



Pendidikan Agama Kristen dan Realitas Virtual: Membangun Pengalaman Pembelajaran Iman yang Imersif di Dunia Digital

Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelangedo², Oktavianus Rangga³
Sekolah Tinggi Agama Kristen Arastamar Grimenawa Jayapura, Papua^{1, 2, 3}
rezekiputra05@gmail.com¹

Abstract

This research aims to explore the integration of virtual reality technology in Christian Religious Education to enrich students' spiritual experiences through immersive learning. Using a library research method, this study analyzes literature on the role of virtual reality technology in Christian Religious Education to identify appropriate pedagogical approaches in facing digital technology challenges. The novelty of the research lies in its focus on using virtual reality to create three-dimensional simulations of Biblical narratives and spiritual environments that provide depth of faith experiences difficult to achieve through conventional media. The results show that virtual reality can be an effective mediator for Christian Religious Education in the digital era, increasing student engagement through interactive visual experiences that visualize Biblical events and complex theological concepts. In conclusion, virtual reality technology has the potential to enrich faith learning, but it's important to balance it with traditional spiritual practices such as prayer, reflection, and community involvement so that the core values of Christian Religious Education remain preserved in the learning process.

Keywords: *Christian Religious Education, Virtual Reality, Digital Era.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi integrasi teknologi Realitas Virtual (VR) dalam Pendidikan Agama Kristen untuk memperkaya pengalaman spiritual peserta didik melalui pembelajaran imersif. Melalui metode *library research*, penelitian menganalisis literatur tentang peran teknologi realitas virtual dalam Pendidikan Agama Kristen untuk mengidentifikasi pendekatan pedagogis yang tepat dalam menghadapi tantangan teknologi digital. *Novelty* penelitian terletak pada fokus penggunaan realitas virtual untuk menciptakan simulasi tiga dimensi dari narasi Alkitab dan lingkungan spiritual yang memberikan kedalaman pengalaman iman yang sulit dicapai melalui media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan realitas virtual dapat menjadi mediator efektif bagi Pendidikan Agama Kristen di era digital, meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman visual interaktif yang memvisualisasikan peristiwa-peristiwa Alkitab dan konsep teologis kompleks. Kesimpulannya, teknologi realitas virtual berpotensi memperkaya pembelajaran iman, namun penting diimbangi dengan praktik spiritual tradisional seperti doa, refleksi, dan keterlibatan komunitas agar nilai-nilai dasar Pendidikan Agama Kristen tetap terpelihara dalam proses pembelajaran.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelangedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Teknologi tidak hanya memengaruhi aspek sosial, ekonomi, dan budaya, tetapi juga telah merambah ke ranah pendidikan. Salah satu perkembangan terbaru yang patut diperhatikan adalah integrasi Realitas Virtual (VR) dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hal ini memicu perdebatan baru tentang bagaimana teknologi ini dapat dimanfaatkan dalam konteks Pendidikan Agama Kristen (PAK). Pengajaran agama Kristen, yang selama ini banyak bergantung pada metode pembelajaran tradisional, mulai menghadapi tantangan baru untuk tetap relevan dan efektif dalam era digital yang penuh dengan inovasi ini (Yuliana, 2024). Realitas virtual, dengan kemampuannya menciptakan lingkungan imersif, yaitu representasi digital yang dirancang menyerupai situasi nyata dan memungkinkan interaksi multisensori, menawarkan potensi yang sangat besar untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran (Allcoat & Mühlenen, 2018). Dalam konteks PAK, VR memberikan peluang untuk memperkaya pengalaman spiritual dan pengajaran iman dengan cara yang belum pernah terpikirkan sebelumnya, yakni melalui simulasi interaktif yang memungkinkan peserta didik masuk ke dalam peristiwa-peristiwa Alkitab secara virtual dan mengalami suasana rohani secara multisensori.

Penggunaan VR dalam PAK dapat menghadirkan pengalaman yang lebih nyata dan mendalam bagi para peserta didik. Dengan menghadirkan simulasi yang dapat menggambarkan cerita-cerita Alkitab atau pengalaman spiritual tertentu, para peserta didik dapat merasakan pengajaran agama dalam bentuk yang lebih interaktif dan personal (Siallagan, 2024). Meski demikian, di sisi lain, muncul keraguan tentang apakah penggunaan VR dapat menggantikan pengalaman spiritual yang seharusnya dibangun melalui perenungan, doa, dan komunitas iman secara langsung. PAK memiliki misi utama untuk membentuk iman, karakter, dan spiritualitas peserta didik yang didasarkan pada ajaran Kristus (GP, 2017). Tantangan yang muncul dengan masuknya realitas virtual adalah mempertahankan misi ini di tengah teknologi yang berpotensi mengubah cara peserta didik berinteraksi dengan ajaran agama. Maka pertanyaan yang harus dijawab adalah bagaimana PAK dapat menggunakan teknologi realitas virtual untuk memperkaya pembelajaran, tanpa mereduksi kedalaman spiritual yang menjadi inti dari iman Kristen itu sendiri?

