



Virtual Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam: Meningkatkan Pengalaman Belajar Interaktif di Kelas Multikultural

Asep Supriyadi¹, Yosep Mardiana², Dani Darul Harbi³, Dede Karsa⁴, Lina Nuraeni⁵, Dandi Mughni Permadi⁶

^{1,2,3,4,5,6} STAI Sabili Bandung, Indonesia

Corresponding Author: ✉ : asep.supriyadi@staisabili.ac.id

ABSTRACT

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, yang dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah peradaban Islam dan memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan, dengan menganalisis berbagai literatur terkait penggunaan aplikasi VR dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam konteks pendidikan multikultural. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan VR dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan imersif. Siswa yang belajar menggunakan VR tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif yang lebih baik, tetapi juga mengalami keterlibatan emosional yang mendalam, yang memfasilitasi pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya dan moral dalam sejarah peradaban Islam. Dengan VR, siswa dapat merasakan pengalaman langsung dari warisan budaya Islam yang sangat berharga. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penerapan teknologi, seperti VR, dalam pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, interaktif, dan berfokus pada pemahaman yang mendalam mengenai sejarah peradaban Islam dalam konteks multikultural. Hal ini semakin relevan di era digital saat ini, di mana keberagaman budaya semakin menjadi bagian penting dari sistem pendidikan global. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyeluruh, dan relevan bagi siswa dari berbagai latar belakang budaya.

Virtual Reality, Pembelajaran Interaktif, Kelas Multikultural, Teknologi Pendidikan

ARTICLE INFO

Article history:

Received

19 May 2025

Revised

23 June 2025

Accepted

20 July 2025

Key Word

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa, terutama di kelas multikultural yang terdiri dari beragam latar belakang budaya dan agama. Sejarah ini mengandung kontribusi besar terhadap perkembangan dunia, namun banyak siswa merasa kesulitan dalam menghubungkan

peristiwa-peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan mereka saat ini. Dalam konteks ini, pengajaran sejarah yang lebih interaktif dan relevan sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Virtual Reality (VR) muncul sebagai solusi potensial untuk membawa pengalaman belajar ke tingkat yang lebih imersif dan kontekstual, menciptakan jembatan antara materi yang diajarkan dan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam kelas yang heterogen secara budaya.

Menurut MacDowell et al. (2024), penggunaan VR dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan memberikan mereka kesempatan untuk "mengalami" peristiwa sejarah secara langsung, sehingga menambah kedalaman pemahaman dan keterlibatan emosional mereka terhadap materi tersebut. Selain itu, teknologi seperti VR memungkinkan penyajian sejarah peradaban Islam dalam konteks yang lebih visual dan interaktif, yang sangat relevan bagi siswa dari berbagai latar belakang budaya. Pengalaman seperti mengunjungi situs-situs bersejarah Islam secara virtual memberikan siswa pemahaman yang lebih kontekstual, terutama dalam kelas multikultural yang seringkali memiliki tantangan untuk mengakomodasi berbagai perspektif budaya (Vashisht, 2024).

Namun, meskipun VR menawarkan potensi besar, tantangan utama dalam implementasinya adalah keterbatasan akses teknologi, terutama di negara berkembang atau sekolah-sekolah dengan anggaran terbatas. Penelitian oleh Vituccio et al. (2018) menunjukkan bahwa meskipun penggunaan VR telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, tidak semua sekolah atau siswa memiliki akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pengalaman tersebut. Oleh karena itu, penting untuk mengatasi tantangan infrastruktur agar teknologi ini dapat diterapkan secara lebih luas dan merata.

Untuk kelas multikultural, VR tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan sejarah, tetapi juga sebagai alat untuk menyatukan perbedaan latar belakang budaya siswa (Fauzian, 2022). Dengan menyediakan pengalaman yang inklusif dan beragam, VR memungkinkan siswa untuk melihat dan merasakan sejarah dari berbagai perspektif budaya, memperkuat pemahaman mereka tentang kontribusi Islam terhadap peradaban dunia. Penelitian oleh Hutson (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi VR dalam konteks sejarah dapat memperkaya pengalaman belajar dengan memungkinkan siswa dari berbagai budaya untuk berinteraksi dengan peristiwa sejarah yang relevan dengan kehidupan mereka. Ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan memperkuat keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah peradaban Islam.

