

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR)  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI  
PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP  
NEGERI 2 SOKARAJA**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto Untuk  
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**oleh :**

**YULITA INDAH RIZKIANA  
NIM. 2017402035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**

**2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Yulita Indah Rizkiana  
NIM : 2017402035  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada Materi Haji Dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 9 September 2024

Saya yang menyatakan,



**Yulita Indah Rizkiana**

NIM. 2017402035



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI  
PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

#### **IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA**

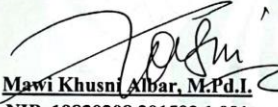
Yang disusun oleh Yulita Indah Rizkiana (2017402035), Jurusan Pendidikan Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada hari Senin tanggal 23 September 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 01 Oktober 2024

Disetujui oleh :

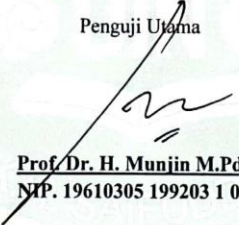
Penguji I/ Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang

  
**Mawi Khusni Albar, M.Pd.I.**  
NIP. 19830208 201503 1 001

  
**Harisatunnisa, M. Ed.**  
NIP. 19920705 201903 2 023

Penguji Utama

  
**Prof. Dr. H. Munjin M.Pd.I.**  
NIP. 19610305 199203 1 003

Diketahui oleh:  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam

  
**Dr. M. Misbah, M.Ag.**  
NIP. 19741116 200312 1 001

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasayah Skripsi Sdr. Yulita Indah Rizkiana  
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam  
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Di Purwokerto

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

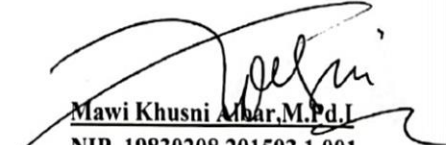
Setelah melakukan bimbingan, telaah, araan dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Yulita Indah Rizkiana  
NIM : 2017402035  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Purwokerto, 10 September 2024  
Pembimbing,

  
Mawi Khusni Abbar, M.Pd.I  
NIP. 19830208 201503 1 001

# IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA

YULITA INDAH RIZKIANA  
NIM. 2017402035

## ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi telah menjadi bagian dari alat bantu yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Salah satunya teknologi *Virtual Reality* (VR) yang mampu memberikan pemahaman melalui penyajian tampilan visual, *immersiv* dan interaktif. SMP Negeri 2 Sokaraja menjadi sekolah yang telah mengimplementasikan teknologi *Virtual Reality* (VR) ini sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah, teknologi ini dipilih sebagai alternatif pembaruan dalam proses pembelajaran yang masih monoton.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan signifikansi terhadap ranah kognitif dan psikomotorik serta mengetahui proses Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan bentuk penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya wawancara dengan beberapa sumber terkait, observasi lapangan dan dokumentasi. Dalam menguji keabsahan data penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut: 1) Reduksi data, 2) Penyajian data, serta 3) Penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini memperoleh hasil sebagai berikut 1) Implementasi teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti memnunjukkan sisi pentingnya dalam proses peningkatan pemahaman pada materi yang kompleks dengan menampilkan tampilan yang lebih visual, imersif dan interkasif sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar dengan menjelahi setiap materi secara mendalam. 2) Proses implementasi teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik. Peserta didik merasa antusias, semangat, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran materi haji dan umrah ini. Namun demikian, ditemukan pula kendala yang terjadi dan masih perlu diatasi.

**Kata Kunci:** Teknologi *Virtual Reality* (VR), Media Pembelajaran, Haji dan Umrah, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti



# **IMPLEMENTATION OF VIRTUAL REALITY (VR) TECHNOLOGY AS A LEARNING MEDIUM FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND MORAL EDUCATION ON HAJJ AND UMRAH MATERIALS AT SMP NEGERI 2 SOKARAJA**

YULITA INDAH RIZKIANA  
NIM. 2017402035

## **ABSTRACT**

In the world of education, the use of technology has become part of the tools that can be used as a learning medium. One of them is Virtual Reality (VR) technology which is able to provide understanding through the presentation of visual, immersive and interactive displays. SMP Negeri 2 Sokaraja is a school that has implemented this Virtual Reality (VR) technology as a learning medium for PAI and Ethics in Hajj and Umrah materials, this technology was chosen as an alternative update in the learning process that is still monotonous.

This study aims to find out how describing the significance to the cognitive and psychomotor realms and knowing the process of implementing Virtual Reality (VR) Technology as a learning medium for PAI and Moral Education in Hajj and Umrah materials at SMP Negeri 2 Sokaraja. This type of research is qualitative research in the form of field research. The data collection techniques used include interviews with several related sources, field observation and documentation. In testing the validity of the data, this study uses the source triangulation technique and triangulation technique. The data analysis techniques used in this study include the following: 1) Data reduction, 2) Data presentation, and 3) Drawing conclusions.

The results of this study obtained the following results: 1) The implementation of Virtual Reality technology as a learning medium for PAI and Ethics shows an important side in the process of increasing understanding of complex materials by displaying a more visual, immersive and interactive display so as to provide opportunities for students to get a learning experience by exploring each material in depth and relevance. 2) The process of implementing Virtual technology Reality as a medium for learning PAI and Ethics on Hajj and Umrah materials at SMP Negeri 2 Sokaraja as a whole has been going well. Students feel enthusiastic, enthusiastic, and motivated to take part in the learning of this Hajj and Umrah material. However, there are also obstacles that occur and still need to be overcome.

**Keywords:** Virtual Reality (VR) Technology, Learning Media, Hajj and Umrah, Islamic Religious Education And Moral Education

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi ini dimaksudkan sebagai suatu pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lainnya. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

#### A. Konsonan

Fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

**Tabel 1 Tabel Transliterasi Konsonan**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)

ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	ء	apostrof
ي	Ya	y	ye
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)



ض	Dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

**Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	a
ـِ	Kasrah	i	i
ـُ	Dammah	u	u

## 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

**Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...يَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وَ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

## C. Maddah

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

**Tabel 4: Tabel Transliterasi Maddah**

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أ...إ...ي...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...يِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

#### D. Ta'Marbutah

Transliterasi untuk ta'marbutah ada dua yaitu :

1. Ta'marbutah hidup  
Ta'marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dhammah transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati  
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adaah "h"
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta'marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta'marbutah itu di trasnlitersaikan dengan "h"

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-attfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

#### E. Syaddah (Tasydid)

*Syaddah* atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tanda syaddah atau tanda tasydid ditransliterasikan dengan huruf yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

#### F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf , yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

#### G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa Alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٍ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata baik *fail*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ / Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا / Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menulis huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ / Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/  
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang mengingatkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.





## MOTTO

*“Technology is just a tool. In terms of getting the kids working together and motivating them, the teacher is the most important.”*

(Teknologi hanyalah sebuah alat. Dalam hal membuat anak-anak bekerja sama dan memotivasi mereka, guru adalah yang paling penting.)

— **Bill Gates (CEO Microsoft Cooperation)**



## PERSEMBAHAN



*Alhamdulillah Rabbil Aalamin.*

Dengan penuh syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. Terimakasih atas segala karuniaNya yang telah memberikan nikmat kemudahan dan kelancaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Shalawat serta salam senantiasa tetap terlimpah curahkan kepada Nabiullah Muhammad Saw yang kita tunggu syafaatnya di yaumul akhir nanti. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Diri saya sendiri terimakasih sudah berjuang penuh kerja keras dan jatuh bangun, tetap semangat yang membara dalam menghadapi hari yang penuh tantangan kedepannya.

Kedua orang tua tercinta saya, Ibu Hadini dan Bapak Budhi Siswoyo sebagai tanda terima kasih dan bakti yang begitu besar dan tulus dari saya. Terimakasih sudah berusaha untuk selalu membahagiakan seluruh anak-anaknya dengan kasih sayang yang luar biasa tak terhingganya.

Untuk kakak-kakak saya, yang telah memberikan semangat dan dukungan walaupun sering kali bertengkar.

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah* rabbil'alam. Segala puji dan syukur terpanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkat, rahmat dan ridhoNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa terlimpah curahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya yang membawa umat manusia kepada zaman terang benderang, dari zaman jahiliyah menuju ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan yang saat ini kita rasakan.

Penyusunan skripsi dengan judul **“Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja”**, disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Peneliti menyadari dalam proses penyusunan skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak baik dalam bentuk materiil maupun moril. Oleh karena itu, izinkan peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Ridwan, M.Ag., Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
2. Prof. Dr. H. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
3. Prof. Dr. Suparjo, M.A, Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
4. Dr. M. Misbah, M.Ag., Kepala Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;

5. Dewi Ariyani, S.Th.I., M.Pd.I., Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto;
6. Mawi Khusni Albar, M.Pd.I, Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
7. Segenap Dosen dan Civitas Akademika UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan;
8. Tri Agus Hariyatno, S.Pd., Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian;
9. Nailur Rizqi, S.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Negeri 2 Sokaraja yang telah membantu peneliti selama proses pengumpulan data pada penelitian ini;
10. Peserta didik SMP Negeri 2 Sokaraja yang telah menyempatkan waktu untuk melakukan wawancara dan observasi terkait topik skripsi yang peneliti ambil;
11. Bapak Budhi Siswoyo dan Ibu Hadini selaku orang tua tersayang peneliti yang senantias memberikan yang terbaik, doa selalu dipanjatkan tanpa henti, serta dukungan baik secara moral maupun materiil sehingga peneliti mampu menempuh pendidikan hingga mendapat gelar Sarjana Pendidikan;
12. Kakak-kakak tercinta peneliti, Dany Indah Pratiwi, Novalia Puput Indah Cahyani dan Vita Indah Pangestika dan segenap keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti;
13. Keluarga besar COPAS PAI A 2020, teman-teman KKN-PPL Kelompok 75 Desa Klampok, teman-teman pengurus Komunitas Rumah Bahasa PAI 2021/2022, HMJ PAI 2022/2023 yang telah memberikan cerita, warna dan dukungan selama proses perkuliahan, semoga tali persaudaraan ini tak pernah putus;
14. Sahabat terdekat peneliti, Ainun Sukma Annisa Fikria, Elda Pradana Tika, Fauziah Rahmah, Dwi Nur Azizah, terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah, berbagi cerita peneliti dan menjadi sebenar-benarnya sahabat dan saudara perempuan;

15. Semua pihak yang telah mmbantu dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu;

Tiada kata lain yang dapat peneliti ucapkan untuk mengungkapkan rasa terima kasih selain mendo'akan, semoga Allah SWT membalas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan diberikan kepada peneliti dengan balasan yang lebih baik dan menjadi pahala serta catatan amal sholeh. Peneliti menyadari penyusunan skripsi yang telah disusun ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, perlu kiranya kritik dan saran yang bersifat konstruktif (membangun) yang sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan dari skripsi ini. Peneliti berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca pada umumnya. *Aamiin yaa Rabbal 'alaamin.*

Purwokerto, 9 September 2024

Peneliti,



**Yulita Indah Rizkiana**

**NIM. 2017402035**



PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xiv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual .....	8
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	11
E. Sistematika Pembahasan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Kerangka Konseptual.....	15
1. Teknologi Virtual Reality (VR).....	15
2. Media Pembelajaran.....	21
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) .....	31
4. Materi Haji dan Umrah .....	35
B. Penelitian Terkait.....	36



<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	41
C. Objek dan Subjek Penelitian .....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Uji Keabsahan Data .....	47
F. Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Penyajian Data .....	53
B. Analisis Data .....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>147</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pemberitahuan Melalui WhatsApp kepada Peserta didik .....	61
Gambar 2 Tampilan Bentuk Check Point berisi Materi.....	63
Gambar 3 Perangkat VR <i>box</i> (kacamata VR) .....	64
Gambar 4 Tampilan kelas untuk Materi Haji dan Umrah di aplikasi MileaLab...	65
Gambar 5 Pak Nailur Rizqi memberikan tata cara penggunaan media pembelajaran teknologi VR.....	66



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tabel Transliterasi Konsonan .....	vi
Tabel 2 Transliterasi Vokal Tunggal.....	viii
Tabel 3 Transliterasi Vokal Rangkap.....	ix
Tabel 4 Tabel Transliterasi <i>Maddah</i> .....	ix
Tabel 5 Lembar Observasi Guru .....	97
Tabel 6 Transkrip Wawancara Kepala Sekolah.....	99
Tabel 7 Transkrip Wawancara Guru PAI.....	106
Tabel 8 Transkrip Wawancara Peserta Didik I .....	112
Tabel 9 Transkrip Wawancara Peserta Didik II.....	115
Tabel 10 Data Pendidik SMP Negeri 2 Sokaraja .....	121
Tabel 11 Data Tenaga Pendidik .....	122



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Pedoman Observasi
- Lampiran 3 Laporan Hasil Observasi
- Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara
- Lampiran 5 Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 6 Profil SMP Negeri 2 Sokaraja
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 Foto Wawancara
- Lampiran 9 Foto Pembelajaran
- Lampiran 10 Tampilan Materi Haji dan Umrah dalam Media Teknologi VR
- Lampiran 11 Surat Ijin Observasi Pendahuluan
- Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Pendahuluan
- Lampiran 13 Surat Keterangan Seminar Proposal
- Lampiran 14 Surat Keterangan Ujian Komprehensif
- Lampiran 15 Surat Ijin Riset Individu Penelitian Skripsi
- Lampiran 16 Surat Keterangan Telah Melakukan Riset Individu
- Lampiran 17 Surat Keterangan Telah Wakaf Perpustakaan
- Lampiran 18 Sertifikat Pengembangan Bahasa Arab
- Lampiran 19 Sertifikat Pengembangan Bahasa Inggris
- Lampiran 20 Sertifikat BTA PPI
- Lampiran 21 Sertifikat KKN
- Lampiran 22 Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan
- Lampiran 23 Hasil Lolos Cek Plagiasi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Peradaban dunia abad 21 berhasil mengubah pola pikir manusia, dimana arus teknologi dan informasi secara global telah mendominasi segala lini aktivitas kehidupan manusia. Percepatan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi memberi makna tersendiri bagi keberlangsungan proses pendidikan pada abad 21 ini. Transformasi yang terjadi inilah berdampak pada suatu tuntutan untuk melakukan perubahan pada strategi dan kebijakan pendidikan yang berbeda dari masa lalu. Salah satunya menjadikan kebijakan pendidikan untuk dapat memanfaatkan kemajuan ilmu teknologi dalam pengelolaan proses pendidikan.

Secara umum, pendidikan merupakan unsur yang memainkan pengaruh dan kedudukan yang penting bagi seluruh manusia, mulai dari usia kanak-kanak, tua hingga akhir hayat.<sup>1</sup> Pendidikan menjadi akar masalah penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia, ujung tombak dari kemajuan pembangunan peradaban bangsa serta tertinggal dan majunya sebuah negara sangat bergantung kepada kondisi pendidikannya.<sup>2</sup> Adanya pendidikan disini merupakan upaya sadar dan terencana dalam rangka perwujudan pembelajaran dan pengetahuan guna menghasilkan perbuatan dan tindakan yang dapat mengubah manusia menjadi lebih baik sesuai dengan fitrahnya yang telah dibawa sejak lahir.<sup>3</sup> Sehingga dalam hal ini pendidikan dituntut sebagai benteng dan basis utama dalam menjaga dan memperkuat etika serta moral suatu bangsa.

---

<sup>1</sup> Okti Nur Aminah dan Mawi Khusni Albar, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal dalam Novel Ronggeng Dukuh Paruk Karya Ahmad Tohari," *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13, No. 1 (2021), hlm. 118

<sup>2</sup> Isjoni Ishaq, *Pendidikan sebagai investasi masa depan*, Ed. 1, Buku Obor (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006).

<sup>3</sup> Okti Nur Aminah dan Albar, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal dalam Novel Ronggeng Dukuh Paruk Karya Ahmad Tohari." ..., hlm.118

Pada abad 21 ini percepatan arus teknologi dan informasi telah menciptakan beberapa kondisi dalam kehidupan masyarakat, dalam menyikapi hal tersebut pendidikan di tuntut untuk melakukan adaptasi dan inovasi terhadap media dan metode pembelajarannya.<sup>4</sup> Sejak ditetapkannya pandemi covid 19 di Indonesia pada awal bulan Maret 2020 lalu, sistem pendidikan Indonesia sedikit dituntut untuk menyesuaikan atas respon kondisi tersebut seperti pembelajaran yang dilakukan secara daring dan melalui media online. Hal ini menimbulkan masalah baru seperti kompetensi pendidik dan penguasaan terhadap teknologi, kemampuan dan kesiapan siswa serta sarana dan prasarana yang mendukung dan memadai.

Pendidikan terus melakukan perubahan dalam rangka pembenahan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, perlunya seluruh aspek pembelajaran harus disesuaikan termasuk didalamnya terkait teknologi pendidikan, media pembelajaran, kapasitas pendidik serta peningkatan potensi kemampuan dan karakter siswa, hal ini dilakukan agar saling terintegrasi ke dalam pembelajaran.<sup>5</sup> Meskipun hal demikian tidak mudah, namun haruslah tetap dilakukan agar tidak tertinggal dari perubahan global. Selaras dengan hal tersebut, Kemendikbud mengartikan bahwa paradigma pendidikan abad 21 memaknai proses pembelajaran bukan hanya sekedar memberikan informasi dan pengetahuan saja, melainkan mengembangkan kesempatan peserta didik memahami dan memaknai proses pembelajaran dengan menekankan kemampuannya untuk berperan aktif dalam mencari tahu dari segala sumber, berpikir kritis dan analitis, berkolaborasi dalam merumuskan serta menyelesaikan masalah.<sup>6</sup>

Kehadiran teknologi dan informasi saat ini mengambil peran yang amat penting terhadap proses pembelajaran. Kehadirannya dapat menjadi angin

---

<sup>4</sup> Mawi Khusni Albar, "Islamic Character Building: Developing Islamic: Character with ABEL-Based Mathematics Mobile Learning for Junior High School Student," *Remittances Review* Vol.8 No.4 (2023).hlm. 3945

<sup>5</sup> Mawi Khusni Albar, "Islamic Character Building: Developing Islamic: Character with ABEL-Based Mathematics Mobile Learning for Junior High School Student, ...hlm. 3955.

<sup>6</sup> Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*, Cetakan I (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2017).....hlm. 2



segar dalam proses perubahan pendidikan Indonesia menjadi lebih baik, dimana saat ini penggunaan teknologi informasi telah banyak dijadikan sebagai sarana pendidikan yang tepat guna. Hal tersebut ditegaskan kembali bahwasannya teknologi pembelajaran memiliki arti sebuah teori dan praktek dalam mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan menilai proses-proses maupun sumber-sumber belajar.<sup>7</sup>

Dalam hal ini tenaga pendidik memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sebuah piranti atau mediator pembelajaran dalam proses menyalurkan materi kepada peserta didik sehingga materi yang disampaikan tidak terkesan monoton, menarik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.<sup>8</sup> Sejalan hal tersebut mendukung teori kognitif Brunner yang mengatakan bahwa tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman secara langsung dengan bantuan gambar dan menuju pengalaman yang lebih abstrak (*symbolic*). Hal ini mengandung arti bahwa dalam kegiatan pembelajaran mendapat pengalaman secara langsung dari dukungan benda-benda nyata dengan cara menggunakan bantuan media visual dan audio-visual, sedangkan untuk pengalaman abstrak diperoleh dari media visual simbolis yang dirancang seperti melalui simbol-simbol, buku tes maupun model yang mewakili konsep tertentu.<sup>9</sup>

Pendidikan sebetulnya bukan hanya menitikberatkan pada potensi setiap individu saja, namun perlu adanya kesinambungan antara individu, lembaga pendidikan dan masyarakat lainnya, di samping itu pendidikan tidaklah mutlak untuk terfokus berdasar materi dan buku-buku sumber ajar yang di gunakan sebagai referensi utama pembelajaran.<sup>10</sup> Namun dapat diperoleh dari beberapa referensi yang didasarkan pada jejaring internet maupun media pembelajaran lainnya yang bersifat interaktif dan menarik.

---

<sup>7</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, Ed.1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm. 33

<sup>8</sup> Unik Hanifah Salsabila dan Niar Agustian, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, No. 1 (2021), hlm. 125.

<sup>9</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 6

<sup>10</sup> Aminah dan Albar, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal dalam Novel Ronggeng Dukuh Paruk Karya Ahmad Tohari."..., hlm. 119

Namun sangat disayangkan hal tersebut tidak sesuai dengan kondisi realita sekarang. Masalah ini cukup sedikit menjadi pekerjaan rumah bagi tenaga pendidik dalam hal menciptakan suasana pembelajaran yang berbasis teknologi, dimana dunia pendidikan dan pengajaran masih belum maksimal dalam menyelaraskan perubahan pola pembelajaran era modern ini. Terlihat pada pembelajaran saat ini khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) yang seringkali menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang masih tradisional dan konvensional yang dilakukan oleh pendidik dalam proses pengajarannya.<sup>11</sup> Salah satunya metode ceramah yang menjadikan peserta didik jenuh, tidak semangat bahkan seringkali kurang termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran di kelas, sehingga hal ini dapat berpengaruh pada proses penyampaian materi yang tidak maksimal justru bersifat sukar diterima oleh peserta didik.<sup>12</sup> Belum lagi ketersediaan media pembelajaran yang didominasi oleh buku-buku teks yang sekam hanya membebani mereka untuk membaca tanpa adanya proses yang interaktif di dalamnya, selain itu penempatan gambar-gambar diam dan tidak nyata memberikan kesan monoton yang mengakibatkan tidak adanya suatu timbal balik dari proses pembelajaran tersebut.

Upaya yang dilakukan untuk menanggapi paradigma dunia pendidikan tersebut salah satunya dengan membuat pembelajaran terasa menarik, tidak membosankan dan tidak membebani, serta tidak memaksa peserta didik. Pendidik dapat menyalurkan segala kreativitasnya dalam hal menyampaikan materi dan ilmu kepada peserta, hal ini menjadi sebuah aspek terpenting dalam penentu keberhasilan penyampaian pengetahuan. Cara-cara kreatif yang dapat dilakukan oleh pendidik salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang menjadi media alternatif dalam

---

<sup>11</sup> Mawi Khusni Albar, "What Is The Study Policy In Banyumas ? Implementation Of Active Learning Strategies In Junior High School," *Journal of Law and Sustainable Development*, 2023, hlm. 2.

<sup>12</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Ed. Rev), Ed ke-2 (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016). hlm. 2.

pembelajaran era saat ini pasca pandemi covid 19.<sup>13</sup> Proses pembelajaran dapat berlangsung apabila terdapat interaksi dalam komunikasi yang terlaksana pada lingkungan belajar dengan melibatkan pendidik serta peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Proses tersebut dapat berjalan maksimal apabila terdapat media yang tepat untuk menyampaikan materi dari pengirim atau pendidik kepada penerima atau peserta didik.<sup>14</sup> Untuk itu dalam mencapai proses belajar yang efektif dan menarik dibutuhkan pula *piranti* atau media pembelajaran yang tepat dan pastinya disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan keadaan peserta didik. Media sejatinya merupakan suatu komponen dalam sistem pembelajaran yang dapat dikategorikan mempunyai kedudukan sangat penting dalam proses pembelajaran, hendaknya komponen tersebut menjadi sebuah bagian integral yang tentunya disesuaikan dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.<sup>15</sup>

Di sinilah kedudukan teknologi komunikasi dan informasi yang tumbuh pesat pada abad ini, kemunculan berbagai jenis teknologi terbaru dapat menjadi angin segar yang diharapkan dapat meningkatkan mutu kualitas pendidikan sebagai pengaruh besar dalam memberikan inovasi pembelajaran yang modern dan dapat meningkatkan pengalaman serta minat belajar peserta didik. Karena saat ini kehadiran teknologi menjadi suatu kebudayaan dan kebutuhan, dimana siapa saja dapat memperoleh akses tanpa batas. Salah satunya jenis teknologi *Virtual Reality* (VR) dimana kegunaannya mampu menyuguhkan kecanggihan untuk dapat merasakan suatu objek di dunia maya terasa nyata. Sehingga kehadirannya dirasa sanggup menjadi salah satu media pembelajaran yang mahir mengubah sesuatu menjadi begitu nyata.

---

<sup>13</sup> Istinganatul Ma'rifah dan Mawi Khusni Albar, "Edukasi Penerapan Budaya Islam Jawa Pada Masyarakat Desa Watumas Di Masa Pandemi COVID-19," *Solidaritas: Jurnal Pengabdian* 1, No. 2 (2022): 89–101,

<sup>14</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 1.

<sup>15</sup> Sanasintani, *Pengantar Profesi Keguruan Pak, Pelaksana, Pelanggaran, dan Sanksi Profesi Keguruan* (Malang: Penerbit Selaras Media Kreasindo, 2015), hlm. 50

Menurut I.Gibson sebagaimana dikutip oleh Azilla, dkk dalam artikelnya menjelaskan bahwa istilah *Virtual Reality* (VR) pada mulanya merupakan istilah yang pemaknaannya masih berkaitan dengan istilah *cyberspace* yang dicetuskan pertama kali oleh Willian Gibson pada tahun 1984 pada novel fiksi ilmiah karangannya, dimana istilah tersebut memberikan keleluasan manusia dalam mengakses data serta memudahkan dalam menjelajahi secara bebas dunia maya tanpa adanya suatu batasan.<sup>16</sup> Sejatinya hingga saat ini istilah teknologi *Virtual Reality* belum ditemukan siapa yang menciptakan pertama kalinya, namun perlu diketahui bahwa mulanya *Virtual Reality* (VR) digunakan oleh Jaron Lanier seorang ilmuwan komputer pada masa Renainsans di tahun 1989 dan ia juga yang menciptakan pertama kali bisnis komersial dunia maya.<sup>17</sup> Teknologi ini memberikan pengalaman kepada penggunan untuk dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasi seperti berada pada sebuah lingkungan yang ditiru seperti sebenarnya melalui komputer.<sup>18</sup> Tak hanya menyuguhkan pengalaman virtual yang menyerupai lingkungan nyata, bahkan dalam pengaplikasiannya sudah diberi nuansa modern lainnya dengan menambahkan informasi berupa suara, video, gerakan, getaran dan masih banyak lagi.<sup>19</sup> Menurut Pius sebagaimana dikutip oleh Herman, dkk dalam artikel menyebutkan bahwa *Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi untuk berinteraksi yang memiliki konsep yang cukup mudah diaplikasikan sejalan dengan perkembangan teknologi *mobile* lainnya.<sup>20</sup> Dalam penggunaannya

---

<sup>16</sup> Azilla Auri Pramesti, Nofa Sopiya, Dan Richard Panigor Sitompul, "Systematic Literature Review : Pemanfaatan Virtual Reality ( Vr ) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 19, No. 2 (2022), hlm.105.

<sup>17</sup> Putu Wirayudi Aditama, I Nyoman Widhi Adnyana, dan Kadek Ayu Ariningsih, "Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran," in *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, vol. 2, 2019, hlm. 178

<sup>18</sup> Hendra Jaya, *KONSEP DAN DESAIN VIRTUAL REALITY : Untuk Program Pelatihan Sekolah Menengah Kejuruan* (Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Malang, 2022), hlm. 17

<sup>19</sup> Hendra Jaya, *KONSEP DAN DESAIN VIRTUAL REALITY : Untuk Program Pelatihan Sekolah Menengah Kejuruan....*, hlm.17

<sup>20</sup> Herman Thuan To Saurik, Devi Dwi Purwanto, dan Jeremiah Irawan Hadikusuma, "TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)* , Vol.6, No. 1 (2019), hlm. 71

*Virtual Reality* (VR) dapat dijalankan hanya bermodalkan *mobile* atau ponsel pintar telah berperangkat android melalui *Google Cardboard* atau bisa juga dengan aplikasi pembuat *Virtual Reality* (VR) seperti *Milealab*.

Berangkat dari hal tersebut, pemilihan teknologi *Virtual Reality* pada proses pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat memberikan suatu kondisi baru dalam perubahan dunia pendidikan pada abad 21 ini. Palsnya penggunaan *Virtual Reality* (VR) menambah daya tarik tersendiri bagi para penggunaanya, suasana lingkungan yang dibuat semirip mungkin dapat menciptakan perasaan seperti mengalami keadaan sebenarnya dan dapat berpengaruh pada proses pemahaman peserta didik supaya lebih mudah dalam menangkap ilmu yang diajarkan.

Untuk mengupayakan hal tersebut, tentulah perlu adanya suatu peran besar bagi para pendidik untuk menciptakan gebrakan baru tersebut. Apalagi pembelajaran yang terjadi pada abad ini menuntut pendidik bukanlah sebagai penyalur informasi saja melainkan juga sebagai fasilitator, motivator, pengelola pembelajaran bahkan sebagai perancang. Oleh sebab itu, pandangan baru pendidikan abad 21 ini mengharuskan pendidik untuk memberikan kebebasan dan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam memahami dan memaknai kegiatan pembelajaran itu sendiri.<sup>21</sup>

Merujuk kepada observasi awal yang peneliti lakukan diperoleh data sebagai berikut. Dalam proses wawancara peneliti bersama guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di SMP Negeri 2 Sokaraja, Bapak Nailur Rizqi menyebutkan bahwa implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Haji dan Umrah di kelas IX dapat menjadi pilihan media pembelajaran modern yang tepat untuk memberikan pemahaman melalui pengalaman mendalam untuk materi yang kompleks dan tentunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, hal lain yang menjadi alasan penggunaan teknologi ini yaitu untuk

---

<sup>21</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital...*, hlm.8



memenuhi tugas beliau sebagai seorang pendidik dalam upaya menciptakan pembaruan terhadap keberlangsungan dunia pendidikan pada era sekarang.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam guna mengetahui “Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.”