Pada titik ini, realitas virtual menawarkan pengalaman imersif yang memungkinkan peserta didik masuk secara visual ke dalam narasi-narasi Alkitab yang divisualisasikan secara digital. Misalnya, cerita perjalanan Yesus di padang gurun selama empat puluh hari dengan godaan dari Iblis, atau suasana perjamuan terakhir di ruang atas bersama para murid, dapat ditampilkan melalui simulasi VR dalam bentuk lingkungan tiga dimensi yang interaktif. Teknologi ini memungkinkan peserta didik merasakan atmosfer, suara, dan latar visual dari peristiwa tersebut secara langsung. Namun, pertanyaan penting yang muncul adalah apakah pengalaman simulatif semacam ini benar-benar dapat menggantikan kualitas

pengalaman spiritual yang tumbuh dari pembacaan firman Tuhan secara pribadi, doa yang reflektif, dan kehadiran dalam komunitas iman. Ini menjadi dilema utama dalam pemanfaatan VR dalam ranah spiritual. Dalam pengajaran tradisional agama Kristen, penekanan diberikan pada dialog antarindividu, diskusi teologis yang membangun, dan refleksi pribadi yang mendalam (Stefanus, 2009). Ketiga unsur ini membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai iman dalam kehidupan nyata. Penggunaan realitas virtual berpotensi menggeser proses ini menjadi pengalaman yang bersifat visual dan individual, yang dapat menurunkan kualitas keterlibatan dalam komunitas iman. Karena itu, integrasi realitas virtual perlu diseimbangkan dengan nilai-nilai relasional dan spiritual yang telah menjadi fondasi utama PAK.

Adapun penelitian terdahulu yang telah mengkaji isu tentang pendekatan praktik PAK di era digital, yakni; Octavia Takaredas, di mana peneliti menggagas pembelajaran PAK berbasis teknologi cerdas seperti, chatbot, pembelajaran adaptif, dan simulasi virtual. Kajian ini menyoroti manfaat teknologi dalam memperkaya pengalaman belajar serta mempertimbangkan isu etis dan teologis seputar peran manusia (Takaredas, 2024). Doni A. Nababan dkk, mengeksplorasi penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan manajemen kelas dalam pembelajaran PAK. Penelitian ini menyoroti pentingnya literasi digital dalam mengakses sumber belajar, menyediakan konten digital, dan membangun lingkungan pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi. Temuan ini relevan dengan tantangan PAK di era digital, namun belum membahas secara khusus penggunaan realitas virtual untuk pembelajaran iman. Yusak Tanasyah dkk dalam penelitiannya mengkaji bagaimana teknologi visualisasi dapat memperkaya pengalaman belajar dalam PAK. Riset ini menyoroti efektivitas strategi visual untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta bagaimana visualisasi dapat menjadi alat penting dalam menghadapi era digital. Relevansi teknologi visual untuk pembelajaran imersif di era Society 5.0 memberi kontribusi penting terhadap studi tentang realitas virtual dalam PAK (Tanasyah et al., 2021).

Berangkat dari penelitian terdahulu di atas, maka penelitian terkini tidak membahas teori yang sama sebagaimana yang telah dibahas sebelumnya. *Novelty research* ini terletak pada fokus uniknya terhadap integrasi teknologi realitas virtual untuk menciptakan pengalaman pembelajaran iman yang sepenuhnya imersif. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang menekankan pada penggunaan teknologi visual, media digital interaktif, dan manajemen pembelajaran berbasis teknologi, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi bagaimana VR dapat membawa peserta didik ke dalam pengalaman belajar interaktif yang mendalam, seperti simulasi narasi Alkitab dan suasana lingkungan spiritual secara tiga dimensi. Pengalaman ini dirancang untuk memberikan kedalaman spiritual yang lebih kuat, yang sulit dicapai melalui media digital konvensional. Selain itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru dalam penggunaan teknologi digital untuk memperdalam pemahaman iman, bukan hanya meningkatkan aksesibilitas atau efisiensi pembelajaran. Dengan menekankan pada aspek “*immersiveness*”, kajian ini secara signifikan memperluas

wacana mengenai bagaimana teknologi VR dapat memperkaya interaksi spiritual dan emosional dalam konteks PAK.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi bagaimana teknologi realitas virtual (VR) dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam PAK, dengan tujuan utama memperkaya pengalaman spiritual dan pemahaman teologis peserta didik. Lebih dari itu, riset ini akan berupaya mengidentifikasi cara-cara VR yang dapat menciptakan pengalaman imersif yang mendalam dalam pembelajaran iman Kristen, yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga pengalaman yang interaktif dan personal. Sehingga, penelitian ini akan berkontribusi terhadap praktik PAK di era digital; terutama dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Dengan mengusulkan VR sebagai alat bantu pedagogis, artikel ini menawarkan solusi inovatif untuk menyampaikan ajaran Kristen di lingkungan digital yang relevan bagi generasi saat ini. Penggunaan VR memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam dan dinamis, memperkuat keterlibatan peserta didik, dan memberikan pengalaman spiritual yang tidak mungkin dicapai dengan metode konvensional. Kajian ini turut memberikan kontribusi teoretis dalam mengembangkan strategi pembelajaran agama Kristen yang memadukan teknologi modern dengan pembentukan iman dan karakter Kristen yang lebih kuat di tengah tantangan era digital.

