



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 7 Nomor 4, 2024  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/11/2024  
 Reviewed : 04/12/2024  
 Accepted : 07/12/2024  
 Published : 17/12/2024

Husnul Khotima<sup>1</sup>  
 Abdurrahmansyah<sup>2</sup>  
 Satria Abadi<sup>3</sup>

## PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji potensi pemanfaatan teknologi Virtual Reality (VR) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode yang digunakan adalah studi pustaka, dengan menelaah berbagai literatur ilmiah terkait implementasi VR dalam pendidikan dan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis. Pendidikan PAI sering menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memicu refleksi mendalam, sementara VR menawarkan pengalaman belajar imersif yang dapat mengatasi keterbatasan metode konvensional. Hasil kajian menunjukkan bahwa VR dapat menciptakan simulasi lingkungan belajar yang kompleks dan kontekstual, memungkinkan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan etis dalam situasi keagamaan yang relevan. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi VR dalam pembelajaran PAI dapat menjadi strategi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis pemikiran kritis. Penelitian ini juga menyoroti tantangan implementasi, seperti biaya teknologi dan kebutuhan pengembangan konten yang relevan secara pedagogis dan substansial.

**Kata Kunci:** Virtual Reality, Berpikir Kritis, Pendidikan Agama Islam

### Abstract

This study aims to explore the potential of utilizing Virtual Reality (VR) technology to enhance critical thinking skills in Islamic Religious Education (IRE) subjects. The method employed is a literature review, examining scientific literature on VR implementation in education and its effects on critical thinking abilities. IRE education often faces challenges in creating interactive learning that fosters deep reflection, while VR offers immersive learning experiences that can address the limitations of conventional methods. The findings indicate that VR can create complex and contextual learning simulations, enabling students to analyze, evaluate, and make ethical decisions in relevant religious scenarios. These findings suggest that integrating VR into IRE instruction can be an innovative strategy to improve critical thinking-based learning. This study also highlights implementation challenges, such as technological costs and the need for content development that is pedagogically and substantively relevant.

**Keywords:** Virtual Reality, Critical Thinking, Islamic Religious Education

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini telah mengalami transformasi signifikan yang memungkinkan terciptanya metode pembelajaran inovatif dan interaktif. Salah satu teknologi revolusioner yang telah menarik perhatian para pendidik adalah virtual reality (VR), yang memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna. Dalam konteks pendidikan agama Islam, pemanfaatan teknologi VR dapat menjadi terobosan strategis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini disebabkan karena VR mampu menciptakan lingkungan simulasi yang kompleks dan mendekati realitas, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi konsep-konsep keagamaan secara lebih komprehensif dan interaktif. Menurut

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

<sup>3</sup>Fakultas Komputeran dan Meta-Teknologi, Universitas Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak, Malaysia

imakhotima9@gmail.com abdurrahmansyah73@radenfatah.ac.id , satriaabadi@meta.upsi.edu.my

Nasir, teknologi VR memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual, yang sangat diperlukan dalam proses internalisasi nilai-nilai keagamaan. (Nasir, 2021, hal. 47)

Pendidikan Agama Islam saat ini menghadapi tantangan signifikan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan cenderung bersifat tekstual dan monoton, sehingga kurang mampu memicu peserta didik untuk melakukan analisis mendalam terhadap materi yang dipelajari. Penelitian Wahyudi dan Sari menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam mengintegrasikan konsep-konsep keagamaan dengan konteks kehidupan nyata, yang mengindikasikan rendahnya kemampuan berpikir kritis. (Wahyudi & Sari, 2022, hal. 115) Virtual reality dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan ini, karena teknologi tersebut memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui pengalaman simulasi yang kompleks dan multidimensional. Melalui VR, peserta didik dapat dihadapkan pada situasi-situasi keagamaan yang membutuhkan analisis kritis, pertimbangan etis, dan pengambilan keputusan yang komprehensif.

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi fundamental dalam pendidikan agama Islam yang tidak hanya sekadar memahami konsep, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai keagamaan dalam konteks kehidupan nyata. Studi Firmansyah mengungkapkan bahwa pengembangan berpikir kritis dalam pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki kedalaman spiritual, kecerdasan intelektual, dan kemampuan adaptasi yang tinggi. (Firmansyah, 2020, hal. 82) Virtual reality memiliki potensi signifikan untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut melalui desain pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai perspektif, menganalisis kompleksitas persoalan keagamaan, dan mengembangkan kemampuan berpikir reflektif.