## B. Definisi Konseptual

Untuk menguraikan secara jelas dan menghindari kesalahan penafsiran terkait substansi isi penelitian agar tidak terlalu jauh dari topik yang sedang diteliti. Oleh sebab itu peneliti memperjelas istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian skripsi ini sebagai berikut:

### 1. Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR)

Teknologi *Virtual Reality* (VR) pada dasarnya ialah suatu teknologi yang berasal dari gabungan dua kata yaitu “*virtual*” dan “*realitas*”. *Virtual Reality* merupakan suatu lingkungan yang sifatnya buatan dan dirancang menggunakan perangkat lunak yang disajikan kepada pengguna dengan semirip mungkin seolah-olah pengguna dapat merasakan di dalam lingkungan yang nyata.<sup>22</sup> Jadi, dalam penelitian ini dimaksudkan akan membahas mengenai implementasi atau penerapan teknologi *Virtual Reality*, yaitu sebuah alat buatan yang dirancang dengan menghadirkan suatu visualisasi yang dibentuk seperti tampak aslinya dan berupaya menciptakan dunia ilusi yang nyata.

### 2. Media Pembelajaran

Isitlah media pada hakikatnya berasal bahasa latin dari kata jamaknya yaitu “*medium*” yang artinya antara atau perantara. Menurut Rahmi,dkk., memberikan pandangan terkait definisi istilah media pembelajaran sebagai suatu *piranti* atau alat yang digunakan menyalurkan pesan atau informasi dengan tujuan instruksional dalam

---

<sup>22</sup> Hendra Jaya. *KONSEP DAN DESAIN VIRTUAL REALITY: Untuk Program Pelatihan Sekolah Menengah Kejuruan...*, hlm. 17

pengajaran. Rahmi, dkk., juga menambahkan bahwa media ini bisa diartikan menjadi suatu alat bantu dalam proses penyampaian ilmu atau materi pelajaran baik itu dalam bentuk secara fisik seperti buku, gambar, film, dsb.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan, peneliti memberikan pandangannya terkait media pembelajaran yaitu sebagai suatu piranti atau alat yang digunakan dalam proses penyaluran informasi yang berupa materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi pengajaran guna mendatangkan suasana pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP)

Dalam penelitian ini, definisi dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) ini merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua maupun guru sebagai pendidik terkait hal-hal yang berkaitan dengan keyakinan, penghayatan, pemahaman hingga pengamalan ajaran Islam yang dilakukan melalui proses pengajaran, pengalaman, praktik maupun kegiatan positif lainnya.

### 4. Materi Haji dan Umrah

Peneliti ini memberikan definisi terkait materi haji dan umrah disini ialah suatu materi pelajaran pada rumpun Fiqih yang terdapat dalam pembelajaran PAIBP di kelas IX pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi ini lebih menekankan pada esensi terkait tata pelaksana dan ketentuan dalam melakukan ibadah Haji dan Umrah.

Istilah haji secara bahasa bermakna (الْقَصْدُ) *al-qashdu* yang apabila diartikan ialah menyengaja atau dapat diartikan menyengaja untuk melaksanakan suatu ibadah.<sup>24</sup> Haji dapat diartikan pula secara bahasa artinya menuju, sementara itu secara terminologi atau istilah merupakan

<sup>23</sup> Rahmi, dkk. ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam (Yogyakarta: Penerbit DeePublish, 2021), hlm.47

<sup>24</sup> Ahmad Sarwat, Seri Fiqih Kehidupan (6): Haji (Jakarta Selatan: DU Publishing, 2011), hlm. 22.



kegiatan untuk berkunjung ke Baitullah (Ka'bah) dalam rangka melaksanakan ibadah kepada Allah dengan mengerjakan manasik atau ibadah tertentu seperti wukuf, thawaf, sa'i, melontar jumrah dan lainnya dengan kurun waktu tertentu di tempat tertentu untuk memenuhi panggilanNya dan mendapat ridho-Nya.<sup>25</sup>

Sementara itu istilah umrah secara etimologi berasal dari kata 'umrah (عُمْرَة) yang artinya *az-ziyarah* atau mendatangi suatu tempat.<sup>26</sup> Secara terminologi, istilah umrah dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan berkunjung ke Baitullah dengan melakukan ibadah kepada Allah dengan melakukan *thawaf*, dan *sa'i* lalu diakhiri dengan *tahalul* (mencukur rambut atau sekedar memendekan)<sup>27</sup>.

Dalam proses pembelajaran materi Haji dan Umrah ini meliputi beberapa lingkup materi diantaranya, pengertian, hukum, rukun-rukun, syarat wajib dan syarat sah, sunnah-sunnah dan tata pelaksanaan haji dan umrah.

##### 5. SMP Negeri 2 Sokaraja

SMP Negeri 2 Sokaraja merupakan Sekolah Menengah Pertama yang berada dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang beralamat di Jalan Letjend. Soepardjo Roestam No. 168, Sokaraja Kulon, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah.

Berdasarkan definisi konseptual yang telah dipaparkan di atas, sehingga pemaknaan tersirat dari judul "Implementasi Teknologi *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja" yaitu terkait tinjauan penerapan teknologi VR dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai media pembelajaran materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja.

<sup>25</sup> Johari dan Johar Arifin, *TUNTUNAN MANASIK HAJIDAN UMRAH: Menuju Kesempurnaan Ibadah Sesuai Sunnah Rasulullah Saw.* (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2019), hlm. 2

<sup>26</sup> Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan (6): Haji...*, hlm. 23-24.

<sup>27</sup> Johari dan Arifin, *TUNTUNAN MANASIK HAJI DAN UMRAH: Menuju Kesempurnaan Ibadah Sesuai Sunnah Rasulullah Saw...*, hlm. 2

### C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latarbelakang masalah yang peneliti telah rangkum, sehingga yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Signifikansi Terhadap Aspek Kognitif dan Psikomotorik Terkait Implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah Di SMP Negeri 2 Sokaraja?
2. Bagaimana Implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran PAIBP pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Merujuk kepada rumusan masalah yang telah peneliti sebutkan sebelumnya, maka peneliti menguraikan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui dan menjelaskan terkait signifikan terhadap aspek Kognitif dan Psikomotorik Terkait Implementasi dari Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.
- b. Untuk mengetahui dan menguraikan implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

#### 2. Manfaat Penelitian

Selain tujuan, ada juga manfaat dari hasil penelitian yang ditinjau dari segi teoritis dan praktis. Berikut beberapa manfaat penelitian yang peneliti harapkan diantaranya:

##### a. Secara Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi serta ilmu baru terkait media pembelajaran dari pemanfaatan

kecanggihan teknologi saat ini dan dapat dijadikan sebagai kajian ilmu pengetahuan baru untuk dijadikan sebagai sumber referensi dari penelitian yang sama agar lebih ditingkatkan serta dikembngkan lagi secara mendalam.

b. Secara Praktis

Dari adanya penelitian ini mampu memberikan manfaat pula bagi beberapa pihak yang terlibat dalam proses pendidikan, diantaranya:

- 1) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rmanfaat dan digunakan untuk bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang modern terutama dalam penggunaan teknologi yang terbaru agar menambah minat peserta didik dalam menangkap ilmu pengetahuan.
- 2) Bagi SMP Negeri 2 Sokaraja, adanya dari hasil penelitian ini mampu menjadi suatu apresiasi dan bahan evaluasi terkait proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah ini khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi VR.
- 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini mampu menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi VR, selain itu sebagai wadah untuk pengembangan diri dalam menuangkan gagasan, dan diharapkan menjadi sarana untuk dijadikan sebagai bahan referensi dan bekal sebagai calon pendidik.

**E. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian tugas akhir berupa skripsi ini untuk memudahkan pembaca dalam mendapatkan gambaran umum yang jelas dan terarah terkait isi penelitian ini, maka telah peneliti urutkan dan rapikan menggunakan sistematika pembahasan diantaranya sebagai berikut:

Bagian peratama atau awal dalam skripsi ini memuat halaman judul atau *cover*, pernyataan keaslian skripsi, halaman pengesahan, nota dinas

pembimbing, halaman abstrak/*abstract*, pedoman transliterasi, motto persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

Bagian kedua disebut juga dengan bagian utama yang memuat pokok-pokok dari permasalahan skripsi yang dijelaskan secara rinci pada bab I dan bab V yaitu sebagai berikut:

**BAB I** : berisi pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**BAB II** : berisi landasan teori dan peneliti terdahulu. Landasan teori membahas terkait kerangka konseptual pengertian teknologi *Virtual Reality*, manfaat teknologi *Virtual Reality*, pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, pengertian pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, tujuan pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, pengertian materi haji dan umrah.

**BAB III** :berisi metodologi penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, waktu dan tempat penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data penelitian, dan analisis data.

**BAB IV** : berisi hasil penelitian berupa panyajian data dan analisis data, meliputi penyajian data terkait gambaran umum implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja, hasil pelaksanaan proses pembelajaran denngan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja, upaya peningkatan implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam

dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja, serta analisis data yang memuat analisis signifikansi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja, analisis implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

**BAB V** : berisi penutup, meliputi kesimpulan dan saran yang diambil dari keseluruhan hasil penelitian yang disusun secara ringkas.

Bagian akhir memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup peneliti.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kerangka Konseptual

##### 1. Teknologi Virtual Reality (VR)

Terdapat berbagai argumen yang berasal dari pakar dan akademisi mengenai definisi teknologi. Secara etimologi, teknologi (*technology*) berasal dari gabungan dua kata yaitu ‘*techne*’ yang berarti suatu keahlian dan ‘*logia*’ yang berarti pengetahuan. Sehingga dalam artian sempit teknologi mengacu pada pengertian suatu objek benda yang digunakan untuk memberikan kemudahan dalam aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, ataupun perangkat keras.<sup>28</sup> Dalam dunia pendidikan, teknologi dikaitkan sebagai suatu metode dalam memudahkan proses pembelajaran.

Teknologi telah banyak digunakan dalam kehidupan masyarakat, terlebih lagi dalam dunia pendidikan yang mampu dijadikan sebagai penunjang sarana dan prasarana pada proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan definisi teknologi pembelajaran yang dikemukakan oleh Duffy, McDonald dan Mizel, mengartikan bahwa teknologi pembelajaran merupakan teknologi apa saja yang digunakan oleh pendidik dalam mendukung efektivitas dalam pembelajaran.<sup>29</sup> Definisi tersebut dikuatkan kembali oleh teknologi instruksional yang dikemukakan *Association for Educational Communication and Technology* (AECT, 1994) yang menjelaskan “*instuctional technology is the theory and practice of design, development, utilazation, managment and evaluation of process and resources for learning.*”, mengandung arti bahwa teknologi intruksional ialah teori dan praktek dalam mendesain, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan menilai proses-proses maupun sumber-sumber belajar.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Refdinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtua Reality dalam Media Pembelajaran*, Ed.1, Cet. (Depok: Rajawali Pers, 2022).hlm. 79.

<sup>29</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran.....*, hlm. 30

<sup>30</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran.....*hlm. 33



Istilah teknologi pembelajaran pada mulanya dikaitkan erat dengan “pengajaran visual” pada tahun 1920-an dimana saat ini alat bantu visual digunakan dalam proses pembelajaran seperti pemanfaatan gambar, model dan objek lainnya yang digunakan dalam proses penyajian suatu pengalaman konkret dengan visualisasi.<sup>31</sup> Hal tersebut sejala dan ditegaskan kembali oleh pendapat Seattler bahwa Komensky (Comensius) yang merupakan seorang pionir teknologi pendidikan mengemukakan bahwa perlu adanya visualisasi dalam pengajaran dan pembelajaran.<sup>32</sup> Sehingga dalam hal ini salah satu teknologi yang memiliki kemampuan dalam mendukung pemahaman visual yaitu teknologi *Virtual Reality* (VR).

Senada dengan hal tersebut, Al-Aznawi sebagaimana dikutip dalam Venia, dkk, mengatakan bahwa “*technological advancement and mobile deviseopened new ways for educator to use VR in practice and ensure succesful learning*”, artinya adanya kemajuan teknologi seperti saat ini, teknologi *Virtual Reality* (VR) dapat dijadikan sebuah media bagi pendidik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.<sup>33</sup> Pembelajaran yang menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) ini pun dapat mendukung pemahaman informasi secara visual maupun spasial. Sehingga dapat dipahami bahwa media pembelajaran dengan teknologi *Virtual Reality* mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik karena peserta didik akan dilibatkan langsung untuk berinteraksi pada dunia semua yang sebenarnya rekayasa buatan dengan seolah-olah mereka berada di dunia nyata.

Istilah *Virtual Reality* (VR) bila diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia artinya sebuah realitas maya. Menurut Refdinal, *Virtual Reality* (VR) merupakan sebuah teknologi yang membuat pengguna nya dapat

---

<sup>31</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran. ...*, hlm. 27

<sup>32</sup> Syafri, Eldarni, dan Ulfia Rahmi, *Teknologi Pendidikan (Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan)*, PrenadaMedia Group, Cet. 1 (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2018).hlm. 27.

<sup>33</sup> Venia Eldiana, Dudu Suhandi Saputra, dan Sigit Vebrianto Susilo, “Implementasi Media *Virtual Reality* Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 4, No. 2020 (2022),hlm. 312.



berinteraksi dengan lingkungan yang terdapat dalam dunia maya yang disimulasikan melalui komputer, sehingga pengguna merasa seperti berada di dalam lingkungan tersebut.<sup>34</sup> Lingkungan yang ditampilkan tersebut sejatinya merupakan suatu tiruan atau lingkungan yang benar-benar ada dalam imajinasi.<sup>35</sup> Hal ini terjadi karena dalam pembuatan lingkungan tersebut mengikutsertakan stimulasi dari kombinasi alat penginderaan seperti indra penglihatan, pendengaran, dan peraba. Kemudian komputer bertugas dalam memberikan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menciptakan suasana tiga dimensi (3D), oleh karena itu seolah-olah dapat merasakan dan terlibat secara fisik.

Dalam sejarahnya, MIT pada tahun 1977 menciptakan bentuk awal dari sebuah teknologi *virtual reality* ini yang kemudian diberi nama Peta Bioskop Aspen, dimana program ini merupakan simulasi kasar dari kota Aspen yang terletak di Colorado. Program ini memberikan pengguna dapat menjelajah dari salah satu dari tiga musim dan gaya, yaitu musim panas, musim dingin, dan poligon. Dua hal pertama di dasarkan pada sebuah foto yang merupakan hasil dari para peneliti memotret pemandangan kota di kedua musim tersebut, dan yang ketiga merupakan didasarkan pada model 3D dari kota besar. Kemudian, barulah pada tahun 1980, teknologi ini berganti nama dengan istilah *Virtual Reality* yang dipopulerkan oleh Jaron Lanier di tahun 1985.<sup>36</sup>

Adanya kemajuan teknologi saat ini menyebabkan komponen perangkat VR menjadi lebih sederhana dibandingkan saat pertama kali dibuat, yaitu hanya dengan bermodalkan *smartphone* seperti android atau iOS yang memiliki fitur *Groyscope* atau fitur sensor yang berguna

---

<sup>34</sup> Refdinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtua Reality dalam Media Pembelajaran....*, hlm. 161.

<sup>35</sup> Muhammad Abid Darajat, Saida Ulfa, dan Agus Wedi, "Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 5, No. 1 (2022):, hlm. 93

<sup>36</sup> Fatni Mufit, Yeka Hendriyani, dan Muhammad Dhanil, *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif*, Ed. 1, Cet (Depok: Rajawali Pers, 2023). hlm. 65.

melacak rotasi suatu perangkat berdasarkan gerakan.<sup>37</sup> Dalam sebuah suatu perangkat teknologi *Virtual Reality* (VR) terdapat beberapa susunan komponen untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik. Secara kasat mata susunan komponen tersebut VR yang berbentuk seperti kacamata selam dengan lensa tertutup dimana bagian ini dinamakan *VR box* yang merupakan tempat untuk meletakkan *smartphone* dengan fungsinya untuk memproyeksikan gambar virtual. Berbeda dengan *VR headset* seperti *Oculus Rift* yang tidak lagi menggunakan *smartphone*, melainkan sebuah layar yang menampilkan sebuah video atau gambar virtual dengan menggunakan Bluetooth yang terhubung dengan komputer.<sup>38</sup>

Menurut Sherman dan Minhelj et al, dalam sebuah teknologi *Virtual Reality* (VR) mengandung elemen utama diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Virtual environment* (dunia virtual), yaitu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Lingkungan tersebut dapat berupa lingkungannya nyata yang ditiru pada sistem komputer atau dapat diartikan sebagai lingkungan yang didalamnya merupakan bayangan atau imajinasi.
- 2) *Immersion*, yaitu sebuah perasaan pengguna ketika berada dilingkungan virtual tersebut. Sehingga memberikan sensasi pengguna dapat bereaksi dan berinteraksi dengan objek virtual yang menyerupai objek nyata.
- 3) *Sensory Feedback*, yaitu suatu unsur terpenting dari realitas virtual. Dalam hal ini VR memungkinkan para penggunanya untuk memilih perspektif mereka dengan memosisikan tubuhnya serta memengaruhi kejadian di dunia maya.

---

<sup>37</sup> Darojat, Ulfa, dan Wedi, "Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya."...,hlm. 94

<sup>38</sup> Refdinal, *Teknologi Augmented Reality dan Virtua Reality dalam Media Pembelajaran*....,hlm. 163.

4) *Interactivity*, yaitu sebuah respon dari lingkungan virtual yang disimulasikan terhadap aksi dan interaksi pengguna. Dengan demikian area virtual atau lingkungan yang dihasilkan merupakan tiruan dari aslinya yang sebenarnya merupakan pengaturan tiga dimensi, gambar dan suara sehingga dapat tersusun sebuah efek kepada pengguna seakan-akan merasakan kejadian yang sedang terjadi.<sup>39</sup>

Secara khusus, teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat. Menurut Fatni Mufti, dkk dalam bukunya menguraikan manfaat teknologi VR sebagai berikut:

- 1) Teknologi VR dapat membuat materi pembelajaran mudah dipahami peserta didik.
- 2) Teknologi VR dapat meningkatkan rasa ingin tahun peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 3) Dapat membantu dalam menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran yang bersifat konvensional.
- 4) Kehadiran teknologi VR dapat membangun suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 5) Penggunaan VR mampu mempermudah proses pembelajaran.<sup>40</sup>

Hadirnya teknologi *virtual reality* dalam dunia pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik dimana membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sebab alur yang dilakukan dalam penggunaan media VR ini mampu menarik rasa ingin tau bagi peserta didik. Penggunaan VR sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran, penyebaran, serta penyajian informasi yang disampaikan

---

<sup>39</sup> Tri Ferga Prasetyo, Ade Bastian, dan Harun Sujadi, "Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *INFOTECH journal* 7 (2021), hlm. 17-18.

<sup>40</sup> Mufit, Hendriyani, dan Dhanil, *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif*...., hlm. 70.

oleh para pendidik mampu membuat lebih efektif dan efisien nya kegiatan belajar mengajar, sebab teknologi ini memiliki kelebihan yang menjadi daya tarik pembelajaran yaitu dapat merekayasa sebuah bangunan menjadi objek 3D yang membuat peserta didik dapat menjelajahi setiap sudutnya tanpa perlu datang langsung ke dunia nyata tersebut.<sup>41</sup>

Di samping memiliki banyak manfaat dan kelebihannya, penggunaan teknologi VR tentunya memiliki banyak kekurangan dalam tata laksanaanya. Seperti dirasakan dari sisi kesehatan, sebagaimana dikutip oleh I Wayan Arya, dkk, menurut Joana Stren dalam percobaannya ia menggunakan teknologi VR selama 24 jam *nonstop* merasakan gejala pusing hingga sakit mata . Gejala tersebut tersebut disebut dengan *virtual reality sickness* atau *cyber sickness*.<sup>42</sup> Sehingga apabila diterapkan dalam pembelajaran secara terus menerus akan mengkhawatirkan bagi kesehatan para peserta didik. Selanjutnya jika ditinjau dari segi sosial, penggunaan VR yang berlebihan semakin menjauhkan hubungan manusia sebab akan cenderung menikmati dunia virtual tersebut. Dalam hal ini menyebabkan kurangnya interaksi sosial antar pendidik dan peserta didik.

Kemudian jika ditinjau dari harga alat VR, memang masih termasuk pada kategori mahal tergantung merek dan kualitasnya. demikian pula dengan ketidakmampuan jaringan internet dan perangkat komponen lainnya yang hanya tersedia di daerah perkotaan saja tidak dengan daerah pedesaan. Sehingga dalam hal ini menyulitkan para peserta didik dalam merasakan pengalaman teknologi VR ini.

Meskipun demikian, tidak serta merta penggunaan VR dalam dunia pendidikan dinilai buruk justru kehadirannya dapat dijadikan

---

<sup>41</sup> Gilang Topan Bahari, Nono Heryana, dan Azhari Ali Ridha, “Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Dalam Kelas Virtual Di Fasilkom Unsika Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc),” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 7, No. 2 (2023), hlm. 1379

<sup>42</sup> I Wayan Arya Sila Arsadhana, Ni Kadek Regina Sintya Dewi, dan Ni Komang Jiwa Kirana Putri, “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Berkelanjutan di Era Society 5.0,” in *Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)* (Universitas Mahasarawati Denpasar, 2022), 736–40.

sebuah inovasi baru dalam transformasi pendidikan yang lebih maju. Teknologi VR dalam pendidikan Islam dapat di aplikasi sebagai sebuah media pembelajaran pada beberapa materi pembelajaran, sebagaimana dikutip dari Nur Alviani teknologi VR dapat diterapkan pada materi pelajaran Islam seperti mata pelajaran akhlak yang dapat memberikan nilai positif pada materi ajar nilai-nilai moral, mata pelajaran SKI untuk materi yang membutuhkan gambar atau video sejarah keislaman, mata pelajaran Fiqih dapat diterapkan ada materi haji dan umrah.<sup>43</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, media berasal dari kata *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar.<sup>44</sup> Media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, atau secara singkat media merupakan sarana penyalur pesan.

Senada dengan *Association of Education and Communication Technology* (AECT), bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses menyalurkan segala bentuk informasi.<sup>45</sup> Sedangkan menurut *National Education Association* (NEA) yang merupakan Asosiasi Pendidikan Nasional memberikan pengertian yang berbeda terhadap media, dimana media adalah segala bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Oleh karena itu media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat didengar, dilihat dan dibaca.<sup>46</sup>

Dalam dunia pendidikan media diartikan sebagai segala sesuatu yang mampu difungsikan untuk menyampaikan pesan dari si

---

<sup>43</sup> Nur Alviani, dkk., “Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR).”..., hlm. 382.

<sup>44</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Cet 1 (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), hlm. 4.

<sup>45</sup> Rahmi, Iswanti, dan Hariyadi, *ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*.... hlm. 47.

<sup>46</sup> Sapriyah Sapriyah, “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2, 2019, hlm. 471 .



pengirim kepada penerima pesan sehingga membantu dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sedemikian rupa hingga proses belajar tersebut terjadi.<sup>47</sup> Definisi lainnya sebagaimana dikutip oleh Gunawan, menurut Gerlach dan Ely mengatakan “*a media conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude.*”<sup>48</sup> Artinya bahwa secara garis besar media meliputi manusia, materi, atau suatu kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, dengan demikian media merupakan segala sesuatu yang berperan sebagai penghubung suatu pesan antara pemberi atau sumber dan penerima. Jika merujuk pada pendidikan maka media diartikan sebagai piranti atau alat penunjang suatu pembelajaran agar tercapainya suatu pembelajaran yang efektif. Dengan arti lain proses belajar mampu berjalan aktif dan lancar perlu adanya dukungan dari media untuk mengantarkan materi pembelajaran yang diajarkan.

Pembelajaran sejatinya proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik serta keterlibatan sumber belajar dan media yang digunakan sebagai upaya terjadinya sebuah perubahan pada ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh sebab itu, agar terselenggaranya aktivitas pembelajaran yang bermakna untuk peserta didik maka pendidik perlu menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, bervariasi dan menarik para peserta didik. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi, dimana didalamnya mengandung lima komponen

---

<sup>47</sup> M Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*, Cetakan II (Yogyakarta: LKis Pelangi AKsara, 2021).hlm. 70.

<sup>48</sup> Gunawan dan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Rajawali Pers, 2019).

komunikasi, diantaranya pendidik sebagai komunikator, bahan pembelajaran, media pembelajaran serta peserta didik sebagai komunikan.

Menurut Mashuri yang dikutip oleh Hamdan, mendefinisikan media pembelajaran sebagai sesuatu hal yang berfungsi untuk menyalurkan suatu pesan atau materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan dan minat perhatian siswa.<sup>49</sup> Selain itu, ditambahkan kembali menurut M. Roqib yang menjelaskan bahwa media pendidikan sekaligus mampu membantu dalam mengetahui perbedaan gaya belajar siswa, hambatan terkait jarak geografis dan jarak waktu, keterbatasan daya indera, keterbatasan dalam kemampuan berpikir, dan sebagainya yang bersifat verbalitas.<sup>50</sup> Definisi lainnya sebagaimana dikemukakan oleh Hasan,dkk bahwa media pembelajaran merupakan sarana penunjang pada proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu menangkap materi secara baik.<sup>51</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang mampu difungsikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, kemauan serta perhatian peserta didik sehingga menciptakan terjadinya suasana belajar yang terkendali dan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Istilah media pembelajaran sering disamakan dengan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi sebab pada perkembangan awal teknologi pembelajaran banyak memberikan pada tiga unsur utama yaitu *guru*, *kapur*, dan *buku teks* yang menjadi inti daripada media pembelajaran itu sendiri.<sup>52</sup> Hal ini senada dengan pendapat Schramm yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan

---

<sup>49</sup> Hamdan Batu Batubara, *Media Pembelajaran Digital...*, hlm. 2

<sup>50</sup> Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. ..., hlm. 70

<sup>51</sup> Muhammad Hasan,dkk., *Media Pembelajaran*, Cet 1 (Klaten: Tahta Media Group, 2021),.hlm.185.

<sup>52</sup> Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*.hlm. 6



teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam keperluan pembelajaran.<sup>53</sup>

Merujuk pada definisi yang telah dipaparkan diatas, secara garis besar media pembelajaran ialah alat bantu yang berupa peralatan fisik berisikan materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada proses pembelajaran. Peralatan fisik tersebut dapat berupa benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia maupun web.<sup>54</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana dalam membantu pendidik pada proses pembelajaran baik berupa teknologi maupun benda asli yang berfungsi sebagai memperjelas materi kepada peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

##### 1) Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di kelas penggunaan media merupakan suatu kebutuhan yang kehadirannya tidak dapat diabaikan. Keberadaannya memiliki arti penting pasalnya media menjadi suatu hal yang melekat dalam mempengaruhi proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Aryadillah, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan semangat baru untuk belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran pun mampu memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik dan mempermudah pemahaman peserta didik yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*,...,hlm. 5.

<sup>54</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*...,hlm. 7

<sup>55</sup> Aryadillah dan Fifit Fitriansyah, *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*, Ed.1, Cet. (Cibinong: Herya Media, 2017),hlm. 17

Menurut Levie & Lentsz sebagaimana dikutip dalam Hamzah, dkk, mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual diantaranya:

- a) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik dalam berkonsentrasi terhadap pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan.
- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika proses belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan dalam proses memahami dan mengingat suatu pesan yang termuat dalam gambar tersebut.
- d) Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran dapat mengakomodasikan peserta didik yang lemah serta lamban dalam proses menerima dan memahami isi pembelajaran yang disajikan baik itu melalui teks maupun verbal.<sup>56</sup>

Ditambahkan kembali berdasarkan pendapat Gerlach & Ely yang dikutip oleh Daryanto dimana dalam proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dan guru, fungsi media mampu diidentifikasi berdasarkan kelebihan media dan hambatan yang ditimbulkan pada proses pembelajaran tersebut, diantaranya; terdapat tiga kelebihan kemampuan media yaitu 1) kemampuan *fiksatif*, yang artinya mampu menangkap, menyimpan dan menyajikan kembali objek atau benda tersebut seperti kejadian aslinya; 2) kemampuan *manipulatif*, artinya bahwa media mampu menampilkan kembali kejadian dengan berbagai perubahan yang disesuaikan dengan keperluan seperti ukuran, warna dan kecepatan; 3) kemampuan *distributif*, yaitu media dapat

---

<sup>56</sup> Hamzah Pagara ,dkk., *Media Pembelajaran...*,hlm. 19-20.

menjangkau audien atau siswa dengan jumlah besar pada satu kali penyajian.<sup>57</sup>

Disamping itu, Ahmad Rohani sebagaimana dikutip dalam Gunawan menyebutkan terkait fungsi media pembelajaran, diantaranya:

- a) Menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran
- b) Melengkapi dan memperkaya pesan/materi dalam proses pembelajaran
- c) Memotivasi belajar peserta didik
- d) Menambah variasi dalam proses penyajian materi
- e) Menambah pengertian nyata terkait suatu pengetahuan
- f) Memungkinkan peserta didik dalam memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan kemampuan, minat dan bakatnya.
- g) Mudah dipahami dan bersifat tahan lama dalam hal menyerap pesan/pengetahuan, atau dapat membekas dalam ingatan peserta didik sehingga tidak mudah lupa.<sup>58</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan terkait fungsi media pembelajaran yaitu mampu meningkatkan proses pembelajaran pada peserta didik, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata yaitu dari abstrak menjadi konkret, menarik perhatian, membangkitkan minat dan motivasi peserta didik, dan mampu menyamakan antara teori dengan realita.

