

[THE POTENTIAL OF VIRTUAL REALITY IN ENHANCING STUDENTS' COMPREHENSION OF ISTI'ARAH: A LITERATURE REVIEW]

POTENSI REALITI MAYA DALAM MENINGKATKAN KEFAHAMAN PELAJAR TERHADAP ISTI'ARAH: TINJAUAN SOROTAN LITERATUR

*Nur Hidayah Mohd Yusoff
P131501@siswa.ukm.edu.my
Universiti Kebangsaan Malaysia*

*Lily Hanefarezan Asbullah
lilyhane@ukm.edu.my
Universiti Kebangsaan Malaysia*

*Suhaila Zailani @Hj. Ahmad
suzail@ukm.edu.my
Universiti Kebangsaan Malaysia*

*Hakimi Wahyudi
midarelhakim1983@uin-suska.ac.id
UIN Suska Riau Indonesia*

Abstrak

Kajian kualitatif ini membentangkan tinjauan sorotan literatur berhubung potensi penggunaan realiti maya (VR) dalam meningkatkan kefahaman pelajar terhadap konsep abstrak isti'arah bagi subjek Balaghah di Sekolah Menengah Agama (SMA). Pengajaran konvensional melalui hafalan didapati sering menyukarkan pemahaman pelajar. Oleh itu, objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti cabaran pedagogi sedia ada dan menganalisis keperluan pelaksanaan VR sebagai penyelesaian interaktif. Metodologi kajian menggunakan pendekatan tinjauan sorotan literatur dengan menganalisis artikel akademik berkaitan teknologi imersif dan pengajaran bahasa Arab. Kebaharuan kajian ini menonjolkan integrasi teknologi VR ke dalam pedagogi Balaghah tradisional, yang memberikan sumbangan signifikan kepada kelestarian pengajian asia barat melalui pemodenan kaedah pengajaran bahasa Arab. Dapatan kajian mendedahkan bahawa kejayaan pelaksanaan VR amat bergantung kepada transformasi konsep abstrak kepada visualisasi spatial imersif, penyediaan pendekatan pedagogi yang sesuai, serta ketersediaan infrastruktur teknikal yang optimum. Sebagai perbincangan, teknologi ini berpotensi merungkai kerumitan konsep isti'arah. Kesimpulannya, kajian ini merangka satu model berstruktur yang mencadangkan pembangunan sumber pembelajaran berasaskan VR bagi menyokong pengajaran Balaghah yang lebih berkesan.

Kata Kunci: Realiti Maya, Balaghah, Isti'arah, Sumber Pembelajaran, Interaktif

Abstract

This qualitative study presents a literature review on the potential of using virtual reality (VR) to enhance students' comprehension of the abstract concept of isti'arah in the Balaghah subject at Islamic Secondary Schools. Conventional teaching methods relying on memorization are often found to impede students' understanding. Therefore, the objective of this study is to identify existing pedagogical challenges and analyze the requirements for implementing VR as an interactive solution. The research methodology employs a literature review approach, analyzing academic articles related to immersive technology and Arabic language instruction. The novelty of this study highlights the integration of VR technology into traditional Balaghah pedagogy, providing a significant contribution to the sustainability of West Asian Studies through the modernization of Arabic teaching methods. The findings reveal that the successful implementation of VR heavily relies on transforming abstract concepts into immersive spatial visualizations, providing appropriate pedagogical approaches, and ensuring optimal technical infrastructure. Consequently, this technology holds the potential to unravel the complexities of the isti'arah concept. In conclusion, this study formulates a structured model proposing the development of VR-based learning resources to support more effective Balaghah instruction.

Keywords: Virtual Reality, Balaghah, Isti'arah, Learning Resources, Interactive

Article Received:
8 May 2026

Article Reviewed:
27 May 2026

Article Published:
15 June 2026

PENGENALAN

Balaghah adalah komponen utama dalam Kurikulum Dini tingkatan 6 di Sekolah Menengah Agama (SMA) yang berteraskan pengajaran bahasa Arab. Salah satu topik utama dalam Balaghah ialah isti'arah, iaitu bentuk bahasa kiasan atau metafora dalam bahasa Arab, yang menuntut pelajar memahami makna tersirat dan konteks linguistik secara mendalam (Zainudin, 2022). Walau bagaimanapun, pelajar sering mengalami kesukaran dalam menguasai konsep abstrak ini apabila pengajaran didominasi oleh kaedah konvensional seperti syarahan, hafalan, dan buku teks (Siti Rosilawati Ramlan, 2025). Kesukaran ini bukan sahaja menjejaskan tahap kefahaman, tetapi juga mengurangkan minat pelajar terhadap mata pelajaran Balaghah secara amnya (Yusoff et al., 2026).