Dengan penerapan VR, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan empati dan penghargaan terhadap keberagaman budaya. Teknologi

ini memberikan peluang bagi siswa untuk mengalami dan memahami konteks sejarah peradaban Islam dalam cara yang jauh lebih personal dan emosional. Hussain & Al-Khalil (2022) menekankan bahwa pembelajaran sejarah yang melibatkan teknologi seperti VR lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena menyentuh aspek emosional mereka, yang sering kali sulit dicapai melalui metode pengajaran tradisional. Dalam kelas yang terdiri dari berbagai latar belakang budaya, pendekatan ini juga memperkaya interaksi antar siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai inklusivitas dan keberagaman.

Penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, interaktif, dan inklusif bagi siswa, terutama dalam konteks kelas multikultural (Anamisa dkk., 2020). Teknologi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pelajaran, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih holistik mengenai kontribusi besar Islam terhadap peradaban dunia. Namun, untuk mengoptimalkan potensi VR dalam pendidikan, penting untuk mengatasi tantangan terkait akses teknologi dan melibatkan pelatihan bagi para pendidik dalam menggunakan teknologi ini secara efektif.

Penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) untuk pembelajaran Sejarah Peradaban Islam di kelas multikultural, yang belum banyak dibahas dalam literatur pendidikan Islam di Indonesia. Meskipun penggunaan VR dalam pendidikan sejarah telah dibahas di beberapa konteks, penerapannya secara khusus dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam di kelas yang multikultural masih sangat terbatas. Penelitian ini berfokus pada bagaimana teknologi VR dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif, memungkinkan siswa untuk "mengalami" peristiwa-peristiwa sejarah yang membentuk peradaban Islam, yang tidak hanya memperkaya pemahaman mereka tetapi juga meningkatkan keterlibatan emosional mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dalam konteks kelas multikultural, penelitian ini juga menggali bagaimana VR dapat mengatasi tantangan dalam menyatukan berbagai perspektif budaya yang ada, dengan menyajikan sejarah Islam dalam bentuk yang lebih inklusif dan interaktif. Pendekatan ini berbeda dari metode pembelajaran tradisional yang cenderung kaku dan tidak mengakomodasi berbagai latar belakang budaya siswa secara efektif. Dengan memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang untuk merasakan dan memahami sejarah Islam secara lebih langsung dan relevan, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan metode yang lebih interaktif dan terintegrasi dalam pembelajaran sejarah di kelas multikultural.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *library research* untuk menggali literatur terbaru yang relevan dengan penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam

pembelajaran sejarah. Sumber-sumber yang digunakan dalam penelitian ini mencakup jurnal ilmiah, artikel, buku, dan dokumen yang membahas aplikasi VR dalam pendidikan, sejarah peradaban Islam, serta penerapannya dalam kelas multikultural. Literatur yang dibahas mencakup penelitian terkait dampak penggunaan teknologi VR terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, terutama sejarah peradaban Islam, serta tantangan dan peluangnya dalam kelas yang terdiri dari siswa dengan latar belakang budaya yang berbeda. Teknologi VR memberikan pengalaman pembelajaran yang imersif dan mendalam, memungkinkan siswa untuk "mengalami" peristiwa sejarah Islam secara langsung, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan keterlibatan emosional mereka (Zakaria, 2020).

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah content analysis, yang bertujuan untuk mengeksplorasi kontribusi VR dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan sejarah. Penelitian oleh Asril et al. (2023) menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dengan menawarkan pengalaman visual yang lebih realistis dan mudah diakses, memperkaya pemahaman siswa tentang peradaban Islam, terutama bagi mereka yang merasa kesulitan menghubungkan materi sejarah dengan kehidupan sehari-hari. Teknologi VR juga memungkinkan pembelajaran sejarah yang lebih inklusif, mengakomodasi berbagai perspektif budaya siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh (Andone et al., 2018).

