
Received: 09 -06- 2025 | **Accepted:** 05-07-2025 **Published:** 25-08-2025

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK NEGERI 8 PANDEGLANG****Ari Hasan Anshori¹, Ahsan Iradat², Ade Dini Khoiriah³**^{1,2,3}, Sekolah Tinggi Agama Islam Syekh Manshur PandeglangEmail Korseponden: adedini676@gmail.com**Abstrak**

Kemampuan berpikir kritis siswa yang rendah ditandai dengan ketidakmampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menghubungkan materi keagamaan dengan konteks kehidupan nyata. Metode konvensional, yang masih mendominasi pembelajaran di kelas, dianggap kurang efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana penggunaan teknologi Virtual Reality dapat membentuk dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemahaman yang lebih imersif dan interaktif terhadap konsep-konsep keagamaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental, khususnya desain kelompok kontrol dengan posttest saja. Sampel terdiri dari kelas eksperimen, yang menerima pengajaran menggunakan pembelajaran berbasis Virtual Reality, dan kelas kontrol, yang menggunakan metode diskusi. Alat ukur penelitian adalah tes esai yang dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa berdasarkan indikator berikut: analisis, evaluasi, inferensi, dan penilaian argumen. Analisis data dilakukan menggunakan Uji t Sampel Independen dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan oleh nilai signifikansi satu ekor $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran Virtual Reality memiliki efek positif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penerapan teknologi Virtual Reality dalam Pendidikan Agama Islam dapat menjadi alternatif strategis untuk mengembangkan keterampilan berpikir abad ke-21.

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

Abstract

Students' low critical thinking skills are characterized by a lack of ability to analyze, evaluate, and relate religious material to real-life contexts. Conventional methods, which still dominate classroom learning, are considered less effective in promoting higher-order thinking skills. This study aims to determine the extent to which the use of Virtual Reality technology can shape and enhance students' critical thinking skills through a more immersive and interactive understanding of religious concepts. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the posttest-only control group design. The sample consists of, the experimental class, which received instruction

using Virtual Reality-based learning, and the control class, which used the discussion method. The research instrument was an essay test designed to measure students' critical thinking skills based on the following indicators: analysis, evaluation, inference, and argument assessment. Data analysis was conducted using the Independent Sample t-Test with the help of SPSS software. The results showed a significant difference in critical thinking skills between the experimental and control classes. This is evidenced by the one-tailed significance value of $0.000 < 0.05$, which indicates that the Virtual Reality learning method has a positive effect on improving students' critical thinking skills. Therefore, the application of Virtual Reality technology in Islamic Religious Education can be a strategic alternative to foster 21st-century thinking skills.

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

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini telah mengalami transformasi signifikan yang memungkinkan terciptanya metode pembelajaran inovatif dan interaktif. Salah satu teknologi revolusioner yang telah menarik perhatian para pendidik adalah *Virtual Reality*, yang memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu bidang studi yang wajib diberikan kepada peserta didik di setiap jenjang pendidikan, di mana pelaksanaannya telah menjadi komitmen nasional. Sehingga keberadaannya menjadi unsur mutlak dalam pembentukan watak dan moral Bangsa Indonesia yang sekaligus menjadi bekal peserta didik dalam mengarungi kemajuan zaman.¹ Pendidikan Agama Islam merupakan panduan, latihan, bimbingan dan pembelajaran, secara sadar yang diberikan guru kepada peserta didik, proses pemberian bimbingan dilaksanakan seseorang pendidik secara terstruktur, berkelanjutan dan berlangsung tahap demi tahap sesuai dengan perkembangan maturitas peserta didik, tujuan pemberian supaya peserta didik menjalani kehidupannya dijiwai oleh ajaran Agama Islam.²

Setelah melakukan observasi di kelas Pendidikan Agama Islam, tampak bahwa siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, salah satunya melalui penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti *Virtual Reality*. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami simulasi situasi nyata, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Virtual Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 8 Pandeglang. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan relevan di era digital.

