



## Tren dan Efektivitas Penggunaan Virtual Reality dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital

Seprian Ilham

Pendidikan Agama Islam, STAI Ar Risalah Sumatera Barat [seprianilham@stai-yki.ac.id](mailto:seprianilham@stai-yki.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 mendorong transformasi pendidikan Islam di Indonesia. Kesenjangan antara karakter peserta didik digital native dan metode konvensional menuntut inovasi pembelajaran. Teknologi Virtual Reality (VR) menjadi solusi interaktif dan imersif untuk menghadirkan pengalaman belajar PAI yang kontekstual serta bermakna secara spiritual. Penelitian ini bertujuan mensintesis tren, efektivitas, dan inovasi penggunaan VR dalam pembelajaran PAI di Indonesia periode 2020–2025 melalui metode penelitian kepustakaan dengan analisis isi dan sintesis tematik terhadap sepuluh artikel dari Google Scholar, Sinta, dan DOAJ. Hasil Analisis menunjukkan peningkatan signifikan riset VR sejak 2022 dengan dominasi pendekatan Research and Development (R&D) dan eksperimen kuantitatif sederhana. Secara umum, VR terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, pemahaman konseptual, serta motivasi spiritual peserta didik melalui pengalaman belajar yang imersif. Inovasi media VR mencakup simulasi ibadah haji (SIMUJI), pengenalan rumah ibadah, dan pembelajaran sejarah Islam. Namun, tantangan masih terdapat pada kesiapan guru, keterbatasan infrastruktur, dan etika penggunaan teknologi digital. Hasil Penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi VR dengan nilai-nilai keislaman melalui model Value-Based Immersive Learning yang tidak hanya berorientasi pada teknologi, tetapi juga pada pembentukan kesadaran religius dan spiritual peserta didik.

**Kata kunci:** *Virtual Reality, Pendidikan Agama Islam, digitalisasi pendidikan, efektivitas pembelajaran, inovasi media.*

### ARTICLE INFO

Submit	15-06-2025	Review	19-07-2025
Accepted	28-08-2025	Published	30-09-2025

## Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi digital di era Industri 4.0 dan Society 5.0 telah menghadirkan perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Transformasi ini menuntut lembaga pendidikan Islam untuk beradaptasi terhadap kemajuan media berbasis digital agar nilai-nilai keislaman dapat tersampaikan dengan lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakter generasi modern. Fenomena ini terlihat dari meningkatnya penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai inovasi media pembelajaran yang menghadirkan pengalaman belajar imersif dan interaktif, berbeda dari model konvensional yang bersifat tekstual dan ceramah (Rohmah et al., 2023; Ruzakki et al., 2024).

Permasalahan utama yang dihadapi pendidikan Islam saat ini adalah kesenjangan antara karakteristik peserta didik digital native dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang masih dominan di banyak lembaga pendidikan. Peserta didik masa kini membutuhkan media yang mampu mengajak mereka mengalami langsung nilai-nilai Islam secara visual dan kontekstual, bukan sekadar mendengar atau membaca. Oleh karena itu, penerapan VR dalam pembelajaran PAI menjadi solusi potensial karena memberikan ruang belajar yang lebih konkret, menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara bersamaan (Readi, 2023; Utami et al., 2024).

Penelitian-penelitian yang disintesis dalam periode 2020–2025 menunjukkan bahwa penggunaan VR telah diimplementasikan dalam berbagai jenjang dan konteks pendidikan Islam. Contohnya, pengembangan SIMUJI (Simulasi Rukun Islam Virtual) berbasis Kodular dan Sketchfab untuk siswa sekolah dasar berhasil mengintegrasikan unsur ibadah dalam bentuk simulasi digital, membantu siswa memahami rukun Islam secara mendalam dan bermakna (Hakim & Syawaludin, 2025). Pada tingkat PAUD, VR juga digunakan untuk mengenalkan rumah ibadah dan nilai spiritual sejak usia dini, yang menandai dimulainya adaptasi teknologi digital dalam pendidikan Islam sejak jenjang paling dasar (Utami et al., 2024).

