

Pemanfaatan Virtual Reality (VR) dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Isra Mi'raj untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Nabila Orin Nisa¹, Naili Nur Eliza², Lailani Lili Islami³, Minhatir Rohmah⁴, Nadya Komahnesi⁵, Rohalinda Meyliana⁶, Dian Rif'iyati⁷

UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia¹⁻⁷

Email Korespondensi : lailani.lili.islami24088@mhs.uingusdur.ac.id

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 29 Maret 2026,

Article Accepted: 20 April 2026, Article published: 05 Mei 2026

ABSTRACT

Islamic Cultural History (SKI) learning in Madrasah Ibtidaiyah still faces several challenges, particularly the low level of students' learning interest and difficulties in understanding abstract materials such as the Isra Mi'raj event. The characteristics of Generation Z students require innovative, technology-based, and interactive learning approaches. This study aims to analyze the use of Virtual Reality (VR) as a learning medium to improve students' interest and understanding of Isra Mi'raj material. This research employs a qualitative approach using a library research method by analyzing relevant journals, books, and previous studies. The findings indicate that VR can provide concrete visualization of abstract concepts, enhance student engagement and motivation, and improve learning retention through immersive learning experiences. Therefore, Virtual Reality can be considered an innovative learning medium to improve the quality of SKI learning in the digital era.

Keywords : *Virtual Reality, SKI Learning, Isra Mi'raj, Learning Media, Madrasah Ibtidaiyah*

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama rendahnya minat belajar siswa serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak seperti peristiwa Isra Mi'raj. Karakteristik peserta didik yang didominasi oleh Generasi Z menuntut adanya inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada materi Isra Mi'raj. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (library research) melalui analisis berbagai jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan VR mampu menghadirkan visualisasi konkret terhadap materi abstrak, meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta memperkuat retensi pemahaman melalui pengalaman belajar yang imersif. Dengan demikian, Virtual Reality menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di era digital.

Kata Kunci : *Virtual Reality, Pembelajaran SKI, Isra Mi'raj, Media Pembelajaran, Madrasah Ibtidaiyah*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman historis sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada rendahnya kualitas hasil belajar siswa. Salah satu faktor utama adalah ketidaksesuaian antara karakteristik peserta didik dengan metode pembelajaran yang digunakan. Siswa saat ini didominasi oleh Generasi Z yang memiliki kecenderungan belajar secara visual, interaktif, dan berbasis teknologi digital (Suryati et al., 2022).

Meskipun demikian, praktik pembelajaran SKI masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Kozanitis & Nenciovici, 2023). Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu penyebab utama kurang optimalnya hasil pembelajaran SKI (Nurhayanti et al., 2020; Barokah et al., 2021).

Permasalahan ini semakin kompleks ketika materi yang diajarkan bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan. Salah satu contohnya adalah materi Isra Mi'raj, yang merupakan peristiwa spiritual dan transendental yang tidak dapat diamati secara langsung (Zakaria, 2019). Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah yang masih berada pada tahap operasional konkret, memahami konsep abstrak seperti ini menjadi tantangan yang cukup besar.

Dalam konteks tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi belajar siswa (Ananda et al., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai media digital seperti video, animasi, dan simulasi interaktif telah digunakan dalam pembelajaran untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami (Wiradhika et al., 2021).

Salah satu inovasi teknologi yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah Virtual Reality (VR). Teknologi ini mampu menciptakan lingkungan virtual tiga dimensi yang imersif, sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman seolah-olah berada di dalam lingkungan tersebut (Rachmadtullah et al., 2022). Dalam pembelajaran SKI, VR dapat digunakan untuk memvisualisasikan peristiwa Isra Mi'raj secara lebih konkret, sehingga membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit dibayangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan Virtual Reality dalam pembelajaran SKI materi Isra Mi'raj dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa Madrasah Ibtidaiyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi pustaka (library research). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus

pada analisis konseptual terhadap berbagai literatur yang berkaitan dengan pembelajaran SKI, media pembelajaran, serta penggunaan teknologi Virtual Reality dalam pendidikan. Sumber data penelitian terdiri dari buku, artikel jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan. Sumber literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria relevansi dengan topik, kebaruan publikasi (terutama 5 tahun terakhir), serta kredibilitas sumber dari jurnal ilmiah dan buku akademik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelaah berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) melalui tahapan: (1) pengumpulan literatur, (2) reduksi data, (3) penyajian data, dan (4) penarikan kesimpulan secara sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap berbagai penelitian terdahulu, ditemukan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi berbagai tantangan yang berkaitan dengan rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa. Permasalahan ini tidak hanya disebabkan oleh karakteristik materi yang bersifat abstrak, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam konteks ini, inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital seperti Virtual Reality (VR) menjadi salah satu solusi yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI.

Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa. Media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara visual dan interaktif cenderung lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi yang sulit. Oleh karena itu, pembahasan dalam penelitian ini difokuskan pada analisis permasalahan pembelajaran SKI, karakteristik materi Isra Mi'raj, peran media pembelajaran, serta efektivitas penggunaan Virtual Reality dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Permasalahan

1. Pembelajaran SKI di Madrasah.

Pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah yang bersifat satu arah. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa seringkali menganggap materi SKI sebagai materi yang membosankan karena penyajiannya kurang menarik (Nurhayanti et al., 2020; Barokah et al., 2021).

Selain itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Kozanitis dan Nenciovici (2023), pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif cenderung kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh

karena itu, diperlukan perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

2. Karakteristik Materi Isra Mi'raj

Isra' merupakan perjalanan Nabi Muhammad SAW yang dimulai dari Masjidil Haram menuju Masjidil Aqsa, sedangkan Mi'raj adalah perjalanan Nabi Muhammad SAW dari Masjidil Aqsa menuju Sidratul Muntaha atau langit tertinggi. Peristiwa Isra Mi'raj merupakan salah satu mukjizat yang diberikan oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai bentuk penghormatan sekaligus penghibur atas berbagai ujian yang dialami beliau, seperti wafatnya paman dan istri beliau serta perlakuan tidak bersahabat dari penduduk Thaif (Zakaria, 2019). Definisi lain menyebutkan bahwa Isra Mi'raj berasal dari dua kata, yaitu Isra' yang berarti perjalanan malam Nabi Muhammad SAW, dan Mi'raj yang berarti perjalanan naik ke langit hingga Sidratul Muntaha. Dalam konteks sejarah Islam, Isra Mi'raj dipahami sebagai perjalanan Nabi Muhammad SAW pada malam hari dari Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa, kemudian dilanjutkan naik ke langit hingga Sidratul Muntaha (Kamaruddin, 2019).

Berdasarkan pengertian tersebut, materi Isra Mi'raj dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki karakteristik yang khas, yaitu bersifat abstrak dan transendental. Peristiwa ini tidak hanya menggambarkan perjalanan fisik, tetapi juga perjalanan spiritual yang berada di luar jangkauan pengalaman empiris manusia. Oleh karena itu, materi ini tidak dapat diamati secara langsung, sehingga menuntut kemampuan imajinasi yang tinggi dari peserta didik.

Bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, memahami konsep abstrak seperti Isra Mi'raj menjadi tantangan tersendiri. Siswa pada tahap ini cenderung lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata, dapat dilihat, dan dialami secara langsung. Ketika pembelajaran hanya disampaikan secara verbal melalui metode ceramah, siswa akan mengalami kesulitan dalam membangun gambaran mental terkait kronologi dan makna peristiwa Isra Mi'raj. Akibatnya, pemahaman yang diperoleh menjadi terbatas dan kurang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memvisualisasikan peristiwa tersebut agar lebih mudah dipahami.

3. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ananda et al., 2025).

Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan simulasi interaktif terbukti mampu menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi (Wiradhika et al., 2021). Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Hijja et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat

dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI.

4. Peran Teknologi dalam Pembelajaran SKI

Perkembangan teknologi memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran SKI. Teknologi seperti multimedia, e-learning, serta aplikasi interaktif memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menarik. Dalam konteks pembelajaran SKI, penggunaan teknologi seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) dapat membantu siswa memahami materi sejarah melalui visualisasi yang lebih nyata (Hafiz, 2023; Saepudin & Syarifullah, 2025).