¹ Nandang Kosim, "Pengembangan Dan Aplikasi Pembelajaran Pai Di Sd," *Jurnal Qathrunâ* 2, no. 2 (2015): 121–42.

² Jihan Handi Suryadi, dkk. "Media Pembelajaran PAI Berbasis Informasi Komunikasi dan Teknologi Bagi Anak Disabilitas Di Sekolah Khusus KOPRI" Volume. 7, No. 1 Mei 2023 Hal. 4

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu indikator utama dalam keberhasilan pendidikan abad ke-21. Namun, dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa sering kali hanya berfokus pada hafalan, bukan pemahaman dan penalaran mendalam. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di SMK Negeri 8 Pandeglang. Pembelajaran konvensional kurang memfasilitasi pengalaman belajar aktif dan bermakna. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode pembelajaran inovatif seperti *Virtual Reality* yang dapat memberikan simulasi visual dan interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Virtual Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa? Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas metode *Virtual Reality* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

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

Penelitian ini berada pada ujung ruang lingkup sesuai dengan profesi peneliti yaitu ruang lingkup kependidikan. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dalam rangka mengetahui “Pengaruh metode pembelajaran *Virtual Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 8 Pandeglag”. Penelitian ini diharapkan dapat kontribusi memberikan dalam pengembangan strategi pendidikan karakter yang efektif, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, termasuk RPP, media ajar, serta skenario penerapan model Snowball Throwing. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran sesuai rancangan yang telah disusun. Selama pembelajaran berlangsung, proses interaksi siswa diamati untuk melihat perkembangan aktivitas serta keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.

Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, respons terhadap pembelajaran, serta efektivitas penggunaan model Snowball Throwing. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk menilai keaktifan siswa, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab pertanyaan, dan interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan data hasil belajar melalui tes yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi.

Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran pada setiap siklus selesai. Pada tahap ini, peneliti menganalisis seluruh data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilakukan. Refleksi mencakup evaluasi terhadap kekurangan dan hambatan yang muncul selama proses pembelajaran, sehingga dapat dijadikan dasar untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Melalui proses refleksi ini, peneliti memastikan bahwa penerapan model Snowball Throwing tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. (Mulyatiningsih, 2015)

KAJIAN TEORETIK

Metode Pembelajaran *Virtual Reality*

a. Pengertian *Virtual Reality* dalam Pembelajaran

Teknologi *Virtual Reality* merupakan teknologi yang dimana para pengguna *Virtual Reality* disuguhkan dengan tampilan dunia maya yang tampak seperti nyata, sehingga penggunaanya dapat seolah merasakan apa yang mereka lihat adalah asli dan nyata.³

Virtual Reality adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi yang dihasilkan oleh komputer melalui perangkat keras seperti headset atau kacamata *Virtual Reality*. Teknologi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif. Menurut Riva (2009), *Virtual Reality* dalam pendidikan memberikan siswa kesempatan untuk mengakses lingkungan belajar yang tidak dapat dijangkau dalam dunia nyata, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung.⁴

b. Kelebihan *Virtual Reality* dalam Pembelajaran

1. Pembelajaran Interaktif dan Imersif *Virtual Reality* menciptakan lingkungan belajar yang imersif, sehingga siswa dapat merasakan pengalaman langsung dari materi yang dipelajari. Menurut Azuma (1997), *Virtual Reality* memberikan simulasi dunia nyata dalam bentuk tiga dimensi yang dapat memperdalam pemahaman konsep.⁵
2. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif, berpikir kritis adalah proses aktif dan terampil dalam mengkonseptualisasikan, menerapkan, menganalisis, menyintesis, dan/atau mengevaluasi informasi. *Virtual Reality* menantang siswa untuk mengeksplorasi lingkungan, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan, sehingga merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.
3. Pengalaman Belajar Kontekstual, pembelajaran kontekstual membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Melalui *Virtual Reality*, siswa dapat

³ Al Qalam and Jurnal Ilmiah, "PENGUNAAN VIRTUAL REALITY SEBAGAI SARANA EDUKASI DALAM MENGENAL KABAHI BAGI SISWA KELAS 1 SD Paluvi Andyani , Nida Nur Majidah , Rizky Rindayu Maulifia , Ani Nur Aeni Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Abstrak" 16, no. 4 (1907): 1335–41.