Secara empiris, data dari berbagai studi menunjukkan bahwa penerapan VR dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman konseptual siswa. Penelitian (Latifah, 2025) membuktikan bahwa integrasi VR dapat memperkuat motivasi belajar PAI, sedangkan studi oleh (Rizqi, 2024) mengungkapkan bahwa media VR mengubah pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dari tekstual menjadi visual interaktif, menjadikannya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil serupa juga diungkapkan oleh (Baroroh et al., 2023) yang menegaskan bahwa pendidikan Islam di era Revolusi Industri 5.0 harus bersifat humanis dan kolaboratif, dengan teknologi digital sebagai sarana untuk menanamkan nilai keagamaan secara

kreatif. Dari sisi teoritis, penerapan VR dalam pendidikan Islam dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme dan teori pengalaman belajar (*experiential learning*) (Kolb, 1984; Piaget, 1972), di mana pembelajaran dianggap efektif ketika peserta didik mengalami dan membangun sendiri makna dari pengalaman belajar mereka. Teknologi VR memungkinkan siswa “masuk” ke dalam konteks pembelajaran Islam, seperti perjalanan haji, sejarah peradaban Islam, atau simulasi nilai-nilai moral, yang memperkuat internalisasi nilai keislaman (Khotimah et al., 2024).

Dengan demikian, fokus permasalahan dalam penelitian ini terletak pada bagaimana tren, efektivitas, serta inovasi penerapan teknologi Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia berkembang selama periode 2020–2025. Penelitian ini bertujuan untuk mensintesis hasil-hasil riset nasional terkait penerapan VR agar diperoleh gambaran komprehensif mengenai arah pengembangan, dampak terhadap hasil belajar, serta implikasinya terhadap inovasi pendidikan Islam di masa depan. Manfaat penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tentang digitalisasi pendidikan Islam, tetapi juga menawarkan dasar empiris bagi pengembangan kebijakan dan strategi pembelajaran berbasis teknologi imersif yang selaras dengan nilai-nilai Islam.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kepustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan melalui penelusuran, pembacaan, dan analisis terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan dengan topik kajian. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk mensintesis hasil-hasil riset terdahulu yang membahas penerapan teknologi Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Indonesia. Melalui penelitian kepustakaan, penulis dapat menelaah perkembangan tren, efektivitas, serta inovasi penerapan VR dalam pendidikan Islam berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasikan selama periode 2020–2025.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas sebelas artikel ilmiah yang relevan dengan tema penggunaan VR dalam pendidikan Islam. Artikel yang dikaji meliputi karya ilmiah dari jurnal nasional dan internasional, baik berupa penelitian empiris maupun kajian konseptual. Seluruh artikel yang dianalisis dipilih dengan kriteria utama, yaitu terbit dalam kurun waktu 2020–2025, membahas topik penggunaan VR dalam konteks pembelajaran PAI, serta memiliki kualitas metodologis yang memadai. Artikel-artikel tersebut diperoleh dari berbagai pangkalan data ilmiah seperti Google Scholar, Sinta, dan DOAJ, yang dipilih karena menyediakan akses terbuka terhadap literatur akademik di bidang pendidikan Islam dan teknologi pembelajaran.

## Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan penelusuran literatur digital. Langkah-langkah pengumpulan data dimulai dengan menentukan kata kunci pencarian yang relevan, yaitu “Virtual Reality,” “Pendidikan Agama Islam,” dan “Islamic Education.” Setelah itu, dilakukan penyaringan (*screening*) terhadap artikel yang