2. METODE (*Methodology*)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan *library research* (Connaway & Radford, 2021). Metode ini melibatkan pengumpulan, pengkajian, dan analisis kritis dari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik, seperti Alkitab, buku, artikel, dan dokumen terkait teknologi realitas virtual serta PAK. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mengintegrasikan konsep-konsep dari disiplin ilmu teknologi dan teologi dalam konteks PAK, dengan menelusuri literatur yang membahas perkembangan teknologi VR, pedagogi Kristen, dan pengajaran iman di era digital. Tahapan penelitian meliputi identifikasi sumber-sumber yang kredibel, seleksi literatur yang relevan, analisis tematik, dan sintesis gagasan utama (Ismail, 2012). Data yang diperoleh dari literatur ini dianalisis untuk melihat bagaimana realitas virtual telah digunakan dalam pendidikan, khususnya dalam konteks spiritual, dan bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam PAK. Metode ini memberikan kerangka teoritis yang kuat untuk menjawab pertanyaan penelitian dan membangun dasar bagi pengembangan aplikasi praktis VR dalam pengajaran iman Kristen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Finding And Discussion*)

3.1 Potensi Realitas Virtual (VR) dalam Pendidikan Agama Kristen

Realitas Virtual (VR) adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk memasuki dunia digital yang dibuat secara imersif, di mana mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan buatan seolah-olah berada dalam ruang nyata (Yuvan et al., 2023). Dalam konteks PAK, VR menawarkan potensi yang sangat besar untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Melalui simulasi digital,

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Ranga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

peserta didik dapat merasakan langsung situasi yang menggambarkan cerita-cerita Alkitab atau lingkungan rohani yang sulit dihadirkan secara fisik dalam dunia nyata. Teknologi ini membuka peluang untuk menghadirkan pengajaran agama Kristen yang lebih hidup dan realistis. Salah satu potensi utama VR dalam PAK adalah kemampuannya untuk memvisualisasikan peristiwa-peristiwa penting dalam Alkitab (Sianipar, 2024). Melalui VR, peserta didik dapat dibawa secara virtual ke peristiwa-peristiwa seperti penciptaan, perjamuan terakhir, atau perjalanan Yesus di padang gurun. Dengan menghadirkan suasana, lingkungan, dan tokoh-tokoh Alkitab secara tiga dimensi dan interaktif, peserta didik tidak hanya mempelajari ajaran secara teoretis, tetapi juga mendapatkan pengalaman sensorik yang mendalam. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dengan cerita-cerita Alkitab yang mereka pelajari.

Selain itu, teknologi VR dapat membantu menciptakan simulasi lingkungan rohani, seperti pengalaman berada di gereja, taman doa, atau tempat-tempat kudus lainnya yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam meditasi dan doa secara mendalam. Melalui VR, suasana damai dan sakral dari tempat-tempat ini dapat diciptakan secara virtual, memberikan ruang bagi peserta didik untuk merenungkan ajaran iman dan mengalami hubungan yang lebih dalam dengan Tuhan (Siallagan, 2024). Hal ini memperkuat elemen spiritualitas dalam PAK dengan memungkinkan peserta didik untuk merasakan kedamaian dan kehadiran Tuhan dalam ruang digital yang terisolasi dari distraksi dunia nyata. Potensi lain yang ditawarkan VR adalah pengembangan pengalaman interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif dalam cerita-cerita Alkitab. Misalnya, peserta didik dapat mengambil peran sebagai tokoh-tokoh Alkitab dalam simulasi, seperti mengikuti perjalanan Paulus atau menyaksikan peristiwa penting dalam kehidupan Yesus. Pengalaman ini memberikan dimensi baru dalam pengajaran, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi ikut serta dalam peristiwa bersejarah tersebut. Pengalaman ini dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman karena peserta didik terlibat secara langsung dalam materi yang dipelajari.

Pengajaran iman Kristen sering kali menekankan pada nilai-nilai moral dan spiritual yang mendalam, yang dapat sulit dipahami melalui teks saja (Tefbana, 2021). Dengan VR, konsep-konsep abstrak ini dapat dijadikan lebih konkrit. Misalnya, pengajaran tentang cinta kasih, pengampunan, atau pengorbanan dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita atau simulasi interaktif. Sehingga, peserta didik dapat melihat langsung dampak-dampak dari perilaku moral tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ini memberikan dimensi baru dalam pemahaman praktik PAK, di mana VR menjadi jembatan antara teori dan aplikasi praktis. VR juga dapat digunakan untuk memperluas pembelajaran kontekstual. Dalam PAK, konteks sejarah, budaya, dan geografis dari peristiwa-peristiwa Alkitab sangat penting untuk dipahami (Pandie et al., 2022). Melalui VR, peserta didik dapat dibawa ke tempat-tempat seperti Yerusalem pada abad pertama atau Mesir kuno selama masa perbudakan Israel. Visualisasi ini membantu peserta didik memahami latar belakang historis dan kultural dari cerita-cerita Alkitab, yang sering kali sulit dibayangkan hanya melalui bacaan teks; dalam

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

konteks ini, VR membantu menghubungkan ajaran agama dengan realitas sejarah yang lebih jelas.

