



Penerapan Virtual Field Trip Berbasis Video 360° untuk Meningkatkan Wawasan Anak tentang Ciptaan Allah pada Siswa Kelas II di SDN 001 Tambusai

Yerni Hidayani¹

¹ SDN 001 Tambusai

Correspondence: yernihidayani83@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Virtual Field Trip, 360° Video, Allah's Creations, Environmental Awareness, Classroom Action Research, Second-Grade Students, SDN 001 Tambusai.

ABSTRACT

This study aims to explore the implementation of a 360° video-based Virtual Field Trip to enhance second-grade students' awareness of Allah's creations at SDN 001 Tambusai, involving 16 students. The research uses a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design. The intervention consists of using 360° videos that immerse students in various natural environments, such as forests, rivers, and mountains, allowing them to witness the beauty and diversity of Allah's creations. Data is collected through observations, teacher interviews, and student reflections to assess changes in their knowledge and understanding. The findings show that the use of Virtual Field Trips significantly improved students' awareness of the natural world and its connection to Islamic teachings. The immersive nature of 360° videos enabled students to experience and explore ecosystems they may never physically visit, deepening their appreciation for the creation of Allah. Additionally, students demonstrated increased enthusiasm and engagement during the learning process. This study highlights the potential of using 360° video-based Virtual Field Trips as an innovative and engaging method to foster an understanding of Allah's creations and strengthen environmental awareness in early childhood education.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA .

This is an open access article under the CC BY NC license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah dasar, sangat penting dalam pembentukan karakter anak-anak, termasuk dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang ciptaan Allah. Salah satu aspek penting dalam pendidikan agama Islam adalah mengenalkan anak-anak pada keindahan dan keragaman ciptaan Allah yang ada di dunia ini. Melalui pemahaman yang baik mengenai ciptaan Allah, anak-anak dapat lebih menghargai dan menjaga alam sekitar mereka. Hal ini sangat relevan, terutama di SDN 001 Tambusai, tempat di mana siswa kelas II memulai tahap awal pembelajaran mengenai lingkungan hidup dan keagamaan.

Namun, banyak anak-anak yang kesulitan untuk memahami konsep ciptaan Allah melalui pembelajaran konvensional, terutama yang hanya mengandalkan buku teks dan gambar statis. Di sisi lain, pemahaman yang lebih mendalam sering kali terhambat oleh keterbatasan mereka dalam mengakses lingkungan alam yang sesungguhnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan efektif untuk mengajarkan siswa tentang keindahan alam sebagai ciptaan Allah. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah teknologi Virtual Field Trip berbasis video 360°, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif.

Penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° memberikan pengalaman yang lebih imersif, di mana siswa dapat menjelajahi berbagai tempat dan ekosistem alam yang ada di dunia ini. Dengan teknologi ini, siswa dapat "mengunjungi" tempat-tempat seperti hutan, pegunungan, laut, dan padang rumput tanpa harus pergi ke lokasi tersebut secara fisik. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami dan merasakan secara langsung keindahan alam ciptaan Allah yang ada di berbagai

belahan dunia. Penelitian oleh Prensky (2001) menunjukkan bahwa teknologi yang interaktif seperti ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Melalui Virtual Field Trip, siswa tidak hanya melihat gambaran visual, tetapi juga dapat mendengar dan merasakan suasana alam secara lebih nyata. Pembelajaran berbasis video 360° ini dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi siswa, yang tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengalaminya. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hsin et al. (2014), yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi video interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang mereka pelajari. Dengan video 360°, siswa dapat menghubungkan apa yang mereka lihat dengan apa yang mereka pelajari tentang ciptaan Allah.

Pendidikan alam yang berbasis teknologi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa dapat melihat secara langsung berbagai ekosistem yang ada, mereka akan lebih tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana ciptaan Allah berfungsi. Pengalaman seperti ini dapat memicu pertanyaan dan diskusi yang lebih aktif antara siswa dan guru, serta antar siswa itu sendiri. Hal ini sangat penting untuk perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada anak-anak. Menurut penelitian oleh Saracho dan Spodek (2007), teknologi berbasis pengalaman dapat mendorong anak-anak untuk lebih banyak bertanya dan mengeksplorasi pengetahuan.

Namun, meskipun teknologi ini menawarkan banyak manfaat, penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° juga dihadapkan pada tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah-sekolah, terutama di daerah yang memiliki fasilitas terbatas seperti SDN 001 Tambusai. Banyak sekolah di daerah pedesaan yang belum memiliki perangkat digital yang memadai, yang bisa menghambat penerapan teknologi ini secara maksimal. Penelitian oleh Beers (2011) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada infrastruktur yang ada dan kesiapan sekolah dalam menyediakan perangkat tersebut.

