

PENGHAYATAN SIRAH NABI MUHAMMAD SAW MELALUI PENGGUNAAN VIRTUAL REALITY (VR)

Alya Nazihah Abu
Fakulti Pengajian Quran & Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia,
Tel: +6010-7064023 Email: alyanazihah@raudah.usim.edu.my

Corresponding author: Walid Mohd Said
Fakulti Pengajian Quran & Sunnah
Tel: +6012-6634892 Email: walid@raudah.usim.edu.my

Nur Anisah Mohd Halim
Fakulti Pengajian Quran & Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia,
Tel: +6019-3677702 E-mail: anisahhalimm@raudah.usim.edu.my

Nur Irdina Ideris
Fakulti Pengajian Quran & Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia,
Tel: +6016-7031022 E-mail: nurirdina@raudah.usim.edu.my

ABSTRAK

Sirah Rasulullah SAW ialah biografi tentang kekasih Allah SWT yang menjadi junjungan umat manusia dan rujukan bagi mengenali Baginda SAW. Kisah itu bukan sahaja telah diceritakan sejak turun-temurun, malah dibukukan buat tatapan umat Islam di seluruh dunia. Sebagai umat Islam, pemahaman dan penghayatan terhadap sirah Rasulullah SAW adalah sangat penting. Walaubagaimanapun, sering kali sukar bagi individu untuk membayangkan dan merasai peristiwa-peristiwa sirah Rasulullah SAW tersebut dengan lebih jelas. Malah mereka tidak merasakan ianya sesuatu yang penting. Oleh yang demikian, sebuah teknologi telah dibangunkan pada zaman kini untuk mempersembahkan cara hidup pada zaman Rasulullah SAW secara visual yang dikenali sebagai Virtual Reality (VR). VR merupakan satu sistem yang menyediakan satu interaksi atau satu penjelajahan sistem persekitaran maya 3D. Persekitaran maya 3D yang dijana oleh komputer membolehkan pengguna mengambil bahagian dalam masa nyata. Jadi, bagaimana penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dapat membantu meningkatkan penghayatan Sirah Rasulullah SAW? Berdasarkan persoalan ini, kajian ini dijalankan untuk mengkaji hubungkait teknologi *virtual reality* dengan penghayatan sirah Nabi Muhammad SAW. Dalam kajian ini, penulis menggunakan kaedah kualitatif iaitu penyelidikan perpustakaan sepenuhnya. Dapatan kajian ini menunjukkan penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) sememangnya membantu dalam menerapkan penghayatan terhadap Sirah Nabi Muhammad SAW dalam kalangan individu. Penggunaan teknologi moden ini juga dianggap memberi potensi besar dalam meluaskan dakwah Rasulullah SAW.

Kata Kunci : Sirah, Rasulullah SAW, Virtual Reality (VR), penghayatan.

1. Pengenalan

Pada hakikatnya, tidak dapat dinafikan lagi bahawa Nabi Muhammad SAW merupakan contoh atau *role model* yang kekal sepanjang zaman. Dalam Kitab Ibn Kathir ada menukilkan tentang penjelasan Surah Al-Ahzab - ayat 21 ini merupakan dalil yang paling besar dan menggalakkan kepada kita agar meneladani Rasulullah SAW dalam semua perbuatan, tingkah laku, percakapan dan sebagainya. Kerana itulah Allah SWT memerintahkan kepada kaum mukmin agar mencontohi sikap Nabi SAW (Ibn Kathir, 1999M/1420H). Berdasarkan ayat di atas dapat disimpulkan bahawa umat Islam dituntut untuk mempelajari dan menghayati kehidupan Baginda SAW atau lebih dikenali dengan mempelajari *al-sirah al-nabawiyah* sebagai panduan hidup sendiri, keluarga, masyarakat dan negara dari segi rohani dan jasmani.

Malangnya, atas dasar peredaran masa, pembelajaran sirah seringkali dianggap sebagai sesuatu yang tidak penting, sukar dan membosankan. Hal ini kerana beberapa faktor yang tidak diperincikan dalam kalangan masyarakat. Sehubungan dengan itu, antara faktor yang berkaitan dengan perihal ini adalah masyarakat sering kali merasa sukar untuk membayangkan dan merasai peristiwa-peristiwa sirah Rasulullah SAW tersebut dengan lebih jelas. Bertepatan dengan perkembangan pada era masa kini, terdapat pelbagai jenis teknologi telah pun diciptakan.

Hakikatnya, setiap perkara ada kebaikan dan keburukannya dari pelbagai sudut. Begitu jugalah dengan perkembangan teknologi masa kini, padanya terdapat kebaikan dan keburukannya sendiri. Antara kebaikannya adalah terdapat satu kaedah konvensional seperti pembelajaran sirah Rasulullah SAW melalui penceritaan juga telah diinovasikan dengan mempelajari sekaligus menghayatinya melalui penggunaan Virtual Realiti (VR). Realiti Maya atau VR merupakan lingkungan 3D yang disimulasikan oleh komputer. Pengguna dapat mengamati dan menyentuh objek. Kesannya, penghayatan terhadap sirah Nabi SAW dapat dizahirkan melalui teknologi *Virtual Reality (VR)*.

