

# TEMPLATE JURNAL RAUDHAH (1) (1) ( Cek Turnitin).doc

*by Turnitin Student*

---

**Submission date:** 14-Dec-2025 12:25PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2845574115

**File name:** TEMPLATE\_JURNAL\_RAUDHAH\_1\_1\_Cek\_Turnitin\_.doc (237.5K)

**Word count:** 3153

**Character count:** 21484

**Pemanfaatan *Virtual Reality* dalam Menumbuhkan Pengetahuan Religius Anak Usia Dini: Analisis Bentuk Pengalaman Kognitif dan Afektif**

<sup>1</sup>**Dias Khairina Sabila**  
Universitas Tanjungpura  
dias.khairina.sabila@fkip.untan.ac.id  
orcid ID: 0009-0008-7742-7674

<sup>2</sup>**Dian Miranda**  
Universitas Tanjungpura  
dian.miranda@fkip.untan.ac.id

<sup>3</sup>**Annisa Amalia**  
Universitas Tanjungpura  
annisa.amalia@fkip.untan.ac.id

<sup>4</sup>**Sopy Nuraieda**  
Universitas Tanjungpura

Article received: ..... Review process: .....  
Article accepted: ..... Article published: .....

**Abstrak**

Praktik pembelajaran agama di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) saat ini cenderung konvensional dan dinilai kurang mampu memberikan pengalaman spiritual yang mendalam, sehingga menciptakan urgensi untuk mengadaptasi metode pengenalan pengetahuan religius menggunakan teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR). Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas dan bentuk pengalaman religius yang dihasilkan oleh VR dalam konteks PAUD, mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi naratif. Subjek penelitian adalah 23 anak usia 4–6 tahun (kelas TK A dan TK B) dan guru PAUD di sebuah TK Islam di Pontianak, dengan pengumpulan data melalui observasi non partisipatif, wawancara naratif, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan analisis naratif. Hasil temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan VR sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif (mengenal konsep dan adab ibadah) dan memicu keterlibatan emosional (afektif) yang tinggi (rasa kagum dan antusiasme) pada anak, namun dampaknya terhadap perubahan perilaku nyata (kekhusyuan) masih rendah dalam jangka pendek, mengindikasikan bahwa VR berhasil membentuk fondasi pengalaman religius yang kuat pada dimensi kognitif dan afektif.

**Kata kunci:** Virtual Reality; Pengetahuan Religius; Pendidikan Anak Usia Dini; Pengalaman Religius.

**Abstract**

*Current religious instruction practices in Early Childhood Education (ECE) tend to be conventional and are considered insufficient in providing profound spiritual experiences, thereby creating an urgency to adapt methods for introducing religious knowledge using immersive technologies like Virtual Reality (VR). This study aims to empirically examine the effectiveness and*

*Judul Artikel, Nama Penulis (Times new roman, 10, italic)*



*the form of religious experience generated by VR within the ECE context, adopting a descriptive qualitative approach with a narrative study method. The research subjects included 23 children aged 4–6 years (TK A and TK B classes) and ECE teachers in an Islamic Kindergarten in Pontianak. Data collection utilized non-participatory observation, narrative interviews, and documentation, which were subsequently analyzed using narrative analysis. The main findings indicate that the use of VR is highly effective in increasing children's cognitive understanding (recognizing concepts and etiquette of worship) and triggering high emotional (affective) engagement (sense of awe and enthusiasm). However, the impact on actual behavioral change (e.g., increased solemnity in worship) remains low in the short term, suggesting that VR successfully establishes a strong foundation for religious experience primarily in the cognitive and affective dimensions.*