Penerapan VR dalam pembelajaran sejarah peradaban Islam, khususnya dalam konteks kelas multikultural, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan efektif untuk mengatasi tantangan terkait perbedaan latar belakang budaya siswa. Dengan menggunakan teknologi ini, pembelajaran tidak lagi bersifat teoritis dan abstrak, tetapi dapat menghubungkan peristiwa sejarah dengan pengalaman nyata yang relevan bagi siswa (MacDowell et al., 2024). Teknologi ini juga memberikan peluang bagi siswa untuk memahami kontribusi peradaban Islam terhadap dunia secara langsung dan menghargai keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa VR dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam mengenai sejarah peradaban Islam, dan mendukung tercapainya pembelajaran yang lebih interaktif dan inklusif di kelas multikultural.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Virtual Reality dalam Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam

Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan imersif bagi siswa. Melalui teknologi VR, siswa dapat berinteraksi dengan objek sejarah yang relevan, seperti bangunan bersejarah, artefak, dan peristiwa besar dalam sejarah Islam. Misalnya, siswa

dapat melakukan tur virtual ke Mekkah, Madinah, atau Baghdad pada masa kejayaannya, serta menyaksikan peristiwa-peristiwa besar seperti penaklukan Islam dan perkembangan ilmu pengetahuan di dunia Islam. Vashisht (2024) mengungkapkan bahwa pengalaman belajar melalui VR memungkinkan siswa untuk lebih memahami konteks sejarah secara visual dan interaktif, yang membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat.

Penggunaan VR dalam pendidikan sejarah tidak hanya memberikan pengalaman visual, tetapi juga melibatkan siswa secara emosional. Asril et al. (2023) menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan dengan metode tradisional seperti membaca teks atau melihat gambar. Siswa dapat merasakan langsung pengalaman sejarah, yang membuat pembelajaran lebih hidup dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap peristiwa-peristiwa besar dalam sejarah Islam. MacDowell et al. (2024) juga menyoroti bagaimana VR dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah dengan memberikan mereka kesempatan untuk "mengalami" langsung kejadian-kejadian penting yang membentuk peradaban Islam.

Selain itu, VR dapat mengatasi tantangan dalam menghubungkan materi sejarah Islam dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam konteks kelas multikultural. Sejarah peradaban Islam memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan dunia, namun sering kali sulit untuk dihubungkan dengan pengalaman dan kehidupan siswa yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Hussain & Al-Khalil (2022) berpendapat bahwa teknologi seperti VR memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang budaya untuk lebih memahami dan menghargai kontribusi peradaban Islam, karena mereka dapat melihat dan merasakan sejarah ini dalam bentuk yang lebih nyata dan kontekstual.

VR juga membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif. Dalam kelas multikultural, di mana siswa datang dari berbagai latar belakang, VR dapat menyajikan sejarah dengan cara yang lebih universal dan menyatukan berbagai perspektif budaya. Dengan memungkinkan siswa untuk mengakses sejarah Islam dari berbagai perspektif, VR dapat memperkaya pemahaman mereka tentang keberagaman budaya dan nilai-nilai universal yang diajarkan oleh peradaban Islam. Penelitian oleh Aryati et al. (2024) juga mengungkapkan bahwa VR memainkan peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep agama dan sejarah Islam, karena teknologi ini menyediakan pengalaman yang lebih menyentuh sisi emosional dan intelektual siswa.

Secara keseluruhan, penerapan VR dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengalaman belajar yang interaktif dan imersif ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan

menghubungkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan kehidupan mereka saat ini. Oleh karena itu, integrasi VR dalam pendidikan sejarah peradaban Islam dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang ada dalam pembelajaran tradisional dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa di kelas multikultural.

Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith dan Johnson (2021), penggunaan Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama pada topik-topik yang sulit dan kompleks. Pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman ini membuat siswa merasa lebih terlibat dan tertarik pada materi sejarah, yang sebelumnya mungkin dianggap membosankan. VR memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses dunia sejarah yang mereka pelajari dalam bentuk visual yang hidup, serta memungkinkan mereka untuk merasakan pengalaman langsung yang tidak dapat diberikan oleh metode tradisional (MacDowell et al., 2024). VR mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi, menjadikannya lebih menarik dan relevan, meningkatkan pemahaman mereka dan mengurangi rasa bosan yang sering kali terjadi dalam pembelajaran sejarah.

