

Pengembangan Bahan Ajar Drama Berbantuan Media *Virtual Reality* Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Trisnawati Hutagalung¹, Lili Tansliova ², Abdurrahman Adisaputera ³, Insan Taufik ⁴

trisnawati.hutagalung@yahoo.co.id¹, lilitans@unimed.ac.id², abas_750@yajoo.co.id³,

insantaufik@unimed.ac.id⁴

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Kata Kunci: *Bahan Ajar Virtual Reality, Pembelajaran Drama, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* pada mata kuliah Drama di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (*R&D*), penelitian ini dilakukan sampai revisi produk setelah dilakukan validasi. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester VI Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa reguler E Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian ini memperoleh persentase validasi ahli materi untuk aspek isi dengan kualifikasi sangat baik (85,7%) hasil penelitian ahli materi untuk aspek penyajian berada pada kualifikasi sangat baik (85,5%), hasil validasi ahli materi aspek kebahasaan berada pada kategori kualifikasi sangat baik (85,8%) dan hasil validasi ahli desain berada pada kualifikasi sangat baik (86,6%).

Key word:

Virtual Reality Teaching Materials, Drama Learning, Indonesia Language and Literature Education.

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop teaching materials assisted by *Virtual Reality* media for the Drama course in the Indoensian Langguage and Literature Education Study Program, Faculty of Languages and Arts (FBS, Universitas Negeri Medan (Unimed). This research employed the *Research and Development* (*R&D*) method and was conduted u to the product revision stage after validation. The population of this study consisted of all sixth-semester students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program. The sample was students from Regular Class E of the Indonesian Language and Literature Education Study Program. The results showed that the material expert validation for the content aspect achieved a very good qualification (85.7%), the presentation aspect was also categorized as very good (85.5%), the language aspect received a very good qualification (85.8%), and the design expert validation was categorized as very good (86.6%).

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam metode pembelajaran untuk menjawab tantangan generasi Z yang cenderung memiliki rentang perhatian pendek akibat paparan teknologi tinggi. Pembelajaran konvensional seperti ceramah dan teks buku dinilai kurang efektif dalam menstimulasi keterlibatan siswa, terutama pada mata pelajaran seni dan humaniora seperti drama. Survei menunjukkan 88% siswa merasa lebih terlibat ketika pembelajaran menggunakan teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (Prima, 2025).

Menurut Bozia (2018), pembelajaran drama konvensional menghadapi beberapa masalah, diantaranya ialah (1) Keterbatasan Imajinasi, siswa kesulitan membayangkan latar, karakter, dan

dinamika panggung (2) Minimnya Fasilitas, tidak semua sekolah memiliki panggung atau properti memadai untuk praktik akting; (3) Pendekatan Teoretis Dominan, analisis sastra sering mengabaikan aspek performatif drama sebagai karya yang dirancang untuk dipentaskan. Studi oleh Anderson dkk. (2019) menemukan bahwa 72% siswa mengalami kesulitan memahami konteks spasial pertunjukan drama hanya melalui teks.

Menurut Al-Ansi, dkk (2023), menyatakan bahwa VR menawarkan solusi melalui (1) Imerisasi Lingkungan, siswa dapat "masuk" ke dalam latar cerita (misalnya: panggung teater Yunani kuno) untuk memahami hubungan spasial antara aktor, koor, dan penonton; (2) Simulasi Interaktif, teknologi ini memungkinkan eksplorasi adegan drama secara dinamis, seperti mengubah sudut pandang atau mencoba blocking panggung; (3) Pengalaman Empatik, VR seperti Clouds Over Sidra membuktikan kemampuan teknologi ini dalam membangun empati—konsep krusial dalam pembelajaran drama.

Meta-analisis Wu dkk. (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis VR meningkatkan retensi memori hingga 30% dibanding metode tradisional. Meskipun VR telah digunakan dalam pembelajaran sejarah dan sains (contoh: tur virtual museum atau simulasi lab), penerapannya untuk drama masih terbatas. Beberapa studi seperti "Magic Mirror Theater" dan pengembangan aplikasi "Si Calang" untuk situs candi membuktikan efektivitas VR dalam konteks humaniora, tetapi belum spesifik pada pengembangan bahan ajar drama. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar drama berbantuan media *virtual reality* karena sangat diperlukan pada masa sekarang ini.