## 2) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yaumi sebagaimana dikutip dalam buku Faisal Anwar, dkk, mengemukakan terkait manfaat dan peran media pembelajaran diantaranya:

- 1) Media pembelajaran mampu memberikan manfaat dalam mengkongkritkan suatu konsep yang abstrak menjadi yang

<sup>57</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Ed. Rev)*.hlm. 9

<sup>58</sup> Gunawan dan Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0...*,hlm. 9

nyata. Dengan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk melihat secara langsung terkait replika dari benda aslinya.

- 2) Media pembelajaran mampu menggantikan benda yang sulit di hadirkan dan tidak dijangkau secara langsung di dalam kelas.
- 3) Media pembelajaran mampu mewakili suatu objek pengamatan yang terlalu kecil ataupun terlalu besar. Seperti penggunaan media pembelajaran mikroskop untuk mengamati makhluk mikroskopis (berukuran kecil) misalnya sel-sel tumbuhan dan hewan. Selain itu penggunaan media pembelajaran seperti gambar pesawat udara untuk mewakili objek pesawat yang berukuran besar.
- 4) Media pembelajaran memiliki manfaat dalam mengamati gerakan benda yang terlalu lambat dan cepat , seperti ledakan bom, melesatnya anak panah dapat diamati dengan media pembelajaran berupa film.<sup>59</sup>

Selain itu menurut Kemp & Dayton sebagaimana dikutip oleh Andi Asari,dkk, yang mengemukakan beberapa hasil penelitian terkait dampak positif atau manfaat penggunaan media sebagai bagian integral dari pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih sederhana dan diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran lebih menarik
- 3) Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif
- 4) Jumlah waktu pembelajaran dapat dikurangi
- 5) Dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran
- 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Memberikan sikap positif kepada peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari

---

<sup>59</sup> Faisal Anwar,dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0,”* Cet 1 (Makassar: Tohar Media, 2022).hlm. 27.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>60</sup>

Dari beberapa manfaat media pembelajaran yang telah dipaparkan dapat digarisbawahi bahwa media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam upaya penyampaian materi pelajaran serta mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Sejalan dengan beberapa manfaat dari media pembelajaran yang telah dipaparkan, teknologi *Virtual Reality* (VR) juga memiliki manfaat sebagai media pembelajaran yaitu memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, dan perantara pendidik untuk memtransfer ilmu kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely sebagaimana dikutip dalam Sapriyah mengemukakan terdapat tiga ciri-ciri yang dimiliki oleh media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- 1) Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan dari media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, serta mengkonstruksi suatu objek dapat disusun dan diurut kembali melalui media seperti fotografi, video tape, disket komputer dan film.
- 2) Ciri manipulatif (*manipulative property*), yaitu transformasi suatu objek atau peristiwa dimungkinkan karena mempunyai ciri manipulatif. Peristiwa yang memakan waktu dalam sehari-hari dapat disajikan dalam waktu dua atau tiga menit melalui teknik pengambilan gambar
- 3) Ciri distributif (*distributive property*), yaitu ciri yang dimiliki media untuk memungkinkan suatu objek atau peristiwa dapat ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa

---

<sup>60</sup> Andi Asari,dkk., *Media Pembelajaran Era Digital*, Cet.1 (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023).hlm. 7.



atau kejadian disajikan dengan stimulasi pengalaman yang realtif sama mengenai kejadian tersebut.<sup>61</sup>

Adapun menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum diantaranya sebagai berikut:<sup>62</sup>

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu suatu benda yang mampu dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran mampu digunakan secara masal (seperti film, televisi), kelompok besar dan kecil (seperti film, slide, video) atau perorangan (seperti modul, komputer, radio tape/kaset atau video recorder).

Secara singkat, suatu benda dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila benda tersebut mampu memungkinkan suatu objek atau peristiwa tertentu untuk dituangkan ke dalam pembelajaran tanpa mengenal waktu, dimana dalam beberapa menit saja untuk diaplikasikan kepada peserta didik.

#### d. Kriteria dan Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam mengoptimalkan suatu proses pembelajaran, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hal ini diperlukan

<sup>61</sup> Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.".....,hlm.473

<sup>62</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Cet. 1 (Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017).,hlm. 62-63.

beberapa prinsip dalam mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran diantara sebagai berikut:

- 1) Tidak ada satupun media yang paling unggul untuk semua tujuan pembelajaran, artinya bahwa satu media pembelajaran hanya cocok untuk tujuan instruksional tertentu, dan mungkin tidak cocok pada tujuan yang lain.
- 2) Media merupakan bagian integral pada proses pembelajaran, artinya bahwa media tidak hanya sebagai alat bantu mengajar saja melainkan merupakan unsur yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran.
- 3) Penetapan suatu media harus disesuaikan dengan komponen yang lain pada proses perancangan pembelajaran. Dalam hal ini berarti bahwa tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran masih tetap dapat berlangsung namun tanpa media pembelajaran pembelajaran tidak akan terjadi.
- 4) Apapun media yang akan digunakan, sasaran utamanya untuk memberikan kemudahan pada proses belajar mengajar bagi peserta didik
- 5) Penggunaan beberapa media pada satu kegiatan pembelajaran bukan untuk sekedar pengisi waktu ataupun hiburan semata, namun memiliki tujuan yang menyatu dengan instruksional yang sedang berlangsung.
- 6) Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan kepada kesenangan individu.
- 7) Penggunaan berbagai media sekaligus dapat membingungkan peserta didik. Hal ini berarti bahwa penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, namun media tertentu dipilih untuk suatu tujuan tertentu dan media lain untuk tujuan yang lainnya pula.
- 8) Kelebihan dan kekurangan dari media tidak tergantung pada kekonkretan serta keabstrakan yang dimilikinya. Artinya bahwa media yang konkret, mungkin memiliki tingkat kesukaran untuk dapat dipahami sebab kerumitannya, dan mungkin saja media yang abstrak jauh dapat memberikan pemahaman dan pengertian yang tepat.<sup>63</sup>

Selain itu menurut Richey,dkk sebagaimana dikutip oleh Moh.

Miftah dan Nur Rokhman, memaparkan terkait beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagaimana tertuang dalam 6 kriteria antara lain; (1) ketetapan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pemebelajarannya, (2) dukungan terhadap isi dari materi pembelajaran, (3) kemudahan dalam memperoleh media tersebut, (4)

---

<sup>63</sup>Hamzah Pagara,dkk., *Media Pembelajaran....*,hlm. 97-98.



kemahiran dan ketrampilan guru dalam mengaplikasikannya, (5) ketersediaan waktu dalam penerapannya, (6) kesesuaian taraf berpikir peserta didik.<sup>64</sup>

Berdasarkan prinsip serta kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan terkait pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan terkait kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, fleksibilitas, keefektifan, efisiensi biaya, ketersediannya media tersebut, daya tahan atau kualitas media tersebut, kemampuan menggunakan dan membuat media tersebut, dan mempertimbangkan karakteristik yang dimiliki peserta didik beserta dampak yang timbul bagi peserta didik.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

#### **a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Menurut Abdul Qodir, pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan disengaja sebagai upaya mendewasakan peserta didik melalui mentrasfer ilmu pengetahuan.<sup>65</sup> Pembelajaran juga merupakan suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Pembelajaran sejatinya proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik serta keterlibatan komponen-komponen lainnya yang digunakan sebagai upaya terjadinya sebuah perubahan pada ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Trianto sebagaimana dikutip oleh Pane Aprida, secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

<sup>64</sup> Mohamad Miftah dan Nur Rokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol.1, No. 9 (2022), hlm. 415

<sup>65</sup> Abdul Qodir, *Kapita Selekta Pendidikan (Bimbingan dan Pengajaran)*, K-Media, Cet.I (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2017). hlm. 8.

Pada hakikatnya, menurutnya pembelajaran merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dari seorang pendidik guna membelajarkan peserta didiknya untuk mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain yang dimaksudkan untuk tujuan yang akan dicapai.<sup>66</sup>

Sedangkan Pendidikan Agama Islam (PAI) sendiri dibangun atas dua kata yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Menurut Al-Ghazali mendefinisikan pendidikan sebagaimana dikutip Himam dalam Firmansyah bahwa pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk serta menanamkan akhlak yang baik kepada peserta didik sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia akhirat.<sup>67</sup> Pendidikan pada umumnya ditunjukan dalam rangka menanamkan nilai-nilai dan norma tertentu sebagaimana yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>68</sup> Di dalam Islam sendiri terkait pemaknaan pendidikan paling sedikit ada tiga istilah yang dipergunakan sebagai penyebutan konsep pendidikan, diantaranya yaitu *tarbiyah*, *ta’lim* dan *ta’dib*. Namun istilah yang sering digunakan didunia Arab adalah *tarbiyah*.<sup>69</sup>

Menurut Ahmad Tafsir, sebagaimana dikutip oleh Fahrudin bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang dengan maksimal yang disesuaikan dengan ajaran Islam.<sup>70</sup> Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar serta terencana dalam menyiapkan peserta didik agar saingul serta memahami, menghayati dan

<sup>66</sup> Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan Pembelajaran,” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, no. 2 (2017).

<sup>67</sup> Mokh Imam Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 17, No. 2 (2019), hlm.82

<sup>68</sup> Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*.

<sup>69</sup> Ayatullah, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara,” *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains* Vol.2, No. 2 (2020), hlm. 211

<sup>70</sup> Fahrudin, Hasan Asari, dan Siti Halimah, “Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa,” *Edu Riligia*, Vol. 1, No. 4 (2017), hlm. 522.

mengimani, serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam yang bersumber pada kitab suci Al-Quran dan Hadis yang diberikan melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan, serta pengimplementasian pengalaman.<sup>71</sup>

Selanjutnya pengertian budi pekerti sendiri berasal dari gabungan dua kata yaitu budi dan pekerti. Kata budi diartikan sebagai watak atau tabiat, dan kata pekerti diartikan tingkah laku. Dalam draft kurikulum berbasis kompetensi, budi pekerti dimaknai isinya sebagai nilai-nilai dari perilaku manusia yang akan diukur berdasarkan kebaikan dan keburukan melalui norma-norma agama, hukum, tata krama, sopan santun, budaya dan adat istiadat di masyarakat. Dalam hal ini kemudian budi pekerti akan mengidentifikasi perilaku positif yang diharapkan mampu terwujud dalam perbuatan, perkataan, pikiran, sikap, perasaan hingga kepribadian peserta didik.<sup>72</sup>

Merujuk kepada beberapa pengertian dan definisi tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah sebuah mata pelajaran agama yang wajib diajarkan kepada seluruh jenjang pendidikan yang didalamnya termuat materi berupa teori dan praktik yang disesuaikan dengan pedoman utama syariat Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis dengan tujuan diharapkan peserta didik dapat menumbuhkan kepribadian, sikap dan ketrampilannya dengan mengamalkan ajaran Islam.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Sebagaimana tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 bahwa tujuan dari pendidikan agama Islam adalah untuk meningkatkan keimanan dengan cara pemberian pengetahuan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik terhadap agama Islam

---

<sup>71</sup> Asfiati, *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19 dan Era New Normal)*, Cet ke-1 (Jakarta: Kencana, 2020).

<sup>72</sup> Ayatullah, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara."..., hlm. 216

agar menjadi manusia muslim yang bertakwa kepada Allah Swt, berakhlak mulia baik dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>73</sup>

Menurut Ahmad Tafsir sebagaimana dikutip oleh Firmansyah, mengemukakan terdapat tiga tujuan dari PAI, yakni 1) terwujudnya insan yang kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi ini, 2) terciptanya insan *kaffah*, yang mempunyai tiga dimensi: religius, budaya dan ilmiah, serta 3) terwujudnya kesadaran fungsi manusia sebagai seorang hamba, *khalifah* Allah, pewaris nabi dan memberikan bekal untuk menjalankan suatu fungsi tersebut.<sup>74</sup>

Sedangkan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai sebuah mata pelajaran diarahkan untuk, sebagai berikut:<sup>75</sup>

- 1) Menumbuhkan aqidah dengan pemberian, pemupukan, pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan serta pengalaman peserta didik terkait Agama Islam sehingga menumbuhkan manusia muslim yang berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil dan sebagainya serta mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah
- 3) Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman serta pembinaan norma dan aturan yang Islami dalam hubungan dengan Allah, diri sendiri, sesama dan lingkungan secara harmonis.
- 4) Mengembangkan nalar serta sikap moral yang sejalan dengan nilai Islami dalam kehidupan bermasyarakat.

<sup>73</sup> Hamdan, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) Teori dan Praktek*, IAIN Antasari Press (Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2014).

<sup>74</sup> Mokh Imam Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi."..., hlm.84.

<sup>75</sup> Fahrudin, Asari, dan Halimah, "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa."..., hlm. 523.

Dengan demikian, tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ialah untuk membekali peserta didik agar menjadi pribadi Islami yang taat dan berakhlak mulia dengan melalui proses mendidik, membimbing serta mengarahkan peserta didik agar dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari.

#### 4. Materi Haji dan Umrah

Materi Haji dan Umrah merupakan materi pelajaran rumpun Fiqih dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas IX tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Materi ini lebih menekankan pada esensi terkait tata pelaksana dan ketentuan dalam melakukan ibadah Haji dan Umrah.

Haji secara bahasa bermakna (الْقَصْدُ) *al-qashdu*, yang memiliki arti menyengaja, atau menyengaja untuk melakukan sesuatu yang agung.<sup>76</sup> Haji dapat diartikan pula secara bahasa artinya menuju, sementara itu secara terminologi atau istilah merupakan kegiatan berkunjung ke Baitullah (Ka'bah) dalam rangka beribadah kepada Allah dengan mengerjakan manasik tertentu seperti wukuf, thawaf, sa'i, melontar jumrah dan lainnya dengan kurun waktu tertentu di tempat tertentu untuk memenuhi panggilanNya dan mendapat ridho-Nya.<sup>77</sup>

Sedangkan Umrah secara etimologi berasal dari kata '*umrah* (عُمْرَة) yang artinya *az-ziyarah* atau berkunjung atau mendatangi suatu tempat.<sup>78</sup> Secara terminologi, istilah umrah dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan berkunjung ke Baitullah dengan melakukan ibadah kepada Allah dengan melakukan *thawaf*, dan *sa'i* lalu diakhiri dengan *tahalul* (mencukur rambut atau sekedar memendekan)<sup>79</sup>.

<sup>76</sup> Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan (6): Haji* (Jakarta Selatan: DU Publishing, 2011), hlm. 22.

<sup>77</sup> Johari dan Johar Arifin, *TUNTUNAN MANASIK HAJIDAN UMRAH: Menuju Kesempurnaan Ibadah Sesuai Sunnah Rasulullah Saw.* (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2019), hlm. 2

<sup>78</sup> Ahmad Sarwat, *Seri Fiqih Kehidupan (6): Haji...*, hlm. 23-24.

<sup>79</sup> Johari dan Arifin, *TUNTUNAN MANASIK HAJI DAN UMRAH: Menuju Kesempurnaan Ibadah Sesuai Sunnah Rasulullah Saw...*, hlm. 2



Dalam proses pembelajaran materi Haji dan Umrah ini meliputi beberapa lingkup materi diantaranya, pengertian, hukum, rukun-rukun, syarat wajib dan syarat sah, sunnah-sunnah dan tata pelaksanaan haji dan umrah.

## **B. Penelitian Terkait**

Sebagai bahan dasar pendukung pada penelitian ini, peneliti membaca dan menelaah beberapa literatur dari penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pelaksanaan ini diantaranya sebagai berikut:

Dalam penelitian Skripsi yang ditulis oleh Achmad Syarfandi Suardi mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2017 dengan judul “Aplikasi Permodelan 3D Virtual Reality Masjidil Haram Berbasis Android.” Hasil dari penelitian ini terhadap uji coba yang dilakukan terhadap aplikasi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan, memberikan informasi visual yang lebih baik daripada layanan sejenis, menyenangkan untuk calon jemaah haji agar mereka tidak merasa bosan serta membantu peningkatan pemahaman para jemaah haji.<sup>80</sup> Adapun keterkaitan dari penelitian yang ditulis oleh Achmad Syarfandi Suardi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas mengenai pemanfaatan teknologi Virtual Reality dalam pelaksanaan haji dan umrah. Sedangkan perbedaan yang terlihat jelas bahwa penelitian yang dilakukan oleh Achmad Syarfandi menggunakan menggunakan pendekatan saintifik yang mana terfokus pada pandangan pengemabangan ilmu sainsnya bukan kepada pemanfaatan sebagai media dalam proses memberikan informasi. Lain halnya dengan penelitian yang akan ditulis peneliti yaitu penelitian ini menggunakan pendekatan studi

---

<sup>80</sup> Achmad Syarfandi Suardi, Skripsi. “Aplikasi Pemodelan 3D Virtual Reality Masjidil Haram Berbasis Android” (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017).



pustaka yang menfokuskan pada implementasi dari teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian Skripsi yang ditulis Muhammad Ali mahasiswa mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2018 dengan judul “Virtual Reality Manasik Haji Pada Platform Android Menggunakan Google Cardboard”. Hasil dari penelitian ini adalah penciptaan sebuah aplikasi yang dapat membantu membuka peluang pada sektor pendidikan pada materi Manasik Haji menggunakan teknologi Virtual Reality.<sup>81</sup> Penelitian ini menggunakan dua jenis metode di antaranya metode pengumpulan data dan metode pengembangan. Adapun persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ali dengan peneliti yaitu sama-sama dalam menentukan variabel teknologi Virtual Reality dan pelaksanaan Haji. Perbedaannya dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dibuat ini bahwa penelitian karya Muhammad Ali memfokuskan pada pengembangan suatu aplikasi artinya output yang dihasilkan adalah sebuah produk aplikasi, sedangkan penelitian yang akan di susun peneliti yaitu penelitian yang menggunakan metode kualitatif dan pengumpulan datanya menggunakan observasi dan studi pustaka tidak menghasilkan atau mengembangkan suatu produk.

Dalam penelitian Thesis karangan Sitti Maryam Gani mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Pare-pare tahun 2021 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Haji dan Umrah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Ma’had Aly Potren DDI Mangkoso”. Dalam penelitian ini hasil yang diperoleh yakni menunjukan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis TIK ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang memudahkan mahasantri untuk mendapatkan materi terutama pada materi fikih Haji dan

---

<sup>81</sup> M Ali, Skripsi. “Virtual Reality Manasik Haji Pada Platform Android Menggunakan Google Cardboard,” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018),

Umrah.<sup>82</sup> Peneliti menemukan beberapa perbedaan dan persamaan dalam penelitian tersebut yakni terdapat persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti dimana sama-sama mengangkat topik penelitian terkait penggunaan media pembelajaran dalam materi haji dan umrah. Sedangkan perbedaan yang ditemukan bahwasannya variabel yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi berupa video, sementara itu penelitian yang diangkat oleh peneliti ini menggunakan variabel media pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Reality* (VR).

Dalam penelitian Jurnal yang berjudul “Penggunaan Virtual Reality Sebagai Sarana Edukasi Dalam Mengenal Kabah Bagi Siswa Kelas 1 SD” yang ditulis oleh Paluvi Andyani, dkk. Tahun 2022 dalam Jurnal Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan Vol. 16, No. 4. Penelitian ini menggunakan model D&D (Design and Develoment). Hasil penelitian yang dilakukan adalah bahwa Virtual Reality dalam bentuk video 360 derajat dapat dijadikan inovasi baru di bidang Pendidikan dalam memberikan pemahaman pada siswa.<sup>83</sup> Adapun persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai peggungan teknologi Virtual Reality dalam pelaksanaan materi pembelajaran haji. Sedangkan perbedaan yang terlihat jelas bahwa penelitian yang dilakukan oleh Paluvi Andyani, dkk menggunakan subjek penelitian di Sekolah Dasar dan hanya tefokus pada pengenalan Ka’bah saja, sedangkan penelitian yang akan ditulis oleh peneliti menggunakan setting tempat pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan mengangkat bukan hanya pengenalan Ka’bah saja tetapi untuk media pembalajaran keseluruhan materi haji dan Umrah.

---

<sup>82</sup> Sitti Maryam Gani, *Tesis*. “Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Haji dan Umrah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Ma’had Aly Pontren DDI Mangkoso,” (IAIN Parepare, 2021).

<sup>83</sup> Paluvi Andyani, dkk., “Penggunaan Virtual Reality Sebagai Sarana Edukasi Dalam Mengenal Kabah Bagi Siswa Kelas 1 SD,” *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, Vol. 16, No. 4 (2022): 1335,

Dalam penelitian jurnal yang berjudul “Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR)” yang ditulis oleh Alvian Nur Baiti Rohmah, dkk tahun 2022 dalam Jurnal Raudhah: Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah Vol. 7, No. 2. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini membahas terkait inovasi terkait teknologi terbaru berupa teknologi *Virtual Reality* (VR) yang memiliki banyak potensi untuk dijadikan sebuah media pembelajaran pendidikan Islam khususnya di pembelajaran fiqih. Sehingga dalam hal ini peneliti memperoleh perbedaan dan persamaan terkait penelitian ini. Perbedaan yang terlihat dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian tersebut bahwa dalam penelitian yang dibuat oleh peneliti berfokus pada pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran yang langsung merujuk kepada materi haji dan umrah, sedangkan dalam penelitian jurnal tersebut mengangkat topik penelitian yang masih menyeluruh dan umum terkait pembelajaran pendidikan Islam dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) dan tidak memiliki objek penelitian. Adapun persamaannya yaitu sama-sama mengangkat topik penggunaan teknologi VR sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam.<sup>84</sup>

---

<sup>84</sup> Alviani Nur, dkk., “Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR),” *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 7, No. 2 (2022): 373–85,

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dalam bentuk penelitian lapangan (*Field Reserach*). Penelitian lapangan (*Field Research*) merupakan penelitian yang berupaya memaparkan dan mengumpulkan suatu fenomena dengan situasi yang apa adanya. Penelitian ini dilakukan dengan cara pendekatan kualitatif serta mendatangi lembaga atau tempat yang dipilih sebagai subjek penelitian guna memperoleh suatu data dengan memahami secara lebih dalam terkait permasalahan yang diteliti.

Penelitian ini berusaha untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan data dari berbagai sumber yang apa adanya dari suatu lingkungan tempat atau lembaga yang dijadikan sebagai objek penelitian yang diteliti. Ragam sumber tersebut memerlukan kegiatan wawancara, pengamatan, bahkan pengumpulan dokumen sekalipun terhadap tindakan objek yang diteliti.<sup>85</sup>

Adapun metode dari penelitian ini yaitu dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menginterpretasikan suatu fenomena menggunakan kata-kata dari sebuah subjek penelitian yang berhubungan dengan pandangan, tindakan, perilaku dan motivasi yang terkait tema penelitian.<sup>86</sup> Melalui penelitian kualitatif ini peneliti diharapkan mampu mengangkat gambaran berdasarkan realitas sosial dan sudut pandang terkait objek yang diteliti dengan apa adanya tanpa mencemari ukuran formal.

Sementara pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan pedagogis, psikologis, dan sosiologis. Pendekatan pedagogis ini digunakan untuk melihat dari sudut pandang proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi

---

<sup>85</sup> Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. II (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020), hlm. 19

<sup>86</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Ed.Rev)*, Cet. 32 (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014). hlm. 6.

Pekerti pada materi Haji dan Umrah. Sementara, pendekatan psikologis dipilih untuk memahami suatu gejala psikologis peserta didik yang terjadi adanya pembelajaran menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, pendekatan sosiologis digunakan dalam hal memahami terkait dampak dari pelaksanaan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Sokaraja yang beralamat di Jalan Letjend. Soepardjo Roestam No. 168, Sokaraja Kulon, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah. Adapun beberapa alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini diantaranya sebagai berikut:

- a. SMP Negeri 2 Sokaraja merupakan sekolah yang sebelumnya belum pernah ada yang melakukan penelitian terkait Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Pada Materi Haji dan Umrah
- b. Sekolah ini merupakan sekolah yang memanfaatkan Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah kepada peserta didiknya.
- c. Sekolah ini merupakan sekolah yang berada di jalur utama pusat kota sehingga dalam sarana dan prasarana sudah berkembang serta memadai khususnya adanya alat VR dan penggunaan *smartphone* android dikalangan peserta didiknya.
- d. Sekolah ini berlokasi tidak jauh dari rumah peneliti dengan demikian memudahkan dalam penelitian dan menghemat waktu dan tenaga dalam proses penelitiannya.



## 2. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan terbagi dalam beberapa tahap dalam pelaksanaannya diantaranya sebagai berikut :

- a. Tahap pertama merupakan tahap observasi pendahuluan yang dilakukan di lokasi penelitian untuk memperoleh data sementara guna keperluan pengajuan judul proposal skripsi yaitu pada tanggal 4-18 Oktober 2023.
- b. Tahap kedua merupakan tahap riset individu yang dilakukan dalam rangka proses mengumpulkan data terkait penelitian dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.
- c. Tahap terakhir merupakan tahap penyusunan laporan skripsi yang dilakukan peneliti dalam mengolah data dari hasil penelitian yang telah diperoleh di lapangan.

## C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian merupakan sasaran penelitian atau dapat diartikan sebagai sesuatu yang menjadi fokus utama atau variabel dari sebuah penelitian. Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

Sementara itu subjek penelitian merupakan sumber informasi atau orang yang paham serta dimanfaatkan untuk memberikan informasi terkait kondisi pada lingkungan penelitian.<sup>87</sup>

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari subjek penelitian dilakukan dengan pengumpulan data berupa wawancara dan pengamatan yang bersifat langsung. Sehingga dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitiannya adalah sebagai berikut:

---

<sup>87</sup> Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*, Yogyakarta Press, Ed.1 (Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020), hlm.126.



a. Kepala Sekolah SMP Negeri Sokaraja

Kepala sekolah merupakan moto penggerak terhadap pengelola dan pelaksana dari suatu program sekolah. Kepala sekolah ikut berperan serta dalam proses pencetusan sebuah metode, model serta media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pemilihannya disesuaikan dengan kondisi peserta didik tak terkecuali pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Tri Agus Hariyatno, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja.

b. Guru Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yaitu bapak Nailur Rizqi, S.Pd sebagai subjek penelitian selanjutnya. Kedudukannya sebagai subjek penelitian utama yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja.

c. Peserta didik SMP Negeri 2 Sokaraja

Subjek penelitian selanjutnya dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 2 Sokaraja yaitu pada kelas IX yang keseluruhannya berjumlah 32 orang dengan spesifikasinya peserta didik laki-laki berjumlah 17 orang dan perempuan berjumlah 15 orang, khususnya pada kondisi bagaimana proses peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses sistematis yang digunakan untuk memperoleh suatu data. Data yang dimaksud merupakan keterangan yang berkaitan dengan sebuah variabel penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian.<sup>88</sup> Sehingga dalam rangka pemenuhan data dan informasi yang bersifat akurat yang disesuaikan keadaan yang terjadi

<sup>88</sup>Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Surabaya: Ziifatama Publisher, 2014), hlm. 96

sebenarnya di lapangan, maka peneliti dalam menyusun penelitian ini menggunakan beberapa metode atau teknik dalam pengumpulan data diantaranya yaitu:

a. Pengamatan atau observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu proses dalam teknik pengambilan informasi dengan terjun ke lapangan atau lokasi peneliti dengan mengamati hal-hal yang berkaitan ruang, tempat, aktivitas, subjek/pelaku, waktu dan sebagainya.<sup>89</sup> Menurut Zuchri, menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik dalam pengumpulan data secara sistematis dan sengaja dengan melakukan pengamatan serta pencatatan pada gejala yang diselidiki.<sup>90</sup>

Sugiyono menyebutkan bahwa observasi dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data dibedakan menjadi dua jenis yaitu *participant observation* (observasi partisipan/berperan serta) dan *non participant observation*. Observasi partisipan dapat dikatakan sebagai observasi dengan peneliti yang ikut dan terlibat dalam kegiatan orang yang sedang diamati atau yang dijadikan sebagai sumber penelitian. Dalam hal ini peneliti ikut melakukan dan merasakan suka duka apa yang dikerjakan oleh sumber data. Sedangkan observasi non partisipan dapat diartikan sebagai observasi dengan peneliti yang tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen saja, sehingga disini peneliti dapat mencatat, menganalisis dan membuat kesimpulan.<sup>91</sup>

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan bersama bapak Nailur Rizki selaku guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk mendapatkan data yang akurat terhadap proses pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan teknologi Virtual Reality sebagai media pembelajaran materi Haji dan Umrah, fasilitas yang

---

<sup>89</sup> Mamik, *Metodologi Kualitatif...*, hlm. 97

<sup>90</sup> Zuchri Abdussamad, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. I (Makasar: CV. Syakir Media Press, 2021), hlm. 147

<sup>91</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Cet. 19 (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 145.

digunakan, proses interaksi antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas, keaktifan dan keadaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Metode observasi ini dilakukan dalam rangka mengetahui terkait persiapan, pelaksanaan dan hasil yang didapatkan dari pembelajaran materi haji dan umrah mata pelajaran PAI dan BP dengan menggunakan teknologi Virtual Reality sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 2 Sokaraja. Selain itu sebagai langkah memperoleh data terkait kondisi lapangan yang diamati terkait keadaan lingkungan sekolah, kelas dan keadaan aktivitas proses evaluasi serta pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran PAI dan BP.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik dalam pengumpulan data melalui proses pertemuan dua orang dalam rangka bertukar informasi dan ide menggunakan cara tanya jawab, sehingga mendapatkan dikonstruksi terkait makna dalam sebuah topik penelitian.<sup>92</sup> Teknik ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang bersifat langsung kepada narasumber yang menjadi subjek penelitian yang berhubungan dengan topik penelitian agar memperoleh sebuah data dan informasi yang diperlukan.