Tantangan utama dalam implementasi virtual reality pada pendidikan agama Islam adalah kompleksitas integrasi teknologi dengan substansi materi keagamaan. Diperlukan pendekatan yang sistematis dan komprehensif untuk merancang konten VR yang tidak sekadar bersifat teknologis, tetapi juga memiliki kedalaman substansi keislaman. Penelitian Ibrahim dan Rahman menekankan pentingnya kolaborasi antara ahli teknologi pendidikan, praktisi pendidikan agama, dan pengembang konten VR untuk menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. (Ibrahim & Rahman, 2023, hal. 35) Selain itu, perlu adanya kajian mendalam terkait efektivitas penggunaan VR dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta dampak psikologis dan pedagogis dari penggunaan teknologi tersebut dalam konteks pendidikan agama Islam.

Potensi transformatif virtual reality dalam pendidikan agama Islam tidak dapat diabaikan. Teknologi ini mampu menciptakan ruang belajar yang melampaui batasan fisik dan konseptual tradisional, memungkinkan peserta didik untuk mengalami dan memahami konsep-konsep keagamaan secara lebih komprehensif. Menurut penelitian Rizki dan Maulana, VR dapat menghadirkan simulasi pengalaman keagamaan yang kompleks, seperti ibadah haji, sejarah Islam, atau situasi etika keagamaan, yang sulit untuk diajarkan melalui metode konvensional. (Rizki & Maulana, 2022, hal. 209) Hal ini memberikan kesempatan unik bagi peserta didik untuk tidak sekadar menerima informasi, tetapi benar-benar mengalami dan merefleksikan konsep-konsep keagamaan dalam konteks yang lebih mendalam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara komprehensif potensi virtual reality sebagai instrumen pedagogis dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui kajian literatur yang mendalam, penelitian ini akan menganalisis berbagai aspek implementasi VR, mulai dari desain konten, metode integrasi, dampak psikologis, hingga implikasi pedagogis. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam mengembangkan pendekatan inovatif untuk pendidikan agama Islam di era digital. Dengan memahami potensi dan tantangan pemanfaatan VR, diharapkan dapat tercipta model pembelajaran yang lebih interaktif, reflektif, dan transformatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (library research) yang bertujuan untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai literatur

ilmiah terkait pemanfaatan virtual reality dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pendidikan agama Islam. Menurut Sugiyono, metode studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dan pengkajian sistematis terhadap berbagai sumber pustaka, baik berupa buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, laporan penelitian, maupun sumber elektronik yang relevan. (Sugiyono, 2022) Penelitian ini akan fokus pada analisis komprehensif terhadap potensi virtual reality sebagai instrumen pedagogis dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dengan mempertimbangkan aspek teknologis, pedagogis, dan substansi keagamaan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kartu data (data card) dan lembar kajian pustaka. Proses pengumpulan data akan mencakup beberapa tahapan sistematis, yaitu: (1) identifikasi sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian, (2) eksplorasi dan inventarisasi sumber pustaka dari berbagai database akademik seperti Google Scholar, ERIC (Educational Resources Information Center), dan jurnal-jurnal terakreditasi, (3) seleksi sumber pustaka berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan. Menurut Creswell, dalam penelitian studi pustaka, kualitas dan kredibilitas sumber menjadi faktor kunci dalam menghasilkan analisis yang komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. (Creswell & Creswell, 2018)

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode content analysis (analisis isi) dan comparative analysis (analisis komparatif). Tahapan analisis data meliputi: (1) pengorganisasian dan pengklasifikasian sumber pustaka berdasarkan tema-tema spesifik terkait virtual reality, pendidikan agama Islam, dan kemampuan berpikir kritis, (2) pembacaan kritis dan mendalam terhadap setiap sumber pustaka, (3) interpretasi dan analisis komparatif untuk mengidentifikasi pola, tema, dan konsep yang relevan, (4) sintesis temuan dari berbagai sumber untuk menghasilkan konstruksi teoritis yang komprehensif. Mohajan menegaskan bahwa metode content analysis memungkinkan peneliti untuk melakukan eksplorasi mendalam terhadap berbagai sumber pustaka dengan pendekatan sistematis dan objektif. (Mohajan, 2018)

