

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*