

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR PAI MELALUI VIDEO VIRTUAL
REALITY (VR) TOUR PADA MATERI WALISONGO DI MTs ALIF LAAM
MIIM SURABAYA**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Oleh:

ICHA FARA DIBA

NIM. 02040820026

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2022**

LEMBAR ORISINALITAS KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Icha Fara Diba
NIM : 02040820026
Program : Magister (S-2)
Perguruan Tinggi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya
Alamat : Ds. Durung Bedug Rt.12 Rw.03, Kec. Candi, Kab.
Sidoarjo
No.Tlp : 089514578794

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis dengan judul, "**Pengembangan Media Ajar PAI Melalui *Video Virtual Reality (Vr) Tour* Pada Materi *Walisongo Di MTs Alif Laam Miim Surabaya***" judul yang saya jadikan karya tesis ini adalah benar-benar hasil karya penulis, bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya tulis orang lain serta belum pernah diikutkan dalam event apapun. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh pihak fakultas berupa revisi tesis.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak maupun untuk digunakan sebagaimana mestinya,

Surabaya, 25 Maret 2022



Icha Fara Diba

NIM. 02040820026

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Icha Fara Diba
NIM : 02040820026
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Ajar PAI Melalui *Video Virtual Reality Tour* Pada Materi Walisongo Di MTs Alif Laam Miim Surabaya

Ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 3 Agustus 2022.

Pembimbing I



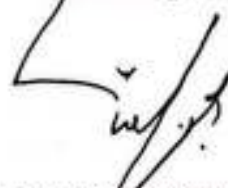
Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah

Zainiyati, M.Ag

NIP.196903211994032003

Surabaya, 3 Agustus 2022

Pembimbing II



Dr. Abdullloh Hamid, M.Pd

NIP.198508282014031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Pengembangan Media Ajar PAI Melalui *Video Virtual Reality (Vr)* Tour Pada Materi Walisongo Di MTs Alif Laam Miim Surabaya" ini telah diuji pada tanggal 08 Agustus 2022.

Tim Penguji:

1. Prof. Dr. Dr.Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag. (Ketua Penguji)

2. Dr. Abdullah Hamid, M.Pd. (Sekretaris Penguji)

3. Prof. Dr. Abd.Rachman Assegaf, M.Ag. (Penguji 1)

4. Dr. M. Yunus Abu Bakar, M.Ag. (Penguji 2)

Surabaya, 8 Agustus 2022



Masdar Hilmy, S.Ag., MA, Ph.D

NIP: 197103211996031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpustakaan@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Icha Fara Diba
NIM : 02040820026
Fakultas/Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam
E-mail address : ichafaradiba31@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Ajar PAI Melalui *Video Virtual Reality Tour* Pada Materi Walisongo Di MTs Alif Laam Miim Surabaya.

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 September 2023

Penulis


(Icha Fara Diba)

ABSTRAK

Icha Fara Diba. 2022. Pengembangan Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour Pada Materi Walisongo Di MTs Alif Laam Miim Surabaya.

Pembimbing: (1) Prof. Dr.Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag; (2) Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd

Kata Kunci: Pengembangan, Media Ajar, Pendidikan Agama Islam, Video Virtual Reality Tour, Walisongo

Kemajuan teknologi tidak dapat dipisahkan oleh Pendidikan untuk meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi menjadi salah satu alternatif agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Namun, fenomena yang terjadi adalah dengan media yang ada peserta didik merasa bosan, media kurang menarik dan video yang ditemukan terkait materi Walisongo terlalu panjang serta monoton. Sehingga peneliti memiliki inovasi mengembangkan video virtual reality pada materi Walisongo yang dirumuskan pada penelitian diantaranya (1) bagaimana tahapan pengembangan produk media ajar melalui video virtual tour 360 derajat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Walisong. (2) bagaimana kelayakan produk media video virtual tour pada materi Walisongo di MTs Alif Laam Miim Surabaya.