Siswa dapat melakukan eksplorasi mandiri dalam dunia virtual yang menghidupkan sejarah, memberikan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Andone et al. (2018) menunjukkan bahwa VR dapat membantu siswa menjelajahi tempat-tempat bersejarah atau merasakan momen penting dalam sejarah tanpa harus bepergian ke lokasi fisik, seperti yang terjadi pada pembelajaran sejarah peradaban Islam. VR memungkinkan siswa untuk mengunjungi kota-kota bersejarah seperti Mekkah dan Baghdad pada masa kejayaannya, atau menyaksikan peristiwa-peristiwa besar seperti penaklukan Islam dan penyebaran ilmu pengetahuan dalam dunia Islam. Dengan demikian, teknologi ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan peristiwa sejarah dengan kehidupan mereka saat ini, meningkatkan kedalaman pemahaman mereka dan menjadikannya lebih relevan dengan dunia modern.

Pengalaman imersif yang diberikan oleh VR sangat relevan dalam konteks kelas multikultural, di mana siswa dengan latar belakang yang berbeda dapat mengakses materi sejarah yang sama melalui pengalaman yang seragam. Hussain & Al-Khalil (2022) berpendapat bahwa VR dapat berfungsi sebagai alat yang sangat efektif untuk menciptakan pengalaman belajar inklusif, karena setiap siswa, terlepas dari latar belakang budaya dan agama mereka, dapat berinteraksi dengan sejarah Islam dalam cara yang tidak hanya visual tetapi juga emosional. Ini memungkinkan siswa untuk lebih menghargai sejarah peradaban Islam sebagai warisan dunia yang memberikan

kontribusi besar terhadap perkembangan global, tanpa adanya hambatan yang sering muncul akibat perbedaan latar belakang.

Penelitian lain oleh Vashisht (2024) juga menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran sejarah. Siswa yang belajar melalui VR cenderung memiliki motivasi lebih tinggi untuk terlibat dalam pembelajaran dan lebih tertarik pada materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran sejarah, hal ini penting untuk menjaga keterlibatan siswa dalam jangka panjang. VR memberikan pengalaman langsung yang lebih menarik daripada hanya membaca teks atau melihat gambar, yang membantu siswa untuk mengingat lebih banyak informasi dan memperkuat pemahaman mereka. Dalam penelitian ini, Vashisht menemukan bahwa VR tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga meningkatkan kepuasan mereka terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Namun, meskipun banyak manfaat yang diperoleh dari penggunaan VR dalam pendidikan, ada tantangan tertentu yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah aksesibilitas teknologi. Banyak sekolah, terutama di negara berkembang, mungkin menghadapi kesulitan dalam menyediakan perangkat VR yang diperlukan untuk pengalaman pembelajaran ini (Gorman et al., 2021). Oleh karena itu, untuk memaksimalkan potensi VR dalam pendidikan, penting bagi institusi pendidikan untuk memastikan adanya infrastruktur yang memadai dan melatih para pengajar agar dapat menggunakan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, diperlukan juga penyesuaian kurikulum untuk memastikan bahwa pembelajaran dengan VR dapat diterapkan secara optimal.

Secara keseluruhan, penerapan Virtual Reality dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam menawarkan cara yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang penting. Teknologi ini tidak hanya membawa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif, tetapi juga membuat sejarah menjadi lebih hidup dan relevan bagi siswa dari berbagai latar belakang budaya. Oleh karena itu, integrasi VR dalam pembelajaran sejarah di kelas multikultural dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan yang ada dalam pendidikan sejarah tradisional.