Selain manfaat-manfaat tersebut, teknologi VR memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif dan personal (Hamilton et al., 2021). Misalnya, bagi peserta didik dengan keterbatasan fisik yang mungkin tidak dapat mengunjungi tempat-tempat ziarah atau berpartisipasi dalam kegiatan fisik, VR dapat menjadi alternatif untuk mengalami pengalaman serupa secara virtual. Ini menciptakan peluang yang setara bagi semua peserta didik untuk merasakan pembelajaran agama Kristen yang lebih kaya dan beragam, terlepas dari keterbatasan fisik atau geografis. Meskipun demikian, penggunaan VR dalam PAK mesti dilihat secara kritis. Kendatipun VR menawarkan pengalaman yang mendalam dan imersif, penting untuk diingat bahwa pengalaman virtual tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengalaman spiritual yang autentik. Pengalaman VR tetap merupakan simulasi digital, dan terdapat risiko bahwa peserta didik mungkin terlalu tergantung pada pengalaman visual dan interaktif ini, sehingga mengurangi penekanan pada praktik-praktik spiritual tradisional seperti doa, perenungan, dan keterlibatan dalam komunitas iman.

Guna memaksimalkan potensi VR dalam PAK, diperlukan keseimbangan yang tepat antara penggunaan teknologi ini dan metode pengajaran tradisional. VR sebaiknya dilihat sebagai alat bantu pedagogis, bukan pengganti, yang memperkaya pengalaman pembelajaran tetapi tetap menempatkan iman dan spiritualitas di pusat pendidikan (Gulo et al., 2025). Guru Kristen perlu merancang kurikulum yang memadukan teknologi VR dengan elemen-elemen pendidikan Kristen yang fundamental, sehingga VR dapat memperkuat pembelajaran tanpa menggeser inti dari pengajaran iman. Dengan demikian, penting untuk diketahui bahwa potensi VR dalam PAK sangat besar, terutama dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang imersif dan interaktif. Teknologi ini mampu membawa pengajaran iman dari konsep teoretis menjadi pengalaman yang hidup dan nyata. Namun, implementasinya perlu dilakukan dengan bijak, menjaga keseimbangan antara teknologi dan nilai-nilai spiritual yang mendasar. Dengan pendekatan yang tepat, VR dapat menjadi alat yang kuat untuk memperkaya PAK dan membantu peserta didik mengalami iman mereka dengan cara yang lebih mendalam dan bermakna.

3.2 Integrasi Teknologi dan Spiritualitas

Integrasi teknologi, khususnya VR, dalam PAK membawa tantangan dan peluang baru dalam menggabungkan elemen-elemen teknologi modern dengan spiritualitas. Teknologi VR memungkinkan pengajaran yang lebih interaktif dan imersif, tetapi implementasinya perlu berhati-hati agar tidak menghilangkan esensi spiritual dari ajaran Kristen. Spiritualitas Kristen berfokus pada pengembangan hubungan pribadi dengan Tuhan melalui praktik-praktik seperti doa, refleksi, dan keterlibatan dalam komunitas iman (Lepa et al., 2022). Teknologi, meskipun mampu meningkatkan pengalaman belajar, tetapi penting untuk digarisbawahi kalau teknologi tersebut tidak menggantikan elemen-elemen ini. Salah satu tantangan terbesar dalam penggunaan VR dalam PAK adalah menjaga keseimbangan antara teknologi yang mengedepankan visualisasi dan interaktivitas dengan nilai-nilai

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

spiritual yang sering kali berakar pada pengalaman internal dan kontemplatif. Dalam spiritualitas Kristen, pengalaman religius sering kali terjadi dalam keheningan dan kedalaman hati, di mana seseorang dapat merenungkan hubungan pribadinya dengan Tuhan (Ismail, 2024). Penggunaan VR, meskipun dapat menghadirkan simulasi lingkungan rohani, berisiko mengurangi ruang untuk refleksi mendalam jika tidak diimbangi dengan waktu yang cukup untuk meditasi dan doa.

Selain itu, doa adalah salah satu elemen kunci dalam spiritualitas Kristen, yang merupakan sarana untuk berkomunikasi langsung dengan Tuhan (Ndruru, 2019). Integrasi teknologi dalam PAK mesti tetap memberikan ruang bagi praktik doa yang autentik. VR dapat membantu menciptakan suasana yang mendukung, seperti simulasi lingkungan gereja atau taman doa, tetapi pengalaman doa sejati tetap perlu dipandu oleh kesadaran akan kehadiran Tuhan, bukan hanya visualisasi digital. Dari itu, teknologi VR mesti digunakan sebagai alat yang memfasilitasi, bukan menggantikan, esensi doa dalam kehidupan spiritual. Lebih lanjut, refleksi pribadi merupakan aspek penting dalam pembentukan iman Kristen (Nainggolan & Janis, 2020). Dalam konteks VR, simulasi dapat menawarkan pengalaman yang mendorong refleksi, seperti memvisualisasikan peristiwa Alkitab atau interaksi dengan karakter-karakter spiritual. Namun, tanpa bimbingan yang tepat, ada risiko bahwa peserta didik akan lebih fokus pada pengalaman visual yang dangkal daripada makna mendalam yang seharusnya diambil dari pengalaman tersebut. Guna menjaga keseimbangan, pendidikan berbasis VR sebaiknya dirancang untuk mendorong peserta didik agar tidak hanya mengalami, tetapi juga merenungkan nilai-nilai spiritual yang diwakili oleh simulasi tersebut.