**Keywords:** *Virtual Reality; Religious Knowledge; Early Childhood Education; Religious Experience.*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diakui sebagai fase kehidupan paling mendasar yang memegang peranan krusial dalam pembentukan karakter, nilai moral, dan fondasi religius anak. Pada periode emas perkembangan kognitif, afektif, dan spiritual ini, anak memiliki tingkat penerimaan yang sangat tinggi terhadap pembelajaran, menjadikannya tahap kritis bagi perkembangan berpikir dan moral (Warmansyah et al., 2023). Oleh karena itu, penanaman nilai agama dan moral sejak usia dini sangat esensial untuk membentuk perilaku dan kepribadian yang baik, yang akan menjadi dasar penting bagi kehidupan sosial anak di masa mendatang (Ekaningtyas, 2022). Meskipun demikian, praktik pembelajaran agama di PAUD saat ini masih cenderung didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah, hafalan, dan penggunaan media gambar dua dimensi. Metode ini dinilai kurang menarik, bersifat pasif, dan yang lebih penting, belum mampu memberikan pengalaman spiritual yang mendalam serta menyentuh aspek emosional anak secara optimal (Zuhri et al., 2024). Hal ini menciptakan kesenjangan antara kebutuhan pengembangan spiritual anak usia dini dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Dalam konteks kemajuan teknologi dan perlunya pengalaman belajar yang imersif, urgensi pemecahan masalah terletak pada kebutuhan untuk mengadaptasi metode pengenalan pengetahuan religius agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini di era digital.

Teknologi *Virtual Reality* (VR) menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional. VR memungkinkan anak-anak merasakan pengalaman belajar di lingkungan virtual tiga dimensi yang imersif dan interaktif, misalnya dengan simulasi “mengunjungi” tempat ibadah atau menyaksikan kisah-kisah religius. Secara teoritis, VR diyakini mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan emosional, serta memperkuat pengalaman spiritual anak (Makransky & Lilleholt, 2018), selain terbukti meningkatkan hasil belajar dan motivasi secara umum (Albarracin-

Acero *et al.*, 2024; Tobias *et al.*, 2025). Lebih lanjut, pengalaman religius melalui VR dapat membantu anak membangun makna spiritual, menumbuhkan rasa kagum terhadap nilai-nilai ketuhanan, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep moral dan ajaran agama yang sebelumnya abstrak (Ahn *et al.*, 2016). Namun, meskipun potensi VR sangat besar—terutama dalam memvisualisasikan konsep abstrak (Mikropoulos & Natsis, 2011)—sebagian besar penelitian tentang pemanfaatan VR dalam pendidikan hingga kini masih terfokus pada bidang sains, teknologi, kedokteran, dan teknik. Kajian yang secara spesifik menyoroti pemanfaatan VR dalam pengembangan religiusitas anak usia dini masih sangat terbatas (Dalgarno & Lee, 2010; Radiani *et al.*, 2020).

*Virtual Reality* berpotensi signifikan untuk merevolusi cara pengetahuan religius diajarkan dan diserap pada anak usia dini. Kekuatan VR terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan yang *imersif* dan *kontekstual*, yang dapat menjembatani kesenjangan antara konsep-konsep keagamaan yang abstrak dengan pemahaman konkret yang dibutuhkan anak. Meskipun tantangan implementasi VR, seperti tingginya biaya perangkat dan risiko *cybersickness* (Parong & Mayer, 2018; Radiani *et al.*, 2020; Rebenitsch & Owen, 2016), perlu diakui, tantangan ini dapat diatasi melalui penggunaan yang terarah dan pendampingan guru yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara empiris efektivitas dan bentuk pengalaman religius yang dihasilkan oleh VR dalam konteks PAUD, sehingga manfaat teknologi ini dapat dioptimalkan. Berdasarkan latar belakang, urgensi pemecahan masalah, dan terbatasnya kajian terdahulu, maka penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan kunci: Bagaimana pemanfaatan *Virtual Reality* dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan emosional anak usia dini terhadap pengetahuan religius, serta bagaimana pandangan pendidik PAUD terhadap implementasi teknologi VR sebagai media pembelajaran religius?