ditemukan untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Artikel yang tidak sesuai dengan konteks pendidikan Islam atau berada di luar rentang tahun 2020–2025 dieliminasi. Selanjutnya, setiap artikel yang lolos seleksi dibaca secara mendalam untuk mengidentifikasi tujuan, metodologi, hasil, dan konteks penerapannya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan utama, yaitu Content Analysis (analisis isi) dan Thematic Synthesis (sintesis tematik). Melalui analisis isi, setiap artikel ditelaah untuk menemukan gagasan utama, hasil temuan, dan kesimpulan penelitian yang relevan dengan topik VR dalam PAI. Tahap berikutnya adalah melakukan sintesis tematik, yaitu mengelompokkan artikel berdasarkan tema yang muncul, seperti tren penelitian nasional, efektivitas VR terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, serta inovasi dan pengembangan media VR dalam konteks pendidikan Islam. Setelah tema terbentuk, dilakukan proses integrasi hasil untuk menarik kesimpulan umum mengenai arah perkembangan dan kecenderungan riset VR dalam pembelajaran PAI di Indonesia.

Dengan demikian, metode penelitian ini memungkinkan penulis untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai tren dan efektivitas penggunaan teknologi Virtual Reality dalam pendidikan Islam. Pendekatan kepustakaan yang disertai analisis isi dan sintesis tematik tidak hanya memperlihatkan peta perkembangan penelitian, tetapi juga mengungkap kontribusi inovatif yang telah dicapai selama lima tahun terakhir dalam penerapan VR sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual di lingkungan pendidikan Islam.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Tren Penelitian VR dalam Pendidikan Islam (2020–2025)**

Berdasarkan sintesis terhadap sepuluh artikel jurnal dan skripsi nasional yang terbit antara tahun 2020 hingga 2025, terlihat bahwa kajian mengenai Virtual Reality (VR) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan peningkatan signifikan baik dalam jumlah maupun keberagaman tema penelitian. Dari sepuluh artikel tersebut, dua terbit pada tahun 2022, empat pada tahun 2023, dan empat pada periode 2024–2025, menunjukkan tren kenaikan riset yang konsisten sejak tahun 2022. Pada periode awal (2020–2021), penelitian masih bersifat konseptual, seperti dijumpai pada artikel Pembelajaran Pendidikan Islam melalui Virtual Reality (Rohmah et al., 2023). yang menguraikan perubahan paradigma pembelajaran Islam di era digital. Sementara mulai tahun 2022–2025, penelitian berkembang menuju kajian empiris dan pengembangan media VR, misalnya pengembangan SIMUJI (Simulasi Rukun Islam Virtual) untuk siswa sekolah dasar (Aeni et al., 2025) serta penerapan VR dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di SMP (Rizqi, 2024).

Dari segi pendekatan metodologis, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dan kuantitatif eksperimen

sederhana, yang bertujuan menguji efektivitas VR terhadap hasil belajar dan motivasi siswa (Khotimah et al., 2024; Latifah, 2025). Di sisi lain, beberapa penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis konten, seperti karya Artikel dengan judul analisis dampak penggunaannya teknologi virtual Reality dalam pembelajaran pendidikan islam(Readi, 2023) dan yang lebih menyoroti aspek filosofis, pedagogis, dan spiritual dari digitalisasi pendidikan Islam (Baroroh et al., 2023). Secara umum, tren ini memperlihatkan bahwa dalam lima tahun terakhir, riset pendidikan Islam mulai bergerak dari tahap adopsi teknologi menuju tahap adaptasi pedagogis, di mana VR tidak hanya dianggap alat bantu visual, tetapi juga bagian integral dari pengalaman belajar religius.

Untuk memberikan gambaran umum mengenai distribusi dan fokus penelitian terkait penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) selama periode 2020–2025, berikut disajikan Tabel 1 :