Dalam penelitian ini metode wawancara dilakukan sebagai upaya mendapatkan informasi dari informan yaitu terkait implementasi teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

Menurut Bambang terdapat beberapa jenis wawancara yang ditinjau dari pelaksanaannya dapat dibedakan menjadi tiga jenis diantaranya *interview* (wawancara) bebas atau wawancara tak terstruktur, *interview* (wawancara) terpimpin atau wawancara terstruktur, *interview* (wawancara) bebas terpimpin.<sup>93</sup>

---

<sup>92</sup> Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, Ed. 1, Cet (Depok: Rajawali Pers, 2020), hlm. 83.

<sup>93</sup> Bambang Sigit Widodo, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*, Cet 1 (Sleman: Eiga Media, 2021), hlm.226-227

Pada penelitian ini wawancara yang digunakan ialah wawancara terpimpin atau terstruktur dimana dalam pelaksanaannya hanya untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan saja, dimana peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa sejumlah pertanyaan rinci kepada responden yang kemudian akan diolah dan disimpulkan. Dengan metode seperti ini peneliti lebih mudah dalam mengolah, memecahkan, dan menyimpulkan informasi karena pertanyaan yang diberikan bersifat sistematis.

Metode wawancara terstruktur ini digunakan untuk mendapatkan data terkait kebijakan implementasi teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja, data mengenai peranan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran beserta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut, data mengenai faktor pendukung dan penghambat selama penerapan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar di SMP Negeri 2 Sokaraja.

Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa narasumber pada diantaranya bapak Nailur Rizqi, S.Pd selaku guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terkait pelaksanaan penggunaan teknologi Virtual Reality sebagai media pembelajaran, bapak Tri Agus Hariyatno, S.Pd selaku kepala sekolah terkait sejarah, jumlah tenaga pendidik dan pendidik, kelas, sarana prasana, SMP Negeri 2 Sokaraja. Selain itu peneliti mewawancarai beberapa peserta didik yang dalam pembelajarannya menggunakan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajarannya dengan mengajukan pertanyaan terkait gambar umum, proses pembelajaran, tujuan, kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran dengan menggunakan teknologi teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara pengambilan data melalui dokumen-dokumen.<sup>94</sup> Dokumen ini merupakan catatan peristiwa yang berlalu berupa tulisan, gambar, rekaman, dan hasil karya seseorang yang bersifat monumental.

Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan sebagai upaya memperoleh data terkait gambaran umum, sejarah, data-data sekolah yang meliputi kondisi siswa, data kependidikan, jumlah sarana dan prasarana, letak geografis, struktur organisasi, dokumen yang berkaitan dengan proses pembelajaran PAI dan Budi Pekerti meliputi modul ajar/RPP, silabus, daftar hadir siswa, jadwal pelajaran serta dokumen lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga mengambil data lainnya yang dibutuhkan selama proses penelitian dan penyusunan laporan berupa dokumentasi yang diperoleh dari membaca beberapa tulisan dan artikel secara offline maupun online yang berasal dari internet.

### E. Teknik Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah.<sup>95</sup> Keabsahan data pada penelitian dilakukan dalam rangka membuktikan apakah peneliti sudah benar-benar dalam melakukan penelitian sekaligus dalam menguji data yang telah diperolehnya dalam proses penelitian. Selain itu, uji keabsahan data merupakan unsur terpenting dan tidak dapat dipisahkan dari pengetahuan penelitian kualitatif ini. Menurut Sugiyono, dalam penelitian kualitatif uji keabsahan data meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan

---

<sup>94</sup> Bambang Sigit Widodo, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif...*, hlm. 233

<sup>95</sup> Umar Sidiq dan Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Cet. 1 (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), hlm. 90



*confirmability* (obyektivitas).<sup>96</sup> Dalam penelitian ini sebagai uji keabsahan datanya peneliti menggunakan teknik triangulasi data.

Triangulasi pada pengujian kredibilitas penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai sebuah teknik pengecekan data dari berbagai sumber melalui berbagai cara dan berbagai waktu.<sup>97</sup> Dengan demikian, triangulasi terdiri atas triangulasi sumber, triangulasi teknis dan waktu. Tujuan dari triangulasi data ini ialah mengarahkan peneliti dalam menggali sumber data lebih dalam. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis, dideskripsikan, dan dikategorikan sehingga mendapat kesimpulan yang selanjutnya akan dimintakan kesepakatan (*member check*) dari beberapa sumber tersebut. Pada penelitian ini peneliti mencocokkan data yang diperoleh dari wawancara berdasarkan beberapa narasumber sehingga didapati sebuah kesimpulan yang telah disepakati secara bersamaan. Yaitu data wawancara yang dilakukan bersama dengan narasumber seperti kepala sekolah, guru PAI dan BP, dan peserta didik kelas IX H dan I menunjukkan hasil yang sinkron dan sesuai dengan data yang dilakukan dalam implementasi teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

#### 2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda. Misalnya dalam penelitian ini ialah wawancara dengan narasumber yang bersangkutan terkait implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada

<sup>96</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*,..., hlm. 267

<sup>97</sup> Mastang Ambo Baba, *Analisis Data Penelitian Kualitatif* (Makasar: Aksara Timur, 2021).hlm. 155



materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja. Selanjutnya dari hasil proses observasi melalui pengamatan terhadap guru di kelas dalam pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja. Kemudian dari data hasil dokumentasi dengan menelaah terkait beberapa foto dan dokumentasi kejadian dan kegiatan yang terjadi di sekolah.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan suatu tahap yang sangat penting setelah data terkumpul dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian yang dihasilkan haruslah melalui proses analisis data terlebih dahulu agar memperoleh gambaran yang jelas terkait keadaan objek dan hasil dari penelitian serta dapat dipertanggungjawabkan terkait keabsahannya.

Menurut Creswell sebagaimana dikutip oleh Sapto Haryoko, dkk menjelaskan bahwa analisis data merupakan suatu proses kerja berkelanjutan yang memerlukan refleksi terus menerus terhadap data-data, mengajukan pertanyaan yang analitis dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian.<sup>98</sup> Proses analisis data merupakan suatu proses dilakukan oleh peneliti dalam menyusun data menjadi lebih sistematis, saling berkaitan antara data yang lainnya, sehingga memberikan kemudahan dalam memperoleh kesimpulan. Analisis data dalam penelitian kualitatif dalam pelaksanaannya dilakukan sejak peneliti belum memasuki lapangan, pada saat berada dilapangan hingga menyelesaikan dan meninggalkan lapangan kemudian dilanjutkan menyusun laporan hasil penelitiannya.

Dalam penelitian ini, secara menyeluruh peneliti memberikan gambaran terkait implementasi teknologi *Virtual reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja. Dimana dalam hal ini gambaran hasil penelitian tersebut

---

<sup>98</sup> Sapto Haryoko, Bahartiar, dan Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)* (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2020), hlm. 338

selanjutnya ditelaah, dianalisis, dikaji serta disimpulkan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Adapun teknik analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan metode analisis data kualitatif dengan berdasar pada teori Milles dan Huberman (1984). Menurut teori ini proses dari aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interkatif serta berlangsung terus menerus hingga tuntas, sehingga data yang diperoleh sudah jenuh, dimana aktivitas tersebut diantaranya *data reduction*, *data display*, dan *verification*.<sup>99</sup>

a. Reduksi data (*data reduction*)

Data dalam penelitian kualitatif berupa narasi deskriptif kualitatif, dimana dalam hal ini analisis datanya bersifat naratif bukan bersifat statistik. Data-data yang telah diperoleh dari lapangan tersebut umumnya berjumlah cukup banyak, sehingga perlu adanya proses pencatatan yang teliti dan rinci.

Menurut Patilima dalam Hardani, dkk menjelaskan bahwa reduksi data dapat dikatakan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan di lapangan.<sup>100</sup> Proses mereduksi data berarti proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal yang penting, kemudian dicarai tema dan polanya.<sup>101</sup> Sehingga data yang telah direduksi tersebut akan memberikan sebuah gambaran yang lebih jelas yang selanjutnya mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data.

Dalam proses reduksi data, peneliti memilah huruf, angka dan kata yang menjadi bagian dari penelitian dan membuang bentuk-bentuk seperti simbol-simbol yang tidak perlu dalam penelitian. Kemudian data hasil observas yang diperoleh selanjutnya dilakukan proses penyaringan

---

<sup>99</sup> Mastang Ambo Baba, Analisis Data Penelitian Kualitatif,...hlm. 103

<sup>100</sup> Hardani,dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Cet.1 (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020),hlm. 164

<sup>101</sup> Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet. 1 (Makassar: Syakir Media Press, 2021),hlm. 161

dan pengelompokkan data sehingga diperoleh data yang berkaitan dengan topik penelitian serta data yang dibuang yang sekiranya tidak diperlukan dalam pelaporan. Selanjutnya dilakukan pencatatan terhadap data tersebut untuk selanjutnya dijadikan sebagai bahan laporan atau gagasan dasar dari laporan penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan proses reduksi data dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan hasil dokumentasi yang ditujukan kepada beberapa subjek penelitian, diantaranya kepala sekolah, guru pengampu PAI dan Budi Pekerti, serta beberapa peserta didik di SMP Negeri 2 Sokaraja. Proses ini dilakukan secara terus menerus dan berulang (*continue*) untuk menghasilkan informasi yang sesuai dengan data yang diperoleh.

b. Penyajian data (*display data*)

Setelah data berhasil direduksi, langkah selanjutnya dalam proses analisis data adalah mendisplaykan data atau penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sebagainya. Miles and Huberman (1984) sebagaimana dikutip oleh Mastang mengatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text.*” Yaitu yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>102</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif sehingga proses penyajian data berisi uraian atau teks tertulis non angka yang sifatnya naratif yang diperoleh berdasarkan hasil beberapa kali wawancara dengan berbagai pihak, observasi di lapangan dan dokumentasi yang telah diperoleh di lapangan selama kurang lebih dalam waktu 2 bulan.

---

<sup>102</sup> Mastang Ambo Baba, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*....,hlm. 106-107

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data pada penelitian kualitatif menurut Milles & Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang ditemukan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung dalam tahap pengumpulan data berikutnya, begitupun sebaliknya apabila kesimpulan awal didukung oleh bukti-bukti yang valid saat peneliti mengumpulkan data kembali di lapangan maka kesimpulan yang dikemukakan adalah kesimpulan yang kredibel.

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh, kesimpulan-kesimpulan tersebut juga perlu diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif ada kalanya telah tergambar sejak awal, namun kesimpulan akhir tidak pernah dapat dirumuskan secara memadai tanpa adanya upaya dari peneliti untuk menyelesaikan analisis dari seluruh data yang ada. Sehingga dalam hal ini proses penarikan kesimpulan dilakukan untuk mengkonfirmasi, mempertajam serta merevisi kesimpulan dan pencocokan data-data penelitian apakah sudah sesuai dengan data yang diperoleh atau belum. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mengedepankan temuan baru sebagai hasil akhir dari kesimpulan penelitiannya. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi ataupun gambaran suatu objek yang masih samar, namun setelah diteliti dengan jelas dapat berubah menjadi bentuk hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.<sup>103</sup>

---

<sup>103</sup> Feny Rita Fiantika,dkk., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cet. 1 (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022),hlm. 15

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data**

Setiap melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti tentu harus dapat menyusun penelitian yang disertai dengan penyajian data serta analisis data dimana nantinya akan digunakan sebagai penguat dalam penyusunan penelitian. Selain itu, dari data yang telah dianalisis tersebut akan diperoleh suatu hasil kesimpulan yang dapat membantu proses penelitian. Penelitian dilakukan selama 60 hari yang berlangsung pada tanggal 31 Januari 2024 hingga 31 Maret 2024 di SMP Negeri 2 Sokaraja, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam memperoleh data terkait pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan BP pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja. Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian tersebut dengan 3 (tiga) jenis teknik dalam proses pengumpulan data diantaranya observasi, dokumentasi dan kemudian diperkuat dengan kegiatan wawancara kepada pihak yang berkaitan sebagai subjek penelitian. Dalam proses penyajian data penelitian menyajikan data ke dalam bentuk teks yang bersifat naratif dan deskriptif.

Merujuk kepada hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sokaraja terkait pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan BP pada materi haji dan umrah, sekolah tersebut mengimplementasikan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan BP pada materi haji dan umrah bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan kualitas pemahaman pembelajaran materi haji dan umrah pada mata pelajaran PAI dan BP. Oleh karena itu, berikut beberapa deskripsi data yang peneliti peroleh selama penelitian berlangsung diantaranya terkait:



## **1. Gambaran Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja**

Paradigma era pembelajaran pada abad ini telah melahirkan suatu pandangan baru, dimana kedudukan seorang pendidik bukan hanya sebagai fasilitator saja pada suatu kegiatan pembelajaran, melainkan seorang pendidik harus mampu sebagai seorang pioner dalam pengelolaan sekaligus perancang pembelajaran agar menciptakan suatu lingkungan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pendidik harus pandai dalam memahami berbagai jenis metode, strategi dan media pembelajaran yang tepat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 2 Sokaraja pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP) memilih menggunakan media pembelajaran berupa Teknologi *Virtual Reality* (VR) pada materi Haji dan Umrah. Dipilihnya teknologi *Virtual Reality* (VR) ini dalam pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri 2 Sokaraja karena teknologi *Virtual Reality* merupakan teknologi yang mampu memberikan gambaran kepada peserta didik seolah-olah berada di tempat yang sebenarnya serta dapat memberikan pengalaman seperti berkunjung langsung ke tempat aslinya kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan penuturan hasil wawancara bersama kepala SMP Negeri 2 Sokaraja, bapak Tri Agus Hariyatno yaitu:

“karena dengan menggunakan VR anak-anak itu diajak seakan-akan dia berada di dunia yang sebenarnya di materi yang sebenarnya dia pelajari. Dia diajak seolah-olah misalnya di materi haji dan umrah dia seakan-akan berada di lokasi itu dan seakan-akan dia melakukan kegiatan yang sebenarnya. Dan ini juga bisa dilakukan di pelajaran-pelajaran yang lain jadi akan melihat kenyataan sebenarnya. Saat ini kan sudah jaman modern ya mbak jadi harus disesuaikan juga



dengan zaman dan menurut saya itu bagus dapat mengembangkan kreatifitas guru juga dalam proses pembelajarannya.”<sup>104</sup>

Selain itu juga dipilihnya teknologi *Virtual Reality* pada materi haji dan umrah sebagai alternatif lain untuk pengganti melaksanakan kegiatan manasik haji, dimana dalam pelaksanaannya memerlukan banyak biaya dan waktu. Sehingga hal ini yang menjadi salah satu dasar penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran. Menurut Pak Nailur Rizqi selaku guru pengampu pembelajaran PAI dan BP menjelaskan bahwa:

“VR itu kan bisa melihat seolah-olah berada di tempat itu juga, dan kemudian yang saya gunakan materi haji dan umrah karena kebanyakan dari kita belum pernah berkunjung langsung kesana, dan kita penginnya anak-anak bisa punya pengalaman bisa punya gambaran kondisi disana itu seperti apa. Jadi anak-anak ga Cuma baca buku atau melihat gambar saja, atau video. Kita mungkin sering lihat video tapi kan kita gabisa tau kanan kirinya ada apa, bagaimana rasanya mengelilingi ka’bah itu seperti apa, thawaf seperti apa, jadi menggunakan VR ini pengen benar-benar minimal mempunyai pengalaman yang mirip dengan keadaan yang sebenarnya melalui pelajaran dan materi tersebut. Karena belum pernah juga melaksanakan manasik haji secara real si mba, ya itu keterbatasan waktu, tempat peralatannya jadi bisa diganti dengan VR ini tadi.”<sup>105</sup>

Dalam pelaksanaannya teknologi *Virtual Reality* ini dibantu dengan sebuah aplikasi bernama *Milea Lab* dalam proses pengimplementasiannya. Aplikasi *Milea Lab* merupakan sebuah aplikasi yang membantu dalam membuat konten *Virtual Reality* dengan fitur-fitur yang mudah dipahami bagi para *creator* pemula atau disebut dengan pendekar VR. Lebih lanjut lagi aplikasi ini dapat diunduh melalui android *playstore* dimana para peserta didik dan pendidik dapat mendapatkannya dengan mudah. Melalui aplikasi *Milea Lab* ini dapat membantu para pendidik dalam menciptakan sebuah lingkungan virtual untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran yang

---

<sup>104</sup> Hasil wawancara dengan Pak Tri Agus Hariyatno, S. Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokarajra, pada tanggal 2 Februari 2024.

<sup>105</sup> Hasil wawancara dengan Pak Nailur Rizqi, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 1 Februari 2024.

akan diajarkan. Di dalam aplikasi tersebut pendidik juga dapat menyisipkan beberapa penjelasan materi, gambar, video serta evaluasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan yang ditempatkan pada beberapa *check point*.

“berjalannya sesuai *check point* yang sudah ditempatkan ketika saya membuat. Pertama saya buat dulu melalui VR Milea Creator yang kedua baru dimasukkan *check pointnya* disitu mau ada apa saja bebas, mau ada materinya, ada videonya ada pertanyaannya juga bisa, nah disitu baru kalo udah sesuai baru dibagikan link kelas kepada anak-anak untuk masuk login melalui Mileaviewer atau *diplay store* disebutnya MileaLab.<sup>106</sup>

Penggunaan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran pada awalnya merupakan suatu tugas yang diberikan oleh kepala sekolah untuk mempraktikan hasil pelatihan yang diberikan kepada bapak Nailur Rizqi selaku guru mata pelajaran PAI dan BP, dimana saat itu beliau terpilih sebagai salah satu dari ketiga guru yang mengikuti pelatihan VR dengan berbantu Milea Lab yang dilaksanakan pada tahun 2021 silam, namun baru pertama kali dipraktikan pada tahun 2022 akibat pandemi covid-19. Hal ini sesuai hasil wawancara bersama Pak Nailur Rizqi:

“baru dipraktikan tahun 2022 si karena dulu saya baru pertama kali mendapat pelatihan VR dan itu bagi saya hal yang menarik, selain saya juga ingin mencoba trus juga karena membuat laporan juga si gitu”<sup>107</sup>

Dalam pelaksanaan kali pertama tersebut memberikan hasil dan respon yang baik dari para peserta didik, sehingga hal ini yang meyakinkan pihak sekolah untuk dapat menyediakan alat dan sarana dan prasarana untuk menunjang pembelajaran menggunakan teknologi *Virtual Reality* ini.<sup>108</sup>

---

<sup>106</sup> Hasil wawancara dengan Pak Nailur Rizqi, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 1 Februari 2024.

<sup>107</sup> Hasil wawancara Pak Nailur Rizqi selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 6 Februari 2024

<sup>108</sup> Hasil wawancara dengan Pak Nailur Rizqi, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 1 Februari 2024.

Dalam penerapannya seperti media pembelajaran lainnya, teknologi *Virtual Reality* tentu memiliki kekurangan serta kelebihan saat diterapkan pada proses pembelajaran. Menurut bapak Nailur Rizqi selaku guru pengampu PAI dan Budi Pekerti penerapan dari teknologi *Virtual Reality* belum sepenuhnya maksimal karena masih banyak memiliki hambatan dan kekurangan saat diterapkan pada proses pembelajaran.<sup>109</sup>

Hambatan tersebut berasal dari beberapa hal diantaranya masih sedikitnya penyediaan perangkat *VR box* yang dimiliki sekolah, sekolah belum menyediakan akun pro (berlangganan) yang memerlukan biaya yang besar sehingga dalam mengakses dan membuat lingkungan virtual pada aplikasi tersebut masih terbatas, tidak semua anak memiliki perangkat android yang memiliki fitur 360°, serta pada pembuatan materi pembelajaran virtual dengan aplikasi MilleaLab memerlukan waktu yang lama dan harus memiliki jiwa kreatifitas yang tinggi. Lebih lanjut lagi kendala yang dirasakan didalam kelas saat pembelajaran berlangsung yaitu sebagian peserta didik tidak memiliki jaringan internet, serta kurangnya kemauan dari peserta didik untuk menginstal aplikasi MilleaLab karena membutuhkan ruang penyimpanan yang besar.

Sementara itu, menurut bapak Tri Agus Hariyatno, S.Pd selaku kepala sekolah menuturkan bahwa penggunaan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan inovasi dan kreatifitas dari pendidik serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>110</sup> Hal tersebut telah dibuktikan dimana dalam proses pengimplementasiannya mendapat

---

<sup>109</sup> Hasil wawancara dengan Pak Nailur Rizqi, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 1 Februari 2024.

<sup>110</sup> Hasil wawancara dengan Pak Tri Agus Hariyatno, S. Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 2 Februari 2024.

partisipasi dan respon dari peserta didik dimana mereka merasakan hal baru selama proses pembelajaran sehingga membuat semangat belajar.

Menurut Pak Nailur Rizqi, S.Pd mengatakan bahwa meskipun memiliki kekurangan dalam pengimplementasiannya, namun kehadiran teknologi *Virtual Reality* mampu memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik terkait lingkungan kabah yang sulit dilihat secara nyata, selain itu dalamnya diberi sedikit permainan dimana disediakan *check point* yang berisi materi, video, dan evaluasi pembelajaran yang kemudian harus dilalui peserta didik untuk menuju ke tahap berikutnya sehingga memberikan pembelajarana yang bervariasi dan peserta didik lebih terkait serta aktif dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi *Virtual Reality* ini pun juga memiliki peran penting dalam pembelajaran haji dan umrah dimana kehadirannya mampu menghadirkan dalam keterbatasan proses kegiatan manasik haji yang membutuhkan tempat, penyediaan alat serta waktu yang banyak. Sehingga penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) ini memiliki peran salah satunya dalam materi haji dan umrah sebagai alternatif lain dari kegiatan manasik haji.

## **2. Pelaksanaan Proses Pembelajaran dengan Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja**

SMP Negeri 2 Sokaraja merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis IT atau teknologi informasi sebagai upaya dalam membantu mengoptimalkan peran dan fungsi sekolah. Kehadiran salah satu teknologi seperti *Virtual Reality* ditengah peradaban yang pesat ini mendorong pihak sekolah menjadikan teknologi ini sebagai sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yang lebih optimal serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik. Selain sebagai upaya

perbaikan suasana pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi *Virtual Reality* ini dimaksudnya untuk meningkatkan kreatifitas dalam menciptakan model pembelajaran yang sesuai zaman kepada para pendidik. Hal ini seperti di jelaskan oleh kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja.

“dengan penerapan teknologi VR dalam pembelajaran akan lebih meningkatkan anak dalam hal motivasi belajar sehingga endingnya akan meningkatkan prestasi belajarnya, yang kedua meningkatkan inovasi teman-teman guru dalam menciptakan model-model pembelajaran sehingga nanti akan tercapai tujuan pembelajaran.”<sup>111</sup>

Terlebih lagi salah satu peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran dengan mengimplementasikan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran pada materi haji dan umrah memberikan tanggapannya bahwa selama melaksanakan pembelajaran merasakan sesuatu yang baru dan menyenangkan dimana seperti berada di tempat yang *real* (sebenarnya).

“menurut saya ya menyenangkan ya mba karena media pembelajaran ini kan baru, jadi hal baru buat saya rasanya seperti melakukan haji dan umrah sebenarnya mba.”<sup>112</sup>

Dalam proses pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan BP pada materi haji dan umrah dilakukan dalam beberapa tahapan, diantaranya adalah:

- a. Persiapan dan Perencanaan Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Dalam proses memperkenalkan dan pengimplementasian suatu media pembelajaran tentu tidak terlepas dari adanya suatu tahap perencanaan dan persiapan yang perlu dilakukan sebelum proses tersebut dilakukan agar hasil yang didapatkan dapat sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Begitu juga dengan

<sup>111</sup> Hasil wawancara dengan Pak Tri Agus Hariyatno, S. Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 2 Februari 2024

<sup>112</sup> Hasil wawancara dengan Cantika Tiara peserta didik kelas IX H, pada tanggal 21 Februari 2024



proses pengimplementasian teknologi VR sebagai media pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri 2 Sokaraja yang masih menggunakan kurikulum 2013 pada kelas IX sehingga perlu mempersiapkan terlebih dahulu dokumen rancangan pembelajaran berupa silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Selain beberapa dokumen pembelajaran guru juga mempersiapkan beberapa perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, lembar evaluasi dan mengatur peralatan yang akan digunakan selama pembelajaran materi haji dan umrah dengan media teknologi VR berlangsung.

Merujuk dari hal atas sebelum memulai pembelajaran menggunakan teknologi VR sebagai media pembelajarannya beberapa hal perlu dipersiapkan diantaranya menyiapkan peralatan dalam membantu proses berlangsungnya pengimplementasian seperti perangkat teknologi VR *box*, handphone android, dan laptop. Selain itu mempersiapkan media pembelajaran dengan membutuhkan bantuan aplikasi bernama Milea Lab yang harus diunduh terlebih dahulu pada android playstore.<sup>113</sup>

Sebelum diimplementasikan sebagai media pembelajaran, Pak Nailur Rizqi selaku guru pengampu PAI dan BP terlebih dahulu membuat tampilan dunia virtual pada laptop melalui aplikasi *MilleaLab Creator by Mille Lab*. Di dalam dunia virtual yang dibuat tersebut menyajikan lingkungan yang mirip seperti berada di masjidil Haram dimana terdapat *Ka'bah*, *Hajar Aswat*, *Makam Ibrahim* dan lainnya yang menggambarkan kondisi seperti melakukan ibadah haji yang sebenarnya. Selain itu, di dalam lingkungan tersebut diselipkan beberapa materi dan video yang dapat diputar oleh peserta didik yang berkaitan dengan materi haji dan umrah.

---

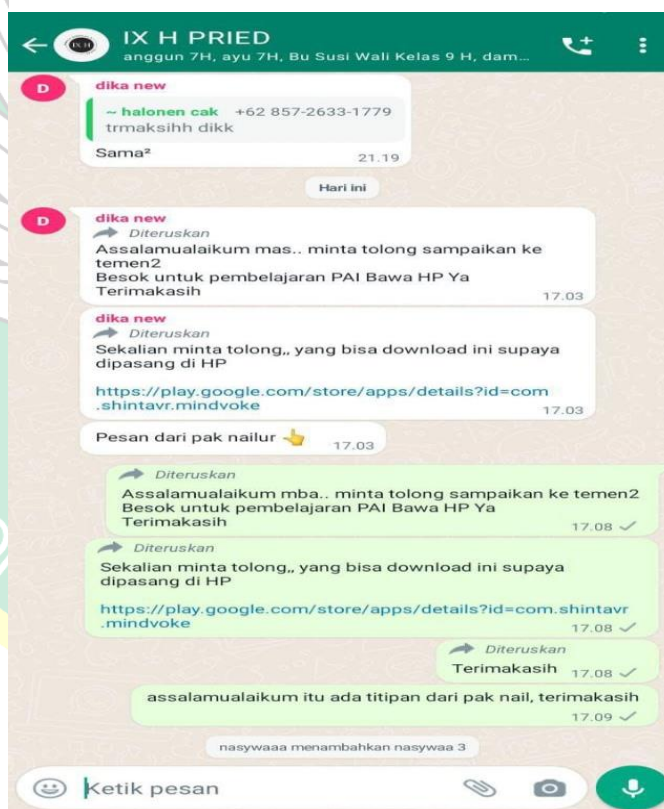
<sup>113</sup> Hasil wawancara dengan Pak Tri Agus Hariyatno, S. Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 2 Februari 2024



Sebelum melaksanakan proses pembelajaran terlebih dahulu guru menginstruksikan pada pertemuan selanjutnya untuk membawa perangkat android dan menginstal aplikasi *MilleaLab viewer* pada playstore kepada peserta didik melalui gurp whatsApp pelajaran.