KAJIAN TEORI

Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan komponen fundamental dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai mediator antara pendidik dan peserta didik. Menurut Reigeluth dan Merrill (1999) dalam teori Elaborasi-nya, bahan ajar yang efektif harus memenuhi prinsip pengorganisasian isi secara hierarkis dan prosedural. Pengertian ini diperluas oleh Dick dan Carey (2015) yang mendefinisikan bahan ajar sebagai "sistem pembelajaran yang mencakup komponen tujuan, materi, strategi, dan evaluasi". Model pengembangan bahan ajar menurut Branch (2009) melalui enam tahapan, yaitu (1) Analisis kebutuhan (need assessment); (2) Desain instruksional; (3) Pengembangan prototype; (4) Implementasi terbatas; (5) Evaluasi formatif dan sumatif; (6) Revisi berkelanjutan.

Virtual Reality

Virtual Reality (VR) didefinisikan sebagai lingkungan digital yang dihasilkan komputer yang dapat dialami dan berinteraksi seolah-olah lingkungan itu nyata (Jerald, 2016). Delia (2021) mengatakan bahwa sistem VR yang ideal memungkinkan pengguna untuk secara fisik berjalan di sekitar objek dan menyentuh objek-objek itu seolah-olah mereka nyata. *Virtual reality* ini memiliki kelebihan dimana kelebihan itu menurut (Pantedilis 2010) kelebihan *virtual reality* dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa akan terus didorong untuk selalu berinteraksi dengan lingkungan virtual yang disajikan dan melihat hasil dari interaksinya. Disamping memiliki kelebihan *virtual reality* ini juga memiliki kekurangan, menurut Kadir & Triwahyuni (2014) pengguna *virtual reality* kerap mengalami gangguan yang disebut *cybersickness*. Penderita *cybersickness* ini secara psikologis masih terbawa pada suasana semu yang diciptakan oleh *system virtual reality* walaupun dia telah Kembali ke dunia nyata.

Drama

Drama adalah salah satu bentuk seni yang bercerita melalui percakapan dan *action* tokoh-tokohnya (Tri Priyatni,2010:182). Senada dengan Brunetiere dan Verhagen (dalam Nuryanto, 2017:4) menyatakan drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku. Sudjiman (dalam Nuryanto, 2017:4) menyatakan drama adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian dan emosi lewat lakukan dan dialog. Percakapan atau dialog itu sendiri dapat diartikan sebagai *action*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015), metode Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Terdapat tujuh tahapan (prosedur) penelitian yaitu analisis kebutuhan, identifikasi sumber daya, identifikasi spesifikasi produk, pengembangan produk, validasi, uji produk, dan produk.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan data hasil angket analisis kebutuhan yang diperoleh dari dosen dan mahasiswa, juga menggunakan data kesesuaian materi pembelajaran dan desain pada produk yang diperoleh dari ahli materi dan ahli desain yang telah melalui uji validasi ahli. Data hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui layak tidaknya produk yang telah dihasilkan. Selanjutnya, data mengenai ketertarikan, mudah tidaknya dan manfaat produk diperoleh dari uji lapangan secara langsung kepada anak didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality* di Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

Berdasarkan Angket yang diberikan kepada dosen dan mahasiswa 100% mengatakan sangat membutuhkan penggunaan Bahan Ajar Berbantuan *Virtual Reality*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1 Data Alisis Kebutuhan Terhadap Penggunaan Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality* di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

No	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi			Percentase
			Dosen	Mahasiswa	Jumlah	
1	Apakah Anda memiliki perangkat elektronik seperti <i>smartphone android</i> ?	Ya	5	37	42	100%
		Tidak	0	0	0	0%
2	Apakah <i>smartphone</i> yang Anda miliki menunjang pembelajaran?	Ya	5	37	42	100%
		Tidak	0	0	0	0%
3	Apakah Anda mengenal bahan ajar berbantuan media <i>Virtual Reality</i> ?	Ya	2	3	5	11,90%
		Tidak	3	34	37	88,09%
4	Apakah ketika Anda mengajar/belajar menggunakan bahan ajar berbantuan media <i>Virtual Reality</i> ?	Ya	0	0	0	0%
		Tidak	5	37	42	100%
5	Apakah Anda memerlukan bahan ajar berbantuan media <i>Virtual Reality</i> dalam proses mengajar/belajar?	Ya	5	34	39	92,85%
		Tidak	0	3	3	7,14%

