

# Adaptasi Teknologi Simulasi Virtual Untuk Literasi Keuangan Islam Sebagai Respon Pada Cognitive Overload

Oleh: Ratna Candra Sari, Sony Warsono, Dwi Ratmono, Nurhening Yuniarti, Dhyah Setyorini

## ABSTRAK

Revolusi teknologi mengubah preferensi belajar siswa. Hal ini mendorong bidang pendidikan untuk merespon kemajuan perkembangan teknologi dengan menyediakan metode pengajaran berbasis teknologi guna meningkatkan proses pembelajaran. *Virtual reality* (VR) menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang memiliki karakteristik interaktif, *immersiveness* tinggi dan menciptakan *sense of presence*, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar kecuali bagi siswa dengan gaya belajar tertentu yang mengalami *cognitive overload* atau kelebihan beban kognitif saat menjelajahi lingkungan virtual. Namun, penelitian empiris yang menguji keefektifan penggunaan VR dengan mempertimbangkan beban kognitif masih terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian sejauh mana *cognitive overload* dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis VR dalam literasi keuangan islam.

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menguji efektivitas simulasi literasi keuangan islam berbasis teknologi simulasi *virtual reality* dengan mempertimbangkan *cognitive overload* dari user. Pengembangan teknologi simulasi VR menggunakan metode *waterfall*. Pengujian efektivitas menggunakan analisis pemodelan PLS-SEM. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *virtual reality* dalam pembelajaran literasi keuangan islam berpengaruh positif pada *attitude* dan *perceived learning effectiveness*. *Learning readiness* menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran menggunakan VR. Selain itu, *learning readiness* yang pengaruhnya pada *perceived learning effectiveness* dimoderasi oleh *cognitive overload*.

Kata Kunci: *Virtual Reality*, *Literasi Keuangan Islam*, *Cognitive Overload*