“yang pertama kita informasikan dahulu kepada anak-anak sebelum memulai pembelajaran bahwasannya besok dipertemuan selanjutnya itu kita akan masuk ke materi haji dan umrah dan media yang digunakan adalah menggunakan VR yang dari MileaLab. Diinformasikan kepada anak-anak supaya membawa perangkat handphone, karena tidak bisa digunakan apabila anak-anak tidak membawa handphone.”<sup>114</sup>

**Gambar 1 Pemberitahuan Melalui WhatsApp kepada Peserta didik**



<sup>114</sup> Hasil wawancara dengan Pak Nailur Rizqi, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 1 Februari 2024.

- b. Pelaksanaan Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Berdasarkan hasil observasi yang berlangsung di kelas IX H dan IX I pada tanggal 21 Februari dan 26 Februari 2024. Pada hari dimana pembelajaran berlangsung peserta didik diminta untuk *login* bersama-sama. Selama proses pembelajaran berlangsung cukup baik dan mendapatkan respon yang begitu antusias bagi peserta didik, karena bagi para peserta didik ini terbilang media pembelajaran yang baru sehingga memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

Dengan menggunakan metode diskusi secara berkelompok peserta didik diberikan masing-masing satu perangkat VR *box* yang kemudian digunakan secara bergantian dengan lainnya, namun dapat juga digunakan dengan penggunaan android yang memiliki fitur *groyoscope* (fitur 360°). Selama pembelajaran peserta didik diminta untuk memahami materi pembelajaran yang disediakan di setiap *check point* yang disediakan dengan cara peserta didik mengarahkan ke setiap *check point* tersebut tadi. Materi haji dan umrah tadi dijabarkan melalui beberapa macam seperti melalui video, infografis maupun gambar yang disediakan pada media pembelajaran VR ini. Kemudian selain diminta memahami peserta didik diminta untuk mencatat materi-materi yang ditampilkan pada media pembelajaran teknologi *Virtual Reality* (VR) yang nantinya akan dijadikan pedoman untuk pertemuan selanjutnya.

**Gambar 2 Tampilan Bentuk Check Point berisi Materi**



Di dalam media pembelajaran teknologi *Virtual Reality* (VR) ini berisi materi haji dan umrah yang disesuaikan dengan buku siswa dan guru yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kelas IX yang meliputi pengertian haji dan umrah, dalil tentang haji dan umrah, syarat wajib haji, rukun haji dan umrah, sunnah haji, wajib umrah dan syarat umrah, larangan haji dan umrah dan hikmah haji dan umrah.

Selama proses pembelajaran yang berlangsung dengan alokasi waktu 3 x 40 menit berjalan secara lancar dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Selain itu memberikan suasana pembelajaran yang aktif dan nyata karena peserta didik dapat merasakan ritual haji seperti sebenarnya melalui perangkat VR *box* maupun perangkat *android*.

Berikut langkah-langkah proses pembelajaran dengan mengimplementasikan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan BP pada materi haji dan umrah:

1) Kegiatan pendahuluan

Pada tahap kegiatan pendahuluan, guru memulai pembelajaran dengan memberikan dan mengucapkan salam, guru menanyakan kabar dan meminta peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai. Guru

memeriksa kehadiran, menanyakan apakah sudah membawa perangkat dan menginstal aplikasi *MileaLab* atau belum, guru melakukan apresepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, KD, KI dan cakupan materi yang akan diajarkan. Guru melakukan ice breaking terlebih dahulu, selanjutnya memperkenalkan media pembelajaran teknologi *virtual reality*(VR) yang akan digunakan. Kemudian, guru membagi peserta didik untuk berkelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 5 anak dengan pembagiannya minimal setiap kelompok ada 1 perangkat handphone yang *support* (memadai).

**Gambar 3 Perangkat VR box (kacamata VR)**

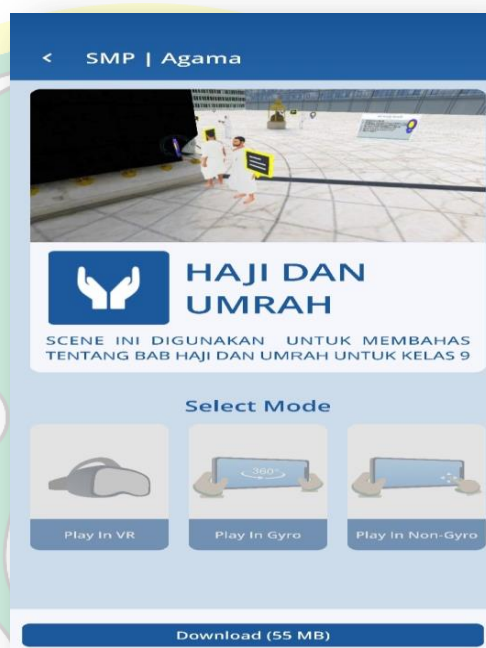


## 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, Bapak Nailur Rizqi selaku guru pengampu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memulai kegiatan inti dengan menjelaskan terkait cara penggunaan aplikasi *MileaLab* untuk pembelajaran berbasis *Virtual Reality* (VR) pada materi haji dan umrah. Peserta didik diminta untuk login secara bersama-sama melalui perangkat handphone yang dimilikinya dengan dibantu oleh guru. Setelah proses login tersebut selesai, kemudian Bapak Nailur Rizqi memberikan

kode *classroom* yang berisi materi pembelajaran haji dan umrah dengan berbasis VR dimana selama proses login hingga masuk kedalam kelas di aplikasi MileaLab Bapak Nailur Rizqi selalu membantu peserta didik yang merasa kesulitan.

**Gambar 4 Tampilan kelas untuk Materi Haji dan Umrah di aplikasi MileaLab**



Selanjutnya, apabila sudah dirasa peserta didik berhasil masuk semua dan telah mengunduh materi pembelajaran. Kemudian, Bapak Nailur Rizqi membagikan perangkat VR *box* dengan pembagiannya setiap meja mendapatkan satu perangkat VR *box* yang nanti digunakan secara bergantian, lalu guru memberikan tata cara penggunaan beserta fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi tersebut. Selain itu guru juga mencontohkan cara penggunaan media pembelajaran berbasis VR ini kepada peserta didik dengan cara memutar setiap kelompok dan bertanya apakah ada kesulitan atau tidak. Selama 30 menit



peserta didik diberikan waktu untuk mempelajari materi yang ada di dalam teknologi VR tersebut.

**Gambar 5 Pak Nailur Rizqi memberikan tata cara penggunaan media pembelajaran teknologi VR**



Proses pembelajaran berlangsung cukup antusias dengan strategi pembelajaran *student center*, dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk aktif dalam mempelajari materi secara sendiri melalui media VR ini dan guru bertugas sebagai fasilitator saja. Peserta didik mencoba perangkat VR dengan semangat dan antusias, terlebih lagi peserta didik yang menggunakan mode android pun merasa senang dan memahami setiap materi yang diberikan pada *check point* yang diberikan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplor media pembelajaran dengan mengikuti dan mengarahkan kepada *check point*.

Namun, dalam sebuah pembelajaran pasti ditemukan kendala-kendala yang muncul. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menemukan kendala yang terjadi seperti



tidak stabil internet yang diberikan sekolah, peserta didik tidak memiliki perangkat android yang memadai, peserta didik kesulitan dalam penggunaan aplikasi hingga peserta didik yang justru membuka aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran sehingga membuat tidak fokus.

Menyadari hal tersebut peran guru disini sebagai fasilitator harus memberikan andil untuk keberlangsungan proses pembelajaran agar berjalan maksimal. Selama observasi dilakukan terlihat saat masih berlangsung pembelajaran Bapak Nailur terus memantau kegiatan peserta didik dengan menggunakan teknologi VR ini. Seperti penuturan hasil wawancara dengan Bapak Nailur Rizqi yaitu

“untuk penanganan ketersediaan kuota di awal kita sudah memberi tahu untuk membawa hape berisi kuota, baterai full. Kalo blas ngga ada kuota ya saya teatheringin, karena kan internet di sekolah tidak stabil ya mba kadang nyampe kadang ngga. Intinya untuk penanganan terkait anak tidak fokus membuka aplikasinya saya memberikan himbuan terus menerus selama pembelajaran. Untuk dikelas mengkondisikan siswa supaya kondusif agar tiak keluar dari jalur dan benar-benar memantau siswa untuk yang dibuka tetap VR nya bukan aplikasi lainnya. Saya membantu dengan cara muter satu-satu pada setiap siswa dan saya contohkan dulu jadi anak paham terkait penggunaan nya.”<sup>115</sup>

Setelah selesai penggunaan media pembelajaran dengan teknologi VR, kemudian Bapak Nailur menjelaskan singkat dan memberikan tambahan terkait materi haji dan umrah. Selanjutnya Bapak Nailur Rizqi menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk mendiskusikan materi dengan

---

<sup>115</sup> Hasil wawancara dengan Pak Nailur Rizqi, S. Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 1 Februari 2024.

tema yang berbeda, dan meminta peserta didik untuk membuat skema materi yang didapatkan di setiap kelompoknya, dengan nantinya peserta didik diberikan pilihan boleh menyajikan hasil skema tersebut dalam bentuk power point atau mind mapping yang nantinya akan dipresentasikan kepada peserta didik lainnya pada pertemuan selanjutnya. Dalam menyusun skema materi selain berasal dari hasil mencatat dari media VR tersebut bapak Nailur juga memperbolehkan mencari di buku paket untuk tambahan materinya. Pak Nailur membagikan tema materi setiap kelompok sebagai berikut:

- a) Kelompok 1 berdiskusi tentang pengertian macam-macam dan dalil naqli haji dan umrah
- b) Kelompok 2 berdiskusi syarat wajib haji dan umrah
- c) Kelompok 3 berdiskusi pengertian dan macam rukun haji dan umrah
- d) Kelompok 4 berdiskusi pengertian dan wajib haji dan umrah
- e) Kelompok 5 berdiskusi pengertian sunnah- sunnah haji
- f) Kelompok 6 berdiskusi larangan haji dan umrah.

3) Kegiatan penutup

Setelah proses pengerjaan pembuatan skema selesai, kemudian guru meriview ulang kembali terkait materi yang diberikan melalui media pembelajaran teknologi VR tersebut dan guru menambahkan ulasan penguat materi sebagai tambahan materi dan memberikan kesimpulan terkait materi pembelajaran materi haji dan umrah. Selanjutnya Bapak Nailur Rizqi memberikan refleksi diri dengan bertanya terkait bagaimana proses pembelajaran dengan mengimplementasi teknologi VR sebagai media pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya mengenai hal yang masih belum paham. Bapak Nailur Rizqi memberikan sedikit motivasi dan memberi tahu terkait pembelajaran pada minggu depan yang masih berada pada bab haji dan umrah. Kemudian pembelajaran ditutup dengan bacaan hamdalah serta kafaratul majlis secara bersama-sama dan guru menutup dengan salam.

c. Evaluasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) Berbasis Andorid sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Tahapan evaluasi ini merupakan tahapan akhir dari proses pengimplementasin teknologi VR sebagai media pembelajaran materi haji dan umrah dimana pada tahap ini guru pengampu PAI dan Budi Pekerti memberikan penugasan berupa kuis *post test* yang berisi 10 buah soal pilihan ganda mengenai materi yang telah di tampilkan pada media pembelajaran teknologi *Virtual Reality* (VR). Soal tersebut sebetulnya sudah di siapkan sekaligus di dalam dunia *virtual* terebut dengan *check poin* yang berisi quiz namun pada saat observasi terdapat kendala pada aplikasi tersebut dimana soal-soal *post test* tersebut tidak dapat dimunculkan dan difungsikan dengan baik sehingga diganti dengan *paper* atau peserta didik mengerjakan *post test* dengan berbasis selembat kertas dan pulpen. *Post test* tersebut bersifat individu meskipun metode pembelajaran di laksanakan secara kelompok. Penugasan tersebut nantinya akan dikumpulkan kepada guru untuk dinilai.

Selain itu guru memberikan penugasan secara berkelompok dengan membuat *mindmapping*, atau *power point* yang disesuaikan degan pokok bahasan mater yang telah dibagikan kemudian dipresentasikan di depan kelas dan peserta didik lain melakukan tanya jawab.

### 3. Upaya Peningkatan Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja.

Selama berlangsungnya proses pengimplementasian teknologi VR sebagai media pembelajaran PAI dan BP di SMP Negeri 2 Sokaraja, guru pengampu pembelajaran PAI dan Budi Pekerti membutuhkan banyak hal guna proses peningkatan keefektifitasan pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran pada proses pembelajarannya. Penyediaan perangkat serta akun pro menjadi salah satu hal yang dibutuhkan guru dalam proses pembuatan media pembelajaran dengan teknologi *Virtual Reality* (VR) ini. Sebagaimana hasil wawancara dengan Bapak Nailur Rizqi, S.Pd yang menjelaskan:

“harapan saya sih ya sekolah menyediakan perangkat VR *box* yang lebih banyak lagi sehingga kan penggunaannya menyeluruh semuanya pake, selain itu penyediaan akun-akun pro yang dapat digunakan oleh guru-guru.”<sup>116</sup>

Sebagai solusi dari permasalahan kebutuhan guru terkait penyediaan sarana dan prasarana dalam pengimplementasian media pembelajaran teknologi VR, SMP Negeri 2 Sokaraja telah memberikan upaya-upaya untuk meningkatkan efektivitas dari penggunaan teknologi VR ini sebagai media pembelajaran. Melalui penyediaan alat dan perangkat VR *box* yang akan disediakan secara bertahap hingga penyediaan akun-akun pro yang dapat digunakan secara bergantian. Selain itu, sekolah juga akan berupaya menadakan secara rutin setiap tahun pelajaran baru terkait pelatihan penggunaan VR agar guru dapat meningkatkan kompetensiya dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai zaman. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara bersama kepala SMP Negeri 2 Sokaraja, Bapak Tri Agus Hariyatno, S.Pd:

“untuk alat nanti kita sediakan secara bertahap sesuai dengan kemampuan keuangan sekolah, kemudian untuk yang akun itu kita

---

<sup>116</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Nailur Rizqi, S.Pd selaku guru pengampu PAI dan Budi Pekerti pada tanggal 1 Februari 2024

akan membeli tidak semua guru tapi beberapa akun yang bisa dimanfaatkan oleh guru secara bergantian. Nanti kita akan membeli beberapa akun nanti digunakan bergantian oleh guru yang akan memanfaatkan saya kira begitu si salah satunya. Dan kita sudah pernah melakukan pengadaan pelatihan 1 kali pada 2021 sudah melakukan pelatihan VR ini, dan ini akan dilakukan setiap tahun pelajaran kita akan melakukan pelatihan kepada seluruh teman-teman guru biar kita memperkenalkannya”<sup>117</sup>

## B. Analisis Data

Setelah dilaksanakan penelitian selama 60 hari yang berlangsung pada tanggal 31 Januari 2024 hingga 31 Maret 2024 di SMP Negeri 2 Sokaraja. Selama penelitian berlangsung memperoleh hasil perolehan data yang didapatkan dari kegiatan wawancara, observasi. Kemudian hasil data yang diperoleh tersebut peneliti analisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Berikut akan diuraikan hasil perolehan analisis data yang telah peneliti lakukan terkait menganalisis implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah, diantaranya sebagai berikut:

### 1. Signifikansi Terhadap Aspek Kognitif dan Psikomotorik Terkait Teknologi *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, dimana dalam proses komunikasi tersebut dibutuhkan suatu media yang difungsikan sebagai media penyalur informasi pada proses komunikasi tersebut. Hal ini dapat dipahami bahwa media pembelajaran mengambil peranan penting sebagai sarana dalam penyaluran suatu pesan dalam hal ini berupa materi pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai sangatlah penting dalam proses pembelajaran, hendaknya pendidik

---

<sup>117</sup> Hasil wawancara dengan Pak Tri Agus Hariyatno, S. Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja, pada tanggal 2 Februari 2024



mampu mempersiapkan media atau bahan ajar pembelajaran yang membantu dalam memahami materi pembelajaran pada peserta didik.

Dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi telah menjadi bagian dari alat bantu yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih haruslah bersifat interaktif, menyenangkan, memotivasi dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan pemahaman konsep, hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan teori Hamalik yang menerangkan bahwa pemakaian dari sebuah media pembelajaran pada proses pembelajaran mampu membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Salah satu teknologi yang saat ini telah dikembangkan adalah teknologi *Virtual Reality* (VR). Teknologi *Virtual Reality* (VR) merupakan sebuah teknologi yang berasal dari penggabungan antar teknologi dunia nyata dan maya, teknologi ini mampu memberikan sebuah tampilan simulasi lingkungan yang dapat dijelajahi oleh peserta didik. Pada awalnya *Virtual Reality* (VR) hanya digunakan sebagai sebuah alat dalam memberikan suatu pengalaman yang lebih nyata akibat keterbatasan ruang dan waktu bagi seseorang untuk hadir berada disebuah lokasi tertentu.

Perkembangan media dengan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran saat ini masih terus dikembangkan, hal ini sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengedepankan pada aspek efisiensi serta efektivitas. Teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam proses pembelajaran bukan hanya sekedar mengikuti trend anak muda belaka namun juga sebagai bentuk respon terhadap proses inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan sekarang, dimana penggunaan *Virtual Reality* (VR) sekarang mampu menjadi sebuah teknologi yang digunakan

sebagai alat bantu untuk memberikan pengalaman secara langsung pada proses penyampaian materi dalam pembelajaran. Selain itu sebagai implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) mampu memberikan sumbangsuhnya terhadap peningkatan hasil belajar dan membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran seperti dikemukakan oleh Bloom, Simpson dan Harrow yang dikenal dengan taksonomi Bloom yaitu membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga domain besar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini memberikan sisi keefektifan dan pengaruh untuk mendukung peningkatan hasil belajar pada proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini memfokuskan hanya pada ranah kognitif saja namun bukan berarti pada proses implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja tidak menunjukkan sisi efektivitas nya dalam ranah afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini sisi signifikansi dalam ranah afektif dari implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah terlihat memberikan sisi pengaruh positif dalam menumbuhkan sikap positif dalam beribadah hal ini didasari adanya elemen *immersive* (mendalam) yang dimiliki oleh teknologi VR ini mampu memberikan pengalaman yang mendalam dalam kesadaran spiritual peserta didik untuk lebih meyakini bahwa ibadah haji adalah suatu perintah Allah selain itu menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan suatu ibadah dengan baik. Pada implementasinya sendiri ranah afektif juga didapatkan dalam menumbuhkan sikap toleransi, empati dan menghargai sesama karena dalam proses penggunaan perangkat VR , peserta didik mengaplikasikannya dengan bergantian dengan yang lainnya sehingga hal ini mempengaruhi peserta didik dalam menumbuhkan jiwa sosial kepada anak untuk peduli dan tenggang rasa terhadap peserta didik lainnya.

Selain ranah afektif, penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran juga memberikan sisi signifikansinya pada ranah psikomotorik, dimana menumbuhkan kepada peserta didik dalam hal keterampilan untuk mengoperasikan media pembelajaran, keterampilan untuk menumbuhkan psikomotorik halus seperti elemen *immersive* dalam teknologi ini membuat peserta didik terlibat dalam aktivitas motorik yaitu kegiatan berjalan untuk menuju arah *check point* yang sesuai dengan urutan ritual ibadah haji, selain itu aktivitas lainnya seperti berputar dalam mengelilingi ka'bah, serta keterampilan dalam berkomunikasi dan mempresentasikan hasil yang digunakan setelah mendapatkan suatu pemahaman dan pengalaman pada proses evaluasi diakhir pembelajaran dengan cara menghasilkan produk *mindmapping* atau powerpoint.

Implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja merupakan salah satu cara mengatasi kurangnya terhadap daya tarik dan keterlibatan keaktifan peserta didik pada pembelajaran konvensional PAI dan Budi Pekerti yang dinilai tidak interaktif, serta mengatasi kesulitan terhadap materi yang sulit dipahami dan perlu peran visualitas atau interaksi langsung dalam memperoleh materi-materi tersebut. Dalam hal ini pemilihan *Virtual Reality* secara efektif mengambil peranan penting dalam ranah kognitif yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi haji dan umrah yang membutuhkan pemahaman yang lebih kompleks karena melalui teknologi *Virtual Reality* (VR) ini peserta didik dapat merasakan gambaran dan terlibat secara langsung dalam materi pembelajaran haji dan umrah dimana seakan-akan melihat secara langsung gambaran keadaan disekeliling Kabah, maqam Ibrahim, hajar aswat dan sebagainya. Sisi keefektifan ini didasari adanya kelebihan dari teknologi *immersive* (mendalam) yang menyajikan visualisasai yang memberikan pengalaman yang menyerupai dunia nyata dan dibuat untuk

mensimulasikan benda-benda dan kejadian yang tidak dapat dicapai dalam dunia nyata. Sifat pengalaman yang diberikan dari teknologi *Virtual Reality* ini mendukung teori belajar konstruktivisme yang dipopulerkan oleh Jean Piaget, dimana teori ini menyatakan bahwa manusia membangun pengetahuan dengan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Selain itu signifikan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja memiliki kemampuan dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu terhadap pelaksanaan proses manasik haji yang membutuhkan biaya dan tempat yang cukup luas belum lagi dengan persiapan alat dan bahan yang tidak sedikit menguras waktu, alasannya karena adanya suatu elemen *immersive* yang memberikan suatu pengalaman yang mendalam yang realistis dan mendekati situasi yang nyata seperti berada pada lingkungan di masjidil Haram sehingga peserta didik merasakan suatu atmosfer dalam beribadah secara langsung. Dari segi fleksibilitas dan aksesibilitas, teknologi *Virtual Reality* (VR) dari segi fleksibilitas tidak membutuhkan tempat dan waktu yang banyak dibandingkan dengan manasik haji yang memerlukan alat dan tempat yang banyak, sedangkan dari segi aksesibilitas *Virtual Reality* (VR) ini mampu menciptakan dunia virtual seperti sedang berada di masjidil haram dan sekitarnya sehingga memberikan kesempatan untuk merasakan seperti ibadah haji tanpa harus melakukan perjalanan fisik, selain itu penggunaan VR ini dapat mempersiapkan mental peserta didik dalam mengurangi rasa kecemasan atau ketidakpastian yang mungkin akan mereka rasakan ketika berada pada situasi haji dan umrah yang sebenarnya. Peserta didik juga dapat mengulangi kegiatan tersebut secara berulang-ulang tanpa menimbulkan resiko cedera atau kesalahan dilingkungan yang aman dan terkendali.

Sejalan dengan teori Wirandhika bahwa pengimplementasi VR ini dalam media belajar mampu melibatkan penggunaan ke dalam empat

hal yaitu *immersion* (pengalaman yang mendalam), *empathy* (empati), *presence* (kehadiran), dan *embodiment* (perwujudan). *Virtual Reality* (VR) membawa peserta didik merasakan imersif atau pemahaman dengan pengalaman mendalam dalam proses pembelajaran, selain itu melibatkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan situasi dunia virtual tersebut yang seolah-olah dapat hadir secara langsung dalam bentuk visualisasi yang mirip aslinya tanpa ada batasan ruang dan waktu. Sisi signifikan selanjutnya, teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran memberikan keefektifan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan karena kehadiran teknologi *Virtual Reality* melibatkan peserta didik secara langsung dan bukan hanya sebagai pendengar ataupun penonton, ditambah lagi *Virtual Reality* ini menarik peserta didik dengan tampilan lebih indah ketika diaplikasikan dibandingkan dengan tampilan buku-buku materi yang hanya berisi gambar yang tidak bergerak dan terkesan monoton. Implementasi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja menjadi suatu hal yang penting untuk membantu peserta didik dalam proses pemahamannya secara mudah dan mendalam terhadap materi-materi yang abstrak seperti tata cara beribadah, rukun-rukun beribadah yang disajikan dengan visualisasi yang lebih baik.

Pemilihan teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran dapat menghadirkan visualisasi yang memberikan pengalaman yang menyerupai dunia nyata dan dibuat untuk mensimulasikan benda-benda dan kejadian yang tidak dapat digapai dalam dunia nyata. Selanjutnya, pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran memberikan aksesibilitas yang luas terhadap proses pembelajaran, karena teknologi *immersive* pada VR menjadikan peserta didik menjangkau dari berbagai latar belakang dan kemampuan untuk dapat belajar kapan saja dan dimana saja sehingga memperluas kesempatan dalam belajar ke tempat dan



lingkungan baru di luar proses pembelajaran tatap muka yang konvensional.

Meskipun dapat dikatakan memiliki peranan penting dalam keberhasilan peningkatan pemahaman pada proses pembelajaran, namun ditemukan tantangan dan kekurangan yang diidentifikasi selama proses implementasi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, diantaranya penyediaan infrastruktur dan sumber daya yang terbatas sehingga berdampak aksesibilitas implementasi *Virtual Reality* (VR) ini. Di sisi lain penggunaan perangkat VR yang berlebihan akan berdampak kesehatan dengan kurun waktu penggunaan 24 jam nonstop. Adapun selanjutnya belum maksimalnya penyelenggaraan pelatihan bagi guru pengampu PAI dan Budi Pekerti, sehingga dalam hal ini lembaga sekolah penting menyediakan dan menyelenggarakan sebuah pelatihan yang memadai terkait implementasi teknologi *Virtual Reality*.

Implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran membawa pengaruh penting dalam proses pemahaman peserta didik terhadap penyampaian materi dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang lebih kompleks, dengan adanya *Virtual Reality* (VR) ini menyajikan tampilan yang lebih visual, imersif dan interaktif sehingga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendapatkan pengalaman belajar dengan menjelajahi setiap materi kompleks tersebut secara mendalam serta relevan. Selain itu, penggunaan *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja menciptakan suasana pembelajaran yang lebih antusias dan memotivasi peserta didik karena pengalaman baru yang mereka dapatkan melalui teknologi ini.

## **2. Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) berbasis Android sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja**

Hadirnya teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam dunia pendidikan khususnya sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman

tersendiri bagi peserta didik dimana membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sebab alur yang dilakukan dalam penggunaan media VR ini mampu menarik rasa ingin tau bagi peserta didik. Secara keseluruhan kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja telah berjalan secara baik. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan mengimplementasikan media pembelajaran teknologi Virtual Reality (VR) pada materi haji dan umrah masih perlu peningkatan kembali, karena pada dasarnya teknologi tersebut masih terbilang baru dan belum terlalu dimengerti oleh sebagian pendidik dan peserta didik.

Selain itu, terkait pengadaan sarana dan prasarana untuk menunjang pengimplementasian teknologi Virtual Reality (VR) belum maksimal. Adanya pengimplementasian teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran dinilai mampu memberikan pemahaman dengan suasana baru dalam proses pembelajaran. Dalam pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI BP pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja dilaksanakan dengan metode permainan yang menumbuhkan rasa semangat peserta didik, meskipun demikian proses pembelajaran materi haji dan umrah dilaksanakan dalam tiga kegiatan diantaranya yaitu melalui kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Dengan demikian sejalan dengan teori prinsip penggunaan media pembelajaran yang diungkapkan Hamzam Pagara bahwa penggunaan media dalam suatu kegiatan pembelajaran bukan hanya sebagai pengisi waktu semata namun memiliki tujuan yang menyatu dengan intruksional yang tengah berlangsung.

Proses pengimplementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran memiliki tujuan agar mampu memberikan gambaran kepada peserta didik seolah-olah berada di tempat yang sebenarnya serta dapat memberikan pengalaman seperti berkunjung langsung ke tempat aslinya kepada peserta didik. Sehingga dalam hal ini menurut penulis

pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran sudah sesuai dengan teori Rahmi yang menyatakan bahwa *Virtual Reality* (VR) merupakan suatu lingkungan buatan yang dirancang menggunakan perangkat lunak dan disajikan kepada pengguna dengan sedikitan rupa seolah-olah pengguna dapat merasakan di dalam lingkungan yang nyata.

a. Analisis Perencanaan dan Persiapan Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Merujuk kepada hasil penelitian yang peneliti telah lakukan di SMP Negeri 2 Sokaraja, sebelum mempersiapkan pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi *Virtual Reality* guru melakukan persiapan seperti merancang dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang merujuk pada kurikulum 2013 dimana berisi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, penilaian dan menyiapkan materi yang berasal dari berbagai sumber. Selanjutnya guru mempersiapkan media pembelajaran dengan membuat lingkungan virtual yang menyerupai lingkungan di masjidil Haram dan menyisipkan beberapa gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik, hal ini perlu diperhatikan agar terhindar dari pemilihan media yang asal-asalan dan buang-buang waktu. Sejalan dengan pendapat Soeparno dalam Hamzah Pagara bahwa hendaknya memilih media yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, yang sesuai dengan materi yang sesuai dengan yang akan diberika.. Kemudian guru juga mempersiapkan alat dan perangkat penunjang seperti perangkat VR *box*, aplikasi MileaLab, android, dan laptop.