Berdasarkan tabel 1 mengenai analisis kebutuhan penggunaan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* diperoleh data sebagai berikut:

1. Seluruh dosen dan seluruh mahasiswa (100%) memiliki memiliki perangkat elektronik seperti *smartphone android*.
2. Seluruh dosen dan seluruh mahasiswa (100%) memiliki *smartphone android* yang menunjang pembelajaran.
3. Sebagian kecil dosen dan sebagian kecil mahasiswa (11,90%) mengenal bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality*. Sebagian besar dosen dan sebagian besar mahasiswa (88,09%) tidak mengenal bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality*.

4. Seluruh dosen dan seluruh mahasiswa (100%) tidak menggunakan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* ketika mengajar/belajar.
5. Seluruh dosen dan sebagian besar mahasiswa (92,85%) memerlukan penggunaan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality*. Sebagian kecil mahasiswa (7,14%) tidak memerlukan penggunaan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* dalam belajar.

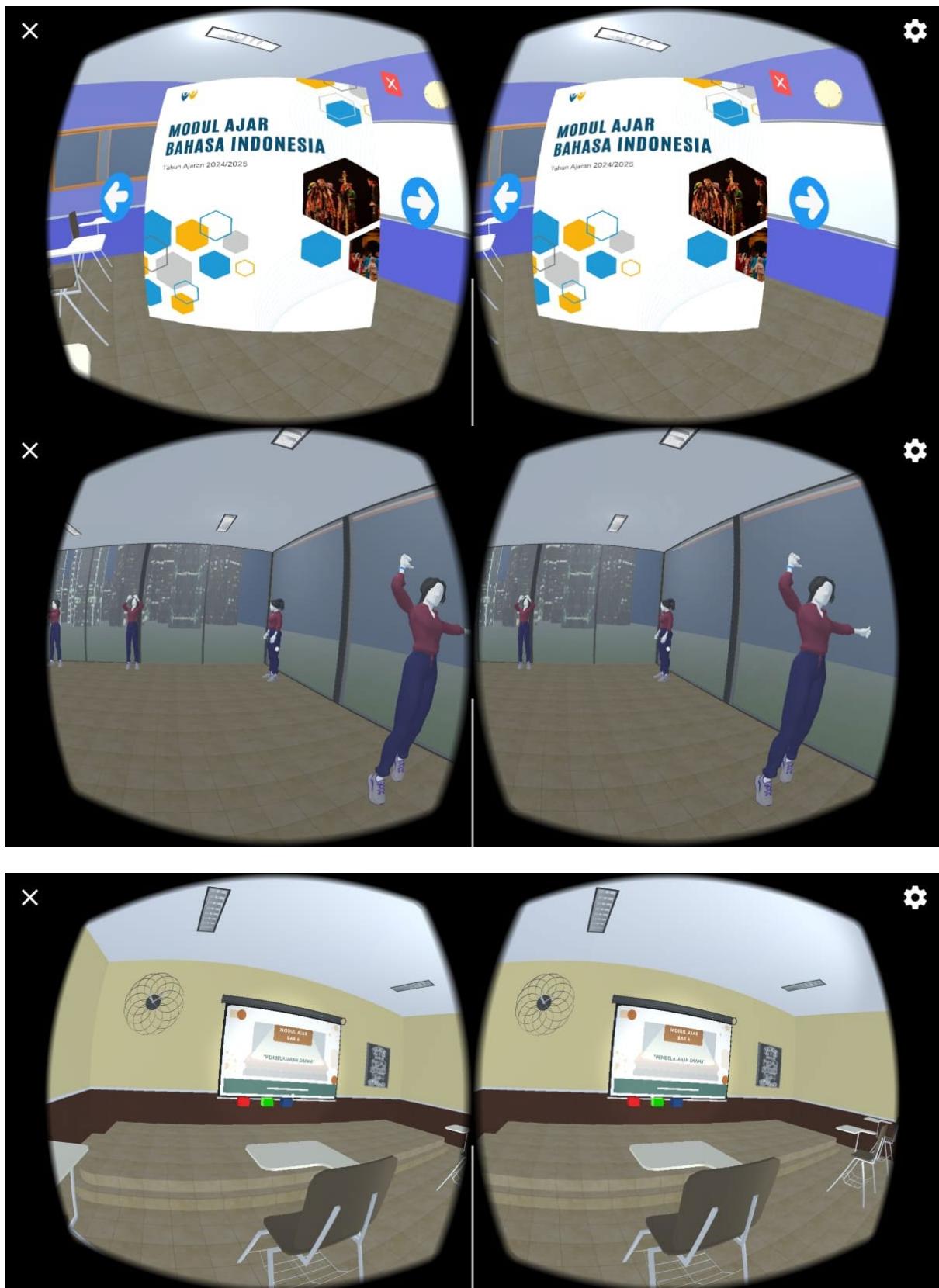
Berdasarkan hasil analisis angket tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* sangat dibutuhkan oleh dosen dan mahasiswa di prodi Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada Dosen dan mahasiswa yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum pernah menggunakan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality*. Mahasiswa mengharapkan para dosen mau menggunakan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* dalam proses pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Daryanto (2013:7) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, dimana tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Drama Berbantuan Media *Virtual Reality*

