

SNTEKAD

Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal, dan Pendidikan Transformatif

Dimensi Pembelajaran Multiliterasi Kurikulum Finlandia Berbasis Virtual Reality untuk Pendidikan di Indonesia

Nur Hidayah

Universitas Ahmad Dahlan

nur.hidayah@pgsd.uad.ac.id

Abstrak: Dimensi pembelajaran multiliterasi adalah pengertian rinci atau bagian-bagian dari penerapan multiliterasi pada kurikulum Finlandia terkait multiliterasi. Teknologi VR adalah teknologi yang awalnya digunakan dalam persoalan mengenai internet, dunia digital, dan permainan virtual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menelaah mengenai dimensi pembelajaran multiliterasi kurikulum Finlandia dengan penggunaan VR (Virtual Reality) pada pendidikan di Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi Pustaka. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teori tentang penggunaan VR pada dimensi pembelajaran multiliterasi. Hasil dari penelitian ini adalah landasan teori tentang dimensi pembelajaran multiliterasi sesuai kurikulum Finlandia, VR (Virtual Reality), dan VR pada dimensi pembelajaran multiliterasi.

Kata kunci: Pembelajaran Multiliterasi; Kurikulum; Virtual Reality



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan buku yang berjudul Pembelajaran Multiliterasi karya Ref [1] keempat komponen tersebut adalah kompetensi membaca *HOTS*, kompetensi menulis yang berkualitas dalam mengembangkan dan mengintegrasikan makna, kompetensi berkomunikasi secara akuntabel dan kompetensi memanfaatkan media digital secara komprehensif. Keterampilan tersebut juga mengembangkan komponen pembelajaran di abad 21. Pendidikan abad 21 adalah masa dimana pembelajaran bersinggungan dengan dunia digital [2]. Digitalisasi tersebut juga digunakan dalam kegiatan multiliterasi yang dilakukan oleh negara Finlandia. Pemanfaatan literasi digital digunakan dalam kurikulum multiliterasi negara [3].

Kurikulum multiliterasi Finlandia diintegrasikan ke dalam dimensi pembelajaran multiliterasi. Dimensi pembelajaran multiliterasi adalah pengertian rinci atau bagian-bagian

dari penerapan multiliterasi pada kurikulum Finlandia terkait multiliterasi [4]. Dalam implikasi dimensi multiliterasi memiliki hubungan digitalisasi teknologi sesuai kemajuan zaman. Salah satu peran teknologi untuk pembelajaran adalah VR (*Virtual Reality*). Teknologi VR adalah teknologi yang awalnya digunakan dalam persoalan mengenai internet, dunia digital, dan permainan virtual [5].

Melalui penggunaan VR dalam dimensi pembelajaran Multiliterasi pengguna, yaitu peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami sepenuhnya terhadap pengalaman yang nyata sesuai kehidupan. Melalui VR peserta didik dapat mengakses lingkungan secara digital dengan memberikan pengalaman secara virtual sepenuhnya [6]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini melalui jenis penelitian kualitatif menggunakan metode studi pustaka untuk menggali informasi secara mendalam mengenai VR kedalam dimensi pembelajaran multiliterasi sesuai dasar pada Kurikulum Finlandia