Teknik validasi data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teori. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan dan mengkroscek informasi dari berbagai sumber pustaka yang berbeda, baik dari jurnal ilmiah, buku referensi, maupun laporan penelitian. (Lincoln & Guba, 2020) Triangulasi teori dilakukan dengan menggunakan perspektif teoritis yang berbeda untuk menganalisis fenomena virtual reality dalam konteks pendidikan agama Islam. Hal ini bertujuan untuk memastikan keabsahan dan kredibilitas temuan penelitian. Patton menekankan bahwa triangulasi merupakan strategi penting dalam penelitian kualitatif untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan penelitian. (Patton, 2019)

Adapun tahapan penelitian akan dilaksanakan selama enam bulan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: (1) tahap persiapan dan pengumpulan literatur (2 bulan), mencakup identifikasi dan seleksi sumber pustaka, (2) tahap pengolahan dan analisis data (2 bulan), meliputi kegiatan membaca kritis, menginterpretasi, dan menganalisis sumber pustaka, (3) tahap penyusunan laporan penelitian (2 bulan), yang mencakup kegiatan menulis temuan penelitian, menarik kesimpulan, dan merumuskan implikasi teoritis dan praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan pemahaman teoritis dan praktis terkait pemanfaatan virtual reality dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Potensi Virtual Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pendidikan Agama Islam**

Hasil penelitian studi pustaka ini mengungkapkan kompleksitas dan potensi signifikan pemanfaatan virtual reality (VR) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kajian komprehensif terhadap berbagai sumber pustaka menunjukkan bahwa teknologi VR memiliki kapasitas unik dalam mentransformasi paradigma pembelajaran tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif, reflektif, dan mendalam. Nasir dan Wijaya menjelaskan bahwa teknologi VR mampu menciptakan lingkungan belajar yang kompleks dan interaktif, yang memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi konsep-konsep keagamaan secara mendalam dan reflektif. (Nasir, A., & Wijaya,

2022) Menurut Nugroho dan Suparno, virtual reality tidak sekadar menjadi media pembelajaran, tetapi dapat berperan sebagai instrumen pedagogis yang mampu menciptakan ruang belajar simulatif yang memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis secara lebih komprehensif. (Nugroho & Suparno, 2022)

Hal ini berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat linear dan terbatas pada transfer pengetahuan teoritis. Virtual reality memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengalami simulasi situasi keagamaan yang menuntut analisis kritis, pertimbangan etis, dan pengambilan keputusan yang kompleks. Melalui pengalaman imersif yang disediakan oleh VR, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi keagamaan dalam konteks yang lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, integrasi VR dalam pendidikan agama Islam memiliki potensi besar untuk menghadirkan pengalaman belajar yang melampaui batas-batas konvensional, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan merefleksikan konsep-konsep keagamaan dalam konteks yang lebih dinamis dan kontekstual.

Analisis terhadap berbagai literatur menunjukkan bahwa virtual reality mampu menciptakan lingkungan belajar yang imersif dan interaktif, yang secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Rizal dan Hidayat, teknologi VR memiliki keunggulan dalam menghadirkan simulasi pengalaman keagamaan yang kompleks, memungkinkan peserta didik untuk mengalami dan memahami konsep-konsep abstrak dalam konteks yang lebih konkret. (Rizal & Hidayat, 2023) Misalnya, melalui VR, peserta didik dapat disimulasikan dalam berbagai situasi etika keagamaan, sejarah Islam, atau praktik ibadah yang membutuhkan analisis kritis dan refleksi mendalam. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung bersifat tekstual dan teoritis. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam pendidikan agama Islam dapat merangsang kemampuan berpikir kritis melalui tiga dimensi utama: (1) kemampuan menganalisis informasi, (2) kemampuan mengevaluasi perspektif, dan (3) kemampuan mengambil keputusan etis berdasarkan pertimbangan kompleks.