**Tabel 1. Tren Penelitian VR dalam Pendidikan Islam (2020–2025)**

No	Peneliti & Tahun	Jenis Penelitian	Fokus Kajian	Temuan Utama
1	Agus Readi (2024)	Kualitatif	Digitalisasi pendidikan Islam	VR memperkuat nilai spiritual dalam pembelajaran digital
2	Husnul Khotima dkk. (2024)	Kuantitatif eksperimen	Efektivitas VR	Peningkatan motivasi dan hasil belajar PAI
3	Utami, N. M., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. (2024)	R&D	Pengembangan VR rumah ibadah	VR efektif untuk pengenalan nilai ibadah anak usia dini
4	Rizqi Nailul Baroroh (2024)	Kualitatif	Pembelajaran sejarah Islam	VR menumbuhkan pemahaman kontekstual
5	Isna Umi Latifah (2025)	Kuantitatif	Motivasi belajar PAI	VR meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa
6	Miftakhur Rizqi (2024)	R&D	Sejarah kebudayaan Islam	Pengalaman imersif meningkatkan pemahaman
7	Arif Rahman Hakim & Syawaludin (2025)	Kualitatif	Integrasi nilai Islam	Diperlukan etika digital dalam penggunaan VR
8	Aeni, A. N., Hidayat, A., Naofalia, S., Pratiwi, K. I., & Anggita, D. D. (2025)	R&D	Simulasi ibadah haji	Membantu pemahaman rukun Islam secara kontekstual
9	Ruzakki, H., Nashrullah, N., Junaedi, D., Khoiriyah, S., & Asror, M. (2024)	Konseptual	Tren global digitalisasi	Integrasi teknologi VR/AR memperkaya PAI
10	Hakim, A. R., & Syawaludin, C. (2025)	Analisis isi	Implementasi awal VR	Potensi VR dalam modernisasi pembelajaran Islam

Sumber: Data diolah penulis (2025) berdasarkan hasil sintesis literatur.

Efektivitas dan Motivasi Belajar dalam PAI melalui VR

Hasil sintesis menunjukkan bahwa hampir semua penelitian menyimpulkan VR memiliki pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Penelitian (Latifah, 2025) menemukan bahwa penerapan VR dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan perhatian siswa, karena pengalaman belajar yang dihadirkan lebih nyata dan menarik. Hal yang sama juga dilaporkan oleh (Rizqi, 2024), bahwa media VR menjadikan materi sejarah kebudayaan Islam lebih mudah dipahami melalui visualisasi kontekstual peristiwa sejarah, seperti tragedi Karbala.

Dari perspektif teoritis, temuan-temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori experiential learning. Dalam kerangka konstruktivisme, siswa dianggap membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna, sementara dalam pendekatan experiential learning (Kolb), pengalaman langsung menjadi inti dari pembentukan pemahaman konseptual. Penggunaan VR memungkinkan siswa untuk “mengalami” nilai-nilai Islam secara digital, seperti melaksanakan ibadah haji atau menjelajahi sejarah peradaban Islam, yang sebelumnya sulit dihadirkan dalam pembelajaran konvensional (Readi, 2023; Utami et al., 2024).

Selain itu, penelitian (Khotimah et al., 2024) menunjukkan bahwa VR tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa terhadap makna ajaran Islam. Hasil-hasil ini memperkuat pandangan bahwa VR merupakan media efektif dalam meningkatkan hasil belajar afektif, kognitif, dan psikomotor dalam konteks pembelajaran PAI. Dengan kata lain, efektivitas VR tidak hanya terukur dari peningkatan nilai akademik, tetapi juga dari keterlibatan emosional dan spiritual peserta didik.

Untuk memperjelas hasil sintesis terkait dampak penggunaan VR terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, berikut disajikan Tabel 2 :

Tabel 2. Efektivitas dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran PAI melalui VR

No	Peneliti	Subjek/ Jenjang	Fokus Efektivitas	Dampak terhadap Motivasi
1	Isna Umi Latifah (2025)	SMA	Hasil belajar dan keterlibatan	Meningkatkan motivasi intrinsik
2	Husnul Khotima dkk. (2024)	SMP	Pemahaman konsep dan refleksi	Meningkatkan minat belajar
3	Miftakhur Rizqi (2024)	SMP	Sejarah kebudayaan Islam	Memunculkan rasa ingin tahu tinggi
4	Utami, N. M., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. (2024)	Anak usia dini	Pengenalan rumah ibadah	Meningkatkan antusiasme spiritual
5	Agus Readi (2024)	Mahasiswa PAI	Nilai spiritual digital	Meningkatkan kesadaran religius

Sumber: Data diolah penulis (2025) berdasarkan hasil sintesis literatur.