2. Metodologi Kajian

Kajian ini adalah berbentuk kajian kualitatif. Metodologi kajian yang digunakan dalam pengkajian ini adalah tinjauan literatur dan analisis kajian-kajian lepas. Pengkaji telah membuat analisis setiap kandungan yang diperolehi daripada jurnal, artikel prosiding, buku dan kajian ilmiah yang ada. Hasil perolehan analisis kandungan tersebut dijadikan sumber sokongan bagi perbincangan pengkaji untuk menarik minat para pembaca yang ada. Bongdan dan Taylor dalam Moleong (2013) menyatakan bahwa kaedah kajian kualitatif ialah penyelidikan yang menghasilkan data deskriptif, berupa pertuturan atau tulisan manusia atau tingkah laku yang diperhatikan. Definisi penelitian kualitatif sebagai tradisi tersendiri dalam sains sosial yang bergantung kepada pemerhatian manusia (Krik & Miller, 2013). Menurut Sugiyono (2013), penelitian kualitatif berbeza dengan eksperimen, menggunakan penyelidik sebagai alat utama, menggunakan triangulasi untuk pengumpulan data berasaskan secara induktif dalam analisis data dan mengutamakan makna berbanding generalisasi dalam dapatan penyelidikan kualitatif. Strauss dan Corbin (2009) menyatakan definisi penelitian kualitatif adalah terhad kepada penyelidikan yang menghasilkan keputusan tanpa kaedah statistik atau kaedah pengiraan yang lain.

3. Kajian Literatur

Definisi Penghayatan menurut Kamus Dewan

Definisi penghayatan menurut Kamus Dewan – Edisi Keempat, penghayatan ialah perihal menghayati, perihal mengalami dan merasai dalam batin: buku-buku yang baik akan mempertinggi atau estetik pada pembaca: inti karya seni adalah penciptanya; aspek-aspek penguasaan dan bahasa Melayu Tinggi.

Maksud Penghayatan

Dari segi bahasa, penghayatan berasal dari 'hayat' iaitu perkataan Arab bermakna hidup, manakala kata kerja 'menghayati' memberi maksud mengalami dan merasai (dalam batin) atau meresap ke dalam jiwa. Bersesuaian dengan maksud dari segi bahasa, seseorang yang menghayati agama akan menjadikan agama itu 'hidup' dalam diri dan luarannya. Selain itu, dari sudut bahasa "amal" pula berasal dari bahasa Arab yang bererti perbuatan atau tindakan, sedangkan soleh bererti yang baik atau yang patut. Menurut istilah, amal soleh ialah perbuatan baik yang memberikan manfaat kepada pelakunya di dunia dan balasan pahala yang berlipat ganda di akhirat. Pengertian amal dalam

pandangan Islam adalah setiap amal soleh, atau setiap perbuatan kebajikan yang diredhai oleh Allah SWT. Dengan demikian, amal dalam Islam tidak hanya terbatas pada ibadah, sebagaimana ilmu dalam Islam tidak hanya terbatas pada ilmu fiqh dan hukum-hukum agama. Ilmu dalam Islam ini mencakupi semua yang bermanfaat bagi manusia. Oleh itu, dalam kandungan pelajaran Pendidikan Islam dapat membantu murid untuk lebih menghayati apa yang dipelajari dan diamalkan dalam kehidupan seharian mereka.

Definisi Sirah menurut Kamus Dewan

Menurut Kamus Dewan – Edisi Keempat, sirah ialah Mn merah: matanya itu ~ seperti bunga raya; tanah ~ kubur yang baharu; tersirah; mendapat tanah ~ ki a) mati; b) menjumpai mayat yang telah ditanam.

Takrif Sirah dari segi bahasa

Sirah dari segi bahasa bermaksud “طريقة” iaitu jalan, Sunnah dan peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan manusia. Dari segi istilah Sirah al-Nabawiyah bermaksud “طريقة” iaitu jalan yang merangkumi kronologi atau peristiwa atau peperangan-peperangan. Perkataan jamak bagi Sirah ialah “سير” atau “سائر”. Apabila disebut “سيرة فلان”, bermaksud “تاريخ حياته” iaitu sejarah hidupnya (Mustofa, 467). Terdapat perkataan lain yang sama maksud seperti Sirah iaitu al-Maghazi. Ahli-ahli fiqh lebih cenderung menggunakan perkataan Sirah berbanding dengan perkataan al-Maghazi.