Menurut Abdul Wahab Rosyidi menjelaskan bahwa peralatan yang diperlukan untuk proses pembelajaran menggunakan media perlu dipersiapkan dahulu sebelum melaksanakan proses

pembelajaran, maka proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Sehingga dalam hal ini menurut penulis proses perencanaan dan persiapan Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja sudah sesuai dengan teori Soeparno dan Abdul Wahab Rosyidi yaitu mempersiapkan terlebih dahulu seperti persiapan tujuan, bahan ajar dan isi pembelajaran yang hendak disampaikan kepada peserta didik.

b. Analisis Pelaksanaan Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Isitilah *Virtual Reality* jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia artinya realitas maya. *Virtual Reality* merupakan sebuah teknologi alat buatan yang dirancang dengan menghadirkan suatu visualisasi yang dibentuk seperti tampak aslinya dan berupaya menciptakan dunia ilusi yang nyata. Dalam pembuatan lingkungan dunia virtual tersebut mengikutsertakan stimulasi dari beberapa alat indra seperti indra pendengaran, penglihat, dan peraba sehingga pembelajaran yang menggunakan teknologi *Virtual Reality* ini dapat mendukung lebih tinggi proses penangkapan pemahaman bagi peserta didik secara visual maupun spasial VR ini memberikan peserta didik dengan menempatkannya ke dalam ruang virtual yang memungkinkan mampu bergerak bebas dan berinteraksi di dalamnya. Menurut Sheila Maria bahwa peserta didik dapat belajar lebih valid apabila ia mengendalikan sendiri apa yang sedang dipelajarinya.

Berdasarkan hasil obserasi yang peneliti lakukan, proses pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja dilaksanakan menjadi tiga bagian kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan/persiapan,

inti dan penutup. Hal ini sudah sesuai dengan pendapat Ayatullah yaitu merujuk kepada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dimana dalam melaksanakan suatu pembelajaran dibagi menjadi tiga kegiatan di antaranya kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Dalam pelaksanaannya menunjukan peningkatan pemahaman kepada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran VR , karena dengan VR mereka dapat berinteraksi dan melihat visual yang seakan-akan nyata , hal ini sudah sesuai dengan pendapat Gilang Topan Bahari, dkk dalam jurnalnya yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya yaitu hadirnya teknologi *virtual reality* dalam dunia pendidikan khususnya sebagai media dalam pembelajaran menghadirkan pengalaman tersendiri bagi siswa dimana membuat peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran sebab alur yang dilakukan dalam penggunaan media VR ini mampu menarik rasa ingin tahu bagi peserta didik Penggunaan VR sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran, penyebaran, serta penyajian informasi yang disampaikan oleh para pendidik mampu membuat lebih efektif dan efisien nya kegiatan belajar mengajar, sebab teknologi ini memiliki kelebihan yang menjadi daya tarik pembelajaran yaitu dapat merekonstruksi sebuah bangunan menjadi objek 3D yang membuat peserta didik dapat menjelajahi setiap sudutnya tanpa perlu datang langsung ke dunia nyata tersebut.

Selama proses pembelajaran peserta didik merasa senang , semangat, termotivasi dan merasa ketertarikan mengikuti pembelajaran materi haji dan umrah ini karena penyajian pembelajaran dilakukan secara kreatif dan suatu hal baru bagi peserta didik. Suasana dan kondisi kelas terlihat kondusif peserta didik menikmati setiap lingkungan virtual yang dibuat, walaupun dalam pengimplementasiannya peserta didik harus berdiri untuk berinteraksi namun hal tersebut masih dapat diatasi. Akan tetapi



dalam proses pengimplementasiannya tidak dapat dipungkiri terdapat beberapa kendala yang terjadi pada pelaksanaannya dimana dalam hal kurangnya penyediaan perangkat VR *box*, jaringan yang tidak stabil, kurangnya penyediaan akun pro (berlangganan) yang mengakibatkan terbatasnya pengimplementasi media pembelajaran ini. Dibalik kendala selama pelaksanaan tersebut, namun terdapat beberapa kelebihan dari pengimplemetasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran pada materi haji dan umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang dapat memberikan alternatif dalam keterbatasan penyediaan waktu, alat dan tempat untuk pelaksanaan kegiatan manasik haji. Hadirnya

Berdasarkan analisis yang diperoleh peneliti memiliki kesimpulan bahwa pengimplementasian teknologi *Virtual Realiy* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah berdampak positif bagi pembelajaran terhadap peserta didik dimana mereka lebih tertarik dan semangat dalam pembelajaran. Karena peserta didik dapat merasakan dan berinteraksi seperti melaksanakan ritual umrah dimana biasanya hanya menggunakan media konvensional saja dengan gambar yang tidak bergerak atau monoton.

- c. Analisis Evaluasi Implementasi Teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja

Tahap akhir dari proses pembelajaran dikenal dengan sebagai evaluasi, yang dilakukan untuk menilai hasil belajar siswa.. Menurut Aulia Romadhoni, evaluasi pembelajaran pada dasarnya dillakukan guna mengukur hasil belajar siswa dan mengevaluasi kemampuan siswa. Hasil ini nantinya akan digunakan oleh guru sebagai bahan dalam mengukur pemahaman peserta didik tentang materi secara mendalam dan detail. Hal tersebut sejalan dengan teori Kusandar yang dikutip oleh Ayatullah dalam jurnalnya “Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara”, bahwa penilaian kelas memiliki fungsi untuk menentukan kesulitan belajar dan kemungkinan potensi prestasi yang dapat dikembangkan oleh peserta didik sebagai alat diagnosis yang membantu guru dalam menentukan kondisi apakah seseorang memerlukan mengikuti remedial atau pengayaan.

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan evaluasi dan penilaian dalam pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan tes tertulis dan tak tertulis. Tes tertulis yang diujikan berjumlah 10 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang telah dimasukkan ke dalam media pembelajaran VR tersebut. Untuk tes tidak tertulis berupa penugasan individual dan kelompok dengan bentuk penilaian ketrampilan dalam membuat *mind mapping* dan ketrampilan dalam mempresentasikannya.

Hasil analisis peneliti terhadap pelaksanaan evaluasi implementasi teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan BP pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja telah selaras dengan teori dari Saputra dalam buku miliknya Pengantar Teori dan Aplikasi Pengembangan Kurikulum PAI yang dikutip jurnal yang ditulis oleh Ayatullah bahwa ragam evaluasi diantaranya terdiri dari tes tertulis dan lisan, observasi, tes praktek, penugasan individual atau berkelompok, jurnal, penilaian portofolio, penilaian diri atau antar teman.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dalam penelitian terkait implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja yang telah dilaksanakan melalui tahapan observasi serta wawancara, peneliti berhasil menarik beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

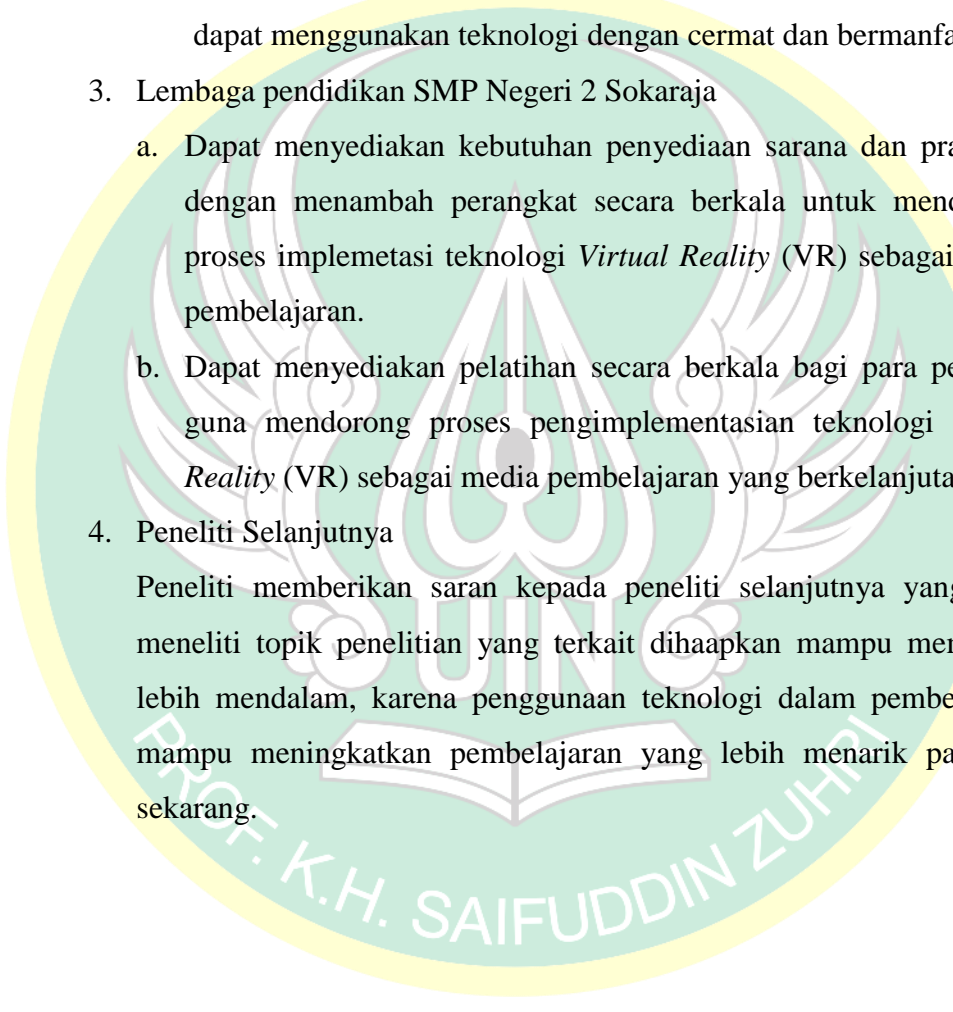
1. Implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam proses pembelajaran terutama sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah telah menunjukan peran pentingnya bukan hanya sekedar mengikuti trend anak muda belaka namun juga sebagai bentuk respon terhadap proses inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan sekarang. Teknologi ini dapat menjadi alternatif baru sebagai media pembelajaran yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada ranah kognitif memberikan signifikansinya terhadap proses peningkatan pemahaman pada materi yang kompleks dengan menampilkan tampilan yang lebih visual, imersif dan interkasif sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mendapatkan pengalaman belajar dengan menjelahi setiap materi secara mendalam serta relevan. Pada ranah psikomotorik menumbuhkan keterampilan dalam mengoperasikan suatu alat dan teknologi serta pada ranah afektif mampu memberikan pengaruh terhadap sikap positif dalam beribadah dan menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menjalankan suatu ibadah yang diperintahkan Allah SWT.
2. Proses Implementasi teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik. Dibuktikan dengan proses pembelajaran yang telah sesuai dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang berlangsung. Peserta

didik merasa antusias, semangat, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran materi haji dan umrah ini. Namun demikian, ditemukan pula kendala yang terjadi dan masih perlu diatasi, diantaranya terkait penyediaan perangkat yang masih kurang banyak, penyediaan akun profesional di aplikasi yang memberikan guru semakin lebih leluasa dalam membuat lingkungan virtual, kurangnya jaringan internet, belum memadainya perangkat android yang berkapasitas memori besar dengan fitur *gyroscope* atau 360 derajat, dan kurangnya kesadaran dan kemauan dari peserta didik dalam mengunduh aplikasi.

## B. Saran

Merujuk kepada hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Sokaraja terutama dalam proses pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah, maka penulis memberikan masukan-masukan yang membangun dalam meningkatkan kualitas pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, diantaranya saran dan masukan tersebut diberikan kepada:

1. Guru atau pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
  - a. Diharapkan agar lebih dapat mengkondisikan suasana belajar dan kelas dengan kondisi peserta didik yang semangat dan antusias, sehingga peserta didik akan lebih tertib dalam menangkap pemahaman yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut.
  - b. Diharapkan agar dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sehingga dapat diimplementasikan pada seluruh materi dan mata pelajaran lainnya.
2. Peserta didik

- a. Bagi peserta didik diharapkan agar tidak malu dalam menyampaikan masalah dan kendala yang ditemui selama proses pengimplmentasian teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran kepada guru mata pelajaran terkait.
  - b. Pada pembelajaran diharapkan peserta didik sanggup meningkatkan presetasi belajar dengan meningkatkan konstentrasi, diharapkan selama proses pembelajaran lebih semngat dan aktif, dapat menggunakan teknologi dengan cermat dan bermanfaat.
3. Lembaga pendidikan SMP Negeri 2 Sokaraja
- a. Dapat menyediakan kebutuhan penyediaan sarana dan prasarana dengan menambah perangkat secara berkala untuk mendukung proses implemetasi teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran.
  - b. Dapat menyediakan pelatihan secara berkala bagi para pendidik guna mendorong proses pengimplementasian teknologi *Virtual Reality* (VR) sebagai media pembelajaran yang berkelanjutan.
4. Peneliti Selanjutnya
- Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti topik penelitian yang terkait dihaapkan mampu membahas lebih mendalam, karena penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik pada era sekarang.
- 
- A large, semi-transparent watermark logo is centered on the page. It features a circular emblem with a green and yellow border. Inside the circle, there is a stylized white figure resembling a bird or a person with arms raised, set against a background of a book. Below the emblem, the text 'PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI' is written in a semi-circular path.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet. 1. Makassar: Syakir Media Press, 2021.
- Achmad, syarfandi suardi. "APLIKASI PEMODELAN 3D VIRTUAL REALITY MASJIDIL HARAM BERBASIS ANDROID." Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8235/>.
- Aditama, Putu Wirayudi, I Nyoman Widhi Adnyana, dan Kadek Ayu Ariningsih. "Augmented reality dalam multimedia pembelajaran." In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 2:176–82, 2019.
- Ahmadi, Rulam. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. II. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2020.
- Albar, Mawi Khusni. "Islamic Character Building: Developing Islamic: Character with ABEL-Based Mathematics Mobile Learning for Junior High School Student." *Remittances Review* Vol.8 No.4 (2023).
- Albar, Mawi Khusni. "WHAT IS THE STUDY POLICY IN BANYUMAS? IMPLEMENTATION OF ACTIVE LEARNING STRATEGIES IN JUNIOR HIGH SCHOOL." *Journal of Law and Sustainable Development* 11, No. 3 (2023).
- Ali, M. *Skripsi*. "Virtual Reality Manasik Haji Pada Platform Android Menggunakan Google Cardboard." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Aminah, Okti Nur, dan Mawi Khusni Albar. "Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal dalam Novel Ronggeng Dukuh Paruk Karya Ahmad Tohari." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13, No. 1 (2021): 117–28.
- Andyani, Paluvi, Nida Nur Majidah, Rizky Rindyanu Maulifia, dan Ani Nur Aeni. "Penggunaan Virtual Reality Sebagai Sarana Edukasi Dalam Mengenal Kabah Bagi Siswa Kelas 1 SD." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan* 16, No. 4 (18 Mei 2022): 1335..
- Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dewi Astuti, Alim Hardiansyah, dan Komang Ayu Suseni. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Cet 1. Makassar: Tohar Media, 2022.
- Arsadhana, I Wayan Arya Sila, Ni Kadek Regina Sintya Dewi, dan Ni Komang Jiwa Kirana Putri. "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Berkelanjutan di Era Society 5.0." In *Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 736–40. Universitas Mahasarawati Denpasar, 2022.

- Aryadillah, dan Fifit Fitriansyah. *Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ed.1, Cet. Cibinong: Herya Media, 2017.
- Asari, Andi, Sukarman Purba, Ramadhan Fitri, Veronika Genua, Emmi Silvia Herlina, Pradika Adi Wijayanto, Hadiansyah Ma'sum, et al. *Media Pembelajaran Era Digital*. Cet.1. Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023.
- Asfiati. *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam Tiga Era (Revolusi Industri 5.0, Era Pandemi Covid-19 dan Era New Normal)*. Cet ke-1. Jakarta: Kencana, 2020.
- Ayatullah. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara." *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (2020): 206–29.
- Baba, Mastang Ambo. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makasar: Aksara Timur, 2021.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2021.
- Darojat, Muhammad Abid, Saida Ulfa, dan Agus Wedi. "Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, No. 1 (2022): 91–99.
- Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Ed. Rev)*. Ed ke-2 Re. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- Daryanto, dan Syaiful Karim. *Pembelajaran Abad 21*. Cetakan I. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2017.
- Eldiana, Venia, Dudu Suhandi Saputra, dan Sigit Vebrianto Susilo. "Implementasi Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 4, No. 2020 (2022): 309–16.
- Fahrudin, Hasan Asari, dan Siti Halimah. "Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa." *Edu Riligia* 1, No. 4 (2017): 1689–99.
- Fiantika, Feny Rita, Jonata, Imam Mashudi, Nur Hasanah, Anita Maharani, Kusmayra Ambarwati, Resty Nofildaputri, Nuryami, dan Lukman Waris. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet. 1. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Firmansyah, Mokh. Imam. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, No. 2 (2019): 79–90.
- Gani, Sitti Maryam. *Tesis*. "Penggunaan Media Pembelajaran Fikih Haji dan Umrah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Ma'had Aly

- Pontren DDI Mangkoso.” IAIN Parepare, 2021.
- Gunawan, dan Asnil Aidah Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers, 2019.
- Hamdan. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) Teori dan Praktek*. IAIN Antasari Press. Banjarmasin: Aswaja Pressindo, 2014.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, dan Nur Hikmatul Aulia. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Cet.1. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, dan Fajar Arwadi. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tahrim Tasdin, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, dan Masdiana. *Media Pembelajaran*. Cet 1. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Ed. 1, Cet. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Ishaq, Isjoni. *Pendidikan sebagai investasi masa depan*. Ed. 1. Buku Obor. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2006.
- Jaya, Hendra. *KONSEP DAN DESAIN VIRTUAL REALITY: Untuk Program Pelatihan Sekolah Menengah Kejuruan*. Makasar: Badan Penerbit Universitas Negeri Malang, 2022.
- Johari, dan Johar Arifin. *TUNTUNAN MANASIK HAJIDAN UMRAH: Menuju Kesempurnaan Ibadah Sesuai Sunnah Rasulullah Saw*. Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2019.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Cet 1. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.
- Ma’rufah, Istinganatul, dan Mawi Khusni Albar. “Edukasi Penerapan Budaya Islam Jawa Pada Masyarakat Desa Watumas Di Masa Pandemi COVID-19.” *Solidaritas: Jurnal Pengabdian* 1, No. 2 (2022): 89–101..
- Mamik. *Metodologi Kualitatif*. Penerbit Zifatama Publisher. Surabaya: Ziifatama Publisher, 2014.
- Miftah, Mohamad, dan Nur Rokhman. “Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik.” *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, No. 9 (2022): 641–49.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Ed.Rev)*. Cet. 32. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.

- Mufit, Fatni, Yeka Hendriyani, dan Muhammad Dhanil. *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif*. Ed. 1, Cet. Depok: Rajawali Pers, 2023.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Yogyakarta Press. Ed.1. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press, 2020.
- Nur, Alviani, Baiti Rohmah, Eka Putra Romadhona, Luqyana Azmia Putri, dan Vika Kartikasari. “Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR).” *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 7, No. 2 (2022): 373–85..
- Pagara, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pane, Aprida, dan Muhammad Darwis Dasopang. “Belajar dan Pembelajaran.” *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 03, No. 2 (2017).
- Pramesti, Azilla Auri, Nofa Sopiya, dan Richard Panigor Sitompul. “SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PEMANFAATAN VIRTUAL REALITY ( VR ) SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 19, No. 2 (2022): 105–17.
- Prasetyo, Tri Ferga, Ade Bastian, dan Harun Sujadi. “Optimalisasi Penerapan Teknologi Virtual Reality Tour Kampus Universitas Majalengka Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle.” *INFOTECH journal* 7 (2021): 15–28.
- Qodir, Abdul. *Kapita Selekta Pendidikan (Bimbingan dan Pengajaran)*. K-Media. Cet.I. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2017.
- Rahmi, Iswantir, dan Hariyadi. *ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Penerbit DeePublish, 2021.
- Refdinal. *Teknologi Augmented Reality dan Virtua Reality dalam Media Pembelajaran*. Ed.1, Cet. Depok: Rajawali Pers, 2022.
- Roqib, M. *Ilmu Pendidikan Islam: Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga dan Masyarakat*. Cetakan II. Yogyakarta: LKis Pelangi AKsara, 2021.
- Salsabila, Unik Hanifah, dan Niar Agustian. “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran.” *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 123–33.
- Sanasintani. *Pengantar Profesi Keguruan Pak. Pelaksana, Pelanggaran, dan Sanksi Profesi Keguruan*. Malang: Penerbit Selaras Media Kreasindo, 2015.
- Sapriyah, Sapriyah. “Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:470–77, 2019.



- Sarwat, Ahmad. *Seri Fiqih Kehidupan (6): Haji*. Jakarta Selatan: DU Publishing, 2011.
- Saurik, Herman Thuan To, Devi Dwi Purwanto, dan Jeremias Irawan Hadikusuma. "TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* 6, no. 1 (2019): 71–76.
- Sidiq, Umar, dan Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Cet. 1. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Cet. 19. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Syafril, Eldarni, dan Ulfa Rahmi. *Teknologi Pendidikan (Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan)*. PrenadaMedia Group. Cet. 1. Jakarta: PrenadaMedia Group, 2018.
- Topan Bahari, Gilang, Nono Heryana, dan Azhari Ali Ridha. "Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Dalam Kelas Virtual Di Fasilkom Unsika Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, o. 2 (2023): 1378–86.
- Widodo, Bambang Sigit. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Cet 1. Sleman: Eiga Media, 2021.
- Yaumi, Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Ed.1. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Cet. 1. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama, 2017.





*Lampiran 1*

**PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN**  
**“IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR) SEBAGAI MEDIA**  
**PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN**  
**UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA”**

**A. Pedoman Wawancara dengan Kepala Sekolah SMP N 2 Sokaraja**

1. Bagaimana proses kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Sokaraja baik secara keseluruhan pembelajaran maupun terkhusus pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
2. Bagaimana menurut bapak terkait minat belajar siswa di SMP Negeri Sokaraja?
3. Bagaimana upaya yang diterapkan sekolah untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa?
4. Apa saja media pembelajaran yang selama ini telah diterapkan dan disediakan di SMP Negeri 2 Sokaraja?
5. Apakah sebelumnya bapak pernah mengetahui dan mendengar terkait teknologi Virtual Reality?
6. Bagaimana tanggapan dan respon bapak terkait teknologi virtual reality ini digunakan sebagai media pembelajaran?
7. Bagaimana tanggapan bapak terkait pengimplementasian teknologi virtual reality ini yang telah diterapkan pada materi haji dan umrah?
8. Apakah teknologi virtual reality dapat dikatakan efektif diterapkan sebagai media pembelajaran dalam era sekarang?
9. Apakah pihak sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dalam pengimplementasian media pembelajaran teknologi Virtual Reality ini?
10. Apa sajakah kendala yang dirasakan sekolah dalam pengimplementasian teknologi Virtual Reality ini sebagai media pembelajaran?
11. Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah untuk mengatasi kendala tersebut?

12. Apa harapan bapak terhadap proses pengimplementasian teknologi Virtual Reality ini dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran?
13. Bagaimana respon para guru terhadap pengimplementasian teknologi teknologi Virtual Reality ini dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran?

**B. Pedoman Wawancara dengan Guru Pengampu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI&BP)**

1. Apa pendidikan terakhir bapak? Apakah jurusan pendidikan bapak linier terhadap posisi bapak bekerja?
2. Sudah berapa lama bapak mengajar Pendidikan Agama Islam di SMP ini?
3. Apa hal yang mendasari bapak memilih menggunakan teknologi Virtual Reality sebagai media pembelajaran?
4. Mengapa materi Haji dan Umrah dipilih bapak untuk menggunakan teknologi virtual reality sebagai media pembelajarannya?
5. Bagaimana cara bapak dalam menngimplementasikan teknologi Virtual Reality ini pada pembelajaran PAI?
6. Bagaimana proses penimplementasia teknologi Virtual Reality dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas? Apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?
7. Apakah dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, penggunaan teknologi virtual reality hanya dapat digunakan pada materi haji dan umrah saja?
8. Apakah kelebihan yang dimiliki oleh teknologi Virtual Reality dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya?
9. Sudah berapa lama teknologi virtual reality ini diimplementasikan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?
10. Apa saja kendala yang dihadapi selama pengimplementasian media pembelajaran teknologi virtual reality ini?

11. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dari media pembelajaran teknologi virtual reality ini?

**C. Pedoman Wawancara dengan Peserta Didik**

1. Bagaimana menurut anda terkait pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas anda?
2. Bagaimana tanggapanmu terkait cara mengajar guru PAI dan Budi Pekerti di kelas anda?
3. Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dikelas anda?
4. Apakah kamu pernah mengetahui dan menggunakan sebelumnya terkait teknologi *Virtual Reality* dalam kehidupan sehari-hari? Jika sudah jelaskan dimana dan kapan pelaksanaannya?
5. Bagaimana tanggapanmu terkait penggunaan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan teknologi *Virtual Reality* pada materi haji dan umrah yang telah dilakukan?
6. Bagaimana perasaan mu setelah mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran teknologi *Virtual Reality* pada materi haji dan umrah ini?
7. Apakah penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* pada materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam sumber lainnya?
8. Apakah penggunaan media pembelajaran *Virtual Reality* pada materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini lebih memudahkan anda dalam memahami materi yang diajarkan?
9. Apakah kalian memiliki kendala terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teknologi *Virtual Reality* pada materi haji dan umrah yang telah berlangsung?
10. Apakah harapan mu terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teknologi *Virtual Reality*?

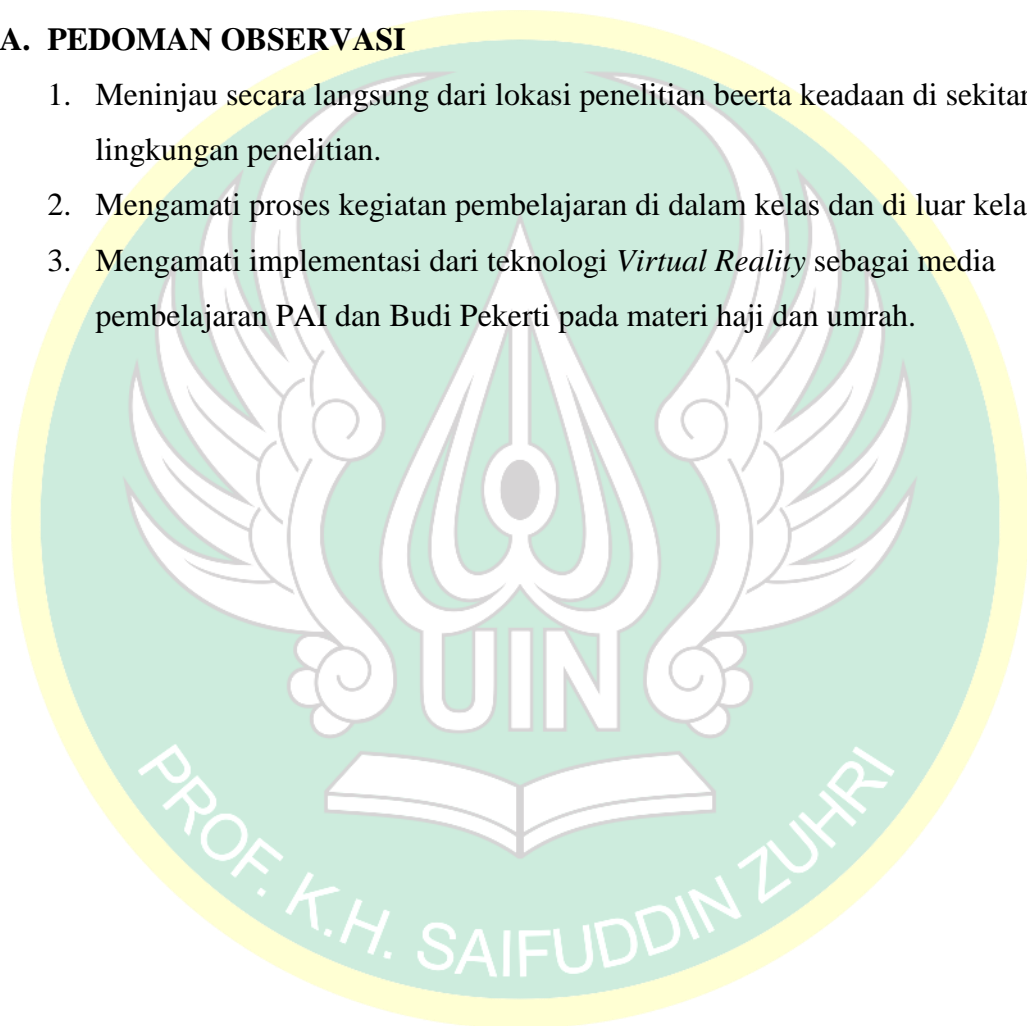
*Lampiran 2*

**PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN**

**“IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA”**

**A. PEDOMAN OBSERVASI**

1. Meninjau secara langsung dari lokasi penelitian beerta keadaan di sekitar lingkungan penelitian.
2. Mengamati proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan di luar kelas
3. Mengamati implementasi dari teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi haji dan umrah.





Lampiran 3

**LAPORAN HASIL OBSERVASI**

“IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY (VR)* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA

**LEMBAR OBSERVASI GURU**

Nama Guru yang Diamati : Nailur Rizqi, S.Pd.