Guru-guru di SMA juga berdepan dengan kekangan masa dan bahan bantu mengajar yang terhad untuk menyampaikan konsep yang abstrak. Berdasarkan kajian terdahulu, pendekatan pengajaran berasaskan teknologi, terutamanya yang bersifat visual dan interaktif, berpotensi untuk membantu pelajar memahami konsep yang sukar (Siti Rosilawati Ramlan, 2025; Sosnilo, 2021). Realiti Maya (VR) adalah salah satu teknologi yang membolehkan pelajar mengalami simulasi persekitaran tiga dimensi, sekali gus membantu mereka memahami kandungan bahasa yang abstrak dengan lebih berkesan. Dalam konteks ini, VR dilihat sebagai alternatif berpotensi untuk menyampaikan kandungan teks Arab, terutamanya isti'arah, dengan lebih berkesan. Meskipun begitu, penggunaan VR dalam pendidikan Islam di SMA masih belum meluas. Oleh itu, kajian ini menggariskan cadangan pembangunan sumber pembelajaran berasaskan VR yang mengambil kira keperluan Balaghah dan pendekatan pedagogi yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman pelajar terhadap topik abstrak seperti isti'arah.

Namun begitu, ramai pelajar menghadapi kesukaran dalam memahami ilmu balaghah apabila pengajaran hanya bergantung kepada kaedah konvensional seperti syarahan, hafalan, dan penggunaan buku teks (Sopian & Jafri, 2011). Kesukaran ini menjejaskan minat mereka terhadap pembelajaran balaghah secara keseluruhan.

Guru-guru SMA juga menghadapi masalah ini, terutamanya apabila kekangan masa dan bahan bantu mengajar yang terhad untuk menyampaikan konsep abstrak (Samah & Isahak, 2024). Berdasarkan sorotan kajian terdahulu, pendekatan pengajaran berasaskan teknologi telah menunjukkan potensi dalam membantu pelajar memahami konsep yang sukar, terutama melalui pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Salah satu teknologi yang semakin diberi perhatian ialah VR yang membolehkan pelajar mengalami simulasi persekitaran tiga dimensi yang boleh merangsang kefahaman mereka terhadap kandungan abstrak (Sosnilo, 2021).

Dalam konteks kajian ini, penggunaan VR dalam pengajaran balaghah dilihat sebagai satu alternatif yang berpotensi tinggi untuk membantu guru menyampaikan kandungan teks Arab dengan lebih berkesan. Walau bagaimanapun, penerapan VR dalam konteks pendidikan Islam di SMA masih kurang diterokai (Salleh et al., 2024). Oleh itu, kajian ini mencadangkan agar sumber pembelajaran berasaskan VR dibangunkan dengan mengambil kira keperluan kandungan balaghah, pendekatan pedagogi yang sesuai serta sokongan teknikal yang realistik. Cadangan ini diharap dapat menjadi asas kepada inovasi dalam pengajaran balaghah di SMA, seterusnya meningkatkan pemahaman pelajar terhadap topik yang abstrak seperti isti'arah, tasybih dan kinayah.

METODOLOGI

Kajian ini merupakan penyelidikan kualitatif yang menggunakan pendekatan tinjauan sorotan literatur. Secara khususnya, kajian ini bertujuan mengumpul, menganalisis, dan merumuskan kajian lepas secara sistematik untuk menilai potensi penggunaan teknologi realiti maya (VR) dalam pengajaran ilmu balaghah, terutamanya bagi topik isti'arah. Reka bentuk metodologi didasarkan kepada fungsi carian pantas maklumat yang memberikan tumpuan kepada tiga fokus utama penyelidikan. Fokus tersebut merangkumi penguasaan bahasa kedua, visualisasi konsep abstrak menggunakan teknologi imersif untuk membantu pelajar memahami konsep balaghah, serta penilaian kajian kes penggunaan VR dalam bidang pendidikan Islam dan bahasa Arab.

