

Inovasi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media yang Efektif pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Rizqi Nailul Baroroh¹, Zulfitria² Ahmad Jamal Rohmah³

^{1,2}Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Jakarta

³Program Studi Pendidikan Agama Islam,
Universitas Garut

Korespondensi: zulfitria@umj.ac.id rizqinailulb@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received: 01-09-2024

Revised: 15-09-2024

Accepted: 01-10-2024

Abstract

The industrial revolution 5.0 is a fundamental thing that provides changes in how we socialize, work and also carry out daily activities. This virtual world with connections between three variables, namely data, machines and humans, is what is called the Internet of Things (IoT). This provides an opportunity for humans to take advantage of it by creating various kinds of media in life, especially in the world of education. Schools as a forum for facilitating various kinds of media that are developing and keeping up with the times in order to give birth to a superior generation, must provide various kinds of creative and innovative media. One of the media that can be used is virtual reality (VR). Learning media using virtual reality (VR) is an alternative solution to provide new and fun learning practices for students. virtual reality (VR) presents interesting videos and images with an adjustable time duration. This media can be used in several lessons such as the history of Islamic culture. Lessons that are considered difficult and boring can be overcome if there is supportive learning media, so as to create an active and enjoyable learning atmosphere. With a wise approach, virtual reality (VR) can be a medium that supports the educational process and improves the quality of education in the digital era.

Key words: *Virtual Reality* (VR), Media, History of Islamic Culture.

Abstrak

Revolusi industri 5.0 menjadi hal mendasar yang memberikan perubahan pada bagaimana cara bersosial, bekerja dan juga melaksanakan kegiatan sehari-hari. Dunia virtual dengan koneksi antara tiga variabel, yakni data, mesin, dan manusia ini lah yang disebut sebagai Internet of Things (IoT). Hal ini memberi peluang bagi manusia untuk memanfaatkannya dengan menciptakan berbagai macam variasi media dalam kehidupan, terutama pada dunia pendidikan. Sekolah sebagai wadah untuk memfasilitasi berbagai macam media yang berkembang dan mengikuti zaman agar melahirkan generasi yang unggul, harus menyediakan berbagai macam media yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang dapat digunakan ialah virtual reality (VR). Media pembelajaran menggunakan *virtual reality* (VR) menjadi salah satu solusi alternatif untuk memberikan praktek belajar yang baru dan menyenangkan bagi siswa. *virtual reality* (VR) menghadirkan video maupun gambar yang menarik dengan durasi waktu yang disesuaikan. Media tersebut dapat dimanfaatkan pada beberapa pelajaran seperti sejarah kebudayaan islam. Pelajaran yang dianggap sulit dan membosankan dapat diatasi jika terdapat media pembelajaran yang mendukung, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang bijak, *virtual reality* (VR) dapat menjadi media yang mendukung proses pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Kata kunci: *virtual reality* (VR), Media, Sejarah Kebudayaan Islam

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang memiliki tujuan mendukung proses belajar peserta didik melalui rancangan dan susunan peristiwa untuk mempengaruhi dan membantu proses belajar peserta didik secara internal (Nazib et al., 2024). Pada masa sekarang ini, istilah pembelajaran lebih masif digunakan dibandingkan dengan Istilah belajar mengajar. Hal tersebut diasumsikan karena pembelajaran merujuk kegiatan belajar peserta didik yang interaktif di dalam kelas. Sedangkan belajar mengajar masih berkonotasi bahwa proses belajar peserta didik mengacu pada pendidik atau *teacher centered*, sedangkan pembelajaran saat ini harus berpusat pada peserta didik atau *student centre*. Pembelajaran saat ini semakin erat kaitannya dengan teknologi, terutama pada kurikulum merdeka belajar (Fiqra Nazib & Ayu Sri, 2024).

Media pembelajaran merupakan media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Nazib & Ainissyifa, 2024). Selain itu juga untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, menarik perhatian, dan memberikan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi tentu memberikan berbagai dampak bagi pembelajaran, baik positif maupun negatif. Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi ialah *Virtual Reality* (VR) (Nur et al., 2022).

