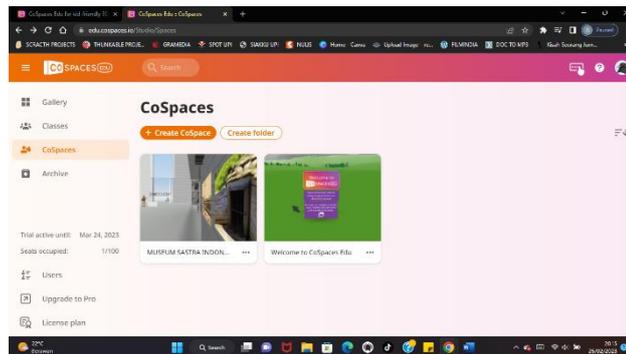
Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terencana yang secara khusus membahas inovasi yang ditawarkan serta ulasan yang dirasakan dari kesan pertama guru tersebut ketika mengakses media yang telah dibuat. Menurut Bagus (2016) Wawancara terencana dilakukan untuk memperoleh informasi sesuai dengan tema yang telah direncanakan sebelumnya. Teknik analisis data yang diterapkan ialah dengan reduksi data, pembahasan, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang telah dirancang sedemikian rupa mendapat ulasan yang beragam dari sepuluh guru pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital *Virtual Reality* mendapat penerimaan yang beragam.

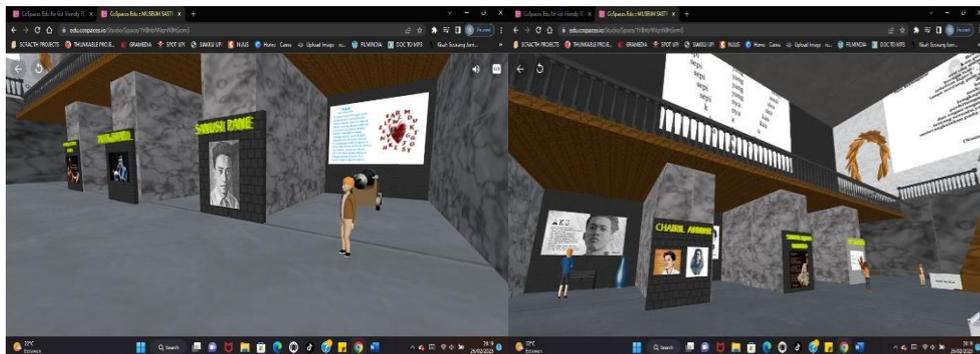


Beranda *CoSpace* ([www.cospace.edu](http://www.cospace.edu))



Dasbor pengguna *CoSpace* untuk akun guru

Penelitian ini telah mengaitkan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan fokus materi Puisi sebagai benang merahnya. Kemudian, setelah melalui sejumlah fase proses kreatif, dipilihlah konsep Museum Virtual sebagai sarana untuk menghubungkan siswa kepada pembelajaran puisi tersebut. Di dalam museum akan diperlihatkan sejumlah nama dan foto-foto sastrawan Indonesia berikut dengan karya-karya puisi mereka.



Sisi kanan lantai bawah museum dan sisi kiri lantai bawah museum sekaligus memperlihatkan lantai atas



Kolase foto-foto sejumlah Sastrawan juga dipajang di dalam Museum. Setelah para guru yang menjadi narasumber dalam penelitian ini menjalankan dan melakukan

tur di dalam Museum tersebut yang dapat diakses pula melalui tautan <https://edu.cospaces.io/SQC-ZNM>, berikut adalah ulasan-ulasan mereka.

**Guru 1**

*“Saya baru tahu ada situs seperti CoSpace yang ternyata sangat bagus digunakan. Museum virtual yang dibuat juga inovatif karena selain siswa dapat belajar tentang puisi dan sastrawan, mereka juga sekaligus belajar tentang teknologi masa depan.”*

**Guru 2**

*“Medianya bagus, hanya saja guru yang bersangkutan berarti harus memiliki kemampuan pemrograman dasar untuk pengembangan mediana.”*

**Guru 3**

*“Ide membuat Museum Virtual dengan Virtual Reality sangat bagus. Jika Museumnya dibuat lebih besar dan tidak hanya terbatas pada puisi saja maka akan jauh lebih baik, tapi ini saja sebenarnya sudah bagus sekali.”*

**Guru 4**

*“Medianya bagus dan Inovatif, namun tidak semua murid dapat mengaksesnya. Mereka yang tidak memiliki gawai dan laptop mungkin akan kesulitan. Lalu, ini harus diakses menggunakan internet sehingga penggunaannya mungkin hanya terbatas di daerah yang memiliki koneksi internet saja.”*

**Guru 5**

*“Saya sudah membyangkan kalua menggunakan media ini di kelas. Semua murid membuka gawai dan belajar mengenal teknologi masa depan. Ini perlu diperkenalkan lebih lanjut.”*