Bagi memastikan kelancaran pengumpulan data, proses carian literatur telah dilaksanakan secara menyeluruh bagi mengenal pasti artikel dan jurnal akademik yang relevan. Carian ini menggunakan pelbagai kata kunci utama yang memfokuskan kepada teknologi realiti maya, subjek balaghah, topik isti'arah, sumber pembelajaran, dan persekitaran interaktif. Artikel dan dokumen yang diperoleh kemudiannya melalui proses saringan berpandukan perkaitannya dengan cabaran pedagogi tradisional, keberkesanan pendekatan teknologi, serta penyelesaian masalah pemahaman konsep abstrak. Literatur yang dianalisis mencakupi julat tahun yang pelbagai bagi menjejak perkembangan kaedah pengajaran daripada konvensional sehinggalah kepada integrasi aplikasi media terkini.

Seterusnya, setiap literatur yang melepasi proses saringan dibedah siasat melalui jadual analisis perbandingan untuk meneliti dan mensintesis fokus kajian, dapatan utama, serta jurang penyelidikan. Analisis ini telah mengenal pasti jurang utama, seperti kekurangan pendedahan interaktif bagi topik kompleks dan ketiadaan aplikasi VR yang dikhususkan untuk menterjemah retorik isti'arah dalam subjek balaghah.

Akhir sekali, keseluruhan penemuan dan maklumat baharu ini disatukan ke dalam satu model pendidikan yang telah dibentuk. Hasil sintesis kerangka ini secara langsung membawa kepada pembinaan satu model berstruktur yang memetakan kesinambungan logik daripada isu cabaran semasa ke arah keberhasilan intervensi melalui sokongan visual spatial dan teknologi imersif.

DIMENSI PEDAGOGI DAN INTERVENSI TEKNOLOGI DALAM BALAGHAH

Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Menengah Agama

Bahasa Arab merupakan salah satu mata pelajaran teras di SMA yang memainkan peranan penting dalam memahami teks-teks agama dan kandungan al-Quran dan hadis. Walau bagaimanapun, pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab turut berdepan dengan cabaran, khususnya dalam aspek penguasaan tatabahasa dan kefahaman kandungan yang mendalam (Samah & Isahak, 2024). Kebanyakan SMA hari ini, masih mengekalkan pengajaran dengan pendekatan tradisional seperti hafalan, syarahan dan penggunaan buku teks. Hal ini menyebabkan pelajar kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, terutamanya apabila berhadapan dengan kandungan abstrak atau berbentuk teori seperti ilmu balaghah.

Guru juga menghadapi kekangan dari segi masa, kemudahan teknologi, dan kaedah pengajaran yang sesuai (Amiruddin et al., 2021). Selain itu, kekurangan bahan bantu mengajar yang interaktif turut menyukarkan usaha guru untuk menjadikan pelajaran Bahasa Arab lebih menarik dan mudah difahami (Naufal & Aini, 2024). Hal ini selari dengan tinjauan literatur terkini yang mendapati faktor persekitaran pembelajaran dan sumber pengajaran turut mempengaruhi keberkesanan Pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab. Guru memerlukan sokongan sumber yang mencukupi seperti bahan digital dan media interaktif untuk membantu pelajar memahami subjek dengan lebih berkesan (Wibawanto et al., 2022). Oleh itu, terdapat keperluan untuk meneroka pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan berkesan, termasuk integrasi teknologi pendidikan dalam kelas Bahasa Arab.

Pengajaran Bahasa Arab menggunakan teknologi semakin mendapat perhatian dalam tempoh lima tahun kebelakangan ini. Kajian meta-analisis oleh Yusuf et al. (2022) menekankan bahawa gaya pembelajaran pelajar masa kini memerlukan penggunaan aplikasi digital sebagai medium pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif. Malah, penggunaan perisian pembelajaran dan aplikasi mudah alih telah menjadi medium alternatif yang kian penting dalam pembelajaran bahasa ini (Zuhri et al., 2022). Menurut (Zaki, 2022) teknologi seperti perisian pembelajaran dan aplikasi telefon pintar juga mampu memperkayakan pengalaman pembelajaran, meningkatkan keterlibatan pelajar, serta membantu pemahaman mereka dengan lebih baik. Tambahan pula, beberapa kajian lain turut menyokong dapatan ini seperti kajian Naufal and Aini (2024) yang menekankan pembangunan teknologi audio-visual dalam pembelajaran Arab dan Sarah et al. (2024) yang mengkaji penggunaan media teknologi dalam pengajaran bahasa Arab. Ini menunjukkan bahawa teknologi pendidikan berpotensi menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