Takrif Sirah Rasul dari segi istilah

Takrif Sirah Rasul dari sudut istilah ialah riwayat hidup Nabi Muhammad S.A.W secara ma'thur, iaitu kisah-kisah riwayat hidup Nabi Muhammad S.A.W yang dikhabarkan secara ma'thur melalui lidah para sahabat r.a, dan bukan menerusi ijtihad, pandangan atau andaian seseorang. Penelitian terhadap kitab-kitab sirah yang terdahulu dan terkini menceritakan sejarah hidup Rasulullah S.A.W bukan bermula ketika Baginda S.A.W mendapat wahyu bahkan sebelum Nabi Muhammad S.A.W lahir. Terdapat beberapa kitab sirah yang menceritakan bermula dengan nasab keturunan Baginda S.A.W bermula daripada Nabi Ismail dan seterusnya sehingga sampai kepada Nabi Muhammad S.A.W (Ahmad Saifuddin, 2012).

Dalam kitab Fiqh al-Sirah al-Nabawiyah (al-Butiy, 2010) telah menghuraikan bahawa terdapat tiga perbincangan Sirah al-Nabawiyah.

- i. Riwayat hidup Nabi Muhammad S.A.W bermula dengan kelahirannya.
- ii. Kehidupan para sahabat Baginda S.A.W yang berjuang bersamanya dan mereka percaya dengan kebenaran dan risalah yang disampaikan oleh Baginda S.A.W.
- iii. Sejarah tentang penyebaran agama Islam, bermula dengan penurunan wahyu kepada Nabi Muhammad S.A.W melalui perantaraan Jibrail a.s di gua hira, sehingga tersebar agama Islam di semenanjung tanah Arab.

Menurut Nizamuddin Zakaria (2019) beliau ada menukulkan dalam penulisannya bahawa kisah hidup Nabi Muhammad S.A.W tidak perlu diragui kesahihannya kerana kisah hidup baginda telah tercatat di dalam al-Quran dan Hadith yang menjadi bukti dan rujukan jika terdapat sebarang percanggahan dalam penceritaan kisah hidup baginda.

Definisi Penghayatan dan Sirah

Menurut Kamarul Azmi (2007), penghayatan terhadap ajaran Islam akan lebih mudah difahami apabila kita mengetahui sejarah kehidupan pembawa ajaran Islam itu sendiri iaitu Rasulullah s.a.w, para sahabat dan ulama ulung Islam. Melalui pengkajian sirah, kita dapat menghayati kehebatan Rasulullah s.a.w dan ketokohnya, mengenali tokoh sahabat dan ulama Islam. Keadaan ini

seterusnya menggalakan umat Islam mencintai mereka, meneladani sifat dan akhlak mereka yang terpuji, mengasimilasikan cara kehidupan mereka serta mengamalkan segala ajaran yang dibawa oleh mereka.

Menurut Ahmad Sanusi Azmi (2018), perkataan fiqh memberi erti faham (idrak). Sirah pula adalah himpunan riwayat berkaitan kehidupan Nabi Muhammad s.a.w. Manakala Fiqh Sirah bermaksud suatu ilmu untuk memahami dan meneroka perjuangan kehidupan Rasulullah s.a.w serta aspek aplikasinya terhadap kehidupan realiti.

Dalil kepentingan penghayatan sirah berpandukan naqli dan aqli

Al-Quran

Sesungguhnya Allah berfirman dalam Surah Al-Ahzab (33:21),

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

"Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah." Ayat ini menekankan pentingnya mengambil Rasulullah SAW sebagai contoh teladan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menghayati dan memahami sirah Nabi.

Allah juga berfirman dalam Surah Al-Qalam (68:4),

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

"Dan sesungguhnya kamu (Muhammad) berada pada akhlak yang agung." Ayat ini menunjukkan bahwa Nabi Muhammad SAW memiliki akhlak yang mulia dan patut untuk dijadikan teladan dalam menjalani kehidupan. Dengan mempelajari dan menghayati sirah Nabi, kita dapat belajar dari akhlak serta tindakan beliau untuk meningkatkan kualitas dan kesempurnaan iman serta amal kita.

Hadis

Hadis tentang mencontohi Rasulullah SAW:

Rasulullah SAW bersabda:

"Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah." (Surah Al-Ahzab, 33:21)

Walaupun ini adalah ayat Al-Quran, ia disokong oleh banyak hadis yang menyatakan pentingnya mengikuti contoh Nabi SAW.

Definisi Virtual Reality

Virtual Reality (VR) adalah penggunaan teknologi untuk mencipta ilusi kehadiran dalam suatu persekitaran yang sebenarnya tidak wujud. Dalam pengalaman VR, pengguna perlu memakai *headset* VR yang disambungkan ke komputer atau peranti khas berasa seolah-olah mereka memasuki dunia maya yang disimulasikan. VR membolehkan pengguna mengalami sensasi berada di lokasi lain, berinteraksi dengan objek maya dan mengalami persekitaran melalui penglihatan, bunyi dan adakalanya sensasi fizikal. Beberapa *headset* VR yang popular hari ini termasuk Oculus, Rift, HTC Vive dan PlayStation VR. Dalam istilah teknikal, *virtual reality* merujuk kepada persekitaran tiga