Lebih daripada itu, komunitas iman turut memiliki peran sentral dalam pembentukan spiritualitas Kristen (Adon, 2021). Penggunaan VR, meskipun memungkinkan keterlibatan dalam ruang digital yang imersif, dapat menyebabkan keterasingan dari komunitas iman nyata apabila tidak dipandu dengan hati-hati. Mengatasi isu ini, integrasi teknologi dalam PAK mesti tetap menekankan pentingnya keterlibatan aktif dalam komunitas iman secara fisik, meskipun peserta didik mungkin menggunakan VR untuk tujuan pendidikan. Salah satu strategi yang dapat diadopsi adalah menjadikan VR sebagai pelengkap dari praktik-praktik spiritual tradisional. VR dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep-konsep teologis yang sulit dipahami secara visual, namun tetap menempatkan praktik spiritual tradisional seperti doa, pengakuan dosa, dan pelayanan komunitas di pusat pendidikan. Maka dari itu, VR berfungsi sebagai alat yang memperkaya pengalaman spiritual tanpa menggantikan kebutuhan untuk terlibat dalam praktik-praktik iman yang telah terbukti penting dalam pengembangan spiritualitas Kristen selama berabad-abad.

Selain menjaga esensi spiritual, penggunaan VR dalam PAK penting dipertimbangkan dalam konteks etika dan batasan teknologi. PAK sebaiknya mempertimbangkan bagaimana teknologi VR digunakan tanpa mereduksi iman menjadi sekadar pengalaman sensorik. Tantangan etis lainnya adalah memastikan bahwa teknologi tidak menciptakan ketergantungan yang mengurangi otonomi spiritual peserta didik

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Ranga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

(Tjandra, 2020). Pengajaran melalui VR perlu mencakup pendidikan kritis tentang penggunaan teknologi, mengajarkan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi secara bijak tanpa mengorbankan hubungan mereka dengan Tuhan. Hal yang penting untuk diperhatikan adalah, integrasi teknologi dan spiritualitas dalam PAK membutuhkan pendekatan yang bijaksana dan seimbang. Teknologi, khususnya VR, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menarik, tetapi guru perlu tetap memastikan bahwa inti dari pengajaran spiritualitas Kristen yaitu hubungan pribadi dengan Tuhan melalui doa, refleksi, dan keterlibatan dalam komunitas yang tidak terdistorsi oleh teknologi (Padakari & Korwa, 2025). Melalui bimbingan yang tepat, VR dapat menjadi alat yang kuat untuk memperkaya pengalaman spiritual peserta didik, memperkuat iman, dan memperdalam pemahaman mereka tentang ajaran Kristen tanpa mengorbankan nilai-nilai inti dari spiritualitas Kristen.

Doa, komunitas iman, dan etika merupakan tiga pilar utama yang saling terkait dalam menjaga integritas spiritualitas Kristen di tengah integrasi teknologi VR dalam PAK. Doa menjadi sarana utama relasi personal dengan Tuhan yang tidak dapat digantikan oleh simulasi visual, sementara komunitas iman berperan sebagai ruang pertumbuhan rohani yang otentik melalui interaksi nyata dan partisipasi kolektif. Dalam konteks ini, etika berfungsi sebagai penuntun moral agar pemanfaatan teknologi tetap menghormati martabat manusia dan tidak mengaburkan nilai-nilai transendental iman Kristen. Oleh karena itu, ketiganya perlu dirangkai secara harmonis agar penggunaan VR dalam PAK tidak sekadar menghadirkan pengalaman sensorik, tetapi benar-benar memperkuat kehidupan rohani, membentuk karakter Kristiani, dan menumbuhkan keterlibatan dalam tubuh Kristus secara utuh.

3.3 Keuntungan dan Kendala Penggunaan Realitas Virtual dalam Pembelajaran Iman

Penggunaan teknologi VR dalam PAK membawa berbagai keuntungan signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Salah satu manfaat utama adalah kemampuan VR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang imersif, di mana peserta didik dapat memasuki lingkungan digital yang menggambarkan peristiwa-peristiwa penting dalam Alkitab (Herlim, 2023). Simulasi visual yang realistis ini membantu peserta didik memahami konteks sejarah dan spiritual dari ajaran Kristen dengan cara yang lebih mendalam dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang berbasis teks atau ceramah. VR juga memungkinkan peserta didik untuk mengalami cerita-cerita Alkitab dalam bentuk interaktif, yang dapat memperkuat ingatan dan pemahaman mereka tentang ajaran iman. Dengan menjadi bagian aktif dari cerita, seperti mengikuti perjalanan Yesus atau menyaksikan mukjizat dalam bentuk simulasi tiga dimensi, peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga terlibat langsung dalam pengalaman tersebut; ini menjadikan pembelajaran iman lebih hidup dan relevan, serta membantu menginternalisasi nilai-nilai spiritual yang diajarkan melalui pengalaman sensorik yang kuat.