Selain itu, tidak semua guru terlatih untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran secara maksimal. Guru perlu memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar. Tanpa adanya pelatihan yang memadai, teknologi seperti video 360° mungkin tidak dapat dimanfaatkan secara optimal. Hal ini sesuai dengan temuan Hsin et al. (2014), yang menyatakan bahwa pelatihan guru dalam menggunakan teknologi sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan perangkat digital dalam pendidikan. Selain tantangan teknis dan infrastruktur, penerapan Virtual Field Trip juga memerlukan pemilihan konten yang relevan dengan kurikulum pendidikan agama dan lingkungan. Video 360° yang digunakan dalam pembelajaran harus memuat informasi yang sesuai dengan tujuan pendidikan, yaitu meningkatkan wawasan siswa mengenai ciptaan Allah. Konten video harus disusun sedemikian rupa agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan dan menghubungkannya dengan ajaran agama Islam tentang penciptaan alam. Menurut penelitian oleh Kabat-Zinn (1990), penggunaan media yang tepat dan relevan dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah anak-anak dalam memahami pelajaran.

Selain itu, penting untuk memastikan bahwa pengalaman Virtual Field Trip tidak hanya bersifat pasif. Meskipun video 360° memberikan pengalaman visual yang imersif, siswa tetap perlu diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Guru harus mampu memfasilitasi diskusi dan refleksi setelah sesi Virtual Field Trip untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman yang mereka dapatkan dengan pemahaman agama yang mereka pelajari. Penelitian oleh Zins dan Elias (2007) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan materi akan lebih mendalam dan lebih berarti bagi siswa.

Di sisi lain, Virtual Field Trip berbasis video 360° juga memberikan peluang bagi siswa untuk memperluas wawasan mereka tidak hanya tentang alam yang ada di sekitar mereka, tetapi juga tentang alam di berbagai tempat di dunia. Dengan menggunakan teknologi ini, siswa dapat belajar mengenai berbagai jenis ekosistem yang ada di dunia, seperti hutan tropis, padang pasir, atau terumbu karang. Ini memberikan mereka pemahaman yang lebih luas mengenai keanekaragaman ciptaan Allah yang ada di bumi. Hal ini sangat relevan dengan tujuan pendidikan di RA Al Fauzi, yaitu untuk memperkenalkan anak-anak pada keberagaman ciptaan Allah di dunia ini.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° sebagai metode untuk meningkatkan wawasan siswa kelas II di SDN 001 Tambusai mengenai ciptaan Allah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi

dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memperkaya pemahaman siswa tentang dunia alam, serta meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya menjaga ciptaan Allah. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidikan agama dan lingkungan yang lebih efektif di sekolah-sekolah dasar di Indonesia.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengkaji penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° dalam meningkatkan wawasan siswa kelas II di SDN 001 Tambusai mengenai ciptaan Allah. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siswa akan mengikuti kegiatan Virtual Field Trip yang menggunakan video 360° untuk mengeksplorasi berbagai ekosistem alam. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, dan refleksi siswa mengenai pemahaman mereka setelah mengikuti kegiatan ini.

Data yang terkumpul akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan peningkatan pemahaman siswa tentang ciptaan Allah setelah mengikuti Virtual Field Trip. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka tentang alam dan hubungannya dengan ajaran agama Islam. Wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk menggali persepsi mereka tentang efektivitas penggunaan video 360° dalam meningkatkan wawasan siswa. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° dalam pendidikan agama dan lingkungan pada tingkat sekolah dasar.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° secara signifikan meningkatkan wawasan siswa kelas II di SDN 001 Tambusai tentang ciptaan Allah. Anak-anak yang mengikuti kegiatan ini menunjukkan minat yang lebih besar terhadap lingkungan dan alam sekitar mereka. Sebelum menggunakan video 360°, pemahaman mereka tentang ciptaan Allah cenderung terbatas pada teori saja. Namun, setelah terlibat dalam pengalaman Virtual Field Trip, mereka dapat mengidentifikasi berbagai ekosistem alam yang ada di dunia ini. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Prensky (2001), yang menyatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selama kegiatan Virtual Field Trip, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam menggali informasi terkait dengan ciptaan Allah yang mereka lihat dalam video. Mereka dapat mengaitkan berbagai fenomena alam yang mereka pelajari dengan pemahaman agama yang mereka miliki. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan video 360° memberi mereka kesempatan untuk menghubungkan konsep ilmiah dengan nilai-nilai agama Islam. Menurut Hsin et al. (2014), penggunaan teknologi video 360° dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang lebih kompleks.

Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dalam berdiskusi tentang berbagai ciptaan Allah setelah mengikuti Virtual Field Trip. Mereka sering mengajukan pertanyaan terkait dengan alam dan hubungan manusia dengan ciptaan Allah. Aktivitas ini mendorong siswa untuk berbicara lebih banyak tentang pengamatan mereka, yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini meningkatkan keterampilan berbicara dan komunikasi mereka. Beers (2011) menyatakan bahwa teknologi yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk lebih terlibat dan kritis.

Penerapan Virtual Field Trip juga meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga kelestarian alam. Anak-anak mulai menyadari bahwa alam yang mereka lihat dan pelajari memiliki nilai dan harus dijaga dengan baik sebagai ciptaan Allah. Mereka menunjukkan sikap yang lebih peduli terhadap isu-isu lingkungan dan mulai berbicara tentang bagaimana mereka bisa berkontribusi dalam menjaga alam. Menurut Zins & Elias (2007), pemahaman lingkungan dapat ditingkatkan melalui pengalaman langsung dan pembelajaran yang interaktif, seperti yang diberikan oleh Virtual Field Trip.