Teknologi ini memungkinkan siswa untuk “mengalami” peristiwa sejarah secara langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik siswa di era digital yang lebih terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Efektivitas Virtual Reality dalam Pembelajaran SKI

Virtual Reality merupakan salah satu inovasi teknologi yang memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan. Teknologi ini mampu menciptakan lingkungan virtual yang imersif sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman seolah-olah berada di dalam lingkungan tersebut (Rachmadtullah et al., 2022). Dalam pembelajaran SKI, khususnya pada materi Isra Mi'raj, VR dapat digunakan untuk memvisualisasikan perjalanan Nabi Muhammad SAW secara lebih konkret. Hal ini membantu siswa dalam memahami alur peristiwa yang sebelumnya sulit dibayangkan melalui metode ceramah.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan VR dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Ariatama et al., 2021). Selain itu, VR juga dapat meningkatkan retensi memori siswa karena pengalaman belajar yang bersifat langsung dan imersif (Makransky et al., 2019). Dengan demikian, VR tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil analisis terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dalam pembelajaran sejarah, VR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dengan membawa siswa ke dalam konteks peristiwa yang dipelajari (Puspito et al., 2020). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media berbasis VR memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media konvensional (Hidayatullah, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa VR memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun demikian, penggunaan VR juga perlu didukung oleh desain pembelajaran yang baik agar teknologi tersebut dapat digunakan secara optimal sebagai alat bantu pembelajaran, bukan hanya sebagai hiburan semata (Asyhar, 2012).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi berbagai permasalahan, khususnya rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak seperti Isra Mi'raj. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pemanfaatan Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Teknologi ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, interaktif, dan kontekstual, sehingga membantu siswa memvisualisasikan materi abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penggunaan VR juga meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat daya ingat melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Namun demikian, keberhasilan implementasi VR sangat bergantung pada desain pembelajaran yang tepat, kompetensi guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan sinergi antara guru, sekolah, dan pemangku kebijakan agar pemanfaatan teknologi ini dapat berjalan secara optimal. Dengan demikian, Virtual Reality dapat menjadi solusi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SKI, khususnya pada materi abstrak di Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R., Putri, D. A., & Sari, M. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–56.
- Ariatama, B., Wibowo, A., & Lestari, S. (2021). Pengaruh penggunaan virtual reality terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 101–112.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Barokah, S., Hidayat, T., & Rahmawati, I. (2021). Minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 88–97.
- Hafiz, M. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 33–42.
- Hidayatullah, M. (2021). Efektivitas media virtual reality dalam meningkatkan pemahaman konsep sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 55–66.

-
- Hijja, N., Rahman, A., & Siregar, D. (2025). Pengaruh media interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(1), 21–30.
- Kamaruddin. (2019). Pemahaman Isra Mi'raj dalam perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Studi Islam*, 5(2), 120–130.
- Kozanitis, A., & Nenciovici, L. (2023). Active learning strategies and student engagement in higher education. *Active Learning in Higher Education*, 24(1), 15–28.
- Makransky, G., Petersen, G. B., & Klingenberg, S. (2019). Immersive virtual reality and learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 31(3), 593–615.
- Nurhayanti, E., Suryadi, & Fauzi, A. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 4(2), 77–85.
- Puspito, D., Santoso, H., & Widodo, A. (2020). Pemanfaatan virtual reality dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran*, 8(2), 134–145.
- Rachmadtullah, R., Samsudin, A., & Sumantri, M. S. (2022). Virtual reality dalam pendidikan: Konsep dan implementasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 1–10.
- Saepudin, A., & Syarifullah, M. (2025). Integrasi augmented reality dan virtual reality dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Digital*, 3(1), 50–62.
- Suryati, N., Rahmawati, L., & Putra, A. (2022). Karakteristik generasi Z dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 10–18.
- Wiradhika, I. G., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Edutech*, 9(2), 67–75.
- Zakaria, M. (2019). Isra Mi'raj dalam perspektif sejarah dan pendidikan Islam. *Jurnal Ilmu Keislaman*, 4(1), 90–102.