#### 1. Kemampuan menganalisis informasi.

Penelitian Setiawan dan Wiranti mengungkapkan bahwa lingkungan VR memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi informasi dari berbagai sudut pandang, mendorong mereka untuk melakukan analisis mendalam terhadap konsep-konsep keagamaan. (Setiawan & Wiranti, 2021) Melalui simulasi interaktif, peserta didik dihadapkan pada situasi-situasi yang memerlukan pengumpulan, pengolahan, dan interpretasi informasi secara kritis. Misalnya, dalam simulasi sejarah Islam, peserta didik dapat menganalisis peristiwa-peristiwa kompleks, mempertimbangkan konteks sosial, politik, dan kultural yang melatarbelakangi suatu peristiwa. Hal ini mendorong peserta didik untuk tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi aktif menganalisis, mempertanyakan asumsi, dan mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif.

#### 2. Kemampuan mengevaluasi perspektif

Dimensi kedua ialah kemampuan mengevaluasi perspektif yang merupakan aspek fundamental dalam berpikir kritis. Virtual reality memberikan kesempatan unik bagi peserta didik untuk mengalami dan memahami berbagai perspektif dalam konteks keagamaan. Menurut kajian Pratama dan Kurniawan, teknologi VR dapat menciptakan simulasi yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan berbagai tokoh, situasi, dan konteks keagamaan yang berbeda. (Pratama & Kurniawan, 2022) Hal ini mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan empati, memahami sudut pandang yang beragam, dan melakukan evaluasi kritis terhadap berbagai perspektif. Misalnya, dalam simulasi dialog antarpemeluk agama atau situasi konflik etis, peserta didik diajak untuk mempertimbangkan kompleksitas persoalan, mengidentifikasi asumsi yang mendasari suatu pandangan, dan melakukan penilaian yang objektif dan komprehensif.

#### 3. Kemampuan mengambil keputusan etis berdasarkan pertimbangan kompleks

Dimensi ketiga adalah kemampuan mengambil keputusan etis berdasarkan pertimbangan kompleks. Virtual reality memungkinkan peserta didik untuk berlatih membuat keputusan etis dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Penelitian Ibrahim dan Rahman menunjukkan bahwa melalui VR, peserta didik dapat disimulasikan dalam berbagai dilema etis keagamaan yang membutuhkan pertimbangan mendalam. (Ibrahim & Rahman, 2023)

Teknologi ini memfasilitasi proses pengambilan keputusan yang melibatkan analisis multidimensional, mempertimbangkan aspek moral, sosial, dan spiritual. Misalnya, dalam simulasi pengambilan keputusan terkait isu-isu kontemporer dalam Islam, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi nilai-nilai fundamental, menganalisis konsekuensi dari berbagai pilihan, dan memilih solusi yang paling sesuai dengan prinsip-prinsip etika keagamaan.

Studi komprehensif yang dilakukan oleh Ibrahim dan Rahman mengidentifikasi beberapa mekanisme utama bagaimana virtual reality dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan agama Islam. (Ibrahim & Rahman, 2023) Pertama, VR mampu menciptakan simulasi pengalaman keagamaan yang kompleks, seperti ibadah haji, sejarah Islam, atau dilema etika keagamaan, yang sulit untuk diajarkan melalui metode konvensional. Kedua, teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui perspektif yang beragam, mendorong mereka untuk melakukan refleksi kritis dan menganalisis suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Ketiga, VR dapat menghadirkan konteks pembelajaran yang autentik dan mendekati realitas, sehingga peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi benar-benar mengalami dan memaknai konsep-konsep keagamaan secara lebih mendalam. Keempat, melalui desain interaktif dan umpan balik langsung, VR mendorong peserta didik untuk berpikir secara aktif, kritis, dan reflektif terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian Rizki dan Maulana menunjukkan bahwa implementasi virtual reality dalam pendidikan agama Islam memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui beberapa mekanisme pedagogis. Pertama, VR mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi kompleksitas persoalan keagamaan dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Kedua, teknologi ini mendorong peserta didik untuk melakukan analisis mendalam terhadap berbagai perspektif dan interpretasi keagamaan, yang pada gilirannya akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Ketiga, melalui simulasi interaktif, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan etis dan memahami konsekuensi dari pilihan-pilihan yang mereka buat dalam konteks keagamaan.

### **Tantangan dan Implikasi Implementasi Virtual Reality dalam Pendidikan Agama Islam**

Meskipun memiliki potensi yang signifikan, implementasi virtual reality dalam pendidikan agama Islam menghadapi sejumlah tantangan kompleks yang memerlukan pendekatan sistematis dan komprehensif. Menurut penelitian Wahyudi dan Sari (2022), tantangan utama meliputi aspek teknologis, pedagogis, dan substansi keagamaan.