Secara kesimpulannya, literatur kebelakangan ini menggariskan bahawa pengajaran Bahasa Arab di SMA dapat ditambahbaik melalui pendekatan inovatif berteraskan teknologi. Walaupun terdapat kekangan seperti sikap guru dan kemudahan yang perlu diatasi, bukti empirikal menunjukkan manfaat jelas bahawa penglibatan pelajar yang lebih tinggi, motivasi belajar yang bertambah, pemahaman tatabahasa dan kosa kata yang lebih mendalam, serta prestasi pembelajaran yang lebih baik secara keseluruhan. Justeru, dalam usaha memperkukuh penguasaan Bahasa Arab di kalangan pelajar SMA, strategi pengajaran kreatif dengan penggunaan teknologi pendidikan terkini wajar diberi penekanan. Pendekatan ini bukan sahaja membantu mengatasi cabaran sedia ada, malah berpotensi melahirkan pelajar yang lebih mahir berbahasa Arab dan mampu mengaplikasikan ilmu tersebut dalam konteks kehidupan sebenar.

Konsep Ilmu Balaghah

Ilmu balaghah telah diperkenalkan oleh ramai ulama klasik. Salah seorang ulamak tersohor adalah Abd al-Qahir al-Jurjani di dalam kitabnya *Dalā'il al-I'jāz* dan *Asrār al-Balāghah*, yang menghuraikan prinsip keindahan Bahasa Arab dan rahsia kehebatan susunan ayat al-Quran (Jurjānī, 1969). Al-Jurjani menekankan konsep nazm iaitu susunan kata yang teratur sebagai kunci keindahan makna, dan pandangannya menjelaskan bahawa keindahan sesuatu ungkapan terhasil daripada hubungan makna antara kata-kata dalam konteks, bukan semata-mata dari perkataan secara terpisah (Al-Mubassyr et al., 2024).

Pendekatan dan penulisan Al-Jurjani telah membentuk kerangka konseptual balaghah yang terus menjadi rujukan hingga kini, terutamanya dalam menjelaskan konsep-konsep seperti majaz (kiasan), haqiqah (literal), keindahan metafora, dan keunikan gaya bahasa al-Quran (Al-Mubassyr et al., 2024). Di dalam bahasa arab, balaghah memperhalusi ungkapan linguistik dan memastikan komunikasi yang berkesan melibatkan penerokaan terperinci alat linguistik dan teknik yang menguatkan keindahan dan keberkesanan penggunaan Bahasa Arab (Fahmi & Hasyim, 2023).

Selain itu, Balaghah juga dikenali sebagai retorik arab. Menurut Nik Muhamad Aidil Aiman Nik Adli (2025) berpendapat bahawa retorik termasuk kata perintah, larangan, dan seruan digunakan secara strategik dalam karya sastera untuk menyampaikan nasihat dan panduan moral yang mendalam secara efektif. Dalam konteks realiti maya, konsep ini boleh diaplikasikan dengan membina pengalaman istiarah yang menggunakan elemen retorik interaktif dan naratif yang memandu pengguna secara berkesan melalui pelbagai bentuk nasihat dan pengajaran spiritual.

Secara asasnya, ilmu balaghah merangkumi tiga komponen utama iaitu ilmu al-ma'ani, ilmu al-bayan dan ilmu al-badi'. Ilmu al-ma'ani memberi tumpuan kepada kesesuaian struktur ayat dengan konteks, ilmu al-bayan mengkaji pelbagai gaya bahasa untuk menyampaikan makna yang sama dengan cara berbeza, manakala ilmu al-badi' menitikberatkan keindahan dan kesan estetik bahasa. Rajah 1 di bawah menunjukkan tiga komponen asas yang membentuk struktur utama dalam ilmu balaghah (Hashimi, 2008).