Saat ini mahasiswa tidak terlepas dari perkembangan teknologi, penggunaan *smartphone* dan akses internet sudah menjadi hal yang wajib. Akses internet yang sering digunakan oleh mahasiswa berupa sosial media. Dilihat dari fasilitas yang dimiliki Fakultas Bahasa dan Seni Unimed menunjukkan bahwa Unimed memiliki berbagai fasilitas salah satunya akses wifi dengan mudah. Sementara itu, bahan ajar Drama yang digunakan mahasiswa selama ini ialah bahan ajar cetak. Kekurangan tersebut dapat mempengaruhi hasil pembelajaran peserta didik dalam pembelajaran drama sehingga perlu dilakukan pengembangan. Berikut ini perbandingan bahan ajar lama dengan bahan ajar yang telah dikembangkan:

Bahan ajar lama	Bahan ajar yang dikembangkan
Tidak terdapat unsur pembelajaran berpikir kritis	Terdapat unsur pembelajaran berpikir kritis
Tidak terdapat contoh gambar/animasi dalam penjabaran materi	Terdapat animasi nyata dalam penjabaran materi
Hanya berbentuk cetak dalam buku	Bahan ajar dikembangkan dengan berbantuan media <i>Virtual Reality</i>

Melihat fasilitas yang disediakan oleh Unimed di Fakultas Bahasa dan Seni dapat dimanfaatkan dalam pengimplementasian bahan ajar yang menarik dan interaktif, yaitu bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* yang telah dikembangkan di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil pengembangan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Laman Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality* pada Mata Kuliah Drama di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS Unimed

Kelayakan *Mobile Learning* Berbantuan Media *Virtual Reality* dalam Pemanfaatannya di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil validasi dan penilaian oleh ahli materi dan ahli media pada setiap aspek penilaian secara keseluruhan ditentukan oleh skor rata-rata dari kriterianya masing-masing. Hasil penelitian tersebut dianalisis untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbantuan media *Virtual Reality*. Persentase rata-rata dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, penilaian dosen serta hasil uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan terbatas yang dinilai berdasarkan aspek dan indikator penilaian. Hasil dari aspek penilaian yang diperoleh akan diuraikan sebagai berikut.

a) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap produk dimaksudkan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan bahasa. Validasi ini dilakukan oleh Syahrizal Akbar, M.Pd Penilaian dilakukan untuk mendapat informasi mutu bahan ajar yang dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada mata kuliah drama.

Berdasarkan hasil penilaian aspek kelayakan isi materi bahwa penggunaan bahan ajar berbantuan media Nearpod terhadap pengajaran drama dinyatakan “Sangat Baik” dengan total persentase rata-rata 85,7%. Data hasil validasi ahli materi terhadap kelayakan isi dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Penilaian Ahli Materi Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality* Untuk Kelayakan Isi.