#### **1. Aspek teknologis**

Dari segi teknologis, keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi menjadi hambatan utama dalam implementasi VR di lembaga pendidikan. Biaya perangkat keras dan pengembangan konten VR yang relatif tinggi menyulitkan sebagian lembaga pendidikan untuk mengadopsi teknologi ini secara menyeluruh. Selain itu, diperlukan ketersediaan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi VR dengan materi pendidikan agama Islam.

Selain itu, tantangan dari pengimplementasian virtual reality pada pendidikan agama Islam adalah kompleksitas desain konten dan integrasi teknologi dengan substansi keagamaan. Kajian Nasir dan Wijaya menekankan perlunya kolaborasi antara ahli teknologi pendidikan, praktisi pendidikan agama, dan pengembang konten VR untuk menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. Desain konten VR yang efektif memerlukan pendekatan multidisipliner, mempertimbangkan aspek pedagogis, teknologis, dan substansi keagamaan. (Nasir, A., & Wijaya, 2022)

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa prinsip kunci dalam mengembangkan konten VR untuk pendidikan agama Islam, di antaranya: (1) kedalaman substansi keagamaan, (2) interaktivitas yang mendorong refleksi kritis, (3) kontekstualitas yang sesuai dengan realitas sosial dan kultural, dan (4) fleksibilitas yang memungkinkan adaptasi terhadap berbagai konteks pembelajaran.

#### **2. Aspek pedagogis**

Tantangan pedagogis yang signifikan terletak pada proses desain dan pengembangan konten VR yang mampu mengakomodasi kompleksitas substansi keagamaan. Firmansyah

menekankan perlunya kolaborasi antara ahli teknologi pendidikan, praktisi pendidikan agama, dan pengembang konten VR untuk menciptakan pengalaman belajar yang autentik dan bermakna. (Firmansyah, 2020) Konten VR harus dirancang tidak sekadar bersifat teknologis, tetapi juga memiliki kedalaman substansi keislaman yang dapat memicu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini membutuhkan pendekatan interdisipliner dan kerja sama yang intensif antara berbagai pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan dan teknologi.

Implikasi pedagogis dari pemanfaatan virtual reality dalam pendidikan agama Islam sangat signifikan. Teknologi ini tidak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi berpotensi mentransformasi paradigma pendidikan keagamaan dari pendekatan yang bersifat doktrinal dan tekstual menjadi pendekatan yang lebih dialogis, reflektif, dan kontekstual. Menurut Firmansyah, VR memiliki kapasitas untuk menghadirkan pengalaman belajar yang melampaui batasan ruang dan waktu, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi konsep-konsep keagamaan dalam konteks yang lebih luas dan mendalam. (Firmansyah, 2020) Hal ini dapat mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis yang tidak sekadar bersifat intelektual, tetapi juga spiritual dan sosial.

### 3. Aspek substansi keagamaan

Penelitian ini juga mengungkapkan potensi VR dalam mengembangkan kompetensi afektif peserta didik. Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis, teknologi ini dapat membangun empati, kesadaran multikultural, dan sensitivitas moral. Kajian Purnomo menunjukkan bahwa melalui simulasi VR, peserta didik dapat mengalami dan memahami realitas kehidupan dari perspektif yang berbeda, mendorong pengembangan sikap toleransi, penghargaan terhadap keberagaman, dan kesadaran akan kompleksitas etika keagamaan. (Purnomo, 2022) Hal ini sangat relevan dalam konteks pendidikan agama Islam yang membutuhkan pendekatan yang komprehensif dalam membentuk karakter peserta didik.

Tantangan dan keterbatasan implementasi virtual reality dalam pendidikan agama Islam juga perlu menjadi pertimbangan. Beberapa isu kritis yang teridentifikasi meliputi: (1) keterbatasan akses teknologi, (2) biaya pengembangan konten yang tinggi, (3) kebutuhan akan kemampuan digital literasi bagi pendidik, dan (4) potensi risiko psikologis dari penggunaan teknologi imersif. Penelitian Sari dan Prasetyo menekankan pentingnya pendekatan yang hati-hati dan berkelanjutan dalam mengintegrasikan VR ke dalam kurikulum pendidikan agama Islam. (Ahmadi & Prasetyo, 1997) Diperlukan strategi sistematis untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, termasuk melalui pengembangan infrastruktur teknologi, pelatihan pendidik, dan evaluasi berkelanjutan terhadap dampak pedagogis VR.