**Guru 6**

*“Medianya akan lancer digunakan kalua di kota atau di daerah yang ada koneksi internetnya. Guru dan siswa yang berada di daerah terisolasi masih akan tertinggal walau ini terlihat canggih. Medianya bagus, saya suka.”*

**Guru 7**

*“Mata pelajaran TIK di sekolah saya, gurunya juga membuat proyek realitas virtual seperti ini. Saya tidak menyangka kalua pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia ternyata juga bisa. Mungkin boleh ditambahkan music latar belakang supaya tidak terkesan membosankan.”*

**Guru 8**

*“Saya suka konsep dan desain Museumnya. Kalau ukurannya lebih besar pasti lebih megah. Puisi puisi yang lengkap dengan foto sastrawannya juga cukup bagus. Ini harus lebih disesuaikan lag dengan konteks*

*pembelajaran dalam buku ajarnya karena belum tentu yang akan dibahas adalah misalnya, puisi Chairil Anwar.”*

**Guru 9**

*“Saya baru tahu **CoSpace** sekarang, situs yang bagus untuk belajar pemrograman dasar. Desain museumnya juga menarik dengan bangunan dua lantai. Penggunaan kombinasi warnanya juga bagus. Museumnya bernuansa tua dan elegan.”*

**Guru 10**

*“Ini inovasi yang bagus untuk pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Tandanya berkolaborasi dengan bidang informatika karena harus melakukan pemrograman Namun disayangkan medianya hanya satu arah.”*

Berdasarkan sepuluh data ulasan tersebut semuanya dapat menerima media digital *Virtual Reality* ini dengan baik. Namun, beberapa guru menegaskan akan keterbatasan penggunaannya, seperti tidak semua siswa yang memiliki gawai atau laptop, koneksi internet yang juga terbatas, bahkan daerah terpencil yang mungkin tidak memiliki koneksi ke jaringan telepon apalagi internet tidak akan dapat menggunakan media ini.

Hal tersebut menjadi tantangan bagi pengembang media dan juga guru yang menerapkan penggunaan medianya terhadap aktivitas pembelajaran. Sejatinya, kendala seperti jaringan atau koneksi internet yang tidak terjangkau atau bahkan siswa tidak memiliki gawai/laptop bukanlah masalah yang tidak ada solusinya. Apabila sekolah menunjang fasilitas yang cukup maka keterpakaiannya akan terwujud. Selain itu, guru juga dapat menugaskan siswa untuk mengaksesnya ketika sudah kembali ke rumah sebagai pekerjaan rumah. Pada saat berada di rumah, kendala-kendala tersebut mungkin akan mendapat solusi yang lebih efektif.

**SIMPULAN**

*CoSpace* sebagai inovasi media pembelajaran adalah sesuatu yang baru dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Kreativitas dan kolaborasi guru dengan bidang teknologi informatika atau pemrograman komputer akan mengantarkannya pada konsep pembelajaran internasional.

Penelitian ini telah merancang sebuah media pembelajaran yang terbilang baru dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian pula menunjukkan bahwa konsep Museum Sastra yang diusung bagus dan dapat diterapkan dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital adalah salah satu alat yang mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anistyasari Yeni, Ekohariadi, dan Shintami C Hidayati. 2022. Stimulasi Berpikir Komputasi Melalui Digital Storytelling Menggunakan CoSpaces Edu. JIEET:Volume 06 Nomor 02, 2022.
- Bagus, Ida. 2016. Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi. Pogram Studi Antropologi Fakultas Sastra Dan Budaya Universitas Udayana Juni 2016.
- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. Pre-print Digital Library, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020.
- Effendi, Darwin dan Achmad Wahidy. 2019. Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019.
- Hakim, Alfain Furqon. 2018. Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka. Jurnal Pendidikan dan Ekonomi, Volume 7, Nomor 3, Tahun 2018.
- Hasan, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media.
- Mustaqim, Imawan. 2016 Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174,
- Nasehudin, Toto Syatori dan Nanang Gozali. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV Pustaka Utama.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Bahasa Indonesia*.
- Ornstein, dkk. 2011. *Foundations of Educations*. Belmont: Wadsworth, Cengage Learning.
- Purwahida, dkk. 2010. Pembelajaran Sastra di Kelas X Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional SMA Negeri 8 Yogyakarta. Jurnal Penelitian Humaniora, Vol. 11, No. 1, Pebruari 2010.
- Pusparani, N.W.S dan Selamat, I.N. 2021. Ethno-Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Ipa Digital. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, Vol. 11 No. 2, Agustus 2021.
- Sinambela, dkk. 2018. TAMAN PENINGGALAN SEJARAH BERBASIS VIRTUAL REALITY. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol. 1 No. 1, 2018.
- Sukaryanti Dwi, dkk. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021.