Keuntungan lainnya adalah fleksibilitas penggunaan VR yang memungkinkan pembelajaran agama diakses oleh peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi fisik.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Ranga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

Bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan fisik atau geografis, VR dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang setara, memungkinkan mereka untuk merasakan pengalaman yang sama tanpa harus hadir secara fisik di tempat-tempat rohani atau gereja. Hal ini meningkatkan inklusivitas dan aksesibilitas pembelajaran agama Kristen, memberikan peluang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mendalami imannya. Akan tetapi, meskipun banyak manfaatnya, penggunaan VR dalam PAK menghadapi beberapa kendala yang signifikan. Salah satu tantangan utama adalah potensi dehumanisasi (Harmadi & Jatmiko, 2020). Penggunaan teknologi VR yang berlebihan dapat menyebabkan peserta didik kehilangan aspek-aspek personal dan relasional dalam pengajaran iman. Pengajaran agama Kristen menekankan pentingnya relasi pribadi dengan Tuhan dan sesama manusia (Siregar & Boiliu, 2023), namun interaksi melalui teknologi dapat mengurangi hubungan nyata ini, menggantikan pengalaman sosial dan spiritual dengan pengalaman yang bersifat virtual dan impersonal.

Selain itu, potensi risiko isolasi dari komunitas iman yang dapat muncul akibat ketergantungan pada VR. Dalam ajaran Kristen, komunitas iman berperan penting sebagai tempat untuk bertumbuh bersama dalam iman (Parihala, 2021). Keterlibatan dalam komunitas ini memberikan dukungan spiritual dan emosional, serta menciptakan ruang untuk pelayanan bersama. VR, dengan kemampuannya menciptakan pengalaman individu yang imersif, dapat berpotensi membuat peserta didik terisolasi dari komunitas nyata dan mengalihkan fokus mereka dari pentingnya keterlibatan sosial dan pelayanan; ketergantungan pada teknologi menjadi tantangan signifikan. VR adalah teknologi yang menarik dan memiliki potensi besar dalam pendidikan, tetapi ada risiko bahwa peserta didik menjadi terlalu tergantung pada simulasi digital untuk mendapatkan pengalaman spiritual. Iman Kristen tidak hanya dibentuk melalui pengalaman visual atau sensorik, tetapi juga melalui disiplin rohani seperti doa, meditasi, dan refleksi pribadi (Basongan, 2022). Jika tidak diimbangi dengan praktik-praktik spiritual ini, peserta didik mungkin menjadi lebih terfokus pada elemen-elemen teknologi dan kehilangan kedalaman spiritual yang seharusnya dibangun melalui proses internal dan hubungan personal dengan Tuhan.

Selain itu, kendala teknis dan biaya turut menjadi pertimbangan dalam implementasi VR dalam PAK. Penggunaan VR memerlukan infrastruktur teknologi yang canggih dan sumber daya finansial yang cukup besar, yang mungkin tidak dapat diakses oleh semua lembaga pendidikan Kristen. Hal ini dapat menciptakan ketimpangan dalam pengalaman pembelajaran, di mana hanya lembaga-lembaga yang memiliki akses teknologi tinggi yang dapat memanfaatkan VR secara optimal. Implementasi yang tidak merata ini dapat mengurangi potensi teknologi dalam meningkatkan pengalaman belajar bagi semua peserta didik. Sehingga, meskipun VR menawarkan manfaat besar dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam PAK, implementasinya penting dilakukan dengan hati-hati dan seimbang. Hal ini menjadi penting supaya teknologi tetap menjadi alat bantu, bukan tujuan akhir, dalam pembelajaran iman. Pendekatan yang bijaksana akan memadukan

teknologi VR dengan elemen-elemen fundamental dalam pembentukan iman, seperti doa, refleksi, dan keterlibatan dalam komunitas.

3.4 Implikasi Pedagogis dan Teologis

Penggunaan realitas virtual dalam Pendidikan Agama Kristen membawa dampak pedagogis yang signifikan. Secara pedagogis, VR mengubah metode pengajaran tradisional dengan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif. Dalam konteks pendidikan agama, VR menyediakan cara baru bagi peserta didik untuk mengalami dan memahami cerita-cerita Alkitab secara imersif, memperdalam keterlibatan mereka dengan materi yang diajarkan. Dengan metode pengajaran berbasis pengalaman ini, peserta didik tidak lagi hanya sebagai penerima pasif informasi, tetapi menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Secara teologis, implikasi dari penggunaan VR perlu dipertimbangkan secara mendalam. Dalam teologi Kristen, fokus utama adalah hubungan pribadi dengan Tuhan dan komunitas iman (Ruru, 2023). Ajaran ini menekankan pentingnya penghayatan iman melalui praktik-praktik seperti doa, refleksi, dan interaksi dalam komunitas. Penggunaan VR, yang menawarkan simulasi visual dan pengalaman sensorik, berisiko menggeser fokus dari hubungan spiritual internal ke pengalaman visual eksternal; itu sebabnya VR perlu digunakan dengan hati-hati agar tidak mengaburkan nilai-nilai inti dari spiritualitas Kristen.