⁴ Riva, G. *Virtual Reality in Education: A Survey of Applications*. Journal of Educational Technology, Vol.5 No.3 (2009), hal 121-134

⁵ Ronald T. Azuma, "The Challenge of Making Augmented Reality Work Outdoors," *Mixed Reality*, 1999, 379–90, https://doi.org/10.1007/978-3-642-87512-0_21.

“mengunjungi” lokasi sejarah Islam, mensimulasikan praktik ibadah, atau mengalami situasi sosial keagamaan dalam bentuk virtual.

c. Kekurangan Metode Virtual Reality

1. Tidak Cocok untuk Semua Materi Beberapa materi dalam Pendidikan Agama Islam seperti akhlak dan nilai-nilai moral lebih membutuhkan pendekatan diskusi dan reflektif daripada visualisasi.
2. Mayer (2009) memperingatkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi harus memperhatikan faktor kognitif dan fisik siswa. Penggunaan *Virtual Reality* berlebihan dapat menyebabkan kelelahan mata, pusing, atau disorientasi (cybersickness).⁶

1. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan modern. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan berdasarkan bukti dan alasan yang logis. Menurut Facione (2011), berpikir kritis dapat membantu siswa dalam menyaring informasi dan mengembangkan kemampuan untuk berpikir lebih mendalam serta kreatif.⁷

b. Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kritis

Beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis antara lain:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan guru.
2. Motivasi dan minat belajar siswa.
3. Lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan diskusi.
4. Media pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam.

c. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

1. *Interpretation* (menafsirkan informasi)
2. *Analysis* (menganalisis permasalahan)
3. *Evaluation* (mengevaluasi argumen)
4. *Inference* (menarik kesimpulan)
5. *Explanation* (menjelaskan hasil berpikir)
6. *Self-Regulation* (mengoreksi dan mengendalikan cara berpikir).⁸

2. Pendidikan Agama Islam di SMK

a. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK

Pendidikan Agama Islam merupakan bagian penting dari kurikulum nasional di jenjang SMK yang berfungsi untuk membentuk pribadi siswa yang beriman, bertakwa

⁶ Mayer, R. E., *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2009), hlm. 314-320. Diakses dari https://arxiv.org/abs/2310.17344?utm_source pada tanggal 14 Juli 2025 pukul 22.03

⁷ Peter a. Facione, “Critical Thinking : What It Is and Why It Counts,” *Insight Assessment*, no. ISBN 13: 978-1-891557-07-1. (2011): 1–28, <https://www.insightassessment.com/CT-Resources/Teaching-For-and-About-Critical-Thinking/Critical-Thinking-What-It-Is-and-Why-It-Counts/Critical-Thinking-What-It-Is-and-Why-It-Counts-PDF>.

⁸ Robert H. Ennis, *Critical Thinking*, (Upper Saddle River: Prentice Hall, 1996), hal 10

kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia. Berdasarkan Permendikbud No. 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK bertujuan agar siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikan nilai nilainya ke dalam sikap dan perilaku sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, masyarakat, maupun dunia kerja. Pendidikan Agama Islam pada SMK juga diharapkan menjadi media untuk memperkuat karakter siswa dalam menghadapi tantangan zaman modern, seperti dekadensi moral, individualisme, serta pengaruh budaya negatif global. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk insan yang religius sekaligus kompeten secara profesional.⁹

b. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK

Karakteristik adalah pendekatan integratif antara teori dan praktik. Misalnya, pembelajaran tentang kejujuran tidak hanya diajarkan sebagai konsep normatif, tetapi juga melalui studi kasus dunia industri, simulasi kerja, atau praktik di lingkungan sosial. Dengan cara ini, Pendidikan Agama Islam berupaya menumbuhkan sikap profesionalisme Islami pada diri peserta didik.¹⁰

c. Keterkaitan Pendidikan Agama Islam dengan Kemampuan Berpikir Kritis

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang ideal mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara dogmatis, melainkan juga berpikir reflektif dan kritis terhadap isu-isu aktual yang berkaitan dengan ajaran Islam. Misalnya, dalam pembelajaran materi muamalah, siswa diajak untuk menganalisis sistem ekonomi syariah, membandingkannya dengan sistem ekonomi konvensional, serta mempertimbangkan penerapannya dalam kehidupan nyata. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena:

- 1) Membantu siswa menafsirkan teks agama secara kontekstual.
- 2) Mendorong siswa mengevaluasi informasi keagamaan yang mereka terima, terutama di era digital yang penuh hoaks dan ekstremisme.
- 3) Menumbuhkan kesadaran etis dan sikap bertanggung jawab dalam menghadapi problematika sosial.¹¹

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *quasi-experimental*. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 8 Pandeglang dengan dua kelas sebagai sampel: kelas eksperimen

⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 (Jakarta: Kemdikbud, 2018), hlm. 7.

¹⁰ M. Arifin, Ilmu Pendidikan Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 96.

¹¹ Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), hlm. 23–24.

menggunakan metode *Virtual Reality* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Instrumen yang digunakan berupa soal tes berpikir kritis berbasis HOTS. Teknik pengumpulan data melalui post-test. Analisis data menggunakan uji-t untuk mengukur perbedaan rata-rata antar kelompok.¹²

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang diajar dengan Metode *Virtual Reality*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 8 Pandeglang pada kelas yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran *Virtual Reality*, diperoleh data bahwa kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan hasil yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata post-test yang mencapai kategori tinggi, dengan sebagian besar siswa mampu menjawab soal yang menuntut kemampuan menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5).

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam mengeksplorasi materi yang disajikan dalam bentuk visual 3D. Materi yang semula dianggap abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih konkret dan mudah dimaknai. Misalnya, saat siswa diajak untuk menyaksikan simulasi visual tentang konsep khauf (takut kepada Allah SWT), mereka dapat memahami makna spiritual secara lebih mendalam karena melihat langsung ilustrasi situasi yang menggambarkan rasa tunduk dan taat.

2. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang diajar dengan Metode Diskusi

Sementara itu, pada kelas yang diajar dengan metode diskusi, hasil *post-test* siswa juga menunjukkan adanya peningkatan, namun secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Siswa terlihat cukup aktif dalam berdiskusi, namun tingkat kedalaman argumen yang mereka sampaikan cenderung terbatas pada pemahaman dasar dan belum mengarah ke evaluasi yang mendalam terhadap materi ajar. Dalam pelaksanaan diskusi, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk membahas tema tertentu dalam Pendidikan Agama Islam. Beberapa kelompok dapat menyampaikan pendapat dengan

¹² Ari Hasan Ansori “Desain & Analisa Instrumen Penelitian Teori, Praktik Lapangan, dan Aplikasi SPSS” (Yogyakarta, Yayasan Putra Adi Dharma 2025) hlm 60

cukup baik, namun masih ada siswa yang pasif dan kurang terlibat. Hal ini mengindikasikan bahwa metode diskusi memerlukan pengelolaan kelas yang sangat efektif agar dapat mendorong semua siswa untuk berpikir kritis secara merata.

Selain itu, ketiadaan media visual seperti pada kelompok *Virtual Reality* membuat siswa harus membayangkan sendiri konteks dari materi yang disampaikan. Hal ini cukup menyulitkan sebagian siswa, khususnya mereka yang memiliki gaya belajar visual.