ILUSTRASI 1. Komponen Utama Ilmu Balaghah (Hashimi, 2008)

Dalam konteks di Malaysia, Balaghah merupakan mata pelajaran penting dalam peperiksaan Sijil Tinggi Agama Malaysia (STAM) dan diajarkan di peringkat pengajian tinggi (Wahid et al., 2022). Balaghah juga menekankan aspek keindahan dan ketepatan penggunaan bahasa. Walau bagaimanapun, pengajaran balaghah di sekolah menengah menghadapi beberapa cabaran unik. Antara cabaran terbesar adalah sifat abstrak dan kompleks konsep balaghah itu sendiri, yang boleh menyukarkan pemahaman pelajar jika pendekatan pedagogi kurang berkesan. Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa pengajaran balaghah secara tradisional di Malaysia cenderung berorientasikan guru dan berpusat kepada hafalan pelajar diarah mengingat definisi, contoh klasik dan kaedah dengan pengaplikasian terhad (Sardaraz & Rubina, 2020).

Salah satu unsur utama dalam balaghah ialah isti'arah, iaitu bentuk metafora yang melibatkan pemindahan makna secara kiasan (Amalina et al., 2024). Menurut Zailani (2020), istia'arah disebut sebagai penggunaan lafaz secara pinjaman, iaitu memindahkan makna sesuatu perkataan kepada makna lain yang mempunyai hubungan keserupaan (musyābahah). Ia tidak digunakan dalam makna asalnya, sebaliknya dipinjamkan kepada sesuatu yang lain, dan penggunaan makna asal itu dihalang oleh qarīnah (petanda). Isti'arah juga dianggap sebagai bentuk majaz (kiasan) yang khusus dan merupakan sebahagian daripada tasybih (perbandingan), tetapi tidak menyatakan kedua-dua unsur perbandingan secara jelas. Konsep ini menuntut pelajar memahami hubungan antara makna literal dan makna tersirat, serta mampu mentafsir penggunaan bahasa dalam konteks tertentu (Sopian & Saja, 2022).

Kajian terdahulu menunjukkan bahawa pelajar sering menghadapi kesukaran dalam memahami isti'arah kerana sifatnya yang abstrak dan tidak dapat difahami secara langsung (Nurfazri & Ardiansyah, 2025). Kajian Nurhasma Muhamad Saad (2025) menyatakan kekurangan latihan dzauqiyyah, iaitu kepekaan rasa bahasa, menyebabkan pelajar kurang mampu untuk menghayati keindahan bahasa secara estetika dan spiritual dalam pembelajaran sastera Arab. Ini menunjukkan bahawa wujud keperluan untuk pendekatan baharu yang dapat menerangkan isti'arah secara lebih kontekstual dan mudah difahami oleh pelajar.

Teknologi VR dalam Pendidikan dan Potensi dalam Pengajaran Konsep

Dalam era digital, teknologi pendidikan semakin berkembang dan memberikan pelbagai peluang baharu kepada guru dan pelajar. Antara teknologi yang semakin mendapat perhatian ialah VR yang membolehkan pengguna mengalami persekitaran maya yang direka secara tiga dimensi (Yasmin et al., 2024). Sebagai contoh VR telah digunakan dalam pelbagai bidang

pembelajaran termasuklah bahasa Arab, didapati dapat meningkatkan motivasi, penglibatan pelajar, serta pemahaman terhadap kandungan yang sukar (Ali & Ghalib, 2024).

Kajian Nordin (2025) menyatakan bahawa penggunaan VR dalam pembelajaran Bahasa Arab semakin mendapat perhatian kerana ia menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. VR membolehkan pelajar berinteraksi secara langsung dengan persekitaran yang mensimulasikan situasi kehidupan sebenar yang berkaitan dengan Bahasa Arab (Nordin, 2025). Menurut kajian Ali and Ghalib (2024), pelajar menunjukkan keperluan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi VR dalam pembelajaran tatabahasa Arab. Namun kajian tersebut hanya menumpu kepada tatabahasa Arab secara umum dan tidak merangkumi komponen balaghah. Selain itu, tiada pendekatan pedagogi khusus terhadap pengajaran konsep kiasan atau bahasa tinggi melalui VR.