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif, khususnya menggunakan metode studi naratif. Pendekatan kualitatif dipilih karena dianggap paling sesuai untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman subjektif anak usia dini dan guru dalam konteks pembelajaran religius berbasis *Virtual Reality* (VR). Melalui studi naratif, peneliti berupaya menggali cerita, makna, dan refleksi dari pengalaman subjek dalam konteks sosial dan pendidikan, yang bertujuan untuk merekonstruksi narasi pengalaman anak dan guru selama proses pembelajaran (Clandini & Connelly, 2000), serta mengungkap makna religius yang terbentuk melalui aktivitas virtual tersebut. Subjek penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yang terdiri dari anak usia dini berusia 4–6 tahun yang secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran VR untuk mengenal

tempat ibadah (seperti masjid, gereja, atau pura), serta guru PAUD yang bertanggung jawab merancang dan mendampingi proses pembelajaran berbasis VR tersebut. Pemilihan subjek didasarkan pada keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan dan kemampuan untuk menceritakan pengalaman, baik secara verbal (untuk guru) maupun melalui ekspresi nonverbal yang dapat diamati (untuk anak usia dini).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi sumber, meliputi observasi non partisipatif, wawancara naratif, dan dokumentasi data (Bogdan & Biklen, 2017). Observasi non partisipatif dilakukan secara langsung dan didukung oleh perekaman video (dilakukan oleh beberapa mahasiswa anggota penelitian) untuk mencatat perilaku, ekspresi, dan interaksi anak secara natural saat menjalani pengalaman virtual mengenal tempat ibadah. Selanjutnya, wawancara naratif dilakukan terhadap guru PAUD untuk menggali pengalaman mereka dalam merancang, melaksanakan, dan menilai pembelajaran VR dan dalam bentuk sederhana kepada anak melalui pendekatan bercerita, di mana anak diajak menceritakan ulang pengalaman mereka menggunakan bahasa yang sesuai usia. Data dokumentatif berupa foto, video kegiatan pembelajaran, serta karya anak (gambar, ekspresi verbal sederhana) juga dikumpulkan oleh mahasiswa anggota peneliti sebagai data pendukung analisis naratif. Sebagai instrumen utama atau instrumen kunci (*human instrument*), peneliti dibantu oleh panduan observasi (untuk mencatat ekspresi, partisipasi, dan aktivitas anak), panduan wawancara naratif (untuk menggali cerita dan refleksi), serta format dokumentasi (untuk mencatat data visual dan karya pendukung).

Analisis data dilakukan menggunakan analisis naratif (Adams, 2008; Creswell, 2015; Lincoln et al., 1985). Proses ini meliputi beberapa tahapan sistematis: (a) pengumpulan narasi dari berbagai sumber; (b) pengorganisasian cerita (*storying*) untuk membentuk alur; (c) interpretasi makna cerita yang terkandung di dalamnya; (d) mengidentifikasi tema-tema sentral yang muncul; (e) penulisan kembali narasi (*restorying*) oleh peneliti; dan (f) verifikasi serta refleksi atas temuan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan empat prinsip utama. Kredibilitas diuji melalui *member checking*, triangulasi sumber, dan *prolonged engagement*. Transferabilitas diupayakan dengan memberikan deskripsi mendalam dan kontekstual (*thick description*) mengenai konteks cerita dan situasi belajar yang dialami. Dependabilitas dipastikan melalui *audit trail* (penyimpanan dokumentasi proses secara sistematis) dan *peer debriefing* (diskusi dengan rekan sejawat). Terakhir, Konfirmabilitas dijaga melalui *reflexive journal* (catatan refleksi pribadi peneliti) dan penyertaan kutipan langsung partisipan untuk memastikan bahwa temuan murni berasal dari data, bukan bias peneliti.

### C. HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN

*Judul Artikel, Nama Penulis (Times new roman, 10, italic)*

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) dalam menumbuhkan pengetahuan religius pada anak usia dini, yang dilakukan melalui studi naratif di kelas TK A dan TK B di sebuah TK Islam di Kota Pontianak, melibatkan total 23 anak usia 4–6 tahun. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan media VR, khususnya simulasi Masjid Mujahidin, berhasil membentuk pengalaman religius yang bermakna bagi anak melalui empat dimensi utama: kognitif, afektif, perilaku, dan persepsi.