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka. Penelitian evaluatif adalah penelitian yang mendeskripsikan dengan kalimat secara tulis atau lisan dari apa yang diperhatikan [7]. Sedangkan menurut Ref [8], metode pustaka adalah metode yang mengumpulkan data dari hubungan penelitian yang diteliti dengan cara memahami dan mempelajari setiap teori yang ada. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis isi. Terdapat empat tahapan studi Pustaka, yaitu mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan, menyiapkan bibliografi kerja, manajemen waktu, dan membaca atau mencatat bahan dari penelitian [9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemajuan zaman yang terjadi pada era ini memberikan pemahaman bahwa literasi, tidak cukup bagi pendidikan suatu negara. Literasi dalam pandangan era ini adalah mengenai membaca, menulis, menyimak dan menguasai teknologi [10]. Hal tersebut menjadi cikal bakal adanya konsep lebih luas daripada literasi, yaitu multiliterasi. Konsep multiliterasi adalah kegiatan membaca atau menulis dengan prinsip karakteristik masing-masing individu yang melibatkan tatanan sosial, politik maupun kebudayaan itu sendiri [11]. Berdasarkan Ref [12], kegiatan multiliterasi memberikan jalan peserta didik untuk mendalami pengalaman mereka yang dimengerti dengan teks yang terbaru, mengkonseptualisasi dalam perihal membandingkan dan membedakan dari kegiatan pendalaman, dalam mengidentifikasi peserta

didik dapat mengetahui hubungan kekuasaan, sebab akibat dan dampak dan pada penerapan peserta didik mampu berhubungan dengan kenyataan sehari-hari dalam kehidupan untuk merencanakan gagasan baru secara digital. Kegiatan ini juga diintegrasikan oleh salah satu negara dengan kualitas pendidikan terbaik, yaitu Finlandia dalam memandang multiliterasi di setiap satuan pendidikan.

Kurikulum Finlandia dalam mengaplikasikan multiliterasi sebagai kompetensi penguasaan teks yang dijabarkan kedalam kegiatan literasi digital. Pendapat ini sejalan dengan kegiatan model pembelajaran multiliterasi. Model multiliterasi adalah strategi pembelajaran yang berbasis literasi baik verbal, visual, digital maupun media [13]. Model pembelajaran adalah penerapan daripada kegiatan literasi yang mencakup pada konteks, kebudayaan, dan media yang disesuaikan pada kegiatan literasi digital [14]. Kurikulum multiliterasi negara tersebut juga merinci dimensi pembelajaran multiliterasi dalam kurikulum ini dan berikut ini tabel dimensi dan kegiatan tersebut menurut Ref [15], secara singkat dan padat sesuai kurikulum inti multiliterasi Finlandia.

Dimensi Multiliterasi	Kegiatan Belajar Mengajar yang Mendorong Multiliterasi
Menggunakan sumber informasi belajar yang beragam (Bagaimana guru dan peserta didik memperoleh informasi? Apa sumber informasi yang digunakan? Jenis teks apa yang digunakan?).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan selain buku teks dalam sumber pembelajaran. Contohnya seperti media sosial, situs web, program TV, film, iklan atau majalah. 2. Teks Verbal, visual, auditorik, numerik, kinestetik atau kombinasi lainnya.
Penilaian kritis terhadap sumber daripada informasi (Bagaimana guru dan peserta didik dapat mengevaluasi informasi termasuk buku teks dan aspek informasi apa yang dinilai?).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian sumber informasi dan informasi dalam hal <ol style="list-style-type: none"> a. Akurasi dan keandalan b. sudut pandang, motif, nilai baik informasi tersebut. (contohnya ekonomi, sosial, budaya, politik maupun ilmiah) c. Hak cipta dan kebebasan berbicara.
Produksi, presentasi dan berbagai informasi melalui berbagai teks (Bagaimana dan format apa guru dan siswa menghasilkan, menyajikan, dan berbagi informasi, pengetahuan, dan kompetensi? apakah ada peluang untuk produksi media bersama?)	<ol style="list-style-type: none"> a. Produksi, presentasi, dan berbagai beragam teks b. Visual: Kolase foto, buku gambar. c. Pidato pendengaran, <i>file</i> audio, drama radio. d. <i>Podcast</i> numerik, <i>presentase</i>, frekuensi e. Drama kinestetik, pantomin, kombinasi pertunjukan. f. Tari dan entri blog, permainan, video animasi
Mendukung penggunaan multiliterasi untuk mempromosikan kebaikan (Bagaimana guru mendidik siswa untuk menggunakan media yang mendukung kesetaraan, kesejahteraan, dan demokrasi, masa	Pemanfaatan teknologi dan media sosial secara serbaguna disertai tanggung jawab dan bermoral untuk mengekspresikan diri dan keterlibatan masyarakat.