Terdapat potensi besar dalam pendidikan yang memanfaatkan *Virtual Reality* (VR). Media tersebut berguna sebagai tutor cerdas dalam pembelajaran. *Virtual Reality* (VR) dapat mendukung pengembangan pengetahuan, pemberian umpan balik, dan pemantauan kemajuan siswa, serta membantu mengingat informasi dalam jangka waktu yang lama. Dalam dunia pendidikan kecerdasan buatan memiliki banyak pengaruh baik untuk peserta didik ataupun guru. Dalam perjalanan menuju masa depan, media yang berkembang mengikuti teknologi akan menjadi sebuah aset tak ternilai dalam dunia pendidikan. Hal tersebut membawa harapan bahwa sistem pendidikan akan menjadi lebih efektif, efisien, dan inklusif. Selain itu, berbagai media berbasis teknologi akan membantu mendeteksi gaya belajar individual, mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa secara lebih akurat, serta menyusun rencana pembelajaran yang sesuai (Choirin Attalina et al., 2024)

Metode

Metode Penelitian Penelitian Ini Menggunakan Metode Analisis Deskriptif Kualitatif. Bertujuan Untuk Memberi Gambaran Umum Dari Hakikat Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Inovasi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media untuk Mempermudah Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang diperoleh sesuai apa yang terjadi di lapangan. Pendekatan kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam dan fenomena yang diteliti. Selain itu, peneliti menggali aspek subjektif, kompleks dan bermakna dari fenomena yang terjadi. Pendekatan kualitatif menggunakan data dalam bentuk teks untuk menganalisis dan menggambarkan keadaan yang diteliti (Manik, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Virtual Reality (VR) merupakan media yang dapat dijalankan dengan kriteria smartphone yang memiliki sensor gyroscope dan accelerometer (Ramadanti et al., 2021), dimana hampir semua smartphone saat ini memiliki kedua sensor tersebut. Selama ini pemanfaatan teknologi *Virtual Reality* (VR) lebih banyak dikembangkan dalam dunia game, padahal teknologi ini memiliki berbagai peranan lainnya seperti simulasi, pembelajaran interaktif, dan promosi produk. Dengan adanya potensi besar yang dapat dilakukan oleh teknologi *Virtual Reality* (VR), sistem pembelajaran di sekolah dapat memanfaatkan teknologi ini dan melakukan inovasi didalamnya sehingga membuat pembelajaran semakin interaktif (Salamah, 2013). Penerapan *Virtual Reality* (VR) akan membuat para pengembang untuk memungkinkan dalam proses membuat berbagai

desain lingkungan secara virtual dengan cara yang akan lebih potensial sebagai sebuah cara dan wujud simulasi (Anai, 2023).

Salah satu pelajaran yang membutuhkan media Virtual Reality (VR) ialah Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi. Sejarah Islam dimasa lampau mulai dari perkembangan masyarakat Islam pada masa Nabi Muhammad SAW, Khulafaur-rasyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, Bani Ayyubiyah sampai perkembangan Islam melalui wali-wali di Indonesia. Belajar Sejarah Kebudayaan Islam akan menambah wawasan mengenai kebudayaan dan kekayaan serta keahlian di bidang-bidang tertentu yang pernah diraih oleh umat Islam pada masa terdahulu (Athoriq et al., 2024).

Hal itu, menjadi alasan bahwa pelajaran sejarah kebudayaan islam kurang diminati oleh sebagian besar siswa. Pelajaran sejarah hanya dipandang sebagai mata pelajaran pelengkap. Pembelajaran SKI terkenal lebih cenderung hafalan dan sebatas informatif semata. (Anggara & Fahlevi, 2021) Penyajian materi ajar yang dilaksanakan secara monoton, membuat sebagian siswa merasa kesulitan untuk menerima, mencerna dan memahami materi-materi yang disajikan. Oleh karena itu, media *Virtual Reality* (VR) lahir sebagai jawaban atas permasalahan tersebut. Diantara manfaat yang diperoleh dalam pemanfaatan media *Virtual Reality* (VR) ialah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media *Virtual Reality* (VR) yang ditayangkan seakan-akan kita berada dimasa lampau. Hal tersebut melahirkan metode yang baru karena biasanya belajar bagi siswa seperti dipaksa untuk memahami apa yang diucapkan oleh guru melalui ceramah. Penggunaan metode ini juga bisa menghipnotis siswa yang mana mereka terlihat seolah-olah hanya menyaksikan video, padahal sesungguhnya mereka sedang belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga akan dapat lebih di pahami dan memungkinkan siswa dalam menguasai kompetensi yang diharapkan. Komunikasi verbal yang sering digunakan kebanyakan guru, banyak menyulitkan siswa dalam memahami setiap kata yang diucapkan sehingga anak kurang paham dengan apa yang disampaikan guru, oleh sebab itu perlu adanya media yang bisa menyampaikan materi pembelajaran, agar siswa bisa memahami dengan jelas materi pembelajarannya. Media *Virtual Reality* (VR) bisa langsung menggambarkan materi pembelajaran secara hidup, sehingga alur sejarah yang benar bisa tersampaikan kepada siswa.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak seimata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya melihat dan mendengarkan uraian guru, mereka melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, bahkan mendemonstrasikan apa yang ia tangkap