Sub Komponen	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
A. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1. Kelengkapan materi	86	Sangat Baik
	2. Keluasan materi	85	Sangat Baik
	3. Kedalaman materi	84,5	Sangat Baik
B. Keakuratan Materi	4. Keakuratan konsep dan defenisi	84	Sangat Baik
	5. Keakuratan data	86	Sangat Baik
	6. Keakuratan contoh	88	Sangat Baik
	7. Keakuratan gambar	85	Sangat Baik
	8. Keakuratan istilah-istilah	85,5	Sangat Baik
	9. Keakuratan simbol dan ikon	85	Sangat Baik
C. Kemutakhiran Materi	10. Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa	86	Sangat Baik
	11. Menampilkan berbasis internet menggunakan media pembelajaran berbantuan media <i>Virtual Reality</i> masyarakat sekitar	88	Sangat Baik
	12. Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari	86	Sangat Baik

	13. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	85	Sangat Baik
	14. menggunakan contoh kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	84	Sangat Baik
D. Mendorong Keingintahuan	15. Mendorong rasa ingin tahu	85	Sangat Baik
	16. Menciptakan kemampuan bertanya	86	Sangat Baik

Hasil validasi oleh validator di atas terhadap kelayakan isi menunjukkan bahwa kelayakan isi dari bahan ajar yang telah dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari skor penilaian kelayakan penyajian menurut ahli materi dinilai “Sangat Baik” dengan total persentasi rata-rata sebesar 85,5%. Data hasil validasi ahli materi terhadap kelayakan penyajian dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Penilaian Ahli Materi Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality* untuk Penyajian

Sub Komponen	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
A. Teknik Penyajian	1. Konsisten sistematika sajian	85	Sangat Baik
	2. Kerunutan konsep	84	Sangat Baik
B. Pendukung Penyajian	3. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	86	Sangat Baik
	4. pengantar	85	Sangat Baik
C. Penyajian Pembelajaran	5. Keterlibatan Siswa	87	Sangat Baik
D. Koherensi dan keruntutan alur pikir	6. Ketertautan antar kegiatan belajar/sub kegiatan belajar	85	Sangat Baik
	7. Keutuhan makna	86	Sangat Baik

Penilaian aspek bahasa menurut ahli materi dinilai “Sangat Baik” dengan total persentasi rata-rata sebesar 85,8%. Data hasil validasi ahli materi terhadap aspek bahasa dapat dilihat pada tabel 4..

Tabel 4 Penilaian Ahli Materi Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality* untuk Aspek Bahasa

Sub Komponen	Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	86	Sangat Baik
	2. Keefektifan kalimat	87	Sangat Baik
	3. Kebakuan Istilah	85	Sangat Baik
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	86,5	Sangat Baik
C. Dialogis dan interaktif	5. kemampuan memotivasi siswa	86	Sangat Baik
	6. kemampuan mendorong berpikir kritis	85	Sangat Baik
D. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual mahasiswa	7. kesesuaian dengan perkembangan intelektual mahasiswa	87	Sangat Baik
	8. kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional mahasiswa	85	Sangat Baik
E. Kesesuaian dengan kaidah	9. Ketepatan tata bahasa	86	Sangat Baik
F. Penggunaan istilah	10. Konsistensi penggunaan istilah	85	Sangat Baik

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dengan tahap pertama masih diperlukan perbaikan. Adapun beberapa saran dari validator materi yang harus diperbaiki ialah isi materi harus lebih spesifik, dan memparbanyak contoh mengenai jenis-jenis drama. Setelah melakukan perbaikan materi dinyatakan layak. Penilaian aspek bahasa menurut ahli materi aspek bahasa dinilai “Sangat Baik” dengan total persentase rata-rata sebesar 85,8%.

b) Data Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain bahan ajar memvalidasi produk bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* pada aspek bahan ajar. Validasi bahan ajar dilakukan Kana Saputra, S.Pd., M.Kom. yang merupakan dosen di Universitas Negeri Medan. Penilaian pada aspek bahan ajar tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas tampilan bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* yang dikembangkan. Hasil validasi bahan ajar oleh ahli desain pembelajaran dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dikembangkan berada pada kriteria “sangat baik” dengan total persentase rata-rata sebesar 85,6%. Data hasil validasi ahli desain pembelajaran dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5 Skor Penilaian Ahli Desain Bahan Ajar Berbantuan Media *Virtual Reality*

Indikator	Rata-rata (%)	Kriteria
1. Media pembelajaran efektif dan efisien	86	Sangat Baik
2. <i>Reliable</i> (sebagian atau seluruh media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali)	86	Sangat Baik
3. <i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	86,5	Sangat Baik
4. Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)	85	Sangat Baik
5. Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ software/ tool/ untuk pengembangan	86	Sangat Baik
6. Kompatibilitas	85	Sangat Baik
7. Pemaketan program yang mudah	85	Sangat Baik
8. Kelengkapan media pembelajaran	86	Sangat Baik
9. <i>Reusable</i>	85,5	Sangat Baik