dimensi yang dihasilkan oleh komputer yang boleh diteroka dan diinteraksi oleh seseorang. Orang tersebut menjadi sebahagian daripada dunia maya ini atau terbenam dalam persekitaran ini dan semasa berada di dalamnya, dia mendapat memanipulasi objek atau melakukan siri tindakan. Biocca dan Delaney (1995) menyatakan penggunaan teknologi realiti maya merupakan contoh teknologi imersif yang boleh membantu pengguna dalam pembelajaran simulasi menggunakan realiti maya. VR telah merevolusikan pelbagai industri termasuk permainan video, pendidikan, perubatan, seni, dan banyak lagi. Ia menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan interaktif untuk mencipta pengalaman yang memikat dan terlibat. Menurut Davis (2015), *virtual reality* adalah sebuah perangkat yang membuat informasi dapat tersampaikan dengan baik melalui media yang memiliki kombinasi gambar, suara dan pengalaman pengguna yang seperti di dunia nyata, sehingga pengguna lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan. Selain itu, *virtual reality* ialah medium yang direka bentuk menyerupai dunia sebenar supaya pengguna boleh berinteraksi dan memberi maklum balas (Sherman, 2002). Konsep *virtual reality* telah ditakrifkan oleh Pinsky (1993) sebagai satu simulasi atau perwakilan yang dihasilkan oleh komputer bagi persekitaran yang membolehkan pengguna merasai kehadiran atau penglibatan fenomenologi dan persekitaran. Takrifan *virtual reality* menurut Mihelj et al (2014) ialah simulasi komputer interaktif yang boleh mengubah deria pengguna dan menggantikan satu atau lebih deria manusia.

Kelebihan Virtual Reality (VR) dalam konteks penghayatan sirah Nabi SAW :

1) Memberi lebih kefahaman

Virtual Reality berupaya memberikan kefahaman yang mendalam kepada pengguna lebih-lebih lagi terhadap pengguna yang ingin memahami sesuatu topik atau subjek. Hal ini kerana penggunaan teknologi VR yang begitu canggih dan begitu menarik mampu meningkatkan motivasi seseorang. Menurut Santoso (2007), motivasi dalam pembelajaran terdiri dari 3 jenis, iaitu gabungan motivasi dan emosi mempengaruhi pembelajaran, motivasi intristik dalam belajar, dan kesan motivasi pada usaha yang digunakan untuk belajar. Menurut Suryani dan Paulus (2016), Motivasi yang baik berasal dari peribadi pelajar dimana kesedaran belajar muncul dari diri pelajar itu sendiri. Namun, tidak boleh dinafikan bahawa motivasi pelajar perlu juga dibangkitkan secara eksternal melalui umpan-umpan kreatif yang diberikan oleh guru-guru sehingga pelajar akan tertarik. Menurutnya juga, salah satu umpan kreatif untuk memotivasi pelajar adalah dengan memberikan cara pengajaran yang kreatif contohnya seperti penggunaan VR ini. Hasilnya, apabila pelajar bermotivasi dan bersemangat untuk belajar dengan menggunakan teknologi VR, proses pemahaman sesuatu topik atau subjek juga akan menjadi lebih mudah. Begitu juga konsep yang sama bagi seseorang individu dalam memperoleh lebih kefahaman dan penghayatan dalam sirah Nabi SAW.

Menurut Muhammad Ali (2006), penggunaan visual adalah merupakan salah satu strategi yang amat berkesan bagi membantu dan meningkatkan proses pembelajaran. Cara ini dijalankan menerusi pelbagai jenis bahan-bahan visual yang bergerak ataupun tidak bergerak. Melihat kepada perkara ini, kita dapati bahawa proses pemahaman sesuatu subjek akan menjadi lebih mudah dengan penggunaan teknologi VR kerana penggunaan elemen visual yang dibawakan dalam VR berupaya membantu pelajar menguatkan ingatan dan mempercepatkan pembelajaran. Misalnya, pembelajaran sirah nabi SAW menerusi VR di Malakat Mall, Cyberjaya yang membawa pengguna “menjelajahi” peristiwa-peristiwa pada zaman nabi. Tayangan sirah di dalam VR ini bukan sahaja menggunakan elemen visual, malah ia ditayangkan dalam bentuk 3D, jadi pengguna bukan sahaja dapat memahami dan mengingat peristiwa tersebut tetapi pengguna juga dapat menghayati peristiwa sirah nabi SAW ini berbanding hanya membacanya di dalam buku atau di laman internet. Oleh yang demikian, jelaslah disini bahawa penggunaan bahan-bahan visual seperti gambar dan grafik dalam teknologi VR

membantu untuk memberi lebih kefahaman dan lebih penghayatan terhadap sirah nabi SAW kepada pengguna.