Inovasi dan Implementasi VR dalam Konteks Pendidikan Islam

Aspek inovasi dan implementasi VR dalam pendidikan Islam di Indonesia memperlihatkan beragam model penerapan media yang disesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan jenjang pendidikan. Beberapa inovasi yang menonjol antara lain simulasi rukun Islam melalui aplikasi Kodular dan Sketchfab (SIMUJI) di sekolah dasar (Aeni et al., 2025), pengenalan rumah ibadah bagi anak usia dini dengan pendekatan immersive (Utami et al., 2024), serta pembelajaran sejarah kebudayaan Islam berbasis pengalaman virtual di tingkat menengah (Baroroh et al., 2023; Rizqi, 2024).

Implementasi VR dalam konteks pendidikan Islam juga menghadapi beberapa tantangan utama, antara lain keterbatasan perangkat, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital, serta perlunya bimbingan etis agar penggunaan VR tetap selaras dengan nilai-nilai Islam. (Readi, 2023) menekankan pentingnya pendekatan spiritual-humanistik dalam pemanfaatan VR agar teknologi tidak hanya menampilkan realitas virtual, tetapi juga mampu menumbuhkan kesadaran religius dan moral siswa. Selain itu, penelitian (Rohmah et al., 2023) menunjukkan bahwa efektivitas implementasi VR sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang skenario pembelajaran berbasis nilai dan refleksi keislaman.

Secara keseluruhan, inovasi-inovasi ini menunjukkan bahwa pendidikan Islam di Indonesia telah mulai memasuki tahap transformasi digital berbasis nilai, di mana teknologi VR berperan tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang spiritual digital yang memperkaya pengalaman religius peserta didik. Untuk memetakan ragam inovasi dan implementasi media VR dalam konteks pendidikan Islam, berikut disajikan Tabel 3:

**Tabel 3. Inovasi dan Implementasi VR dalam Pembelajaran Pendidikan Islam**

No	Nama Penelitian	Jenis Media / Model VR	Konteks Penggunaan	Keberhasilan / Tantangan
1	SIMUJI (2025)	Simulasi rukun Islam	SD	Memudahkan pemahaman konsep ibadah haji
2	Utami, N. M., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. (2024)	VR Rumah Ibadah	PAUD	Pengenalan nilai ibadah sejak dini
3	Miftakhur Rizqi (2024)	VR Sejarah Islam	SMP	Pengalaman imersif meningkatkan daya ingat
4	Agus Readi (2024)	VR Kajian Nilai	Perguruan tinggi	Integrasi spiritual-humanistik
5	Baroroh dkk. (2024)	VR Pembelajaran SKI	SMP	Tantangan pada kesiapan guru dan perangkat

Sumber: Data diolah penulis (2025) berdasarkan hasil sintesis literatur.

**Analisis Sintesis dan Temuan Utama**

Dari hasil sintesis terhadap sepuluh sumber penelitian, dapat disimpulkan bahwa tren riset penggunaan VR dalam pembelajaran PAI periode 2020–2025 menunjukkan arah yang progresif dan multidimensional. Pertama, dari sisi tren, riset VR dalam pendidikan Islam semakin meningkat secara kuantitatif dan berkembang dari tahap konseptual ke tahap aplikatif. Kedua, dari sisi efektivitas, VR terbukti mampu meningkatkan hasil belajar, pemahaman konseptual, dan motivasi spiritual peserta didik. Ketiga, dari sisi inovasi, VR telah diadaptasi dalam berbagai konteks pembelajaran Islam – mulai dari simulasi ibadah, sejarah kebudayaan Islam, hingga pengenalan nilai moral dan tempat ibadah.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini membentuk model konseptual pembelajaran PAI berbasis VR, yaitu pembelajaran imersif berbasis nilai (value-based immersive learning). Model ini memadukan teknologi VR sebagai media pengalaman belajar dengan nilai-nilai keislaman, spiritualitas, dan etika teknologi. Prinsip utama model ini adalah bahwa VR tidak hanya menghadirkan visualisasi, tetapi juga membangun kesadaran religius, empati, dan refleksi spiritual melalui pengalaman digital yang terarah secara pedagogis. Dengan demikian, VR menjadi sarana pembelajaran Islam yang modern sekaligus bermakna, mengintegrasikan teknologi, iman, dan kemanusiaan dalam satu ruang pembelajaran yang utuh. Berdasarkan keseluruhan hasil sintesis, diperoleh gambaran umum