Pada dimensi kognitif, teramati bahwa anak-anak mampu memahami dan menyebutkan konsep-konsep keagamaan yang sebelumnya abstrak menjadi konkret, seperti mengidentifikasi benda dan ruangan di masjid (sajadah, menara, bedug), memahami simbol-simbol agama (batas suci, pemisahan tempat ibadah), serta mengetahui urutan berwudhu dan adab di masjid. Kemampuan ini menunjukkan bahwa VR berfungsi efektif dalam memperkuat dimensi akidah, ibadah, akhlak, dan tarikh secara visual, sebagaimana terlihat pada hasil lembar kerja anak. Temuan ini didukung secara luas oleh literatur, yang menyatakan bahwa media VR menghadirkan pengalaman belajar yang imersif, membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami melalui representasi visual yang konkret dan interaktif (Utami et al., 2024; Orsicha et al., 2024). Lebih jauh, teknologi imersif ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan religius, tetapi juga memperkaya struktur kognitif anak dan memperkuat daya ingat melalui pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*experiential learning*) (Shim, 2023; Lukosch et al., 2025).



Bergeser ke dimensi afektif, penggunaan VR memicu respons emosional positif yang kuat. Anak-anak menunjukkan ekspresi kagum, senang, dan takjub, terutama saat melihat menara dan bagian dalam masjid yang megah, yang diekspresikan melalui verbalisasi, mata melebar, dan antusiasme tinggi. Keterlibatan emosional ini bahkan mendorong sebagian anak untuk secara spontan mempraktikkan gerakan sholat setelah melihat simulasi di VR. Guru mengamati adanya peningkatan fokus dan motivasi selama pembelajaran berlangsung, meskipun waktu konsentrasi

tetap terbatas sekitar 10 menit. Reaksi afektif ini sejalan dengan hasil studi internasional yang menunjukkan bahwa lingkungan virtual mampu menumbuhkan empati dan kepekaan emosional terhadap nilai-nilai religius melalui keterlibatan afektif yang mendalam (Auckland et al., 2024; Shim, 2023). Dengan demikian, pengalaman afektif yang diciptakan VR berperan vital dalam membangun kesadaran spiritual anak secara menyenangkan, mengikatkan emosi positif pada nilai-nilai ketuhanan dan moral (Orsicha et al., 2024).

Namun demikian, pada dimensi perilaku, perubahan tindakan yang signifikan belum teramati secara jelas pasca-penggunaan VR. Perilaku positif yang muncul, seperti kebiasaan sholat Duha dan mengucapkan istighfar, adalah perilaku yang telah menjadi rutinitas harian dan pembiasaan yang dilakukan guru sebelum intervensi VR. Perubahan perilaku nyata, seperti peningkatan kekhusyuan dalam beribadah atau berkurangnya kebiasaan buruk saat sholat, belum terlihat; anak-anak tetap melakukan ibadah sholat Duha seperti biasa. Hasil ini menunjukkan bahwa, meskipun VR menciptakan pengalaman *learning by doing* secara simbolik dan memfasilitasi pemahaman, efeknya pada perubahan perilaku memerlukan waktu dan konsistensi yang lebih lama, serta integrasi dengan pembiasaan yang berkelanjutan. Meskipun demikian, VR tetap berfungsi sebagai stimulator kognitif dan afektif yang kuat yang menjadi fondasi awal untuk perubahan perilaku.

Terakhir, pada dimensi persepsi, pengalaman VR menumbuhkan kesadaran spiritual sederhana, terutama pada anak usia 5-6 tahun, di mana mereka menunjukkan pemahaman bahwa Tuhan mencatat amal perbuatan mereka. Ini sejalan dengan temuan studi di PAUD Indonesia yang menunjukkan bahwa VR dapat menjadi sarana efektif dalam membangun *interfaith understanding* dan meningkatkan sikap toleransi anak melalui pengenalan rumah ibadah lintas agama (Utami et al., 2024; Orsicha et al., 2024; Auckland et al., 2024). Secara keseluruhan, temuan ini menggarisbawahi peran VR sebagai jembatan visual-pengalaman yang membuat konsep keagamaan menjadi nyata, meningkatkan motivasi, dan keterlibatan emosional. Untuk praktik pendidikan PAUD, penggunaan VR harus dilakukan secara terarah, memperhatikan durasi konsentrasi anak (misalnya 10 menit dengan *ice-breaking*), dan diintegrasikan dengan pembiasaan rutin guna memaksimalkan potensi perubahan perilaku positif.