Kesimpulan

Kehadiran media *Virtual Reality* (VR) merupakan sebuah terobosan di bidang teknologi pendidikan untuk memudahkan pembelajaran. Penggunaan teknologi dengan bijak dan terkendali dapat memicu akselerasi pendidikan. Kemunculan media *Virtual Reality* (VR) dapat menanamkan sifat aktif, inovatif, dan kreatif dalam diri pelajar. Hadirnya media *Virtual Reality* (VR) menjadi solusi agar pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi pelajaran yang menarik dan menyenangkan. Guru tidak dibebani peran yang begitu dominan, namun, tugasnya menjadi pendukung yang bertugas memfasilitasi media serta memberikan pencerahan dan pemahaman. Manfaat dari setiap pemanfaatan teknologi bagi guru adalah tetap mengedepankan esensi dari mengajar yaitu menata moral dan perilaku dari pelajar. Adapun bagi pelajar, adanya teknologi pendidikan dapat membantu mereka dalam mengontrol dan memantau pembelajaran

mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja dengan baik di masa depan. Terlebih sejarah kebudayaan islam merupakan salah satu pelajaran penting yang tidak akan pernah habis dibahas. Pemanfaatan media *Virtual Reality* (VR) dapat mempermudah untuk memberi pemahaman. Berisi gambar bahkan video yang dapat menarik perhatian dengan gaya seperti menyaksikan film dinilai lebih menarik dan diingat dalam pikiran.

Daftar Pustaka

- Anai. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah*. 1–10. <https://doi.org/10.31237/osf.io/w6ecr>
- Anggara, D., & Fahlevi, R. M. (2021). Pembelajaran Agama Islam dengan Teknologi Augmented Reality untuk Kelompok Diniyah Anak. *Proceedings Uin Sunan ...*, 50(Desember). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/913>
- Athoriq, M. S., Bastian, E., Fitriyani, F., & Haryadi, D. (2024). Model Mediasi Locus Of Control Dengan Informasi Akuntansi Manajemen Dan Pengambilan Keputusan Manajerial Terhadap Kinerja Perusahaan. *JAK (Jurnal Akuntansi) Kajian Ilmiah Akuntansi*, 11(2), 383–397. <https://doi.org/10.30656/jak.v11i2.9000>
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Fiqra Nazib, & Ayu Sri. (2024). Konsep Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Tingkat Sekolah Dasar. *Mutiara : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 26–40. <https://doi.org/10.61404/jimi.v2i1.109>
- Manik, E. (2022). Integrasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi. *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison ...*, 1(1), 181–188. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/BCoPJ-LAS/article/view/20>
- Nazib, F. M., & Ainissyifa, H. (2024). Improving Digital Competence Madrasah Teachers Through the Ministry of Religion ' s Digital Platform (SIPINTAR). *International Conference on Islamic Education*, 2(1), 1–14.
- Nazib, F. M., Nasrullah, Y. M., Saifullah, I., & Jamal, A. (2024). Penguatan Implementasi Literasi Digital dalam Membangun Critical Thinking Guru di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Nawadeepa*, 1, 1–6.
- Nur, A., Rohmah, B., Romadhona, E. P., Putri, L. A., & Kartikasari, V. (2022). Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR). *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 7(2), 373–385. <http://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/view/450%0Ahttp://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/download/450/231>
- Ramadanti, D., Nabila, S., Nufus, U. B. H., Asyraf, N., & Oktaviani, N. A. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Elearning Pada Kelas 3 di MI Nurul Falah Tangerang. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(3), 393–400.
- Salamah. (2013). *MEDIA PEMBELAJARAN PAI (Teori dan Aplikasinya)*.