Validasi desain bahan ajar dilakukan sebanyak dua kali, validasi pertama masih memerlukan perbaikan. Adapun saran perbaikan yang diberikan validator ahli desain pembelajaran ialah tata letak teks pada bahan ajar harus lebih menarik dan terlihat rapi serta perlu ditambahkan animasi yang mendukung penyampaian materi agar lebih mudah dipahami. Setelah dilakukan perbaikan ahli desain menilai bahwa bahan ajar berbantuan media *Virtual Reality* dalam pemanfaatannya pada mata kuliah sastra anak untuk mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dikembangkan telah memiliki kelayakan dengan persentase skor rata-rata 85%.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan bahan ajar mata kuliah Drama berbantuan media *Virtual Reality* (VR) yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa sangat memerlukan bahan ajar berbantuan VR untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pembelajaran drama. Hasil validasi ahli materi pada aspek isi, penyajian, dan kebahasaan serta validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan kualifikasi **sangat baik**, sehingga produk dinyatakan **layak digunakan**. Bahan ajar berbantuan VR memiliki kelebihan dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif, imersif, dan membantu visualisasi pementasan drama, serta meningkatkan keterlibatan dalam pemahaman mahasiswa. Namun, produk ini masih memiliki keterbatasan, terutama ketergantungan pada perangkat pendukung, kesiapan teknis pengguna, serta potensi ketidaknyamanan dalam

penggunaan VR. Oleh karena itu, pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi, meningkatkan kualitas konten dan fitur Virtual Reality, serta melakukan uji efektivitas secara lebih luas guna mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar dan keterampilan pementasan drama mahasiswa.

SARAN

Peneliti menyadari bahwa kajian ini masih memiliki keterbatasan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji efektivitas secara lebih mendalam guna mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar drama berbantuan Virtual Reality terhadap hasil belajar dan keterampilan pementasan mahasiswa. Selain itu, penelitian lanjutan perlu memperluas cakupan dan kedalaman materi Virtual Reality, termasuk variasi jenis drama dan simulasi pementasan yang lebih kompleks. Aspek kenyamanan dan keamanan pengguna, khususnya potensi terjadinya *cybersickness*, juga perlu dikaji lebih lanjut agar penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran menjadi lebih optimal. Penelitian berikutnya dapat melibatkan subjek dan konteks pembelajaran yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ansi Abdullah M, dkk. 2023. Analyzing Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Recent Development in Education. *Social Science & Humanities*. Volume 8 (1).
- Anderson, dkk. 2019. *An Introduction to Management Science: Quantitative Approach*. United States of America: Cengage.
- Bozia, Eleni. 2018. Reviving Clasical Drama: Virtual Reality and Experiential Learning in A Traditional Classroom. *Digital Humanities Quarterly*. Volume 12 (3).
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dellia, Prita & Ahmad Jami'ul Amil. 2021. Pengembangan Media Virtual Reality Tentang Perkapalan dan Strategi Perperangan Laut dalam Cerita Rakyat Jokotole Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 1 Pasean Pamekasan. *Jurnal Ilmiah Edutic*. Volume 7 (2), 134-142.
- Dick, W., Carey. 2015. *The Systematic Design of Instruction (8th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Jerald, J. (2016). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. ACM in collaboration with Morgan & Claypool Publishers.
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. 2014. *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nuryanto, Tato. 2017. *Apresiasi Drama*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Pantelidis, V. S. 2010. Reasons to use virtual reality in education and training courses and a model to determine when to use virtual reality. *Themes in Science and Technology Education*. Volume 2(1-2), 59—70.
- Prima, Skiba. 2025. "Virtual Reality in Education: What's The Future?" Blog Referensi. <https://rextheme.com/virtual-reality-in-education/>. Diakses 12 Juni 2025.
- Priyatni, Endah Tri. 2010. *Membaca Sastra dengan Arcangan Literasi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Reigeluth, C.M. 1999. The elaboration theory: Guidance for scope and sequence decisions. *Instructional design theories and models: A new paradigm of instructional theory*, 2, 425-453.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Wu B, dkk. 2020. Effectiveness of immersive virtual reality using head-mounted displays on learning performance: A meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*. Volume 51 (6): 1991-2005.