Satuan Pendidikan / Kelas : IX (Sembilan)

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Diamati Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Februari 2024

**Tabel 5 Lembar Observasi Guru**

No.	Aspek-aspek yang diamati	Hasil Penelitian Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menggunakan media yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.	√	
2.	Guru mengenalkan terkait media pembelajaran yang akan digunakan	√	
3.	Guru menyusun skenario pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik	√	
4.	Guru menyusun skenario pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran	√	
5.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa	√	
6.	Guru melakukan apersepsi yang sesuai dengan materi pembelajaran	√	
7.	Guru mengaitkan materi pembelajaran dengan		√

	pengetahuan lain yang relevan		
8.	Guru mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	√	
9.	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	√	
10.	Guru melaksanakan pembelajaran kontekstual	√	
11.	Guru menyelenggarakan proses pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan siswa	√	
12.	Guru menggunakan media pembelajaran secara efektif	√	
13.	Guru dan siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran dengan baik	√	
14.	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran	√	
15.	Guru menggunakan bahasa lisan dan tulis yang benar dan lancar	√	
16.	Guru mampu mengatasi masalah yang muncul	√	
17.	Guru memantau kemajuan belajar siswa dan membantu siswa jika kesusahan	√	
18.	Guru melaksanakan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa	√	
19.	Guru mampu mengkondisikan siswa	√	
20.	Guru memberikan tugas pengayaan tindak lanjut	√	
21.	Siswa menunjukkan rasa antusias dan semangat	√	
22.	Guru memberikan instruksi secara jelas	√	

## LAPORAN HASIL WAWANCARA

“IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA”

### HASIL WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

#### I. Jadwal Wawancara

Hari/ Tanggal : Jumat, 2 Februari 2024

Pukul : 09.15 – 10.00 WIB

#### II. Identitas Informan

Informan : Bapak Tri Agus Hariyatno, S.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja

#### III. Hasil Wawancara

Tabel 6 Transkrip Wawancara Kepala Sekolah

Pertanyaan	Jawaban
Bagaimana proses kegiatan pembelajaran di SMP Negeri 2 Sokaraja bai secara keseluruhan pmbelajaran maupun terkhusus pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?	Di sekolah ini secara keseluruhan proses pembelajaranya berjalan baik mba. Guru banyak menerapkan berbagai metode, strategi dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan apa tujuan pembelajaran dan ini juga dengan pola belajar siswa. setiap kali kepada guru saya juga minta untuk memotivasi siswanya.

<p>Bagaimana menurut bapak terkait minat belajar siswa di SMP Negeri Sokaraja?</p>	<p>Untuk minat belajar siswa ini sudah meningkat karena setelah dampak dari pandemi setelah 2021.</p> <p>Saat pandemi itu memang kita banyak mengalami kesulitan terhadap pola belajar siswa tapi dari 2 tahun setelah lepas dari pandemi sudah mulai meningkat kembali untuk anak-anak mulai kembali untuk minat baca dan belajar sudah semakin meningkat ada anak-anak yang memang sudah terlanjur berada di kondisi pandemi dia seperti sering tidak berangkat sekolah masih ada beberapa, tetapi secara keseluruhan sudah semakin meningkat.</p>
<p>Bagaimana upaya yang yang diterapkan sekolah untuk meningkatkan hasil minat belajar siswa?</p>	<p>Cara meningkatkan minat dari sekolah dengan memotivasi siswa setiap kali kepada guru saya minta untuk memotivasi siswanya kemudian menambah fasilitas-fasilitas yang menarik bagi mereka seperti penggunaan TV android itu ternyata menarik anak-anak dan itu juga bisa dimanfaatkan untuk berbagai keperluan berbeda kalo nonton idengan LCD itu kan tidak bisa dipakai atau dimanfaatkan dengan setiap orang kalo TV android kan bisa dimanfaatkan oleh setiap orang. kemudian fasilitas digitalisasi sekolah</p>

	<p>ini juga dalam upaya untuk menarik mereka supaya lebih betah disekolah, kalo dia betah disekolah kan nanti bisa kita arahkan. Termasuk kita melengkapi fasilitas yang ramah anak contohnya pengadaan sudut-sudut baca juga tempat-tempat yang nyaman untuk mereka juga katakanlah lagi pengadaan gazebo juga untuk tempat yang nyaman untuk anak-anak.</p>
<p>Apa saja media pembelajaran yang selama ini telah diterapkan dan disediakan di SMP Negeri 2 Sokaraja?</p>	<p>Yang disekolah ini yang kita kembangkan pembelajaran saat ini berbasis IT dimana media pembelajarannya menggunakan VR , adalagi meningkatkan kompetensi literasi siswa dengan menggunakan Scan barcode untuk meningkatkan minat baca. kalo penerapan VR ini baru diterapkan di PAI karena itu sebagai tugas pengembangan penerapan VR itu Pak Nailur, jadi sementara yang sudah di lakukan itu di pembelajaran PAI itu di salah satu materi pembelajaran saja, untuk yang lainnya memang saat ini kita lagi membeli VR Box lebih banyak lagi menggunakan dana bos supaya dapat dimanfaatkan kepada teman-teman guru supaya dapat dipelajari. Itu si mbak tapi ada juga yang masih konvensional seperti masih</p>



	menggunakan buku dan papan tulis.
Apakah sebelumnya bapak pernah mengetahui dan mendengar terkait teknologi <i>Virtual Reality</i> ?	Iya untuk VR atau Virtual Reality saya sudah lama ikut disitu, saya sudah dapat sertifikat VR dari Milea Lab. Jadi memang di Indonesia memang yang mengembangkan untuk teknoligi VR itu adalah Milea Lab, dan kami sudah melakukan pengkaderan diantaranya Pak Nailur itu juga sudah kita pahami dengan diklat Virtual Reality jadi ada guru yang punya sertifikat sebagai ini isitilah nya kalo di Milea Lab ini adalah pendekar VR itu orang yang mengembangkan kegiatan di bidang Virtual Reality gitu. Jadi sudah familiar bagi saya sendiri.
Bagaimana tanggapan dan respon bapak terkait teknologi <i>virtual reality</i> ini digunakan sebagai media pembelajaran?	sangat mendukung sekali karena dengan menggunakan VR anak-anak itu diajak seakan-akan dia berada di dunia yang sebenarnya di materi yang sebenarnya dia pelajari. Dia diajak seolah-olah misalnya di materi haji dan umrah dia seakan-akan berada di lokasi itu dan seakan-akan dia melakukan kegiatan yang sebenarnya. Dan ini juga bisa dilakukan di pelajaran-pelajaran yang lain jadi akan melihat kenyataan sebenarnya. Saat ini kan sudah jaman modern ya mbak jadi

	<p>harus disesuaikan juga dengan zaman dan menurut saya itu bagus dapat mengembangkan kreatifitas guru juga dalam proses pembelajarannya.</p>
<p>Bagaimana tanggapan bapak terkait pengimplementasian teknologi <i>virtual reality</i> ini yang telah diterapkan pada materi haji dan umrah?</p>	<p>terkait pengimplementasiannya belum maksimal karena ini masih dalam taraf pengenalan terlebih dahulu terhadap guru dan terhadap siswa. Sehingga masih merintis</p>
<p>Apakah teknologi <i>virtual reality</i> dapat dikatakan efektif diterapkan sebagai media pembelajaran dalam era sekarang?</p>	<p>Iya efektif bisa diterapkan di semua mata pelajaran</p>
<p>Apakah pihak sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai dalam pengimplementasian media pembelajaran teknologi <i>Virtual Reality</i> ini?</p>	<p>Di setiap kelas kita menggunakan TV Andrpod sehingga anak-anak bisa memanfaatkan TV itu sebagai sumber belajar dan sudah terkoneksi dengan jaringan juga.</p>
<p>Apa sajakah kendala yang dirasakan sekolah dalam pengimplementasian teknologi <i>Virtual Reality</i> ini sebagai media pembelajaran?</p>	<p>untuk pertama alatnya karena harga VR Box itu lumayan tinggi, kemudian yang kedua pengembangan kreatifias untuk mengembangkan materi sendiri itu kita harus mempunyai akun pro dari Milea Lab itu yang berbayar itu juga lumayan sedangkan teman-teman tidak semuanya mau khususnya yang berkaitan dengan akun itu tergantung dengan masing-masing individu.</p>
<p>Bagaimana upaya yang dilakukan</p>	<p>untuk alat nanti kita sediakan secara</p>

<p>sekolah untuk mengatasi kendala tersebut?</p>	<p>bertahap sesuai dengan kemampuan keuangan sekolah, kemudian untuk yang akun itu kita akan membeli tidak semua guru tapi beberapa akun yang bisa dimanfaatkan oleh guru secara bergantian. Nanti kita akan membeli beberapa akun nanti digunakan bergantian oleh guru yang akan memanfaatkan saya kira begitu si salah satunya. Dan kita sudah pernah melakukan pengadaan pelatihan 1 kali pada 2021 sudah melakukan pelatihan VR ini, dan ini akan dilakukan setiap tahun pelajaran kita akan melakukan pelatihan kepada seluruh teman-teman guru biar kita memperkenalkannya</p>
<p>Apa harappann bapak terhadap proses pengimplementasian teknologi <i>Virtual Reality</i> ini dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran?</p>	<p>Kedepannya dengan penerapan teknologi VR dalam pembelajaran akan lebih meningkatkan anak dalam hal motivasi belajar sehingga endingnya akan meningkatkan prestasi belajarnya, yang kedua meningkatkan inovasi teman-teman guru dalam menciptakan model-model pembelajaran sehingga nanti akan tercapai tujuan pembelajaran .</p>
<p>Bagaimana respon para guru terhadap pengimplementasian teknologi teknologi <i>Virtual Reality</i> ini dalam penggunaannya sebagai media</p>	<p>ya guru sebagai besar mendukung walaupun ada yang masih menganggap dia masih berada di zona nyaman seperti sekarang</p>

pembelajaran?	memang itu masih ada, Cuma sebagian besar guru mendukung yang kepingin berinovasi. Kalo untuk siswa dengan penerapan itu justru akan merasa senang senang sekali karena itulah yang diinginkan anak-anak dia e melakukan proses pembelajaran dengan model yang berbeda apalagi seakan-akan dia seperti pergi ke dunia sebenarnya.
---------------	---



## LAPORAN HASIL WAWANCARA

### HASIL WAWACARA GURU PENGAMPU PAI DAN BP SMP NEGERI 2 SOKARAJA

#### I. Jadwal Wawancara

Hari/ Tanggal : Kamis, 1 Februari 2024

Pukul : 13.05 – 14.01 WIB

#### II. Identitas Informan

Informan : Bapak Nailur Rizqi, S.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Guru Pengampu Pendidikan Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja

#### III. Hasil Wawancara

**Tabel 7 Transkrip Wawancara Guru PAI**

Pertanyaan	Jawaban
Apa pendidikan terakhir bapak? Apakah jurusan pendidikan bapak linier terhadap posisi bapak bekerja?	Saya S.Pd mbak, jurusannya dulu PAI ya berarti linier mbak.
Sudah berapa lama bapak mengajar Pendidikan Agama Islam di SMP ini?	Baru dari 2021 mbak sudah disini
Apa hal yang mendasari bapak memilih menggunakan teknologi <i>Virtual Reality</i> sebagai media pembelajaran?	Yang pertama memilih VR itu dulu karena baru pertama kali saya mendapat pelatihan VR dan itu bagi saya hal yang baru juga dan menarik juga. Lalu yang kedua VR itu kan bisa melihat seolah-olah berada di



	tempat itu juga, dan kemudian yang saya gunakan materi haji dan umrah
Mengapa materi Haji dan Umrah dipilih bapak untuk menggunakan teknologi <i>virtual reality</i> sebagai media pembelajarannya?	<p>karena kebanyakan dari kita belumm pernah berkunjung langsung disana dan kita penginnya anak-anak bisa punya pengalaman, bisa punya gambaran kondisi disana itu seperti apa jadi anak ngga Cuma baca melihat di gambar video atau baca buku. Kita mungkin sering lihat video tapi kan kita gabisa tau kanan kirinya ada apa, bagaimana rasanya mengelilingi ka'bah itu seperti apa, thawaf itu sperti apa. Jadi menggunakan VR ini pengen benar-benar minimal mempunyai pengalaman yang mirip dengan keadaan yang sebenarnya melalui pelajaran dan materi tersebut. jadi saya meilih haji dan umrah itu ya karena tu yang memungkinkan untuk bisa digunakan dengan VR, teknologi yang lain yang mungkin dapat juga video atau game Cuma kan pengalaman yang lebih spesifiknya bisa diraih dengan VR tadi menariknya disitu.</p> <p>Selain itu, karena belum</p>
Bagaimana cara bapak dalam menngimplementasikan teknologi	Yang pertama kita informasikan dahulu kepadaa anak-anak sebelum

*Virtual Reality* ini pada pembelajaran PAI?

memulai pembelajaran.

Bahwasannya besok dipertemuan selanjutnya kita akan masuk ke materi haji dan umrah dan media yang digunakan adalah menggunakan VR yang dari aplikasi Milea Lab. Maka dinforasikan kepada anak-anak supaya membawa perangkat handphone, karena si VR tidak bisa digunakan bila anak-anak tidak membawa handphone jadi minimal satu meja itu bawa hape satu. Jadi punya pengalaman bergantian. Dikabari lewat wa 1 minggu sebelumnya kirim link untuk download aplikasi di instal dari *playstore*. Disuruh download dulu aja yang pentign nanti cara pakainnya diberitahu ketika berada di kelas, nanti ketika dikelas sudah download semua diminta untuk *login* bareng-bareng kemudian saya beritahu caranya.

Kedua saya bikin terlebih dahulu tampilan materi VR nya melalui *Milea Creator*. Saya selipkan disitu ada *check point* yang berisi video, materi, pertanyaan , kemudian jika sudah saya berikan link kelasnya untuk bergabung kepada anak-anak. Ketika di kelas saya siapkan

	<p>perangkat VR <i>box</i> tapi karena terbatas anak-anak bisa pake HP saja. Cuma diatur hapenya bisa bergerak 360°.</p> <p>Cara menggunakannya nanti diarahkan ke <i>checkpoint</i> terus merka jalan nanti trus diarahkan ke <i>checkpoint</i> lainnya. Jadi mulainya bisa bareng. Cuma nanti selesanya berbeda-beda karena tergantung tepat atau tidaknya mengarahkan karena belum tepat mengarahkannya pun kadang belum bisa maju.</p>
<p>Bagaimana proses penimplementasian teknologi <i>Virtual Reality</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas? Apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran?</p>	<p>Proses pembelajarannya seperti biasa mba, kaya ada pendahuluan, inti dan penutup. Di inti nanti pake VR ini buat mendapat materi. Selama proses pengimplementasian paada materi haji dan umrah berjalan lancar dan kondusif tapi paling pada jalan-jalan yang menggunakan VR <i>box</i> ya karena penggunaannya gitu mba.</p> <p>Kalo untuk penggunaan di materi haji dan umrah sudah sesuai karena disitu kita kan mempelajari kaya rukun, wajib haji dan lainnya sebagainya. Itu bisa diaplikasikan di dalam VR itu. Jadi sembari kita melakukan ritual haji tersebut diselipkan juga materi disitu kan ada</p>

	<p>beberapa <i>check point</i> disitu ada juga diselipkan evaluasi quiz gitu disitu mba.</p>
<p>Apakah dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP Negeri 2 Sokaraja, penggunaan teknologi <i>virtual reality</i> hanya dapat digunakan pada materi haji dan umrah saja?</p>	<p>Tidak mba bisa juga di sejarah seperti SKI dan materi lainnya , mungkin selanjutnya saya pelajari dulu. Tapi baru materi haji dan umrah ini.</p>
<p>Apakah kelebihan yang dimiliki oleh teknologi <i>Virtual Reality</i> dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya?</p>	<p>Kita bisa mengatur sendiri media pa yang akan masuk kesitu misalnya video apa, gambar apa, kita bisa buat tampilannya mekipun ada templatnya. Selain itu, bisa melihat seolah-olah berada di tempat itu juga.</p>
<p>Sudah berapa lama teknologi <i>virtual reality</i> ini diimplementasikan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti?</p>	<p>baru dipraktikkan tahun 2022, karena dulu saya baru pertama kali mendapat pelatihan VR dan itu bagi saya hal yang menarik, selain saya juga ingin mencoba trus juga karena membuat laporan juga si gitu.</p>
<p>Apa saja kendala yang dihadapi selama pengimplementasian media pembelajaran teknologi <i>virtual reality</i> ini?</p>	<p>Tidak semua memiliki perangkat yang ada fitur 360°. Ketersedian kuota jelas jadi kendala, kemauan anak untuk mengintal jadi anak cenderung berat justru lebih sayang untuk menghapus gamenya. Mengkondisikan siswa supaya kondusif agar tidak keluar dari jalur dan benar-banar memantau siswa</p>

	<p>untuk yang dibuka tetap VR nya bukan aplikasi lainnya..</p> <p>Selain itu membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya, perlu kreatifitas yang tinggi untuk menciptakan tampilan yang menarik bagi anak dan sesuai tujuan pembelajaran. tidak adanya akun pro jadi kurang dalam mengakses fitur yang lainnya.</p>
<p>Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dari media pembelajaran teknologi <i>virtual reality</i> ini?</p>	<p>Untuk penanganan yang kuota diawal kita sudah diberi tahu untuk membawa hape yang berisi kuota, ada baterainya. Kalo pun blas tidak ada saya teatheringin. Intinya untuk penanganan terkait tidak fokus membuka aplikasinya ya saya memberika himbauan. Untuk dikelas saya membantu dengan muter satu-satu karena saya menconthkan dulu dan menjelaskan sesuai isi didalamnya seperti mengintruksikan terakit fungsi <i>check point-check point</i> tersebut.</p>

## LAPORAN HASIL WAWANCARA

### HASIL WAWACARA PESERTA DIDIK I

#### I. Jadwal Wawancara

Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Februari 2024

Pukul : 10.15-10.45 WIB

#### II. Identitas Informan

Informan : Cantika Tiara Agustin

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : IX-H

#### III. Hasil Wawancara

Tabel 8 Transkrip Wawancara Peserta Didik I

Wawancara	Jawaban
Bagaimana menurut anda terkait pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas anda?	Terrkait pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas cukup baik dalam pembelajaran, siswa-siswanya dapat mengerti pembelajaran.PAI.
Bagaimana tanggapanmu terkait cara mengajar guru PAI dan Budi Pekerti di kelas anda?	Cukup baik karena banyak <i>ice breaking</i> karena membuat semangat, Pak Nailur juga merangkul.
Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dikelas anda?	Senang karena pembelajarannya asik.



<p>Apakah kamu pernah mengetahui dan menggunakan sebelumnya terkait teknologi <i>Virtual reality</i> dalam kehidupan sehari-hari? Jika sudah jelaskan dimana dan kapan pelaksanaannya?</p>	<p>Pernah melihat di Rita, tapi belum tau apa itu VR dan pernah mencobanya.</p>
<p>Bagaimana tanggapanmu terkait penggunaan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan teknologi <i>Virtual Reality</i> pada materi haji dan umrah yang telah dilakukan?</p>	<p>Menyenangkan karean ini menjadi media pembelajaran baru , hal baru seperti aji dan umrah sebenarnya.</p>
<p>Bagaimana perasaan mu setelah mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran teknologi <i>Virtual Reality</i> pada materi haji dan umrah ini?</p>	<p>Senang, asyik mencoba baru dan pengalaman baru.</p>
<p>Apakah penggunaan media pembelajaran <i>Virtual Reality</i> pada materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam sumber lainnya?</p>	<p>Sudah karena kita belajar sesuai seperti materi dibuku</p>
<p>Apakah penggunaan media pembelajaran <i>Virtual Reality</i> pada materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini lebih memudahkan anda dalam memahami materi yang diajarkan?</p>	<p>Iya memudahkan mba.</p>

Apakah kalian memiliki kendala terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teknologi <i>Virtual Reality</i> pada materi haji dan umrah yang telah berlangsung?	Iya ada aplikasinya susah karena baru pertama kali pakai
Apakah harapan mu terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teknologi <i>Virtual Reality</i> ?	Saya ingin pembelajarannya ditingkatkan lagi.



## LAPORAN HASIL WAWANCARA

### HASIL WAWACARA PESERTA DIDIK II

#### I. Jadwal Wawancara

Hari/ Tanggal : Rabu, 21 Februari 2024

Pukul : 10.50 – 10.20 WIB

#### II. Identitas Informan

Informan : Ardika Tera Yudistira

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : IX-H

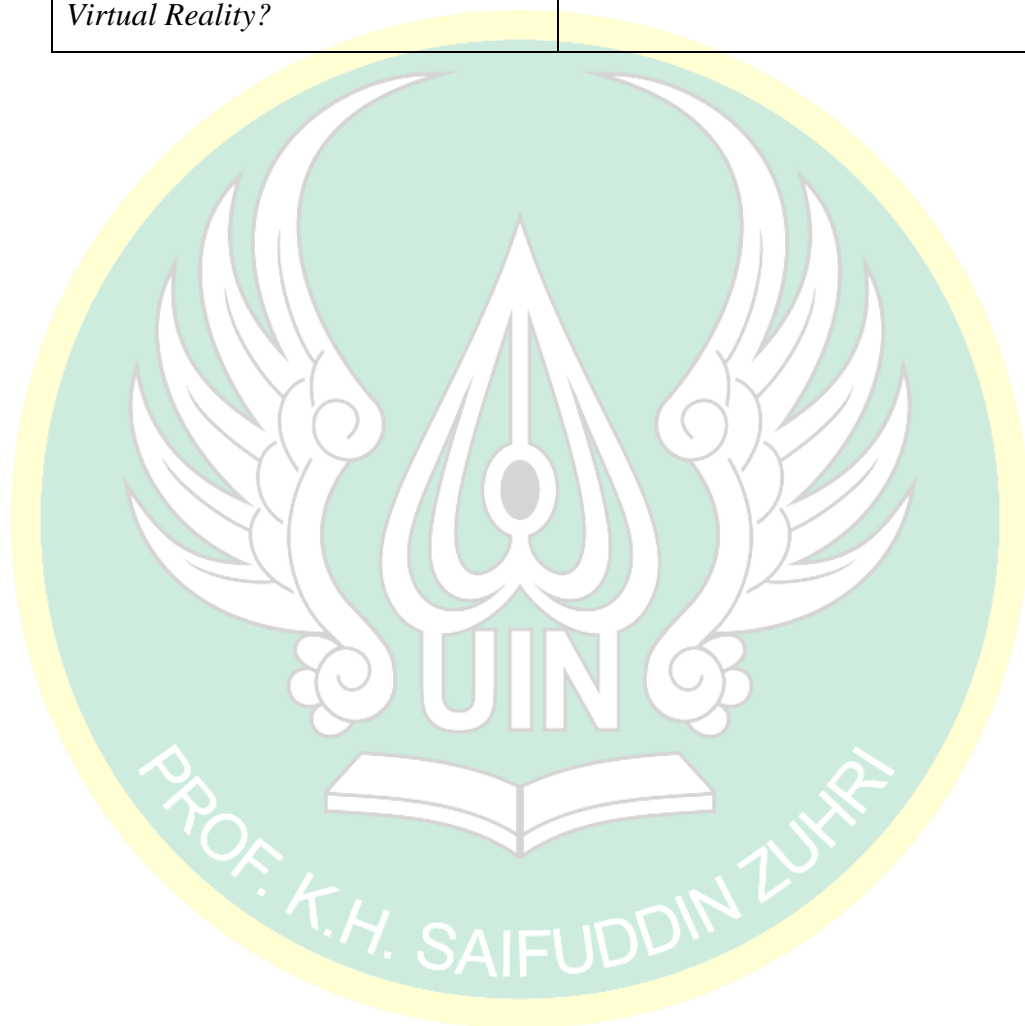
#### III. Hasil Wawancara

Tabel 9 Transkrip Wawancara Peserta Didik II

Wawancara	Jawaban
Bagaimana menurut anda terkait pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas anda?	Menyenangkan mba seru, guru asik banget.
Bagaimana tanggapanmu terkait cara mengajar guru PAI dan Budi Pekerti di kelas anda?	Sering membantu kesulitan murid
Bagaimana perasaan anda ketika mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dikelas anda?	Asyik dan sangat dinantikan
Apakah kamu pernah mengetahui dan menggunakan sebelumnya terkait teknologi <i>Virtual reality</i>	Liat di sosmed mba tapi belum merasakan

dalam kehidupan sehari-hari? Jika sudah jelaskan dimana dan kapan pelaksanaannya?	
Bagaimana tanggapanmu terkait penggunaan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan teknologi <i>Virtual Reality</i> pada materi haji dan umrah yang telah dilakukan?	Anak jadi mencoba hal baru, sekolah jadi lebih modern.
Bagaimana perasaan mu setelah mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan menggunakan media pembelajaran teknologi <i>Virtual Reality</i> pada materi haji dan umrah ini?	Mencoba hal baru dan antusias
Apakah penggunaan media pembelajaran <i>Virtual Reality</i> pada materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam sumber lainnya?	Sudah sesuai mba
Apakah penggunaan media pembelajaran <i>Virtual Reality</i> pada materi Haji dan Umrah pembelajaran PAI dan Budi Pekerti ini lebih memudahkan anda dalam memahami materi yang diajarkan?	Sangat memahami karena bisa menghemat penyewaan manasik haji
Apakah kalian memiliki kendala terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	Aman, tidak ada kendala

teknologi <i>Virtual Reality</i> pada materi haji dan umrah yang telah berlangsung?	
Apakah harapan mu terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran teknologi <i>Virtual Reality</i> ?	Harus tetap dilanjutkan



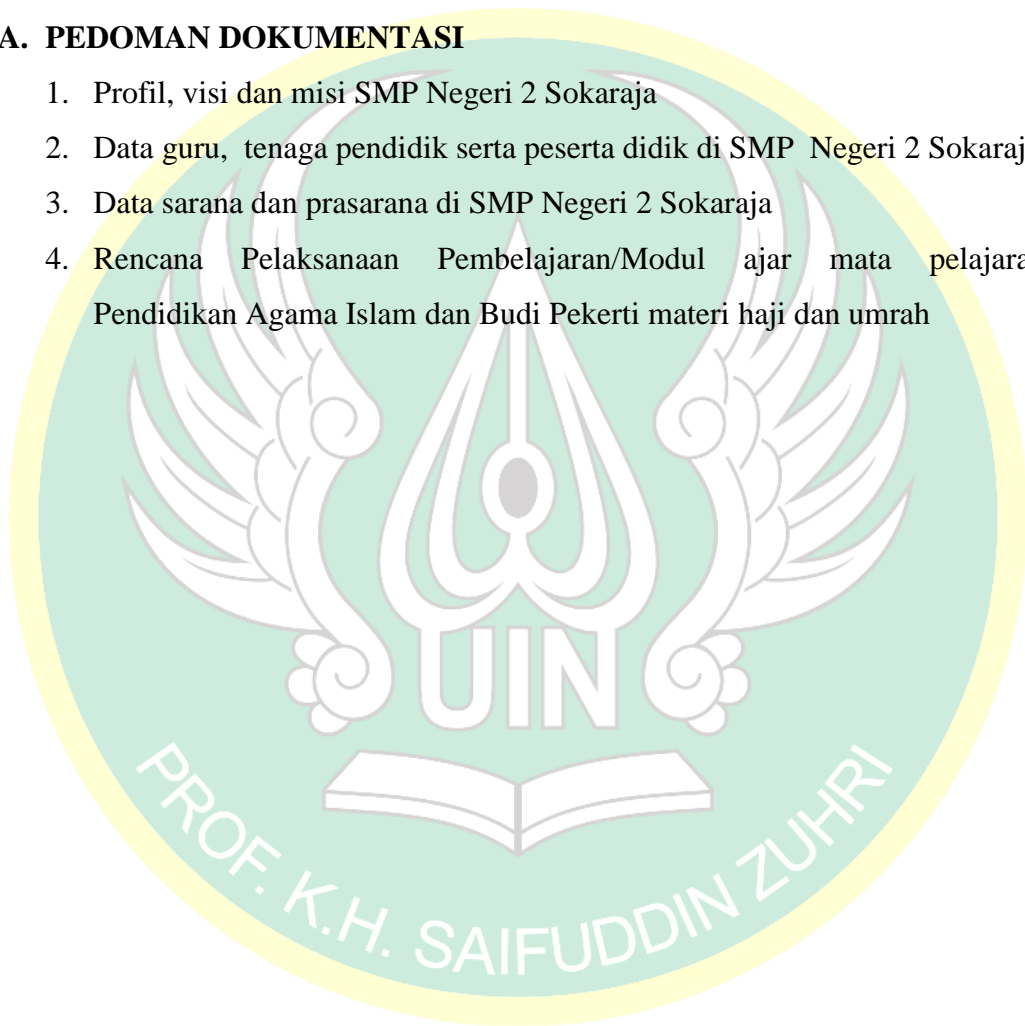
*Lampiran 5*

**PEDOMAN DOKUMENTASI PENELITIAN**

**“IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *VIRTUAL REALITY* (VR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA”**

**A. PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Profil, visi dan misi SMP Negeri 2 Sokaraja
2. Data guru, tenaga pendidik serta peserta didik di SMP Negeri 2 Sokaraja
3. Data sarana dan prasarana di SMP Negeri 2 Sokaraja
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/Modul ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi haji dan umrah





## Lampiran 6

### PROFIL SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 SOKARAJA

#### A. Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	: SMP NEGERI 2 SOKARAJA
2	NPSN	: 20301938
3	Jenjang Pendidikan	: SMP
4	Status Sekolah	: Negeri
5	Alamat Sekolah	: Jl. Letjend. Soepardjo Roestam No. 168 RT 03 Rw 01 Sokaraja Kulon , Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas, Jawa Tengah, 53181
67	SK Pendirian Sekolah	: 030/U/1979
7	Tanggal SK Pendirian	: 17 - 02 - 1979
8	Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat
9	SK Izin Operasional	: 030/U/1979
10	Tgl SK Izin Operasional	: 17 - 02 - 1979
11	NPWP	: 002560589521000
12	Nomor Telepon	: 02816441033
13	Nomor Fax	: -
14	Email	: smpn2skj.banyumas@gmail.com
15	Website	: <a href="http://smpn2skj.sch.id/">http://smpn2skj.sch.id/</a>
16	Nama Kepala Sekolah	: Tri Agus Hariyatno, S.Pd
17	Akreditasi	: A

#### B. Visi, Misi, dan Tujuan SMP Negeri 2 Sokaraja

##### Visi:

Mewujudkan peserta didik yang Bertakwa, Berkarakter, Berprestasi, Berbudaya dan Berwawasan Lingkungan. Untuk memudahkan warga sekolah dalam memahami visi maka sekolah membuat visi tersebut menjadi akronim TAKAR PRESTASI BERLIAN dengan indikator ketercapaian visi sebagai berikut:

1. Terbentuknya siswa yang beriman, bertaqwa, bermoral serta hormat pada orang tua dan guru.
2. Terwujudnya siswa yang berkebhinekaan global, bergotong royong, kreasi, bernalar kritis dan mandiri.
3. Tersusunnya kurikulum dan SKL satuan pendidikan yang berkualitas.
4. Terselenggaranya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, kompetitif, berkeadilan dan menyenangkan.
5. Tersedianya sarana prasarana yang lengkap, ramah bagi siswa.
6. Berkembangnya potensi siswa sesuai minat, bakat dan talenta.
7. Terwujudnya prestasi dalam bidang akademik dan non akademik di berbagai tingkatan.
8. Terwujudnya kearifan budaya lokal dan nasional.
9. Terwujudnya lingkungan yang aman, hijau, sejuk dan nyaman sebagai sumber belajar.
10. Terwujudnya pelaksanaan pelestarian fungsi lingkungan, pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan.