Dimensi Multiliterasi	Kegiatan Belajar Mengajar yang Mendorong Multiliterasi
depan berkelanjutan, dan kewarganegaraan yang aktif?)	

Implikasi dalam empat dimensi pembelajaran multiliterasi di atas tentunya berhubungan dengan kemajuan teknologi. Peran model dimensi pembelajaran multiliterasi dikembangkan dengan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi dalam mendukung peran dimensi tersebut adalah VR (*Virtual Reality*). Teknologi tersebut dirancang guna menyampaikan gagasan perasaan untuk pembelajaran seperti halnya dunia yang sebenarnya [16]. Hal ini karena teknologi VR dapat penggunaan dapat secara menggunakan secara nyata baik simulasi proses ataupun keadaan yang terjadi pada lingkungan.

Berdasarkan Ref [17], VR merupakan grafis berbentuk tiga dimensi yang dikombinasi dengan teknologi layar yang mampu memberikan pengalaman nyata kepada penggunanya. Penggunaan VR dalam mendukung dimensi pembelajaran multiliterasi dapat mendorong kemampuan peserta didik untuk belajar. Penggunaan VR pada pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar dan media pembelajaran ini sangatlah efektif dan efisien untuk kegiatan pembelajaran [18]. Tidak hanya itu saja VR juga memiliki peran yang lebih baik ketimbang peran buku dan video pembelajaran.

VR (*Virtual Reality*) dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran lebih baik ketimbang penggunaan buku dan video pembelajaran [19]. Tidak hanya itu saja kelebihan VR yang dapat memberikan kesempatan kepada penggunanya untuk melihat ke semua sudut dapat menjadi media untuk dimensi pembelajaran multiliterasi. Berdasarkan Ref [20], VR adalah aplikasi multimedia yang dapat memvisualisasikan objek dalam satu perspektif dengan berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, penggunaan VR sebagai media dapat mendukung penerapan dimensi pembelajaran multiliterasi, yaitu memanfaatkan sumber informasi pembelajaran yang beragam, mengevaluasi sumber informasi tersebut secara kritis, memproduksi, menyajikan dan memberikan informasi menggunakan teks yang beragam dan mendukung kegiatan multiliterasi secara baik dalam media sosial dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada seluruh materi pembelajaran yang ada satuan pendidikan

4. KESIMPULAN

Keempat dimensi pembelajaran multiliterasi dari kurikulum multiliterasi Finlandia memiliki kesinambungan dalam dunia digitalisasi kemajuan teknologi. Salah satu peran teknologi dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran adalah VR (*Virtual Reality*).

Peran VR yang lebih baik ketimbang buku dan video pembelajaran untuk belajar mengajar bersama peserta didik dapat digunakan untuk mengaplikasikan dimensi pembelajaran multiliterasi. VR juga dapat mendorong semangat belajar dari peserta didik. Oleh karena itu, *Virtual Reality* dapat menjadi media pembelajaran untuk penerapan dimensi pembelajaran multiliterasi pada pendidikan di Indonesia