2) Memberi pengalaman imersif

Penggunaan teknologi VR ini telah membawa manfaat yang besar dalam memberikan pengalaman imersif kepada pengguna. Pengalaman imersif merujuk kepada penggunaan teknologi maya yang mencipta persekitaran atau situasi yang membuatkan pengguna memperoleh sesuatu pengalaman seolah-olah benar-benar berada di dalam dunia maya yang diciptakan oleh komputer. Pengguna berupaya untuk mendengar, melihat, dan menyentuh objek di dunia maya dengan menggunakan pelbagai alat sokongan VR ini. Jika kita perhatikan dalam kehidupan seharian, hampir semua media mempunyai elemen imersif ini. Apabila kita menonton filem di komputer atau di skrin televisyen, kita masih akan sedar keberadaan kita di sebuah bilik atau ruang. Manakala di pawagam, kebiasaannya kita akan mempunyai pengalaman yang lebih menyeronokkan walaupun hakikatnya kita menonton filem yang sama. Hal ini kerana persekitaran pawagam yang mempunyai skrin yang lebih besar, pencahayaan yang lebih gelap dan keadaan yang lebih senyap. Situasi ini membantu kita lebih menghayati setiap babak yang dipaparkan di skrin pawagam. Akan tetapi, VR menjadi lebih maju dengan membawa kita terus ke dalam babak-babak yang dipamerkan sama ada filem, permainan video, atau sesuatu situasi dan persekitaran. VR juga membawa kita kepada pemandangan dan bunyi yang sangat menarik yang akan kita anggap sebagai nyata.

Dalam konteks pembelajaran, pengalaman imersif ini merupakan satu aspek yang begitu penting sebagai usaha yang dapat membuatkan individu merasakan keterujaan dalam mempelajari sesuatu. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah, pelajar dapat “mengunjungi” peristiwa-peristiwa yang berlaku dalam sirah nabi melalui simulasi VR. Hasilnya, pengalaman di dunia maya ini akan membuatkan pelajar lebih memahami dan menghayati perjuangan Nabi SAW dalam menyebarkan dakwah Islam. Begitu juga dengan individu.

Kehebatan VR dalam memberikan pengalaman yang imersif ini juga telah menjadikan VR sebagai alat bantu pembelajaran abad ke-21. Satu kajian melaporkan bahawa pelajar menyimpan lebih banyak maklumat dan boleh mengaplikasikan perkara yang mereka pelajari dengan lebih baik selepas menggunakan teknologi VR. Melihatkan kepada potensi peningkatan pembelajaran melalui penggunaan VR, kita dapat fahami mengapa organisasi dan para pendidik memanfaatkan teknologi VR dalam pengajaran seharian (Radianti, Majchrzak, Fromm, & Wohlgenannt, 2019). Menurut sumber Berita Harian, seorang guru Bahasa Arab di sebuah sekolah mengatakan bahawa teknologi VR ini membolehkan para guru di sekolahnya menggunakan imaginasi dan kreativiti bagi membentuk pengajaran serta pembelajaran yang berkesan. Disini kita dapat lihat jika pengalaman imersif teknologi VR ini mampu memberikan impak positif dalam pembelajaran, secara tidak langsung ia juga membantu dalam meningkatkan pemahaman dan juga penghayatan pelajar atau seseorang individu terhadap pembelajaran sirah Nabi SAW.

2) Menyentuh emosi

Menurut Vesisenaho, Juntunen, dan rakan-rakannya (2019), penggunaan teknologi VR yang canggih dalam pendidikan mampu mempengaruhi emosi dan fisiologi pelajar secara mutlak. Mereka telah menjalankan penyelidikan yang bergantung kepada tiga aplikasi berbeza termasuk Google Earth, Busur Pertempuran, dan Meditasi Bersepadu. Ketiga-tiga senario ini dijalankan terhadap peserta yang terdiri daripada pelajar-pelajar. Pengkaji menggunakan 2 kaedah yang berbeza untuk setiap konteks hasil bagi mencapai penilaian hasil emosi dan fisiologi peserta. Pertama, kaedah kebolehubahan Kadar Jantung untuk mengukur fisiologi pelajar iaitu kadar denyutan jantung yang bersambung dengan semua saraf motor. Seterusnya, pengkaji juga menyediakan beberapa soalan berkaitan

pengalaman pelajar dalam setiap sesi bagi mendapatkan hasil emosi daripada penggunaan VR dalam Pendidikan. Hasil untuk kaedah yang pertama itu membuktikan bahawa penggunaan VR dalam pendidikan mempunyai pengaruh yang besar terhadap kereaktifan fisiologi pelajar ketika belajar. Hasil kajian untuk kaedah yang seterusnya pula menunjukkan bahawa teknologi VR berupaya dalam mempengaruhi emosi peserta. Menurut Martingano, Herrera, and Konrath (2021), melalui pengalaman menggunakan VR, ia boleh mencetuskan emosi dengan membangkitkan perasaan belas kasihan secara automatik apabila pengguna menyaksikan kandungan yang memberi kesan emosi dalam dunia maya yang dicipta oleh teknologi VR ini. Berdasarkan kajian-kajian lepas ini, dapat kita simpulkan bahawa VR memberi manfaat dalam mencipta pengalaman yang menyeronokkan dan berkelebihan dalam menyentuh emosi pengguna dengan menimbulkan tindakbalas empati.