Metode penelitian pengembangan menggunakan Borg and Gall pada level III dengan melalui beberapa tahap diantaranya: penelitian terhadap produk yang telah ada, studi literatur, penelitian lapangan, perencanaan desain, pengujian internal, revisi desain, pembuatan produk uji coba produk, revisi produk dan uji coba skala besar. Hasil penelitian ini adalah (1) menghasilkan produk yang sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah dilakukan berdasarkan metode RnD level 3 (2) hasil kelayakan yang diperoleh dengan menggunakan media video virtual reality tour melalui uji klayakan skala besar dengan hasil 3,27 dalam kategori layak digunakan.

Saran pada penelitian ini selanjutnya yaitu melakukan uji efektifitas terhadap media ajar video virtual reaity tour diharapkan agar dapat menyempurnakan pada tulisan ini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, virtual reality tour, Sejarah Kebudayaan Islam

ABSTRACT

Icha Fara Diba. 2022. Development of PAI Teaching Media Through Virtual Reality Tour Videos on Walisongo Materials at MTs Alif Laam Miim Surabaya.

Supervisor: (1) Prof. Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag; (2) Dr. Abdulloh Hamid, M.Pd

Keywords: Development, Teaching Media, Islamic Religious Education, Video Virtual Reality Tour, Walisongo

Technological progress cannot be separated by education to improve the quality of science in the teaching and learning process. The use of technology is an alternative so that the material can be conveyed properly to students. However, the phenomenon that occurs is that with the existing media, students feel bored, the media is less interesting and the videos found related to Walisongo's material are too long and monotonous. So that researchers have the innovation of developing virtual reality videos on the Walisongo material which are formulated in research including (1) how are the stages of developing teaching media products through 360-degree virtual video tours in learning the Islamic Cultural History of Walisong material. (2) how is the feasibility of the virtual tour video media product on the Walisongo material at MTs Alif Laam Miim Surabaya.

The development research method uses Borg and Gall at level III through several stages including: research on existing products, literature studies, field research, design planning, internal testing, design revisions, product trial product manufacture, product revisions and scale trials. big. The results of this study are (1) producing a product that is in accordance with the stages that have been carried out based on the RnD level 3 method (2) the feasibility results obtained using virtual reality tour video media through a large-scale feasibility test with a result of 3.27 in the feasible category. used.

Keywords: Learning Media, virtual reality tour, History of Islamic Culture

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS KARYA	ii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Pengembangan Media Ajar PAI.....	10
B. Video Virtual Reality Tour.....	17
C. Materi Ajar Walisongo	26
D. Penelitian Terdahulu.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Desain Penelitian	40
B. Tahap Penelitian (Research).....	43

C. Tahap Pengembangan (Development)	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Hasil.....	57
B. Pembahasan	114
BAB V PENUTUP.....	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	131



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Desain Pengembangan Borg and Gall.....	42
Gambar 3. 2. Uji Coba Produk One Shot Case Study.....	50
Gambar 4. 1. kamera insta 360	87
Gambar 4. 2. Tombol ON	88
Gambar 4. 3. Aplikasi insta 360 di android	88
Gambar 4. 4. menghubungkan aplikasi dengan kamera	89
Gambar 4. 5. Pengaturan video	90
Gambar 4. 6. Pengaturan Cahaya.....	90
Gambar 4. 7. Aplikasi insta 36 studio di lapotop.....	91
Gambar 4. 8. Hasil video yang dipindahkan kedalam laptop	91
Gambar 4. 9. Tampilan awal aplikasi insta 360 studio	92
Gambar 4. 10. Tampilan awal video pada aplikasi insta 360 studio.....	92
Gambar 4. 11. Proses Eksport video	93
Gambar 4. 12. Eksport video.....	93
Gambar 4. 13. hasil video yang telah di eksport	94
Gambar 4. 14. aplikasi filmora 9.....	94
Gambar 4. 15. Aplikasi Filmora 9.....	95
Gambar 4. 16. Drop video.....	95
Gambar 4. 17. Import media file.....	96
Gambar 4. 18. Memilih ukuran resolusi video.....	96
Gambar 4. 19. Editing teks judul pada video	97
Gambar 4. 20. Pengaturan audio contrast	97
Gambar 4. 21. Eksport Video.....	98
Gambar 4. 22. Perubahan Video MP4	98
Gambar 4. 23. Eksport Untuk menjadi Video MP4.....	99
Gambar 4. 24. Proses Penyelesaian Video.....	99
Gambar 4. 25. VR Box.....	100