REFERENSI

- [1] Y. Abidin, *Pembelajaran Multiliterasi*, 1st ed., D. Sumayyah, Ed. PT Refika Aditama, 2015. <https://doi.org/10.1080/25741136.2021.1977769>.
- [2] M. Nafi'a, D. Kuswandi, and A. Wedi, "Pengembangan Desain Pembelajaran Multiliterasi Berbasis Tringo pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa SMA," vol. 5, no. 4, pp. 349–358, 2023. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p349>.
- [3] L. Palsa, P. Mertala, and L. Palsa, "Disciplinary contextualisation of transversal competence in Finnish local curricula: the case of multiliteracy, mathematics, and social studies," *Education Inquiry*, vol. 13, no. 2, pp. 226–247, 2022. <https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1855827>.
- [4] H. H. Sukma, R. A. Sahila, and Y. Febrilia, "Pedagogical Competence of Elementary School Teachers in Multiliteracy Learning within Independent Curriculum," *Paedagogia*, vol. 27, no. 1, p. 38, 2024. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v27i1.84005>.
- [5] N. Xi, J. Chen, F. Gama, H. Korkeila, and J. Hamari, "Acceptance of the metaverse: a laboratory experiment on augmented and virtual reality shopping," *Internet Research*, vol. 34, no. 7, pp. 82–117, 2024. <https://doi.org/10.1108/INTR-05-2022-0334>.
- [6] M. A. Bretos, S. Ibáñez-Sánchez, and C. Orús, "Applying virtual reality and augmented reality to the tourism experience: a comparative literature review," *Spanish Journal of Marketing - ESIC*, 2023. <https://doi.org/10.1108/SJME-03-2023-0052>.
- [7] S. Kantun, "Penelitian Evaluatif Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan," 2021.
- [8] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, vol. 6, no. 1, pp. 974–980, 2022. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>.

- [9] Nur Latifah, A. Marini, and A. Maksum, "Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka)," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, vol. 6, no. 2, pp. 42–51, 2021. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>.
- [10] A. A. Fayza and D. M. Nugraha, "Pengaruh Literasi Terhadap Perkembangan Pembelajaran PKN," vol. 6, no. 229, pp. 57–65, 2021.
- [11] F. I. Dewi, S. Suntini, and I. Hamidah, "Pelatihan Multiliterasi Untuk Meningkatkan Motivasi Minat Baca Siswa SDN 2 Tugumulya," vol. 3, no. 1, pp. 127–132, 2023.
- [12] N. Amgott, "“The challenge was fun”: Critical literacy and growth mindset in L2 multiliteracies," *System*, vol. 113, p. 103000, Apr. 2022. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103000>.
- [13] A. Rahmadani and J. H. Prayitno, "Model pembelajaran multiliterasi untuk mewujudkan keterampilan abad-21 pada mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar," 2023.
- [14] H. Gunawan, T. Tools, and K. B. Akademik, "Implementasi Model Pembelajaran Multiliterasi pada Perkuliahan Pembelajaran Berbicara," vol. 1, pp. 38–50, 2019.
- [15] M. Kangas and P. Rasi, "Phenomenon-Based learning of multiliteracy in a Finnish upper secondary school," 2021. <https://doi.org/10.1080/25741136.2021.1977769>.
- [16] D. F. Lumenta, "Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dalam Pendidikan Keperawatan Jiwa: Literature Review," *Nursing Arts*, vol. 15, no. 1, pp. 7–15, 2021. <https://doi.org/10.36741/jna.v15i1.136>.
- [17] N. Ratnادهita, I. M. Putra, U. Asfari, Y. Sudianto, and B. I. A. Muttaqin, "Implementasi Virtual Reality Berbasis Foto 360o Untuk Memvisualisasikan Fasilitas Perguruan Tinggi Surabaya," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, vol. 5, no. 1, pp. 155–162, 2021. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i1.2759>.
- [18] R. Rahmawati, F. Rahmawati, R. D. Putri, N. Nurdin, and Y. Rizal, "Pengembangan Virtual Reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 10016–10025, 2022. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4178>.
- [19] A. Shabir, "Ujicoba Penggunaan Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 6, no. 1, pp. 696–702, 2022.
- [20] F. Safar and N. A. Abdul Raman, "Pendidikan Interaktif: Penerokaan Virtual Reality (VR) Dalam Visualisasi Model Seni Bina," *ANP Journal of Social Sciences and Humanities*, vol. 2, no. 2, pp. 26–38, 2021. <https://doi.org/10.53797/anpjssh.v2i2.4.2021>.