**Misi :**

1. Membentuk siswa yang beriman, bertakwa, bermoral serta hormat pada orang tua dan guru.
2. Mewujudkan kurikulum dan SKL satuan pendidikan yang berkualitas.
3. Mewujudkan siswa yg berprestasi di berbagai tingkatan.
4. Menyediakan sarana prasarana yang lengkap, ramah , bagi siswa putra dan putri.
5. Melatih siswa belajar mandiri dari berbagai sumber belajar termasuk menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi.
6. Mewujudkan manajemen yang transparan dan bertanggungjawab.
7. Mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman

### C. Data Pendidik dan Tenaga Pendidik

#### 1. Data Pendidik

**Tabel 10 Data Pendidik SMP Negeri 2 Sokaraja**

No	Mata Pelajaran	Jml Rombel	Jml Guru Ideal	Jumlah Guru		Jumlah Guru Wiyata Bakti
				Guru P3K	Guru PNS	
1	Bahasa Indonesia	27	7	1	4	1
2	Bahasa Inggris	27	5	1	2	1
3	PPKn	27	3	1	1	0
4	IPA	27	6	0	4	0
5	IPS	27	5	0	3	2
6	Matematika	27	6	1	4	0
7	PJOK	27	3	1	2	0
8	Bimbingan dan Konseling	27	6	1	2	0
9	Seni dan Budaya	27	3	1	1	1
10	Prakarya	27	2	0	1	0
11	Pendidikan Agama Islam	27	3	0	2	2
13	Pendidikan Agama Kristen	1	1	0	1	0
14	Bahasa Jawa	27	2	0	0	0
15	BTIK/Informatika	27	6	0	2	0
	<b>JUMLAH</b>			7	29	7

## 2. Data Tenaga Kependidikan

**Tabel 11 Data Tenaga Pendidik**

No	Bidang Tugas Layanan	Nama
1	Bendahara Rutin/Gaji	Turyanto
2	Pengadministrasi BOS	Daryadi
3	Ketenagaan	Katimin
4	Sarana dan Prasarana	Budiyanto
5	Kearsipan	NikmatulMaghfiroh, S.PsI
6	Kesiswaan	Resti Dewi Agustine, A.Md.
7	Perpustakaan	Handino
8	Petugas Kebersihan	1. Wardiyanto 2. Sunarto 3. Joni 4. Dedy Janung
9	Petugas Keamanan	1. Pujiyanto 2. Alif

## 3. Data Peserta didik

### a. Kelas IX H

NO	NIS	NAMA SISWA	Jenis Kelamin
1	18306	Andai Meilani Putri	Perempuan
2	18307	Anggun Dinda Pratiwi	Perempuan
3	18308	Anggun Intan Nuraini	Perempuan
4	18309	Ardika Tera Yudisetia	Laki-Laki
5	18310	Arief Damar Panuluh	Laki-Laki
6	18311	Aulia Nasywa Putri Nuraini	Perempuan
7	18312	Chantika Tiara Putri Agustin	Perempuan
8	18313	Dimas Septiyan Dwi Raditya	Laki-Laki
9	18314	Dio Candy Arifianto	Laki-Laki
10	18315	Erdi Setiawan	Laki-Laki

11	18316	Fahrido Ahmad Meinaldy	Laki-Laki
12	18317	Farhan Atha Rizki	Laki-Laki
13	18318	Ferdi Firmansyah	Laki-Laki
14	18319	Ghadis Sesha Zulfatunnisa	Perempuan
15	18320	Helmi Arya Kusuma	Laki-Laki
16	18321	Lutfi Asifa Maulana	Laki-Laki
17	18322	Marsah Tri Agustin	Perempuan
18	18323	Moza Faatin Naabilah	Perempuan
19	18324	Naila Nurul Janah	Perempuan
20	18325	Neni Setia Rahayu	Perempuan
21	18327	Novan Afriansyah Pratama	Laki-Laki
22	18329	Praditya Rizky Ramadhani	Laki-Laki
23	18330	Raffi Dicky Pratama	Laki-Laki
24	18331	Rahma Nurul Fajri	Perempuan
25	18332	Raisya Nurfitrianingsih	Perempuan
26	18333	Rasya Naeil Ansof	Laki-Laki
27	18334	Rehana Dwi Ikhsani	Perempuan
28	18335	Rizkina Tri Prasetya	Perempuan
29	18336	Rizky Hanni Syahril Della	Laki-Laki
30	18337	Salsabila Ramadani	Perempuan
31	18338	Syavira Dinda Aurel	Perempuan
32	18339	Vania Jenny Putri Wibowo	Perempuan

## b. Kelas IX I

NO	NIS	NAMA SISWA	Jenis Kelamin
1	18340	Adi Saputra	Laki-Laki
2	18341	Adista Dwi Hapsari	Perempuan
3	18342	Al Rozak Rifki Pratama	Laki-Laki
4	18343	Apriatun Ningsih	Perempuan
5	18344	Bintang Fatikhah	Laki-Laki
6	18345	Cantika Anggelia Ramadhani	Perempuan
7	18346	Citra Cantika Putry	Perempuan
8	18347	Destanata Salman Alfachrizy	Laki-Laki
9	18348	Devin Rizky Adrianto	Laki-Laki
10	18349	Dimas Raihan Putra Ramadani	Laki-Laki
11	18350	Dina Auliya	Perempuan

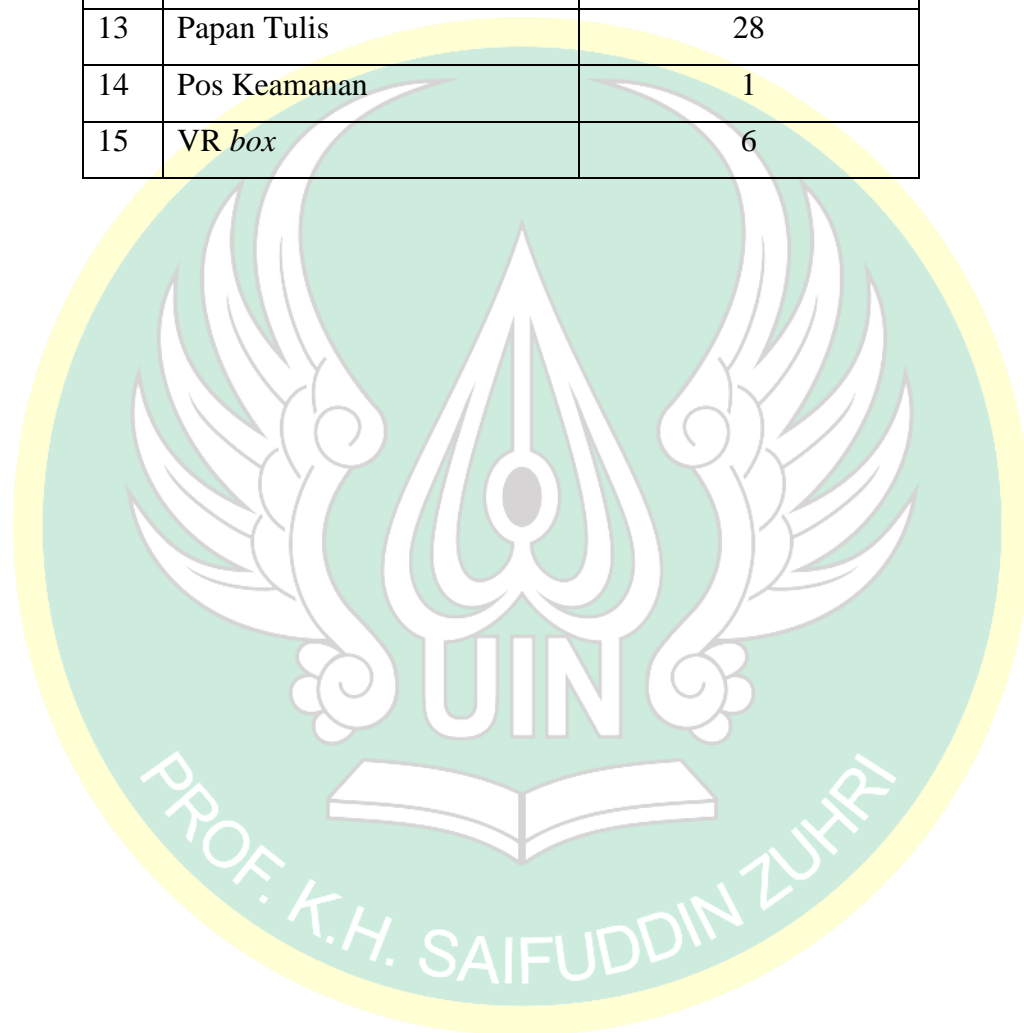
12	18351	Egis Kumala Sari	Perempuan
13	18352	Fadil Najib Ayubi	Laki-Laki
14	18353	Fadila Syaharani Putri Errifa	Perempuan
15	18354	Firda Diah Meilani	Perempuan
16	18355	Firlyesa Terry Wantaru	Laki-Laki
17	18356	Haidar Ilham Permana	Laki-Laki
18	18357	Hana Dwi Yanti	Perempuan
19	18358	Hayuning Halwa Najwati	Perempuan
20	18359	Ifah Khifdiah	Perempuan
21	18360	Indra Dwi Putra Kurniawan	Laki-Laki
22	18375	Kayla Senja Anandhyta	Perempuan
23	18361	Linda Diah Ayu Lestari	Perempuan
24	18362	Mochammad Adri Aby Setyanto	Laki-Laki
25	18363	Muhammad Hanif Asyyam	Laki-Laki
26	18364	Muhammad Massendy Diansyah	Laki-Laki
27	18365	Mutiara Sandy Anugrah	Perempuan
28	18366	Nasya Afgani Gulam Zakia	Laki-Laki
29	18367	Noval Adi Kuntoro	Laki-Laki
30	18368	Rahmadani Dwi Soleha	Perempuan
31	18369	Slavina Nurvikasari	Perempuan
32	18370	Tegas Tegar Priyatna	Laki-Laki
33	18371	Ulfia Nurul Wahidah	Perempuan
34	18372	Yovanda Veriska Sani	Perempuan
35	18376	Zalfa Zahirah	Perempuan
36	18373	Zulya Naury Rahmah	Perempuan

#### D. Data sarana dan prasarana

No	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang BK	1
3	Ruang Guru	1
4	Masjid	1
5	Ruang Kelas	28
6	Perpustakaan	1



7	Ruang Laboratorium	3
8	Lapangan	3
9	Kamar mandi/ Toilet	4
10	Ruang Osis	1
11	LCD	30
12	SmartTV	30
13	Papan Tulis	28
14	Pos Keamanan	1
15	VR box	6



Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RPP  
(RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
**PAI & BP**

Sekolah : SMP Negeri 2 Sokaraja Materi Pokok : IbadahHaji dan Umrah  
Kelas : IX Alokasi Waktu : 3JP  
Guru Pengampu: Nailur Rizqi, S.Pd.

**Tujuan Pembelajaran:**  
Memahami ketentuan ibadah haji dan umrah

Langkah-langkah Pembelajaran:

1.Kegiatan Pendahuluan  
a.Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat.  
b.Guru memperhatikan kesiapan diri peserta didik dengan memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.  
c.Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan secara komunikatif yang berkaitan dengan materi pembelajaran.  
d.Guru menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan.  
e.Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian.

2. Kegiatan Isi  
Mengamati  
a.Guru membagikan pokok bahasan materi kepada masing-masing kelompok. Tiap kelompok mendapatkan tema yang berbeda  
b.Peserta didik mengamati media pembelajaran tentang haji menggunakan VR box, internet dan buku bacaan.  
c.Peserta mendiskusikan bacaan dan pengamatannya tentang tema pokok bahasan yang didapatkan dan menuliskannya.

Menanya:  
Dengan dimotivasi guru peserta didik bertanya tentang tema diskusi yang didapatkannya.

Eksplorasi  
a.Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai tema yang diterima kelompoknya.  
b.Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok membuat skema materi yang telah di diskusikan sebagai bahan memberi informasi dengan ketentuan:  
Kelompok 1 berdiskusi tentang pengertian, macam-macam haji dan dalil naqli haji.  
Kelompok 2 berdiskusi tentang syarat wajib haji.  
Kelompok 3 berdiskusi tentang pengertian dan macam rukun haji .  
Kelompok 4 berdiskusitentang pengertian dan wajib haji.  
Kelompok 5 berdiskusi tentang pengertian dan sunah-sunah haji  
Kelompok 6 berdiskusi tentang larangan-larangan haji.  
c.Tampilan informasi ditampilkan sesuai dengan berbeda sesuai dengan kesukaan masing-masing kelompok mau menggunakan digital (canva, powerpoint dll) atau menggunakan manual (gambar, poster atau mindmap) (berdiferensiasi).  
Mengkomunikasikan:  
a. Secara bergantian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.  
b. Kelompok lainnya memperhatikan/menyimak dan memberikan tanggapan.

3.Kegiatan Penutup  
a.Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat butir-butir simpulan mengenai ketentuan haji dan umroh kemudian Guru mengkonfirmasi simpulan peserta didik  
b.Guru bersama-sama peserta didik melakukan identifikasi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran.  
c.Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan sekitar materi pelajaran.  
d.Guru memberitahukan kegiatan belajar yang akan dikerjakan pada pertemuan berikutnya  
e.Guru bersama-sama dengan para peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa



*Lampiran 8*

**FOTO WAWANCARA**

1. Wawancara Bersama dengan Kepala Sekolah Bapak Tri Agus Hariyatno, S.Pd



2. Wawancara dengan Guru Pengampu PAI dan BP Bapak Nailur Rizqi, S.Pd



3. Wawancara dengan Peserta didik Cantika Tiara Putri



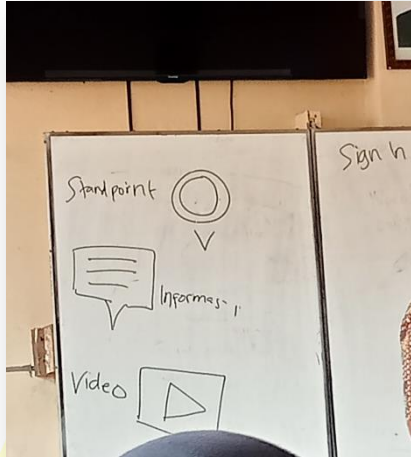
4. Wawancara dengan Peserta didik Ardika Tera Yusdistira





Lampiran 9

FOTO PEMBELAJARAN



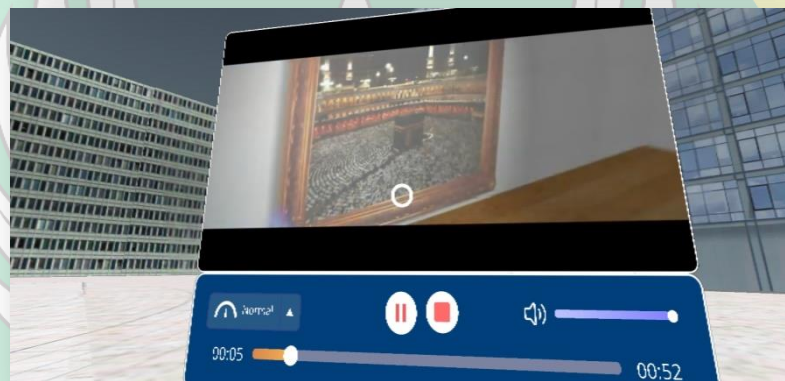


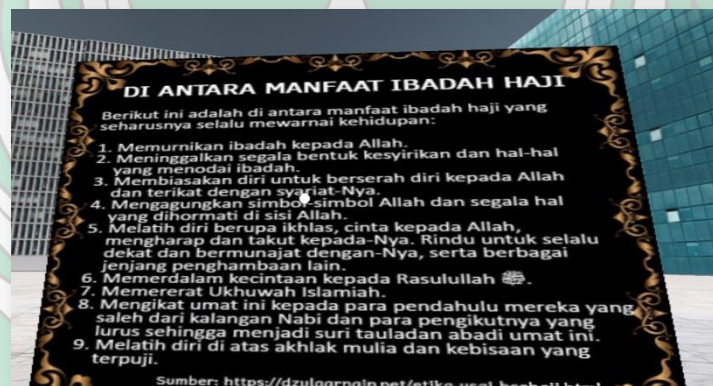




Lampiran 10

TAMPILAN MATERI HAJI DAN UMRAH DALAM MEDIA TEKNOLOGI VR





## Surat Ijin Observasi Pendahuluan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.4664/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/10/2023  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Ijin Observasi Pendahuluan**

03 Oktober 2023

Kepada  
Yth. Kepala SMP Negeri 2 Sokaraja  
di Tempat

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka proses pengumpulan data penyusunan skripsi mahasiswa kami:

1. Nama : Yulita Indah Rizkiana
2. NIM : 2017402035
3. Semester : 7 (Tujuh)
4. Jurusan / Prodi : Pendidikan Agama Islam
5. Tahun Akademik : 2023/2024

Memohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu untuk kiranya berkenan memberikan ijin observasi pendahuluan kepada mahasiswa kami tersebut. Adapun observasi tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Objek : Implementasi Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah
2. Tempat / Lokasi : SMP Negeri 2 Sokaraja
3. Tanggal Observasi : 04-10-2023 s.d 18-10-2023

Kemudian atas ijin dan perkenan Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Slamet Yahya



## Surat Keterangan Telah Observasi Pendahuluan

**PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS**  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 SOKARAJA**  
Jalan Letjend Supardjo Rusam 168 Sokaraja 53181 Telp. 0281-6441033  
E-mail : [smpn2sokarajabms@gmail.com](mailto:smpn2sokarajabms@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 070/188/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Sokaraja Kabupaten Banyumas, dengan ini menerangkan, bahwa :

Nama : Yulita Indah Rizkiana  
NIM : 2017402035  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Objek : Implementasi Teknologi Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Pada Materi Haji Dan Umrah

Telah selesai melaksanakan observasi di SMP N 2 Sokaraja pada 04-10-2023 s.d 18-10-2023

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sokaraja, 8 Desember 2023  
Kepala SMP NEGERI 2 SOKARAJA  
  
AGUS HARIYATNO, S.Pd  
NIP. 19670829 199203 1 009



## Surat Keterangan Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI No. B.e.566/Un.19/FTIK.JP1/PP.05.3/1/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

**IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY (VR) BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI PADA MATERI HAJI DAN UMRAH DI SMP NEGERI 2 SOKARAJA**

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Yulita Indah Rizkiana  
NIM : 2017402035  
Semester : 6  
Jurusan/Prodi : PAI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 24 Januari 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 30 Januari 2024

Mengetahui,  
Ketua Jurusan/Prodi PAI



*[Signature]*  
Cawi Ariyani, M.Pd.I.  
NIP. 19840809 201503 2 002



## Surat Keterangan Ujian Komprehensif



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

### SURAT KETERANGAN

**No. B-1576/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/4/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Yulita Indah Rizkiana  
NIM : 2017402035  
Prodi : PAI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Senin, 01 April 2024  
Nilai : A

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 2 April 2024  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
D. Suparjo, M.A.  
NIP. 19730717 199903 1 001

## Surat Ijin Riset Individu Penelitian Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.2060/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/01/2024  
Lamp. : -  
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

30 Januari 2024

Kepada  
Yth. Kepala SMP Negeri 2 Sokaraja  
Kec. Sokaraja  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- |                    |  |
|--------------------|--|
| 1. Nama            | : Yulita Indah Rizkiana  |
| 2. NIM             | : 2017402035   |
| 3. Semester        | : 8 (Delapan)  |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Agama Islam   |
| 5. Alamat          | : Banjarsari Kidul Rt 5 Rw 4, Kec. Sokaraja, Kab. Banyumas   |
| 6. Judul           | : Implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. Objek             | : Teknologi Virtual Reality (VR) berbasis Android sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan umrah |
| 2. Tempat / Lokasi   | : SMP Negeri 2 Sokaraja  |
| 3. Tanggal Riset     | : 31-01-2024 s/d 31-03-2024  |
| 4. Metode Penelitian | : Kualitatif   |



Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

An. Dekan  
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Misbah

## Surat Keterangan Telah Riset Individu Penelitian Skripsi

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS DINAS PENDIDIKAN <b>SMP NEGERI 2 SOKARAJA</b> Jalan Letjend Soepardjo Roostam 168 Sokaraja, Banyumas, 53181 Telepon (0281)-6441033 Laman: www/smpn2skj.sch.id, Pos-el smpn2sokarajabms@gmail.com</p>	
---	---	---

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 067/166/2024



Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Sokaraja Kabupaten Banyumas, menerangkan:

Nama	: Yulita Indah Rizkiana
NIM	: 2017402035
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Agama Islam

Bahwa nama tersebut di atas adalah Mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, telah melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Sokaraja pada tanggal 31 Januari 2024 s.d 31 Maret 2024 untuk memenuhi pengumpulan data guna menyusun skripsi dengan judul: Implementasi Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Haji dan Umrah di SMP Negeri 2 Sokaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sokaraja, 4 April 2024  
Kepala Sekolah

	
Agus Hariyatno, S.Pd Pembina TK I/IV.b NIP. 19670829 199203 1 009	

## Surat Keterangan Telah Wakaf Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**UPT PERPUSTAKAAN**  
**NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimil (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: [lib@uinsaizu.ac.id](mailto:lib@uinsaizu.ac.id)

### **SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU** Nomor : B-4359/Un.19/K.Pus/PP.08.1/9/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : YULITA INDAH RIZKIANA  
NIM : 2017402035  
Program : SARJANA / S1  
Fakultas/Prodi : FTIK / PAI

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 13 September 2024



Indah Wijaya Antasari

Sertifikat Bahasa Arab



UNIT PELAKSANA TERANG BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KHAJI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

**CERTIFICATE**  
 الشهادة  
 No.B-2890/Un.19/K.Bhs/PP.009/7/2023



وزارة الشؤون الدينية جمهورية اندونيسيا  
 جامعة الاستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروبونكورتو  
 الوحدة لتنمية اللغة  
 www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

This is to certify that

Name : **YULITA INDAH RIZKIANA**

Place and Date of Birth : **Banyumas , 06 Juli 2001**

Has taken : **IQLA**

with Computer Based Test,  
 organized by Language Development Unit on : **27 July 2023**  
 with obtained result as follows :

**Listening Comprehension: 51**    **Structure and Written Expression: 52**    **Reading Comprehension: 50**

**فهم المسوع**    **فهم العبارات والتراكيب**    **فهم المقروء**

**Obtained Score : 51**

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

تم إجراء الاختبار بجامعة الاستاذ كياهي الحاج سيف الدين زهري الاسلامية الحكومية بوروبونكورتو.



UNIT PELAKSAMA TERANG BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO



UNIT PELAKSAMA TERANG BAHASA UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO

**EPTUS**  
 English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

**IQLA**  
 Ibtibarati ar-Oudhan 'ala al-Lughah al-'Arabiyyah

**Purwokerto, 27 Juli 2023**  
 The Head of Language Development Unit,  
 رئيسة الوحدة لتنمية اللغة

**Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.**  
 NIP. 19860704 201503 2 004

Sertifikat Bahasa Inggris


**UNIT PELAJARAN TERPADU BAHASA INGGRIS PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA**  
**STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT**  
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaiizu.ac.id | +62 (281) 635624  
 جامعة الأشقاء كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بورونكرتو  
 الوحدة لتتية اللغة  
 www.uinsaiizu.ac.id | +62 (281) 635624

**CERTIFICATE**  
الشهادة

No.B-2891/Un.19/K.Bhs/PP.009/ 7/2023

**YULIA INDAH RIZKIYANA**  
 Banyumas, 06 Juli 2001  
 EPTUS

27 Juli 2023  
 Prof. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

This is to certify that  
 Name :  
 Place and Date of Birth :  
 Has taken  
 with Computer Based Test,  
 organized by Language Development Unit on :  
 with obtained result as follows :

**Listening Comprehension: 50** فهم المسوع  
**Structure and Written Expression: 52** فهم العبارات والتراكيب  
**Obtained Score : 510** المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.




**Purwokerto, 27 Juli 2023**  
**The Head of Language Development Unit,**  
 رئيسة الوحدة لتتية اللغة  
**Dr. Ade Ruswatie, M. Pd.**  
 NIP. 19860704 201503 2 004

EPTUS  
 English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI



## Sertifikat BTA PPI



IAIN PURWOKERTO

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO**  
**UPT MA'HAD AL-JAMI'AH**

Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp:0281-635624, 628250 | www.iainpurwokerto.ac.id

---

### SERTIFIKAT

Nomor: In.17/UPT.MAJ/18708/08/2022

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah IAIN Purwokerto kepada:

**NAMA : YULITA INDAH RIZKIANA**  
**NIM : 2017402035**

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

# Tes Tulis	:	94
# Tartil	:	70
# Imla'	:	70
# Praktek	:	70
# Nilai Tahfidz	:	70



Purwokerto, 10 Agt 2022



ValidationCode

SIMA v.1.0 UPT MA'HAD AL-JAMI'AH IAIN PURWOKERTO - page1/1

## Sertifikat Kuliah Kerja Nyata (KKN)



The certificate is titled "Sertifikat Kuliah Kerja Nyata (KKN)" and is issued by the Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) of Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto. It certifies that the student Yulita Indah Rizkiana (NIM: 2017402035) has successfully completed the KKN program for the 53rd cohort in 2024 with a grade of A (89).

**Sertifikat**  
Nomor Sertifikat : 0134/K.LPPM/KKN.53/03/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:  
Nama Mahasiswa : **YULITA INDAH RIZKIANA**  
NIM : **2017402035**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-53 Tahun 2024,  
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **89 (A)**.



Certificate Validation

Sertifikat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)



Lampiran 23

Hasil Lolos Cek Plagiasi



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama lengkap : Yulita Indah Rizkiana
2. NIM : 2017402035
3. Tempat/ Tgl. Lahir : Banyumas, 6 Juli 2001
4. Alamat Rumah : Desa Banjarsari Kidul Rt 05 Rw 04, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, 53181
5. Nama Ayah : Budhi Siswoyo
6. Nama Ibu : Hadini

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. TK Masyithoh NU 25 Sokaraja Tengah (2006-2008)
  - b. SD Negeri 1 Banjaranyar (2008-2014)
  - c. SMP Negeri 2 Sokaraja (2014-2017)
  - d. SMA Negeri 1 Sokaraja (2017-2020)
2. Pendidikan Non-Formal  
Pondok Pesantren Modern El-Furqon Karanganjing, Purwanegara, Purwokerto Utara

### C. Pengalaman Organisasi

1. Bendahara OSIS SMA Negeri 1 Sokaraja 2017-2019
2. Komunitas Rumah Bahasa PAI 2021-2022
3. Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam 2022-2023

Purwokerto, 12 September 2024



**Yulita Indah Rizkiana**

NIM. 2017402035