Tabel 1

Deskripsi penyebaran data kelas eksperimen dan kontrol

Keterangan	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi	Varians
Eksperimen	36	76	88	82,25	3,065	3,393
Kontrol	34	70	78	74,29	2,250	5,062

3. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, digunakan uji Independent Test (sampel bebas) guna mengetahui apakah terdapat dua perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen (menggunakan metode pembelajaran *Virtual Reality*) dan kelompok kontrol (menggunakan metode diskusi) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Tabel 2

Pengujian Hipotesis *Independent Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
	F	Sig.	T	Df	Sig (1 tailed)	Std. Error difference	lower	Upper

Nilai	Equal variances assumed	6,724	,012	11,465	68	0,000	0,677	6,411	9,112
	Equal variances not assumed			11,585	62,136	0,000	0,670	6,422	9,101

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh metode pembelajaran *Virtual Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 8 Pandeglang, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diajar dengan metode *Virtual Reality* berada pada kategori tinggi 16,67% hingga sedang 61,11%. Pembelajaran yang disampaikan secara visual, interaktif, dan kontekstual melalui media *Virtual Reality* terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman.
2. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diajar dengan metode diskusi berada pada kategori sedang 41,18% hingga rendah 41,18%. Meskipun diskusi mendorong keterlibatan verbal siswa, namun tidak semua siswa mampu mengungkapkan argumen atau menyampaikan penilaian mendalam, terutama tanpa dukungan media visual atau simulatif.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran *Virtual Reality* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sampel t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (1-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Ini berarti, pembelajaran dengan *Virtual Reality* secara statistik terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode diskusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Rekomendasi: Guru dapat memanfaatkan teknologi *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran berbasis HOTS

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori , Ari Hasan “Desain & Analisi Instrumen Penelitian Teori, Praktik Lapangan, dan Aplikasi SPSS” (Yogyakarta, Yayasan Putra Adi Dharma 2025)
- Arifin, M. Ilmu Pendidikan Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 96.
- Azuma,Ronald T.“The Challenge of Making Augmented Reality Work Outdoors,” *Mixed Reality*, 1999, 379–90, https://doi.org/10.1007/978-3-642-87512-0_21.
- Ennis, Robert H. *Critical Thinking*, (Upper Saddle River: Prentice Hall, 1996)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 (Jakarta: Kemdikbud, 2018)
- Lickona Thomas. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991).
- Riva, G. *Virtual Reality in Education: A Survey of Applications. Journal of Educational Technology*, Vol.5 No.3 (2009), hal 121-134

Artikel dalam Jurnal/Article on Journal

- Agus Hidayatullah, Suryadi, Jihan Handi, M. Noor Anzali, and. "Media Pembelajaran PAI Berbasis Informasi Komunikasi Dan Teknologi Bagi anak Disabilitas Disekolah Khusus Korpri." *Almarhalah: Jurnal Pendidikan Islam* 7.1 (2023): 1-10. Diakses dari <https://journal.almarhalah.ac.id/indek.php/almarhalah/article/view/79>
- Facione,Peter a. “Critical Thinking : What It Is and Why It Counts,” *Insight Assessment*, no. ISBN 13: 978-1-891557-07-1. (2011): 1–28, <https://www.insightassessment.com/CT-Resources/Teaching-For-and->

About-Critical-Thinking/Critical-Thinking-What-It-Is-and-Why-It-Counts/Critical-Thinking-What-It-Is-and-Why-It-Counts-PDF.

Kosim, Nandang “Pengembangan Dan Aplikasi Pembelajaran Pai Di Sd,” *Jurnal Qathrunâ* 2, no. 2 (2015): 121–42.

Mayer, R. E., *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2009), hlm. 314–320. Diakses dari https://arxiv.org/abs/2310.17344?utm_source pada tanggal 14 Juli 2025 pukul 22.03