Dari segi pedagogis, VR membuka ruang untuk diversifikasi metode pengajaran dalam PAK. VR memungkinkan penerapan pendekatan multisensori yang membantu berbagai tipe pembelajar seperti, visual, auditori, dan kinestetik untuk lebih mudah memahami materi. Misalnya, pengalaman melihat dan berinteraksi langsung dengan peristiwa-peristiwa Alkitab memungkinkan peserta didik menangkap pesan teologis dengan cara yang lebih jelas dan mendalam. Namun, di sisi lain, penting untuk tetap mempertahankan pendekatan yang seimbang dengan memberikan waktu untuk refleksi dan meditasi spiritual. Salah satu tantangan pedagogis dalam penggunaan VR adalah bagaimana memastikan bahwa teknologi tidak menjadi pengganti dari pengalaman spiritual yang lebih mendalam (Subowo, 2021). Meskipun VR dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep teologis, pengajaran agama Kristen tetap harus mendorong peserta didik untuk mengalami imannya melalui praktik-praktik spiritual yang nyata. Penggunaan VR perlu diintegrasikan dengan kegiatan-kegiatan seperti doa dan studi Alkitab yang melibatkan refleksi internal, bukan hanya stimulasi sensorik.

Secara teologis, penggunaan VR dalam PAK menimbulkan pertanyaan mengenai otentisitas pengalaman spiritual. Dalam iman Kristen, pengalaman spiritual sering kali bersifat pribadi dan melibatkan interaksi langsung dengan Tuhan (Bilo, 2020). Teknologi, meskipun mampu menciptakan simulasi yang sangat realistis, tidak dapat menggantikan pengalaman hubungan pribadi dengan Tuhan yang terjadi melalui doa dan refleksi. Itu sebabnya pemangku kepentingan PAK mesti memastikan bahwa penggunaan VR tetap melibatkan dimensi spiritual yang otentik, dan tidak hanya bergantung pada simulasi visual. Implikasi pedagogis lainnya adalah perlunya penyesuaian kurikulum di lembaga pendidikan

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

Kristen agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi tanpa mengorbankan nilai-nilai teologis dasar (Simanjuntak, 2023). Penggunaan VR dapat memperkaya materi ajar dengan menghadirkan simulasi interaktif, namun materi spiritual yang lebih mendalam tetap penting diajarkan melalui metode tradisional seperti diskusi kelompok, pembimbingan rohani, dan pelayanan; penyesuaian ini memerlukan pendekatan holistik di mana teknologi dan spiritualitas saling melengkapi, bukan saling menggantikan.

Di sisi teologis, lembaga pendidikan Kristen sebaiknya memperhatikan etika penggunaan teknologi. Penggunaan VR mesti tetap sesuai dengan ajaran Kristen tentang martabat manusia dan hubungan dengan Tuhan. VR dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang kaya, tetapi juga dapat berpotensi menciptakan isolasi spiritual jika tidak diimbangi dengan keterlibatan dalam komunitas iman. Dengan demikian, pembelajaran PAK berbasis VR mesti tetap memprioritaskan nilai-nilai komunitas, tanggung jawab sosial, dan hubungan antarpribadi, yang menjadi inti dari pengajaran Kristen. Pada prinsipnya, implikasi pedagogis dan teologis dari penggunaan VR dalam PAK sangat kompleks dan memerlukan pendekatan yang bijaksana. Teknologi VR dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menawarkan pengalaman imersif, tetapi pemangku kepentingan PAK perlu memastikan bahwa metode pengajaran ini tidak mengorbankan nilai-nilai inti dari iman Kristen. Penyesuaian kurikulum yang holistik dan berbasis pada prinsip-prinsip teologis yang kuat diperlukan untuk menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan pengajaran iman yang mendalam.

4. KESIMPULAN (*Conclusion*)

Integrasi teknologi Realitas Virtual (VR) dalam Pendidikan Agama Kristen dapat menciptakan pengalaman pembelajaran iman yang imersif melalui simulasi narasi Alkitab dan lingkungan spiritual yang interaktif. VR memberikan kontribusi konkret dalam memperdalam pengenalan peserta didik terhadap isi teologis Alkitab melalui representasi visual yang hidup, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan VR dalam konteks PAK menuntut perhatian serius terhadap keseimbangan antara inovasi teknologi dan praktik spiritual yang mendasar, seperti doa yang reflektif, keterlibatan dalam komunitas iman, dan pertumbuhan relasi pribadi dengan Tuhan. Risiko seperti reduksi spiritualitas menjadi pengalaman visual semata, ketergantungan pada teknologi, dan pengabaian aspek relasional perlu diantisipasi dengan pendekatan pedagogis yang kontekstual dan teologis. Dengan demikian, penggunaan VR dalam PAK layak dikembangkan sebagai media pendukung yang memperkaya pembelajaran iman Kristen, asalkan tetap berpijak pada nilai-nilai spiritualitas yang otentik dan tidak menggantikan fondasi ajaran Kristen yang bersifat relasional dan transenden.

DAFTAR PUSTAKA (*References*)

Adon, M. (2021). Peran Komunitas Kristen sebagai Jembatan Kasih di tengah Penderitaan Bangsa Indonesia. *VOX DEI: Jurnal Teologi Dan Pastoral*, 2(1), 63–83.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