Dari empat dimensi utama tersebut dapat dilihat perbandingannya dalam table berikut ini.

**Tabel 1 Perbandingan Dimensi Pengalaman Religius AUD melalui VR**

Dimensi Pengalaman Religius	Temuan Kualitatif (Hasil Penelitian)	Tingkat Dampak	Dukungan Teoritis & Interpretasi
Kognitif (Pengetahuan)	Anak mampu menyebutkan benda/ruangan masjid, memahami simbol agama, mengetahui urutan wudhu	Tinggi	VR membuat konsep abstrak menjadi konkret dan visual. Ini memperkuat akidah, ibadah, akhlak, dan tarikh. Didukung oleh

	dan adab.		<i>experiential learning</i> yang memperkaya struktur kognitif dan daya ingat (Utami et al., 2024; Shim, 2023).
Afektif (Emosional)	Anak menunjukkan ekspresi kagum, senang, takjub, antusiasme, dan motivasi tinggi. Ada yang spontan mempraktikkan gerakan sholat.	Tinggi	VR menumbuhkan ikatan emosional dan kesadaran spiritual awal. Lingkungan virtual mampu menghasilkan keterlibatan afektif yang mendalam, menjadikan pembelajaran agama pengalaman positif (Auckland et al., 2024; Orsicha et al., 2024).
Perilaku (Tindakan)	Perubahan perilaku nyata (peningkatan khusyuk, berkurangnya perilaku buruk) belum teramati secara jelas; perilaku positif yang ada merupakan hasil pembiasaan rutin sekolah.	Rendah (Dampak Jangka Pendek)	VR adalah stimulator yang baik, tetapi perubahan perilaku membutuhkan intervensi jangka panjang. Efek <i>learning by doing</i> simbolik perlu didukung oleh konsistensi pembiasaan (Lukosch et al., 2025).
Persepsi (Kesadaran Spiritual)	Tumbuhnya kesadaran spiritual sederhana (pemahaman Tuhan mencatat amal) pada anak usia 5-6 tahun.	Sedang	VR efektif dalam membangun pemahaman universal tentang spiritualitas dan dapat meningkatkan <i>interfaith understanding</i> melalui pengalaman bersama yang inklusif (Auckland et al., 2024; Utami et al., 2024).

**D. SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian ini memperoleh beberapa simpulan, yaitu: (1) Pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif anak usia dini terhadap pengetahuan religius. VR berhasil mengubah konsep-konsep keagamaan yang sebelumnya abstrak (seperti urutan ibadah, adab, dan simbol-simbol di tempat ibadah) menjadi konkret, visual, dan mudah diserap melalui pengalaman imersif; (2) Penggunaan VR berhasil memicu keterlibatan emosional (afektif) yang tinggi pada anak usia dini, yang ditunjukkan melalui ekspresi kagum, antusiasme, dan peningkatan motivasi belajar yang signifikan, sehingga menjadikan pembelajaran religius sebagai pengalaman yang positif dan menyenangkan; (3) Meskipun VR efektif sebagai stimulator kognitif dan afektif, dampaknya terhadap perubahan perilaku nyata (seperti peningkatan kekhusyuan atau berkurangnya kebiasaan buruk saat beribadah) masih rendah dalam jangka pendek karena perilaku positif yang teramati merupakan hasil dari pembiasaan rutin sekolah; (4) Pandangan pendidik PAUD terhadap implementasi teknologi VR sebagai media pembelajaran religius cenderung positif karena VR mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan

memperkaya dimensi akidah, ibadah, akhlak, dan tarikh, meskipun mereka perlu memperhatikan manajemen waktu (durasi optimal 10 menit) dan risiko teknis.