Gambar 4. 26. Diagram Kelayakan Media VR Tour Pada Validator 1	105
Gambar 4. 27. Diagram Kelayakan Media VR Tour Pada Validator 2	105
Gambar 4. 28. Diagram Kelayakan Dosen Ahli Materi 1 dan 2 Pada Sunan Ampel	107
Gambar 4. 29. Diagram Kelayakan Dosen Ahli Materi 1 dan 2 Pada Sunan Gresik	107
Gambar 4. 30. Diagram Kelayakan Dosen Ahli Materi 1 dan 2 Pada Sunan Giri	108
Gambar 4. 31. Diagram Kelayakan Dosen Ahli Materi 1 dan 2 Pada Sunan Drajat	109
Gambar 4. 32. Diagram Kelayakan Dosen Ahli Materi 1 dan 2 Pada Sunan Bonang	109
Gambar 4. 33. Nilai Rata-rata Kumulatif kelayakan Ahli Materi.....	110
Gambar 4. 34. Diagram Hasil Uji Responden Guru 1	111
Gambar 4. 35. Diagram Hasil Uji Responden Guru 2	111
Gambar 4. 36. Hasil Uji Skala Kecil.....	112
Gambar 4. 37. Hasil Uji Skala Besar	113

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	27
Tabel 2. 2. Penelitian Terdahulu	37
Tabel 3. 1. Validator ahli media dan materi.....	47
Tabel 3. 2. Skala Penilaian.....	53
Tabel 3. 3. Aspek dan Indikator Media.....	54
Tabel 3. 4. Aspek dan Indikator Materi	54
Tabel 3.5. Aspek dan Indikator Respon Guru dan Peserta Didik	55
Tabel 3. 6. Interval Skor Penilaian Kelayakan.....	56
Tabel 4. 6. Hasil Validasi Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour Oleh Ahli Media Bapak N.	79
Tabel 4. 7. Hasil Validasi Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour Oleh Ahli Media Ibu L.....	80
Tabel 4. 8. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Ampel Oleh Bapak T.	80
Tabel 4. 9. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Gresik Oleh Bapak T.	81
Tabel 4. 10. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Giri Oleh Bapak T.	81
Tabel 4. 11. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Drajat Oleh Bapak T.	82
Tabel 4. 12. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Bonang Oleh Bapak T.	82
Tabel 4. 13. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Ampel Oleh Bapak R.....	83
Tabel 4. 14. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Giri Oleh Bapak R.	83
Tabel 4. 15. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Gresik Oleh Bapak R.....	84

Tabel 4. 16. Hasil Validasi Kelayakan Materi video virtual reality tour Sunan Drajat Oleh Bapak R.	84
Tabel 4. 17. Hasil Validasi Materi video virtual reality tour Sunan Bonang Oleh Bapak R.	85
Tabel 4. 18 Sebelum dan sesudah revisi ahli materi	87
Tabel 4. 19. Hasil Responden Guru Terhadap Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour Oleh Ustad. A	101
Tabel 4. 20. Hasil Responden Guru Terhadap Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour Oleh Ustad. S.....	101
Tabel 4. 21. Hasil Responden Siswa skala kecil Terhadap Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour	102
Tabel 4. 22. Hasil Responden Siswa Skala Besar Terhadap Media Ajar PAI Melalui Video Virtual Reality Tour	104
Tabel 4. 23. Spesifikasi Produk	114
Tabel 4. 1. Story Board Sunan Ampel	147
Tabel 4. 2. Story Board Sunan Gresik.....	152
Tabel 4. 3. Story Board Sunan Giri.....	155
Tabel 4. 4. Story Board Sunan Drajat	160
Tabel 4. 5. Story Board Sunan Bonang.....	166

DAFTAR PUSTAKA

A.F. Dianta, Z.M.E. Darmawan, Z.F. Akbar, and K. Fathoni. "Pengembangan Aplikasi Virtual Toursebagai Media Pengenalan Lingkungan Kampus Pens Berbasis Website" 7, no. 1 (2021): 23–30.
<https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/jtt>.