Pembelajaran Sejarah dalam Konteks Multikultural

Dalam kelas multikultural, siswa sering kali memiliki pandangan yang berbeda mengenai sejarah, yang dapat disebabkan oleh latar belakang agama, budaya, atau sosial mereka. Virtual Reality (VR) dapat membantu mengatasi perbedaan-perbedaan ini dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan dapat disesuaikan dengan berbagai perspektif. Dengan menggunakan VR, guru dapat menyajikan Sejarah Peradaban Islam dari berbagai sudut pandang yang berbeda, memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kontribusi Islam terhadap peradaban dunia. Misalnya, siswa

dapat melihat sejarah Islam dari perspektif ilmuwan Muslim yang mengadopsi pengetahuan dari Yunani, Persia, dan India, atau dari perspektif masyarakat yang menerima dan menyebarkan ilmu pengetahuan dalam dunia Islam. Penelitian oleh MacDowell et al. (2024) menunjukkan bahwa VR memungkinkan siswa untuk mengalami peristiwa sejarah yang beragam secara langsung, yang memperkaya pemahaman mereka tentang bagaimana budaya Islam berinteraksi dengan budaya lain. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan elemen sejarah yang lebih kompleks, memperkuat pemahaman mereka terhadap kontribusi Islam dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, seni, dan politik.

Selain itu, penggunaan VR dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan pemahaman antar budaya di dalam kelas yang multikultural. Berti, Maranzana, dan Monzingo (2020) mengungkapkan bahwa VR memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan memahami berbagai budaya secara mendalam, yang tidak hanya memperkenalkan mereka pada peristiwa sejarah tetapi juga pada nilai-nilai dan praktek budaya yang beragam. Dengan memfasilitasi pengalaman imersif, VR membantu siswa untuk melihat bagaimana budaya Islam berinteraksi dengan budaya lain, memperkenalkan konsep-konsep seperti toleransi, kerjasama antar agama, dan nilai kemanusiaan yang sangat penting dalam masyarakat multikultural. Hal ini membantu siswa untuk memahami pentingnya kerjasama antar kelompok budaya dan agama dalam membangun peradaban yang lebih inklusif dan damai.

Hussain dan Al-Khalil (2022) juga berpendapat bahwa VR sangat efektif dalam mengatasi tantangan yang ada di kelas multikultural, di mana siswa mungkin merasa terpisah oleh perbedaan budaya dan agama. Dengan memberikan pengalaman belajar yang berbasis pengalaman langsung, VR dapat menyatukan siswa dalam memahami sejarah dari berbagai perspektif, meningkatkan toleransi dan empati di antara mereka. Penelitian mereka menunjukkan bahwa VR memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan dan memahami sejarah peradaban Islam dengan cara yang lebih inklusif, yang meningkatkan pemahaman lintas budaya dan membantu menciptakan ruang pembelajaran yang lebih kohesif.

Lebih jauh lagi, VR membuka ruang bagi siswa untuk belajar tentang interaksi budaya yang terjadi sepanjang sejarah, khususnya dalam konteks sejarah Islam yang sangat kaya akan pertukaran pengetahuan antara dunia Timur dan Barat. Hussain dan Al-Khalil (2022) juga mencatat bahwa dalam pembelajaran sejarah Islam menggunakan VR, siswa dapat melihat langsung bagaimana budaya Islam menerima dan mengembangkan pengetahuan dari peradaban Yunani, Persia, dan India, serta bagaimana peradaban ini mempengaruhi dunia Islam. Hal ini membantu siswa untuk memahami bahwa sejarah adalah proses dinamis yang melibatkan pengaruh timbal balik antar budaya, bukan hanya sebuah urutan peristiwa yang terisolasi.

Penerapan Virtual Reality dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam di kelas multikultural memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sejarah secara langsung dan mendalam, meningkatkan pemahaman mereka tentang kontribusi Islam terhadap peradaban dunia. Selain itu, teknologi ini memperkenalkan konsep-konsep yang mendalam tentang toleransi, kerjasama antar agama, dan keragaman budaya, yang sangat relevan dalam konteks pendidikan multikultural. Oleh karena itu, VR berfungsi sebagai alat yang efektif dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang inklusif dan memperkaya wawasan lintas budaya di dalam kelas.