Selain itu, menurut kajian lepas yang telah dilakukan oleh Herrera dan rakan sekerjanya (2018), mereka menjalankan kajian terhadap beberapa peserta dengan memberikan tugas mengambil perspektif bayangan diri. Kajian ini membandingkan 2 jenis tugas pengambilan perspektif iaitu pengambilan perspektif secara tradisional iaitu dengan membaca naratif tentang menjadi gelandangan, dan pengambilan perspektif melalui teknologi VR iaitu peserta melalui sendiri pengalaman sebagai seorang gelandangan melalui VR. Hasil kajian ini melaporkan bahawa peserta yang terlibat dalam tugas pengambilan perspektif menggunakan VR lebih merasakan simpati terhadap gelandangan dan merasakan lebih banyak tekanan berbanding mereka yang hanya membaca naratif gelandangan. Menurut kajian mereka ini, walaupun kesannya tidak ketara dalam jangka pendek, ia tetap menunjukkan bahawa penggunaan VR ini juga berupaya dalam meningkatkan, dan mempengaruhi emosi manusia. Oleh yang demikian, terbukti disini bahawa teknologi VR ini mampu meningkatkan pemahaman dan penghayatan pengguna terhadap sirah Nabi SAW. Ini kerana kecanggihannya dalam memberikan pengalaman imersif yang membuatkan pengguna seolah-olah benar-benar memasuki dunia maya dapat mencetuskan pelbagai emosi pengguna.

4. PERBINCANGAN

Kemajuan Teknologi Masa Kini Dengan Ciptaan Realiti Maya (Vr)

Dunia hari ini mengalami evolusi dan perubahan sumber teknologi moden. Pelbagai jenis inovasi dan ciptaan berteknologi tinggi diciptakan untuk mempengaruhi kemajuan teknologi canggih yang pesat yang membawa dunia ke alaf baru. Kemajuan teknologi semasa yang pesat telah memberi kesan mendalam dan transformatif pada panorama global kehidupan manusia, tidak kira usia. Dapat dibuktikan juga kemajuan teknologi ini telah pun berkembang ke semua bidang seperti bidang ekonomi, pelancongan, pendidikan dan lain-lain. Menurut Daniela, Joao Piedade, Joao Filipe (2023) mereka menyatakan dalam penulisannya bahawa VR membolehkan penciptaan persekitaran maya yang mendalam kepada seseorang individu dalam bidang pendidikan, di mana pelajar boleh berinteraksi secara aktif dan meneroka. Persekitaran yang disimulasikan ini memberi peluang kepada pelajar untuk mengalami situasi autentik dan mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktikal. Tidak dinafikan juga bahawa teknologi dan agama adalah dua bidang penting dalam kehidupan manusia. Pada amnya, agama melibatkan sistem kepercayaan, nilai dan amalan yang berkaitan dengan aspek rohani. Sebaliknya, teknologi melibatkan aplikasi pengetahuan, kemahiran dan alatan untuk mereka bentuk, mencipta dan menggunakan barangan dan perkhidmatan yang memberi manfaat kepada manusia. Walaupun agama dan teknologi mempunyai matlamat yang berbeza, keduanya memberi impak yang besar kepada masyarakat iaitu dari sudut cara hidup manusia. Pertemuan antara agama dan teknologi berlaku sepanjang perjalanan hidup manusia dan ianya memainkan peranan yang penting dalam pembangunan sosial, budaya dan ideologi manusia. Antara contohnya, penghayatan diri dalam bidang Sirah melalui teknologi VR.

Terdapat beberapa bukti yang menerangkan bagaimana teknologi mempengaruhi kehidupan manusia:

- i. **Kesalinghubungan global:**
Teknologi membolehkan kita berhubung dengan orang di seluruh dunia. Dengan Internet dan rangkaian sosial juga, kita boleh berkomunikasi, berkongsi pengalaman dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pelbagai budaya.
- ii. **Kemudahan akses maklumat:**
Dengan adanya teknologi, proses pencarian maklumat menjadi lebih mudah dan cepat. Daripada mencari di ruang carian hingga ke platform pembelajaran dalam talian, kita boleh menyerap ilmu dengan lebih berkesan.
- iii. **Meningkatkan kualiti hidup:**
Inovasi teknologi dalam penjagaan kesihatan, pengangkutan dan tenaga telah meningkatkan kualiti hidup manusia. Contohnya, teknologi perubatan boleh merawat penyakit yang sebelum ini sukar diubati.
- iv. **Pengalaman Realiti Maya (VR) :**
VR ialah teknologi yang membolehkan kita mengalami persekitaran buatan seperti hidup. Faedah VR yang berkaitan dengan imersif termasuk:
 - i. Tahap imersif: Dalam persekitaran VR, kami benar-benar terlibat dan berasa seperti berada di sana. Ini menguatkan penghayatan dan emosi.
 - ii. Latihan dan Simulasi: VR digunakan dalam latihan ketenteraan, perubatan dan industri. Pengguna boleh melibatkan diri dalam situasi tanpa risiko fizikal.
 - iii. Teknologi VR membolehkan pelawat meneroka destinasi eksotik seperti tapak bersejarah dan keagamaan tanpa memerlukan perjalanan.