Abdullah, Abdul Hakim bin. "Pendidikan Islam Dalam Era Revolusi Industri 4.0." *Tamaddun* 21, no. 1 (2020): 127.
<https://doi.org/10.30587/tamaddun.v21i1.1384>.

Andrew, Pakpahan Fernando. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Asmuni, Asmuni. "Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 4 (2020): 281.
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>.

Asykur, Asykur, Husniyatus Salamah Zainiyati, and Siti Munawaroh. "Desain Pembelajaran Qur'an Hadist Model Jerold E. Kemp Berbasis Multimedia Di Madrasah Tsanawiyah." *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 13. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2262>.

Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 36, no. 1 (2011): 9–34.

Bennett, Jennifer A., and Colin P. Saunders. "A Virtual Tour of the Cell: Impact of Virtual Reality on Student Learning and Engagement in the STEM Classroom." *Journal of Microbiology & Biology Education* 20, no. 2 (2019): 20. <https://doi.org/10.1128/jmbe.v20i2.1658>.

Chao, Yi Ping, Hai Hua Chuang, Li Jen Hsin, Chung Jan Kang, Tuan Jen Fang, Hsueh Yu Li, Chung Guei Huang, et al. "Using a 360° Virtual Reality or 2D Video to Learn History Taking and Physical Examination Skills for Undergraduate Medical Students: Pilot Randomized Controlled Trial." *JMIR*

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

Serious Games 9, no. 4 (2021). <https://doi.org/10.2196/13124>.

Darojat, Muhammad Abid, Saida Ulfa, and Agus Wedi. "Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2022): 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>.

Euis Sofi. "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri." *Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2016): 49–64.

Fadli, Failasafus. "Model Pendidikan Islam Kreatif Walisongo, Melalui Penyelenggaraan Pendidikan Yang Menyenangkan." *Jurnal Penelitian* 11, no. 1 (2017): 25. <https://doi.org/10.21043/jupe.v11i1.2169>.

Fardani, Tri Afri. "Penggunaan Teknologi Virtual Reality Untuk Sekolah Menengah Pertama Pada Tahun 2010-2020." *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Prndidikan* 08 (2020).

Farobi, Zulham. *Sejarah Walisongo Perjalanan Penyebaran Islam Di Nusantara*. Yogyakarta: Mueeza, 2018.

Fendi, Kamelia. "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar." *Noviembre 2018 IX*, no. 1 (2019): 1. <https://www.gob.mx/semar/que-hacemos>.

Fiqhie, Muhammad Ali, and Rudhi Achmadi. "Kepuasan Wisatawan Terhadap Wisata Virtual Di DKI Jakarta." *Jurnal Eduturisma* 4, no. November 2019 (2020): 84–97.

Giri, Lembaga Riset Sunan. *Sejarah Perjuangan Dan Dakwah Islamiyah Sunan Giri*. Malang: Pustaka luhur, 2019.

Haryati, Sri. "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan." *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan* 37, no. 1

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

(2012): 11–26.

Hasanah, Hasyim. “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.

Hasenbein, Lisa, Philipp Stark, Ulrich Trautwein, Anna Carolina Muller Queiroz, Jeremy Bailenson, Jens Uwe Hahn, and Richard Göllner. “Learning with Simulated Virtual Classmates: Effects of Social-Related Configurations on Students’ Visual Attention and Learning Experiences in an Immersive Virtual Reality Classroom.” *Computers in Human Behavior* 133, no. March (2022). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107282>.

Hatmansyah. “Strategi Dan Metode Dakwah Walisongo.” *Al-Hiwar : Jurnal Ilmu Dan Teknik Dakwah* 3 No. 5 (2015): 11.