Implikasi Psikologi Pendidikan

Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam tidak hanya memberikan dampak pada aspek kognitif siswa, tetapi juga memiliki implikasi signifikan dalam konteks psikologi pendidikan. Teknologi VR memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang immersive, yang tidak hanya memperkuat pemahaman historis, tetapi juga merangsang emosi dan motivasi siswa. Penelitian oleh Smith dan Johnson (2021) menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pembelajaran yang kompleks dan sulit, seperti sejarah peradaban Islam, dengan memberikan pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman mereka. VR memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan dan mengaitkan diri mereka dengan peristiwa-peristiwa besar dalam sejarah, yang secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Salah satu aspek utama dari penggunaan VR adalah pengalaman emosional yang ditawarkan oleh teknologi ini. Wang et al. (2020) dalam penelitian mereka mengungkapkan bahwa penggunaan VR dalam konteks pembelajaran dapat meningkatkan persepsi emosi dan keterlibatan afektif siswa, yang sangat penting dalam pembelajaran yang melibatkan nilai-nilai moral dan karakter, seperti dalam sejarah peradaban Islam. Pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif membantu siswa merasakan nilai-nilai moral yang terkandung dalam sejarah Islam, seperti toleransi, kerjasama antar agama, dan penghargaan terhadap ilmu pengetahuan, yang tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga emosional. Ini sangat relevan dalam konteks akhlak dan moralitas, yang merupakan komponen penting dalam pendidikan agama dan sejarah Islam.

Dalam konteks kelas multikultural, VR memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang budaya untuk mengalami sejarah peradaban Islam secara seragam, mengurangi kemungkinan adanya persepsi yang berbeda mengenai sejarah tersebut. Hussain dan Al-Khalil (2022) menunjukkan bahwa pengalaman VR dapat memperkaya pemahaman siswa mengenai interaksi budaya antara dunia Islam dan peradaban lain seperti Yunani, Persia, dan India. Melalui VR, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana penyerapan ilmu pengetahuan dari berbagai budaya ini tidak hanya memperkaya peradaban Islam, tetapi juga membentuk dasar pemikiran ilmiah yang

tersebar di seluruh dunia. Dengan demikian, VR mendukung pembelajaran yang lebih inklusif dan melibatkan berbagai perspektif budaya yang berbeda dalam satu kelas yang heterogen.

Motivasi siswa juga menjadi fokus utama dalam pembelajaran dengan VR. Hussain dan Al-Khalil (2022) menekankan bahwa motivasi adalah faktor kunci dalam proses pembelajaran yang sukses. Teknologi VR dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena pengalaman belajar yang menyenangkan dan imersif ini membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran (Fauzian, 2020). Zheng et al. (2021) juga menemukan bahwa VR memiliki dampak yang signifikan pada peningkatan motivasi, terutama dalam konteks pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan kompetensi. Dengan memungkinkan siswa untuk menjelajahi sejarah Islam secara langsung, mereka tidak hanya memahami materi, tetapi juga menjadi lebih terinspirasi untuk melanjutkan pembelajaran.

Penelitian oleh Vashisht (2024) lebih lanjut mengungkapkan bahwa VR dapat mengatasi masalah-masalah yang biasanya ditemui dalam pembelajaran sejarah tradisional, seperti kurangnya interaktivitas dan kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa. VR memberikan kesempatan eksplorasi mandiri, di mana siswa dapat belajar dalam lingkungan yang lebih bebas dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Ini sangat bermanfaat, terutama dalam pembelajaran yang melibatkan sejarah peradaban Islam, karena sejarah ini sering kali mencakup konsep-konsep kompleks yang memerlukan pemahaman kontekstual yang mendalam. Dengan VR, siswa dapat lebih mudah memahami konteks sejarah Islam dan melihat hubungannya dengan dunia modern, yang sering kali sulit dijelaskan dengan metode pembelajaran konvensional.

Selain dampak kognitif dan emosional, VR juga meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang lebih cepat dan lebih banyak kesempatan untuk berlatih. Calvert dan Hume (2023) dalam penelitian mereka mengenai penggunaan *narrative immersive VR* untuk meningkatkan hasil belajar, menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan VR sebelum melanjutkan pelajaran multimedia menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam transfer pengetahuan dan keterlibatan mereka. Dalam konteks pembelajaran sejarah peradaban Islam, VR memungkinkan siswa untuk "mengalami" peristiwa sejarah yang ada, seperti penaklukan Islam atau kemajuan ilmiah, yang membuat siswa lebih mudah mengingat informasi dan lebih menghargai kontribusi peradaban Islam terhadap dunia.