Disamping itu, dalam hasil kajian ini juga telah terbukti bahawa dengan menggunakan VR, ianya dapat memberi pemahaman tentang sirah (biografi) Nabi Muhammad SAW dengan memberikan pengalaman yang mendalam. Masyarakat boleh mengalami detik-detik penting dalam hidupnya, seperti perjalanan penghijrahannya atau peristiwa lain. VR membolehkan kita mengalami peristiwa bersejarah dengan lebih menghayati diri, meneroka maknanya dan merenung pelajaran yang boleh diterapkan dalam kehidupan seharian. Oleh itu, teknologi VR sememangnya berkait rapat dengan penghayatan, terutamanya apabila kita menggunakannya untuk memahami dan menghayati peristiwa sejarah dan nilai keagamaan.

Faktor Hubungkait Antara Teknologi Virtual Reality (VR) Dengan Penghayatan Sirah

Teknologi realiti maya (VR) telah membuka peluang baharu dalam memahami dan menghayati sejarah peristiwa sejarah, termasuk ketua (biografi) Nabi Muhammad SAW. Berikut ialah beberapa aspek yang menerangkan hubungan antara VR dengan penghayatan sirah Nabi:

1. Pengaruh Imersif :

Dalam persekitaran VR, pengguna benar-benar terlibat dan berasa seperti berada di tempat di sana. Pengalaman ini mengukuhkan rasa syukur dan emosi, terutamanya apabila kita mendalami detik-detik penting dalam kehidupan Nabi Muhammad SAW.

2. Simulasi Ziarah ke Tanah Suci :

Pengguna boleh melawati tapak suci seperti Mekah atau Baitulmaqdis melalui lawatan maya menggunakan set kepala VR. Ini membolehkan penghayatan mendalam dan pengayaan pengalaman rohani.

3. Peristiwa Bersejarah :

Dengan VR, kita boleh merasai sejarah, mengikuti perjalanan Nabi Muhammad SAW dan memahami konteksnya. Penghargaan ini membantu kita menemui makna dan pengajaran yang boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian.

4. Latihan Ibadah:

VR digunakan untuk melatih prosedur ibadat, seperti berdoa atau berpuasa. Pengguna boleh mengalami proses penyembuhan dengan lebih baik melalui simulasi VR.

Kesimpulannya, teknologi VR sememangnya berkait rapat dengan penghayatan terutamanya apabila kita menggunakannya untuk memahami dan menghayati peristiwa sejarah dan nilai keagamaan. Dengan realiti maya, kita dapat merasai detik-detik penting dalam kehidupan Nabi Muhammad SAW dengan lebih mendalam dan mendalam.

5. Kesimpulan

Penghayatan Sirah Nabi Muhammad SAW melalui penggunaan Virtual Reality (VR) merupakan pendekatan inovatif yang bertujuan untuk lebih mendalami tentang pemahaman sejarah kehidupan Rasulullah SAW. Teknologi VR ini dapat memberikan pengguna untuk menghayati peristiwa-peristiwa bersejarah dengan lebih mendalam. Menerusi manfaat teknologi ini, sirah Rasulullah dan kisah-kisah nabi divisualkan dalam bentuk realiti maya (VR). Ia bagi memberi pengalaman baharu buat orang ramai mendalaminya. Bagi memberi rakyat Malaysia merasai sendiri teknologi tersebut, Malakat Mall membawakan VR Light Art Kisah Perjalanan Nabi Muhammad SAW di Cyberjaya, Selangor. Vr menyediakan pengalaman yang mendalam dan menyeluruh di mana pengguna dapat merasa seolah-olah hadir secara fisik dalam peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam. Terdapat 4 peristiwa agung yang ditayangkan, antaranya Lailatul Qadr, Kisah Kelahiran Baginda SAW, Hijrah Rasulullah SAW dan akhir sekali Sejarah Kota Mekah. Dengan penggunaan teknologi VR ini, para pengguna dapat meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai dan ajaran Islam dan menghayati sirah Nabi dengan lebih baik kerana mereka tidak hanya membaca atau mendengar tentang peristiwa tersebut tetapi mereka 'mengalami' situasi tersebut secara visual dan auditori. Visualisasi yang realiti dapat memperkuat ingatan dan pemahaman pengguna terutama bagi generasi muda yang lebih cenderung kepada teknologi digital. Selain itu, dapat menarik minat mereka mendalami sejarah dan peristiwa Islam. Secara keseluruhannya, inisiatif ini menunjukkan bahawa teknologi moden seperti VR dapat meningkatkan penghayatan terhadap sirah Nabi Muhammad SAW dan bermanfaat dalam bidang agama serta memperkaya cara penyampaian dan memupuk pemahaman terhadap sejarah Islam.