Huggett, Jeremy. “Virtually Real or Really Virtual: Towards a Heritage Metaverse?” *Studies in Digital Heritage* 4, no. 1 (2020): 1–15. <https://doi.org/10.14434/sdh.v4i1.26218>.

Husna, Mardhiatul, Erwinsyah Simanungkalit, and Faulina Faulina. “Pembuatan Virtual Tour Sebagai Sarana Pembelajaran Program Studi Mice.” *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer* 8, no. 1 (2021): 99. <https://doi.org/10.20527/klik.v8i1.375>.

Isnanto, R Rizal. “Aplikasi Teknologi Informasi 2004 Aplikasi Teknologi Multimedia Pada Bidang Pendidikan Sains Dan Teknologi.” *Virtual Reality, 2004*. <http://journal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/viewFile/1778/1558>.

Ita Rianti, Saiful, Saiful Bachri, and Tri Yuniyanto. “Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Kurikulum 2013 Pada Materi Bani Abbasiyah Kelas Xi Ips Di Man 1 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2013): 1689–99.

Khalid, Abu. *Kisah Walisongo*. Edited by MB Rahimsyah. Surabaya: Terbit Terang Surabaya, 2015.

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Khotimah, Husnul. "Pengembangan E-Modul Al-Qur'an Hadis Tentang Hakikat Penciptaan Manusia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI Di MAN Insan Cendekia Kota Kediri." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Kristiani, Ika Juniar, and Riwinoto Riwinoto. "Pengembangan Media Virtual Tour Gedung Teaching Factory Politeknik Negeri Batam." *Journal of Applied Multimedia and Networking* 4, no. 2 (2020): 86–94. <https://doi.org/10.30871/jamn.v4i2.2586>.
- Kustandi, Cecep. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Li, Ping, Jennifer Legault, Alexander Klippel, and Jiayan Zhao. "Virtual Reality for Student Learning: Understanding Individual Differences." *Human Behaviour and Brain* 1, no. March (2020): 28–36. <https://doi.org/10.37716/hbab.2020010105>.
- Luh, Ni, and Putu Ekayani. "Pentingnya Penggunaan Media Siswa." *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Mahsunah. "Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Ilmiah Pedagogy* 10, no. 2 (2016): 1–94.
- Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14, no. 1 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Mardani, Ichsan. "Pengaruh Bentuk Model Virtual Reality Terhadap Lama Durasi Penggunaan Dan Aktivitas Pengguna." *INFORMATIK* 14 (2018).
- Marjuni, A., and Hamzah Harun. "Penggunaan Multimedia Online Dalam <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

- Pembelajaran.” *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>.
- Monahan, Teresa, Gavin McArdle, and Michela Bertolotto. “Virtual Reality for Collaborative E-Learning.” *Computers and Education* 50, no. 4 (2008): 1339–53. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.12.008>.
- Muhson, Ali. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.
- Mukhopadhyay, Abhishek, G. S.Rajshekar Reddy, Kamal Preet Singh Saluja, Subhankar Ghosh, Anasol Peña-Rios, Gokul Gopal, and Pradipta Biswas. “Virtual-Reality-Based Digital Twin of Office Spaces with Social Distance Measurement Feature.” *Virtual Reality and Intelligent Hardware* 4, no. 1 (2022): 55–75. <https://doi.org/10.1016/j.vrih.2022.01.004>.
- Nasih, Ahmad Munjin, Abdulloh Hamid, Ahmad Yani, Suheri, Achmad Sultoni, and Dodik Harnadi. “The Use and Development of Seamless Learning Strategy for Islamic Education Course in Indonesian Higher Education.” *Proceedings of the 1st Raden Intan International Conference on Muslim Societies and Social Sciences (RIICMuSSS 2019)* 492, no. RIICMuSSS 2019 (2020): 79–83. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201113.015>.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8 (2011).
- Paulus, Erick, Mira Suryani, Riva Farabi, Intan Nurma Yulita, and Aditya Pradana. “Evaluasi Aplikasi Semi-Immersive Virtual Reality Pada Bidang Pendidikan Menurut Aspek Heuristik Dan Pembelajaran.” *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)* 1, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.26798/jiko.2016.v1i2.32>.
- Pranoto, Iwan, Zuly Daima Ulfa, Juli Natalia, Silalahi Isna, Herlina Sagarli, Program Studi, Sendratasik Jurusan, and Pendidikan Bahasa. “Pengembangan Video Media Pembelajaran Seni Rupa Tradisional Dayak Kalimantan Tengah <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

Berbasis Virtual Reality Smpn 2 Palangka Raya” 10, no. November (2021): 455–67.