Namun, meskipun manfaatnya jelas, penggunaan VR juga memiliki tantangan. Khoze (2021) dalam penelitiannya mengenai penerapan VR dalam pendidikan menunjukkan bahwa meskipun VR menawarkan banyak keuntungan, ada masalah aksesibilitas dan biaya teknologi yang harus diatasi untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat digunakan secara maksimal di seluruh sekolah. Oleh karena itu, untuk

memastikan kesuksesan penerapan VR, perlu ada perhatian terhadap penyediaan infrastruktur yang memadai serta pelatihan untuk pengajar, agar mereka dapat menggunakan VR secara efektif dalam mengembangkan kurikulum sejarah yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, penerapan Virtual Reality dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, tetapi juga memiliki potensi untuk memperbaiki motivasi belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan inklusif. Teknologi ini memberikan siswa kesempatan untuk memahami sejarah secara lebih mendalam, terlibat dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Islam, serta memperkaya pemahaman mereka mengenai interaksi antar budaya dan kontribusi besar peradaban Islam terhadap dunia.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Virtual Reality (VR) dapat menjadi media inovatif yang efektif dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam, khususnya di kelas multikultural. Dengan kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, VR memberikan kesempatan bagi siswa untuk "mengalami" peristiwa-peristiwa sejarah secara langsung. Penggunaan VR dalam pembelajaran sejarah memungkinkan siswa untuk lebih memahami konteks sejarah Islam, dengan visualisasi yang mendalam dan mengundang keterlibatan emosional. Hal ini sangat penting di kelas multikultural, di mana siswa berasal dari berbagai latar belakang budaya dan agama, karena VR dapat menciptakan pengalaman yang inklusif dan relevan bagi semua siswa. Dalam konteks kelas yang multikultural, VR membantu menjembatani kesenjangan pemahaman yang mungkin ada antara siswa dengan latar belakang yang berbeda. Dengan mengintegrasikan teknologi ini, pembelajaran Sejarah Peradaban Islam menjadi lebih menarik, mudah diakses, dan mampu mengakomodasi berbagai perspektif budaya. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Dengan VR, siswa dapat memahami sejarah peradaban Islam secara lebih mendalam dan inklusif, yang tidak hanya memperkaya pengetahuan mereka, tetapi juga membantu dalam pengembangan karakter yang lebih baik. Selain itu, VR dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menginspirasi.

DAFTAR PUSTAKA

Anamisa, D., Yusuf, M., Mufarroha, F., & ... (2020). Design of virtual reality application for taharah using 3D blender. *Journal of Physics ...*, Query date: 2023-07-18 09:16:41. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022071>