mengenai tren, efektivitas, inovasi, dan nilai-nilai keislaman yang terintegrasi dalam penggunaan VR pada pembelajaran PAI sebagaimana disajikan dalam Tabel 4:

**Tabel 4. Sintesis Temuan Utama Penelitian VR dalam PAI (2020–2025)**

Aspek	Temuan Sintesis	Implikasi terhadap Pembelajaran PAI
Tren Penelitian	Peningkatan riset VR sejak 2022 dengan dominasi pendekatan R&D	PAI mulai mengadopsi teknologi digital secara terstruktur
Efektivitas	VR meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi spiritual	Mendukung pembelajaran bermakna dan interaktif
Inovasi	Ragam aplikasi VR: simulasi ibadah, rumah ibadah, sejarah Islam	Menghadirkan pengalaman religius yang kontekstual
Nilai Keislaman	Integrasi aspek spiritual dan etika teknologi	Membangun kesadaran religius dalam dunia digital

Sumber: Data diolah penulis (2025) berdasarkan hasil sintesis literatur.

**Kesimpulan**

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa Virtual Reality memiliki potensi besar untuk merevolusi pembelajaran PAI di Indonesia dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, interaktif, dan bernilai spiritual. Namun, efektivitasnya akan optimal jika didukung oleh penguatan kompetensi guru, kebijakan pendidikan digital berbasis nilai, dan dalam penggunaan teknologi.

**Daftar Pustaka**

Aeni, A. N., Hidayat, A., Naofalia, S., Pratiwi, K. I., & Anggita, D. D. (2025). *Development of VR Apps with Kodular & Sketchfab: SIMUJI Hajj Pillars Simulation in Elementary School*.

Baroroh, R. N., Zulfritia, Z., & Rohmah, A. J. (2023). Inovasi Virtual Reality (VR) sebagai media yang efektif pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.52434/jpai.v3i2.4127>

Hakim, A. R., & Syawaludin, C. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah*.

Khotimah, H., Fitriyah, N., & Hidayati, S. (2024). Implementasi Media Virtual Reality dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Latifah, I. U. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Readi, A. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Benchmarking: Journal of Islamic Education Management*, 7(2). <https://doi.org/10.30821/benchmarking.v7i2.24269>

Rizqi, M. M. (2024). *Penggunaan Media Virtual Reality dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*.

Rohmah, A. N. B., Romadhona, E. P., Putri, L. A., Arifin, Z., & Sari, V. K. (2023). Pembelajaran Pendidikan Islam melalui Virtual Reality (VR). *Raudhah: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 7(2). <https://doi.org/10.48094/raudhah.v7i2.450>

Ruzakki, H., Nashrullah, N., Junaedi, D., Khoiriyah, S., & Asror, M. (2024). Trends in the use of augmented reality and virtual reality technology in learning Islamic religious



education in Indonesia. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1).  
<https://doi.org/10.30868/ei.v13i01.4888>

Utami, N. M., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. (2024). Pembelajaran Immersive Virtual Reality sebagai stimulasi pengenalan rumah ibadah agama Islam bagi anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 404–417.  
<https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.568>

**Copyright Holder :**

© Seprian Ilham (2025).

**First Publication Right :**

© Wangsa : Journal of Education and Learning

**This article is under:**