Untuk meningkatkan penghayatan Sirah Nabi Muhammad SAW melalui Virtual Reality (VR), terdapat beberapa penambahbaikan yang dapat dilakukan oleh pihak penganjur. Antaranya, memperbanyak episod tentang peristiwa-peristiwa sejarah penting dalam kehidupan Nabi, seperti kelahiran, kenabian, hijrah, peperangan, khutbah dan kehidupan harian Nabi Muhammad SAW agar pengguna dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap sirah Nabi. Seterusnya, bagi mencapai pengguna yang lebih ramai, aplikasi VR ini mestilah dapat diakses melalui pelbagai platform seperti VR mobile serta dapat diterjemahkan dalam pelbagai bahasa. Teknologi ini juga dapat meningkatkan pemahaman generasi muda dengan cara berkolaborasi dengan institut pendidikan dalam kurikulum pelajaran agama Islam dan dapat melatih generasi akan datang dengan penggunaan teknologi secara efektif. Dengan cadangan dan penambahbaikan ini, diharapkan penggunaan VR dalam penghayatan sirah Nabi Muhammad SAW dapat memberikan impak yang positif dan berkesan dalam pendidikan agama Islam.

6. Rujukan

- “Apa Itu Virtual Reality (VR) Dan Augmented Reality (AR)?” *Azura Labs*, azuralabs.id/blog-programming/apa-itu-virtual-reality-dan-augmented-reality#1. Accessed 30 May 2024.
- “Scribd.” *Scribd*,
www.scribd.com/embeds/214367178/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-fFexxf7r1bzEfWu3HKwf. Accessed 30 May 2024.
- Ali, A. N. M. (2006). Penyelidikan tentang pembelajaran visual dalam mempertingkatkan pemahaman murid. Diakses daripada www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan.
- Bicalho, D. R., Piedade, J. M. N., & de Lacerda Matos, J. F. (2023, November). The Use of Immersive Virtual Reality in Educational Practices in Higher Education: A Systematic Review. In 2023 International Symposium on Computers in Education (SIIE) (pp. 1-5). IEEE.
- Dewan Bahasa dan Pustaka. “Carian Umum.” *Prpm.dbp.gov.my*, prpm.dbp.gov.my/Cari1?keyword=penghayatan.
- Hermes. (2021, November 27). Kelebihan Realiti Tambahan (AR) dan Realiti Maya (VR) dimanfaatkan dalam pengajaran seharian. *BeritaHarian*.
<https://www.beritaharian.sg/uncategorized/kelebihan-realiti-tambahan-ar-dan-realiti-maya-vr-dimanfaatkan-dalam-pengajaran>
- Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E., & Zaki, J. (2018). Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking. *PloS one*, 13(10), e0204494.
- Hisham, Husaini. “Pengertian Sirah | PDF.” *Scribd*, id.scribd.com/doc/137171379/Pengertian-Sirah.
- Martingano, A. J., Herrera, F., & Konrath, S. (2021). Virtual reality improves emotional but not cognitive empathy: A meta-analysis.
- Muchlisin Riadi. “Virtual Reality (VR) - Pengertian, Aspek, Jenis Dan Penggunaan.” *Virtual Reality (VR) - Pengertian, Aspek, Jenis Dan Penggunaan*, 8 Jan. 2024, www.kajianpustaka.com/2024/01/virtual-reality.html. Accessed 30 May 2024.
- Patrick,R. (2023). What is VR Immersion? Immersive Experiences - VR 101. (n.d.).
<https://blog.vive.com/us/vr-101-part-i-immersion-in-virtual-reality/>
- Rohmah, A. N. B., Romadhona, E. P., Putri, I.A., Arifin, Z., & Sari, V.K. (2022). Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Virtual Reality (VR). *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 7(2), 372-385.
- Santoso, HB, & Hasibuan, ZA (2007). Pemodelan Pembelajaran Peribadi berdasarkan Aspek Gaya Pembelajaran dalam persekitaran e-pembelajaran berpusatkan pelajar. *Fakulti Sains Komputer, Depok*.
- Selvia, Berlian. “Agama Di Era Digital; Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Keyakinan Dan Praktik Keagamaan? - Analisis - Www.indonesiana.id.”
<https://Www.indonesiana.id/Profil/Read/164908/Agama-Di-Era-Digital-Bagaimana-Teknologi-Mempengaruhi-Keyakinan-Dan-Praktik-Keagamaan>, 9 June 2023, www.indonesiana.id/read/164908/agama-di-era-digital-bagaimana-teknologi-mempengaruhi-keyakinan-dan-praktik-keagamaan.

- Suryani, M., Paulus, E., & Farabi, R. (2016). Semi-Immersive Virtual Reality untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran. In dalam Conference: Seminar Nasional Pendidikan Teknk Informatika Ke-7, Denpasar, Bali.
- Vesisenaho, M., Juntunen, M., Häkkinen, P., Pöysä-Tarhonen, J., Fagerlund, J., Miakush, I., & Parviainen, T. (2019). Virtual reality in education: Focus on the role of emotions and physiological reactivity. *Journal of Virtual Worlds Research*, 12(1).
- Virtual Reality Society. "What Is Virtual Reality? - Virtual Reality Society." *Virtual Reality Society*, Virtual Reality Society, 2017, www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html.