- Allcoat, D., & Mühlennen, A. von. (2018). Learning in virtual reality: Effects on performance, emotion and engagement. *Research in Learning Technology*, 26, 1–13.
- Basongan, C. (2022). Penggunaan Teknologi menurut Iman Kristen di Era Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4279–4287.
- Bilo, D. T. (2020). Korelasi Landasan Teologis dan Filosofis dalam Pengembangan Prinsip dan Praksis Pendidikan Agama Kristen. *Phronesis Jurnal Teologi Dan Misi*, 3(1), 1–22. <https://doi.org/10.47457/phr.v3i1.46>
- Connaway, L. S., & Radford, M. L. (2021). *Research Methods in Library and Information Science*. BLOOMSBURY.
- GP, H. (2017). *Teologi PAK: Metode dan Penerapan Pendidikan Kristen dalam Alkitab*. ANDI.
- Gulo, R. P., Mbelanggedo, N., & Rangga, O. (2025). Pembelajaran di Era AI: Mengintegrasikan Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan Agama Kristen. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.53547/sksp9f81>
- Hamilton, D., McKechnie, J., Edgerton, E., & Wilson, C. (2021). Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education: a systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design. *Journal of Computers in Education*, 8, 1–32.
- Harmadi, M., & Jatmiko, A. (2020). Pembelajaran Efektif Pendidikan Agama Kristen Generasi Milenial. *PASCA*, 16(1), 62–74.
- Herlim, L. D. (2023). Praktik Metaverse dalam Pendidikan Agama Kristen. *MANTHANO*, 2(2), 94–106.
- Ismail, J. K. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Kristen*. Perpustakaan STT Arastamar Wamena.
- Ismail, J. K. (2024). *Pedagogis Imitatio Paulus*. Penerbit Adab.
- Lepa, R., Hartono, Tri, & Adijanto, Hery. (2022). *Paradigma Spiritual Kristen di Era 5.0*. Penerbit ANDI.
- Nainggolan, A. M., & Janis, Y. (2020). Etika Guru PAK dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Iman Naradidik. *Jurnal CARAKA*, 1(2), 152–163.
- Ndruru, S. (2019). Pentingnya Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga sebagai Sentral Belajar yang Bermisi. *Voice of HAMI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 2(1), 32–44.
- Padakari, S. L., & Korwa, F. (2025). Spiritualitas Kontekstual: Model Pendidikan Iman Kristen dalam Menjawab Tantangan Generasi Z. *Imitatio Christo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 16–29. <https://doi.org/10.63536/imitatiochristo.v1i1.3>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;

- Pandie, R. D. Y., Sianipar, D., & Naibaho, L. (2022). Pendidikan Agama Kristen yang Membebaskan: Pedagogis Kritis Paulo Freire dalam Konteks Budaya Suku Boti. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 7(2), 579–591. <https://doi.org/10.30648/dun.v7i2.944>
- Parihala, Y. (2021). Menggali Makna Keluarga Allah dalam Dunia Alkitab dan Surat Efesus: Analisis Historis-biblis. *Kurios*, 7(1), 149–163. <https://doi.org/10.30995/kur.v7i1.237>
- Ruru, A., & Bilo, D. T. (2023). Filsafat Pendidikan Agama Kristen sebagai Landasan dalam Proses Pembentukan Iman Siswa. *TELEIOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 172–189.
- Siallagan, T. (2024). Menimbang Kesiapan Stakeholders Menerapkan Metaverse dalam Pendidikan Agama Kristen. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 13(2), 291–308.
- Sianipar, D. (Ed.). (2024). *Inovasi Pendidikan Agama Kristen di Era Artificial Intelligence*. CV Widina Media Utama.
- Simanjuntak, J. M. (2023). *Desain dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen*. ANDI.
- Siregar, V. D., & Boiliu, F. M. (2023). Pendidikan Agama Kristen Humanis sebagai Pendekatan dalam Membina Sikap Toleransi Beragama. *Regula Fidei*, 8(1), 10–17.
- Stefanus, D. (2009). *Sejarah Pendidikan Agama Kristen: Tokoh-tokoh Besar PAK*. Bina Media Informasi.
- Subowo, A. T. (2021). Membangun Spiritualitas Digital bagi Generasi Z. *DUNAMIS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani*, 5(2), 379–395. <https://doi.org/10.30648/dun.v5i2.464>
- Takaredas, O. (2024). Masa Depan Pendidikan Agama Kristen di Era Kecerdasan Buatan. *SHAMAYIM: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 49–67.
- Tanasyah, Y., Putrawan, B. K., Sutrisno, S., & Iswahyudi, I. (2021). Dampak Strategi Pembelajaran Lewat Visualisasi dalam Pendidikan Agama Kristen di Era Masyarakat 5.0. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 3(2), 281–303.
- Tefbana, A. (2021). Hubungan Peranan Guru PAK Dengan Pertumbuhan Iman Peserta Didik. *Jurnal Luxnos*, 4(2), 277–305.
- Tjandra, D. S. (2020). Implemmentasi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Abad 21. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 1–10.
- Yuliana, D., & Gulo, R. P. (2024). Evolusi Metode Pengajaran Pendidikan Agama Kristen: Menyeimbangkan Tradisi Iman dan Teknologi Masa Depan. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 6(2), 167–181. <https://doi.org/10.35909/visiodei.v6i2.532>
- Yuvan, S., Prasath, & Sathish, N. (2023). Research on App Development in Virtual Reality. *International Journal of Scientific Research in Engineering and Management*, 7(11), 1–11.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Copyright © 2025 | Rezeki Putra Gulo¹, Nelci Mbelanggedo², Oktavianus Rangga³

Proses Artikel Diterima 14-10-2024; **Revisi** 18-05-2025; **Terbit Online** 31-05-2025;