Dengan demikian, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi Pendidik dan Lembaga PAUD disarankan untuk mengintegrasikan teknologi *Virtual Reality* sebagai media utama dalam pengenalan konsep keagamaan yang bersifat visual dan abstrak. Penerapan VR harus dilakukan secara terarah, didampingi guru, dan memperhatikan durasi maksimal 10 menit per sesi, diikuti dengan *ice-breaking* atau kegiatan fisik, guna memaksimalkan konsentrasi anak usia dini; (2) Bagi Pengembang Konten VR perlu dikembangkan konten VR Pendidikan Agama Anak Usia Dini yang lebih beragam dan interaktif, tidak hanya berfokus pada pengenalan tempat ibadah, tetapi juga simulasi yang melatih keterampilan perilaku (misalnya, simulasi berbagi atau menolong) agar dampak pada dimensi perilaku dapat lebih teramati dan terukur; (3) Bagi Peneliti Selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan desain kuantitatif (eksperimen) untuk mengukur secara statistik perbedaan peningkatan pengetahuan religius antara kelompok yang menggunakan VR dan kelompok kontrol. Selain itu, perlu dilakukan studi longitudinal untuk mengamati efek VR terhadap perubahan perilaku religius anak dalam jangka waktu yang lebih panjang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, R. 2008. Review of Riessman. 2008. Narrative Methods for the Human Sciences. *Narrative Inquiry*, 18(2). <https://doi.org/10.1075/ni.18.2.13ada>
- Ahn, S. J. G., Bostick, J., Ogle, E., Nowak, K. L., McGillicuddy, K. T., & Bailenson, J. N. 2016. Experiencing Nature: Embodying Animals in Immersive Virtual Environments Increases Inclusion of Nature in Self and Involvement With Nature. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(6). <https://doi.org/10.1111/jcc4.12173>
- Albarracin-Acero, D. A., Romero-Toledo, F. A., Saavedra-Bautista, C. E., & Ariza-Echeverri, E. A. 2024. Virtual Reality in the Classroom: Transforming the Teaching of Electrical Circuits in the Digital Age. *Future Internet*, 16(8). <https://doi.org/10.3390/fi16080279>
- Aukland, K., Andersland, I., Smith-Gahrsen, M., Lindhardt, E. M., Kvia, A. S., & Simchai Hansen, S. 2024. VR in RE and moral education: report from a conference symposium at the NCRE 2022. Dalam *Journal of Beliefs and Values*, 45(4). <https://doi.org/10.1080/13617672.2023.2207149>
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. 2017. *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theories and Methods* (6th ed.). Pearson.
- Clandini, & Connelly, M. 2000. Review of the book: Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research. *Anthropology and Education Quarterly*, 31(3).
- Creswell, J. W. 2015. *QUALITATIVE INQUIRY & RESEARCH DESIGN Choosing Among Five Approaches Library of Congress Cataloging-in-Publication Data*. Dalam *Health Promotion Practice*, 16(4).

- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. 2010. What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1). <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01038.x>
- Ekaningtyas, N. L. D. 2022. Penanaman Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini Berdasarkan Pendekatan Psikologi Perkembangan. *Pramana: Jurnal Hasil Penelitian*, 2(1). <https://doi.org/10.55115/jp.v2i1.2642>
- Lincoln, Y. S., Guba, E. G., & Pilotta, J. J. 1985. Naturalistic inquiry. *International Journal of Intercultural Relations*, 9(4). [https://doi.org/10.1016/0147-1767\(85\)90062-8](https://doi.org/10.1016/0147-1767(85)90062-8)
- Lukosch, H. K., Swit, C., Novak, R., & White, E. J. 2025. Exploring virtual encounters in early childhood education: Results of a pilot study. *Computers and Education: X Reality*, 7(Maret), 100104. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2025.100104>
- Makransky, G., & Lilleholt, L. 2018. A structural equation modeling investigation of the emotional value of immersive virtual reality in education. *Educational Technology Research and Development*, 66(5). <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9581-2>
- Mikropoulos, T. A., & Natsis, A. 2011. Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999-2009). *Computers and Education*, 56(3). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.020>
- Orsicha, W., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. 2024. Pengembangan Media Virtual Reality dalam Mengetahui Rumah Ibadah Agama Konghucu pada Pembelajaran Immersive di PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 240-250.
- Parong, J., & Mayer, R. E. 2018. Learning science in immersive virtual reality. *Journal of Educational Psychology*, 110(6). <https://doi.org/10.1037/edu0000241>
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. 2020. A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers and Education*, 147. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>
- Rebenitsch, L., & Owen, C. 2016. Review on cybersickness in applications and visual displays. *Virtual Reality*, 20(2). <https://doi.org/10.1007/s10055-016-0285-9>
- Saifuddin Zuhri, K. H., Pamuji, Z., Roqib, M., Basit, A., Slamet Yahya, M., Prof, U. K. H., Saifuddin Zuhri, I., Pendidikan, J., & Dini, U. 2024. Nomor 1.18(1), 1693-1602. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/>
- Shim, J. 2023. Investigating the effectiveness of introducing virtual reality to elementary school students' moral education. *Computers and Education: X Reality*, 2. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100010>
- Tobias, R. G., Lozano, J. A. G., Torres, M. L. M., Ramirez, J. A., Baldini, G. M., & Okoye, K. 2025. AI and VR integration for enhancing ethical decision-making skills and competency of learners in higher education. *International Journal of STEM Education*, 12(1). <https://doi.org/1186/s40594-025-00575-x>
- Utami, N. M., Miranda, D., Perdina, S., & Lukmanulhakim, L. 2024. Pembelajaran Immersive Virtual Reality Sebagai Stimulasi Pengenalan Rumah Ibadah Agama Islam bagi Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 404-417.
- Warmansyah, J., Zalzabila, Z., Yuningsih, R., Sari, M., Helawati, V., & Novita Sari, E. 2023. Educational Technology Applications for Enhancing Religious and Moral Values in Early

Childhood Development: A Bibliometric Analysis. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2). <https://doi.org/10.31958/atipi.v4i2.10823>

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	8%
2	<a href="http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id">jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
4	Rizki Nugerahani Ilise, Aspiya Azizah. "PARENTING CLASS NARRATIVE STUDY OF PARENTAL INVOLVEMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION IN BANJARMASIN CITY", Jurnal Muara Pendidikan, 2025 Publication	1%
5	<a href="http://gerbangindonesia.co.id">gerbangindonesia.co.id</a> Internet Source	<1%
6	<a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a> Internet Source	<1%
7	Karla Mahardika, Ernawulan Syaodih, Heny Djoehaeni. "Media Digital pada Pembelajaran Multikultural di Sekolah Multi-Etnis", Aulad: Journal on Early Childhood, 2025 Publication	<1%
8	Munawar Thoharudin. "PERAN GENERATIVE AI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PERENCANAAN PENELITIAN PADA MATA KULIAH METODE PENELITIAN PENDIDIKAN",	<1%

# VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2024

Publication

---

9	<a href="http://jurnal.stpi-bim.ac.id">jurnal.stpi-bim.ac.id</a> Internet Source	<1 %
10	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://stemeducationjournal.springeropen.com">stemeducationjournal.springeropen.com</a> Internet Source	<1 %
13	Safran Safran. "Development of MI/SD IPA Curriculum (Analysis of 2013 Curriculum Policy Formulating Patterns)", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1 %
14	Titih Huriah, Azzahra Dwi Sintaningrum, Andri Hermawan. "Pengembangan Media Pendidikan Kesehatan Audio Visual pada Program Pendidikan Anak Usia Dini-Integrasi Cegah Stunting (PAUD-Incasting) Anak Usia Prasekolah", Jurnal Keperawatan Silampari, 2021 Publication	<1 %
15	<a href="http://doaj.org">doaj.org</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://jstp.nrisp.ac.ir">jstp.nrisp.ac.ir</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://ojs.cahayamandalika.com">ojs.cahayamandalika.com</a> Internet Source	<1 %

---

19 repository.iainkudus.ac.id <1 %  
Internet Source

---

20 www.scribd.com <1 %  
Internet Source

---

21 Liliana Kwa, Johann Prawiro. "Optimalisasi Pengelolaan Sampah di Sungai Cisadane: Studi Kasus pada Wisata Rafting Syifa Adventure di Bogor", Jurnal Pariwisata dan Perhotelan, 2025 <1 %  
Publication

---

22 semnas.fapet.ub.ac.id <1 %  
Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On