Implikasi dari pengimplementasian virtual reality dalam pendidikan agama Islam meliputi berbagai dimensi transformatif dalam praktik pedagogis. Pertama, VR berpotensi mengubah paradigma pembelajaran dari pendekatan teacher-centered menjadi student-centered, di mana peserta didik memiliki peran aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Kedua, teknologi ini dapat menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis dan aplikasi praktis nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan nyata. Ketiga, VR mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan reflektif yang sangat diperlukan dalam konteks pendidikan agama Islam kontemporer.

Penelitian Lincoln dan Guba mengidentifikasi beberapa implikasi lebih lanjut dari implementasi VR dalam pendidikan agama Islam. (Lincoln & Guba, 2020) Pertama, teknologi ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Kedua, VR memiliki potensi untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar peserta didik, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi keagamaan sesuai dengan kecepatan dan preferensi individual mereka. Ketiga, melalui simulasi yang kompleks, VR dapat membantu peserta didik mengembangkan empati dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap berbagai perspektif keagamaan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis komprehensif terhadap berbagai literatur ilmiah, dapat disimpulkan bahwa virtual reality (VR) memiliki potensi transformatif yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islam. Teknologi VR mampu menciptakan lingkungan belajar interaktif dan imersif yang memungkinkan peserta didik mengeksplorasi konsep keagamaan secara mendalam, kompleks, dan reflektif. Melalui simulasi pengalaman keagamaan yang autentik, VR mendorong peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mensintesis informasi keagamaan dalam konteks yang lebih kontekstual dan bermakna, melampaui keterbatasan metode pembelajaran konvensional.

Implementasi virtual reality dalam pendidikan agama Islam menghadirkan tantangan sekaligus peluang transformatif dalam praktik pedagogis. Meskipun terdapat hambatan teknologis, pedagogis, dan substansial, potensi VR untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sangatlah signifikan. Teknologi ini tidak hanya mengubah paradigma pembelajaran dari teacher-centered menjadi student-centered, tetapi juga menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis dan aplikasi praktis nilai-nilai keagamaan. Ke depannya, diperlukan pendekatan sistematis, kolaboratif, dan berkelanjutan dalam mengintegrasikan virtual reality ke dalam kurikulum pendidikan agama Islam, dengan memperhatikan aspek pedagogis, etis, dan substansial untuk menghasilkan transformasi pendidikan yang bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetyo, J. T. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications.
- Firmansyah, H. (2020). *Pengembangan Berpikir Kritis dalam Pendidikan Agama Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, M., & Rahman, S. (2023). *Inovasi Teknologi dalam Pendidikan Keagamaan*. Kencana Prenada Media Group.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (2020). *Naturalistic Inquiry*. Sage Publications.
- Mohajan, H. K. (2018). Qualitative Research Methodology in Social Sciences and Related Subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People*, 7(1), 23–48.
- Nasir, A., & Wijaya, H. (2022). *Virtual Reality dalam Pendidikan Keagamaan*. Universitas Indonesia Press.
- Nasir, A. (2021). *Teknologi Pendidikan dan Transformasi Pembelajaran*. Universitas Indonesia Press.
- Nugroho, A., & Suparno. (2022). *Virtual Reality dalam Pendidikan: Transformasi Paradigma Pembelajaran*. Universitas Indonesia Press.
- Patton, M. Q. (2019). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Pustaka Pelajar.
- Pratama, H., & Kurniawan, D. (2022). Virtual Reality dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 201–215.
- Purnomo, H. (2022). Menjawab Tantangan Era Digital Menuju Society 5.0. [kemenagnganjuk.id](http://kemenagnganjuk.id).
- Rizal, M., & Hidayat, R. (2023). *Inovasi Teknologi Pendidikan Agama Islam*. Remaja Rosdakarya.
- Rizki, A., & Maulana, H. (2022). Virtual Reality dan Transformasi Pendidikan Agama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 201–215.
- Setiawan, B., & Wiranti, P. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 16(2), 112–129.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Wahyudi, R., & Sari, P. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Keagamaan*, 15(2), 112–129.