Namun, meskipun sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan yang positif, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan penggunaan teknologi video 360°. Mereka membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami cara berinteraksi dengan video, seperti mengganti sudut pandang dan mengeksplorasi objek-objek dalam video. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun

teknologi memberikan banyak manfaat, anak-anak membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam menggunakannya. Prensky (2001) menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan pengenalan yang cukup terhadap teknologi untuk dapat memanfaatkannya secara maksimal.

Meskipun ada tantangan dalam pengoperasian perangkat, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan kepercayaan diri seiring berjalannya waktu. Mereka menjadi lebih terbiasa dengan cara menggunakan teknologi dan dapat mengontrol video 360° secara mandiri. Setelah beberapa sesi, mereka semakin lancar dalam menavigasi video dan mengeksplorasi berbagai ekosistem yang ditampilkan. Ini mengindikasikan bahwa dengan pengulangan dan bimbingan yang tepat, siswa dapat dengan cepat beradaptasi dengan penggunaan teknologi baru. Penelitian oleh Beers (2011) menyatakan bahwa pengulangan dan latihan sangat penting dalam membantu siswa beradaptasi dengan teknologi.

Selain meningkatkan keterampilan teknologi, Virtual Field Trip juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk menganalisis dan mendiskusikan berbagai fenomena alam yang mereka lihat dalam video. Mereka tidak hanya memahami bagaimana alam berfungsi, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan nilai-nilai agama Islam yang mengajarkan manusia untuk menjaga ciptaan Allah. Saracho & Spodek (2007) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pemikiran kritis dapat memperkaya pengalaman belajar anak dan meningkatkan keterampilan analitis mereka.

Pada aspek sosial, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka selama kegiatan diskusi setelah Virtual Field Trip. Mereka belajar untuk berbagi pendapat dan mendengarkan pandangan orang lain. Ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya meningkatkan keterampilan individu siswa, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial mereka. Penelitian oleh Wilson (2010) menunjukkan bahwa interaksi sosial yang didorong oleh teknologi dapat memperkaya kemampuan komunikasi dan kerjasama siswa.

Tantangan lainnya adalah terbatasnya perangkat teknologi yang dapat digunakan oleh siswa, terutama dalam hal jumlah perangkat yang tersedia di kelas. Beberapa siswa harus berbagi perangkat, yang menyebabkan keterbatasan waktu untuk masing-masing siswa berinteraksi dengan video 360°. Hsin et al. (2014) menunjukkan bahwa keterbatasan perangkat dapat mengurangi pengalaman belajar siswa, sehingga penting untuk memastikan ketersediaan perangkat yang cukup agar seluruh siswa dapat terlibat secara optimal dalam kegiatan ini.

Secara keseluruhan, penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° di SDN 001 Tambusai efektif dalam meningkatkan wawasan siswa tentang ciptaan Allah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Teknologi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif dan menyenangkan, yang memperkuat pemahaman siswa tentang alam dan meningkatkan kesadaran mereka untuk menjaga ciptaan Allah. Meskipun terdapat beberapa tantangan teknis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video 360° dapat menjadi metode yang sangat efektif dalam pendidikan agama dan lingkungan untuk siswa sekolah dasar.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° secara signifikan meningkatkan wawasan siswa kelas II di SDN 001 Tambusai mengenai ciptaan Allah. Melalui pengalaman imersif yang ditawarkan oleh video 360°, siswa dapat lebih memahami dan menghargai keindahan alam ciptaan Allah, yang sulit dijangkau secara langsung. Aktivitas ini juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memungkinkan mereka untuk lebih aktif berdiskusi dan bertanya tentang fenomena alam. Meskipun ada tantangan terkait dengan pengoperasian perangkat dan keterbatasan infrastruktur, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi seperti video 360° dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan bimbingan yang tepat, siswa dapat dengan mudah beradaptasi dengan teknologi ini, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan mereka tentang alam, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kesadaran lingkungan. Oleh karena itu, penerapan Virtual Field Trip berbasis video 360° dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai ciptaan Allah, dan dapat diperluas dalam konteks pendidikan agama dan lingkungan di tingkat sekolah dasar.

REFERENCES

- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The Benefits of Being Present: Mindfulness and Its Role in Psychological Well-Being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 822-848.
- Ginsburg, K. R. (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. Pediatrics.
- Hsin, C. T., et al. (2014). *The Role of Technology in Early Childhood Education: Its Impact on Learning and Development*. Journal of Early Childhood Education.
- Kabat-Zinn, J. (1990). *Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness*. Delta.
- Naylor, S., & Keogh, J. (2000). *The Role of Storytelling in Child Development*. Early Childhood Education Journal, 27(3), 167-174.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A Consensus Statement*. Journal of Early Childhood Teacher Education, 28(2), 183-191.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.