Rahmayu, Mulia, and Rosi Kusuma Serli. “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Tokoh Dan Peninggalan Sejarah Walisongo Pada Sds Aulia.” JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas) 3, no. 1 (2018): 13–21. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i1.237>.

Rambing, Xenna, Virginia Tulenan, and Xaverius Najoan. “Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat Pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa” 11, no. 1 (2017).

Riset, Lembaga. Sejarah Perjuangan Dan Dakwah Islmiyah Sunan Giri. Malang: Pustaka luhur, 2019.

Roy, Muhammad, Aziz Haryana, Sony Warsono, Didi Achjari, and Ertambang Nahartyo. “The International Journal of Management Education Virtual Reality Learning Media with Innovative Learning Materials to Enhance Individual Learning Outcomes Based on Cognitive Load Theory.” The International Journal of Management Education 20, no. 3 (2022): 100657. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2022.100657>.

Rumainur. “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.

Sabariyah, Hayatun. Pengembangan Media Pembelajaran PAI. Edited by Rafiqah Noviyani. Sumatera: CV. Azka Pustaka, 2021.

Santyadiputra, Gede Saindra. “PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY UNTUK DIGITALISASI MANDALA 2 DI PURA BESAKIH” 11 (2022): 1–11.

Setiawan, Achmad, Nunuk Suryani, and Asrowi. “Urgensi Pemanfaatan Multimedia Dalam Pendidikan Islam.” Teknodika 9, no. 1 (2017): 1–9.

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

Sopiandi, Ii, and Deffy Susanti. "Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar." *Jurnal PETISI* 3, no. 1 (2022): 1–4.

Sugiyono. "Metode Penelitian." In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 395. Bandung: ALFABETA cv, 2019.

———. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2019.

———. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sulistyowati, Sulistyowati, and Andy Rachman. "Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah NERO* 3, no. 1 (2017): 37–44.
<http://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/download/71/77>.

Sultoni. "Nilai-Nilai Ajaran Tasawuf Walisongo Dan Perkembangannya Di Nusantara." *Kabilah* 1 No. 2 (2016): 357.

Tajuddin, Yuliyatun. "Walisongo Dalam Strategi Komunikasi Dakwah." *ADDIN* 8 No.2 (2014): 367.

Untari, Esti. "Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Kota Blitar." *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 3, no. 1 (2017): 259–70.

Utomo, Luhur Agus, Muslimin Muslimin, and Darsikin Darsikin. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Borg And Gall Materi Listrik Dinamis Kelas X SMA Negeri 1 Marawola." *JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)* 4, no. 2 (2016): 16.
<https://doi.org/10.22487/j25805924.2016.v4.i2.6053>.

Widiastuti, Nelly Indriani. "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo." *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 1, no. 2 (2012): 41–48.
<https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.

Yudhanto, Yudho. *Panduan Aplikasi Virtual Reality (VR)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2022.

<http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/> <http://digilib.uinsa.ac.id/>

Yuliana. "The Roles of Virtual Reality and Augmented Reality During The COVID-19 Pandemic." JUSTEK Vol.4, No. (2021): 29–39.

Yusup, Febrianawati. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan 7 No. 1 (2018).

Zainiyati, Salamah Husniyatus. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Edited by Rudy Al-Hana. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.

Zubaidah, Siti. Sejarah Peradaban Islam. Sejarah Peradaban Islam. Vol. 1. Medan: Penerbit Perdana Mulya Sarana, 2016.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A