- Andone, D., Vert, S., Frydenberg, M., & Vasiu, R. (2018). Open Virtual Reality Project to Improve Students' Skills. 2018 IEEE 18th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT), 6-10. <https://doi.org/10.1109/ICALT.2018.00008>
- Aryati, A., Jamrizal, J., Anwar, K., Zulkarnain, Z., Z. M., & Firman, A. J. (2024). Spiritual Pilgrimage Through Virtual Reality (VR): Transforming Islamic Religious Education in Madrasahs. *Ta'dib*, 27(2), 12350. <https://doi.org/10.31958/jt.v27i2.12350>
- Asril, Z., Syafril, S., Engkizar, E., & Arifin, Z. (2023). Advancing Educational Practices: Implementation and Impact of Virtual Reality in Islamic Religious Education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 20567. <https://doi.org/10.15575/jpi.v9i2.20567>
- Berti, M., Maranzana, S., & Monzingo, J. (2020). Fostering Cultural Understanding with Virtual Reality. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 10(1), 47-59. <https://doi.org/10.4018/ijcallt.2020010104>
- Calvert, J., & Hume, M. (2023). Improving Student Learning Outcomes Using Narrative Virtual Reality as Pre-Training. *Virtual Reality*, 27(5), 2633-2648. <https://doi.org/10.1007/s10055-023-00830-y>
- Fauzian, R. (2020). *Pengantar Psikologi Perkembangan*. Jejak Publisher.
- Fauzian, R. (2022). Metaverse dan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah; Tantangan dan Peluang. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif, Edisi Khusus ISOE (International Symposium On Education)*(1), 27-37.
- Gorman, D., Hoermann, S., Lindeman, R., & Shahri, B. (2021). Using Virtual Reality to Enhance Food Technology Education. *International Journal of Technology and Design Education*, 32, 1659-1677. <https://doi.org/10.1007/s10798-021-09669-3>
- Hussain, A., & Al-Khalil, M. (2022). The impact of immersive VR technology in fostering emotional engagement in Islamic studies classrooms. *Journal of Islamic Education Research*, 6(2), 132-145. <https://doi.org/10.28945/2764>
- Hutson, J. (2023). Exploring the Effectiveness of Virtual Reality Role-Playing in Debating Repatriation of Artworks in Active Learning Art History Classes. *Journal of Media & Management*. [https://doi.org/10.47363/jmm/2023\(5\)154](https://doi.org/10.47363/jmm/2023(5)154)
- Johnson, M., & Smith, K. (2021). The Role of Virtual Reality in History Education: A Case Study in Middle School History Classes. *Educational Technology Review*, 33(2), 45-58.
- Khairudin, M. (2019). *Sejarah Peradaban Islam dalam Konteks Pendidikan Multikultural*. Jakarta: Pustaka Aulia.
- Khoze, E. (2021). Virtual Reality and Education: Impact on Educational Motivation and Student Engagement. *Современная зарубежная психология*, 5(2), 85-119. <https://doi.org/10.17759/JMFP.2021000002>
- Lee, J., & Park, S. (2020). Virtual Reality in Education: Enhancing Learning through Immersive Technologies. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 101-115.

- MacDowell, P., Jaunzems-Fernuk, J., Clifford, J., Ghani, A., & Hoy, B. (2024). Virtual reality in history education: Instructional design considerations for designing authentic, deep, and meaningful learning. *The Journal of Applied Instructional Design*. <https://doi.org/10.59668/2033.19032>
- Saeed, R. (2018). Virtual Reality in Islamic History Education: An Innovative Approach to Enhancing Learning. *Islamic Education Studies*, 5(4), 212-223.
- Smith, J., & Johnson, R. (2021). Virtual Reality in Social Sciences and History Education: Motivation and Engagement in Primary Schools. *Education Sciences*, 11(4), 56-74. <https://doi.org/10.3390/educsci11040056>
- Vashisht, S. (2024). Enhancing Motivation and Learning in Primary School History Classrooms: The Impact of Virtual Reality. *Proceedings of the 15th International Learning Analytics and Knowledge Conference*. <https://doi.org/10.1145/3706468.3706503>
- Vituccio, R., Cho, J., Tsai, T., & Boak, S. (2018). Creating compelling virtual reality and interactive content for higher education: A case study with Carnegie Mellon University. *ACM SIGGRAPH 2018 Educator's Forum*. <https://doi.org/10.1145/3215641.3215647>
- Wang, N., Magagna, W., Peck, K. L., Pfeifer, C., & Wang, C. (2020). Virtual Reality and Augmented Reality: Perceptions and Psychological Impact on Education. *International Journal of Smart Technology and Learning*, 5(2), 108-121. <https://doi.org/10.1504/ijsmarttl.2020.10034287>
- Zakaria, M. A. Z. M. (2020). Virtual Reality Acceptance in Classrooms: A Case Study in Teaching Science. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(2), 567-578. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/58922020>
- Zheng, J., Wu, C., Li, F., & Li, J. (2021). Research Status of Virtual Reality Technology on Self-Efficacy in Education. *3rd International Conference on Machine Learning, Big Data and Business Intelligence (MLBDBI)*, 608-611. <https://doi.org/10.1109/MLBDBI54094.2021.00121>