Dalam konteks pengajaran bahasa dan konsep abstrak, VR berpotensi untuk membantu pelajar melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan elemen pembelajaran dalam suasana yang lebih realistik (Ali & Ghalib, 2024). Walaupun penggunaan VR dalam pendidikan Islam masih belum meluas, beberapa kajian menunjukkan bahawa teknologi ini dapat disesuaikan untuk kandungan seperti pengajaran ayat al-Quran, hadis dan bahasa (Salleh et al., 2024). Namun begitu, penggunaan VR dalam pengajaran balaghah masih kurang diterokai. Oleh itu, kajian ini berhasrat untuk meneliti potensi VR sebagai medium yang boleh membantu guru menyampaikan pengajaran balaghah dengan cara yang lebih menarik, interaktif dan berkesan. Bagi menyokong perbincangan ini, sorotan terhadap kajian-kajian terdahulu yang melibatkan pengajaran balaghah serta penggunaan teknologi dalam pendidikan diperincikan dalam Jadual 1.

JADUAL 1. Sorotan Kajian Terdahulu Berkaitan Pengajaran Balaghah dan Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan

Pengkaji / Tahun	Fokus Kajian	Dapatan Utama	Jurang Kajian
(Samah & Isahak, 2024)	Mengenal pasti cabaran utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan pengajaran bahasa Arab di Malaysia.	Kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru masih banyak bergantung kepada teknik terjemahan dan berpusatkan guru.	Kekurangan penekanan yang mendalam terhadap keberkesanan pendekatan inovatif dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab. Kajian ini hanya memfokuskan kepada kosa kata, belum diteroka keberkesanan media 3D terhadap komponen Bahasa Arab yang lebih kompleks seperti struktur ayat (nahu), sastera, atau balaghah (termasuk isti'arah, tasybih dan kinayah).
(Naufal & Aini, 2024)	Menumpukan kepada Penggunaan media pembelajaran 3D (tiga dimensi) dalam membantu pembelajaran kosa kata bahasa Arab.	Peningkatan penguasaan kosa kata pelajar apabila mereka terlibat dengan bahan 3D berbanding bahan konvensional (teks atau gambar 2D).	
(Amalina et al., 2024)	Menggunakan kaedah isti'arah dalam ayat pertama surah Ibrahim, seperti yang dinyatakan dalam Tafsir Al-Mishbah oleh Quraish Shihab.	Pendekatan balaghah, terutamanya kaedah isti'arah, adalah penting untuk menggambarkan keindahan dan makna Al-Qur'an yang mendalam dan sesuai untuk digunakan dalam kajian tafsir moden.	Teknologi pendidikan tidak dibincangkan dalam kajian ini. Hanya dilakukan secara deskriptif sahaja.

(Nordin, 2025)	Mengkaji penggunaan teknologi VR dalam pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia.	VR dapat meningkatkan penglibatan pelajar secara signifikan dengan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif berbanding kaedah tradisional.	kajian mengenai pengintegrasian dan penyampaian isti'arah melalui VR masih belum banyak dijelaskan atau dibangunkan
(Sopian & Saja, 2022)	Meneliti tahap penguasaan dan masalah pelajar tingkatan 5 SMKA dan SABK dalam mempelajari ilmu balaghah, khususnya dalam Bahasa Arab.	Pelajar menghadapi beberapa masalah dalam menguasai balaghah, termasuk kekangan dalam memahami konsep abstrak, penggunaan bahan bantu yang terhad, serta kurang minat. Cadangan penambahbaikan turut diberikan.	Kajian hanya meneliti masalah dan penguasaan secara umum terhadap balaghah, Tiada cadangan konkrit melibatkan penggunaan teknologi sebagai pendekatan alternatif untuk membantu pemahaman pelajar terhadap konsep abstrak.
(Ali & Ghalib, 2024)	Menjalankan analisis keperluan terhadap pembangunan aplikasi pembelajaran tatabahasa Arab berasaskan VR dalam kalangan pelajar universiti di KUIPs.	VR dilihat berpotensi meningkatkan motivasi pelajar dalam mempelajari tatabahasa Arab.	Kajian tiada pendekatan pedagogi khusus terhadap pengajaran konsep kiasan atau bahasa tinggi melalui VR.
(Salleh et al., 2024)	Reka bentuk dan pembangunan aplikasi VR berasaskan ELT untuk subjek Akhlak Tahun 6, khususnya topik menziarahi jenazah dan kubur.	Aplikasi VR ini memberi pengalaman pembelajaran imersif yang membolehkan murid memahami dan menghayati amalan adab secara maya.	Kajian tiada perbincangan tentang aplikasi VR dalam menyampaikan konsep linguistik atau bahasa kiasan yang memerlukan interpretasi kognitif yang tinggi.
(Siti Rosilawati Ramlan, 2025)	Menganalisis keperluan pembangunan elemen gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran ilmu Balaghah, khususnya ilmu al-Bayan (contoh: Isti'arah) berdasarkan Kurikulum Bersepadu Dini (KBD)	Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar melalui elemen permainan seperti cabaran, ganjaran, markah, dan papan kedudukan.	Kekurangan bahan bantu mengajar yang interaktif dan kontekstual khusus untuk Balaghah, termasuk elemen teori gamifikasi dalam konteks Kurikulum Bersepadu Dini

Dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Arab di SMA, cabaran utama yang sering dihadapi ialah penguasaan tatabahasa dan kefahaman kandungan yang mendalam, terutamanya dalam aspek ilmu balaghah yang bersifat abstrak (Samah & Isahak, 2024). Kebanyakan sekolah masih mengamalkan pendekatan tradisional seperti hafalan, syarahan, dan penggunaan buku teks, yang menyebabkan pelajar kurang terlibat secara aktif dan

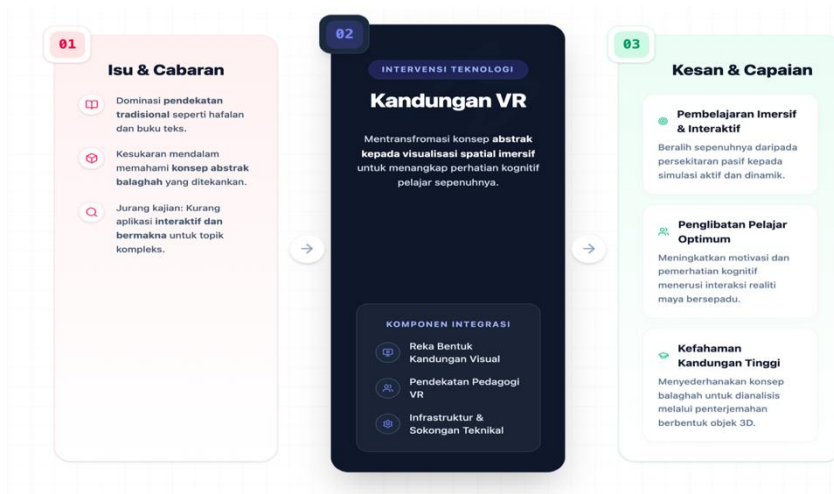
menghadapi kesulitan memahami konsep-konsep abstrak tersebut. Guru-guru pula berdepan dengan kekangan masa dan kekurangan bahan bantu mengajar yang sesuai untuk menerangkan ilmu balaghah secara berkesan.

Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahawa pendekatan pengajaran berteraskan teknologi mempunyai potensi besar dalam membantu pelajar memahami konsep yang kompleks. Contohnya, penggunaan media pembelajaran tiga dimensi (3D) terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Arab berbanding media konvensional (Sosnilo, 2021). Selain itu, teknologi audio-visual dan media interaktif turut membantu memperkukuh proses pembelajaran Bahasa Arab (Naufal & Aini, 2024). Namun, keberkesanan teknologi dalam pengajaran ilmu balaghah, terutamanya komponen yang lebih kompleks seperti isti'arah, tasybih, dan kinayah, masih kurang diterokai (Sosnilo, 2021).

Penggunaan VR menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan imersif, sekaligus mampu merangsang penglibatan pelajar dan membantu mereka memahami kandungan abstrak dengan lebih efektif (Wang, 2024). Kajian juga mencadangkan agar penerapan VR dalam pendidikan Islam, khususnya dalam pengajaran balaghah di SMA, diberi perhatian serius dengan mengambil kira aspek reka bentuk kandungan yang sesuai, pendekatan pedagogi, dan sokongan teknikal untuk menjayakannya (Nordin, 2025).

Secara keseluruhan, literatur menggariskan beberapa jurang utama dalam pengajaran balaghah berasaskan teknologi, antaranya ialah pengaplikasian VR dalam subjek balaghah kurang diterokai dan kajian lebih tertumpu kepada aspek kognitif seperti pengetahuan serta analisis, tanpa penekanan terhadap aplikasi konsep balaghah dalam bentuk yang lebih interaktif dan bermakna (Amalina et al., 2024; Salleh et al., 2024).

Rajah di bawah menunjukkan Model berstruktur bersandarkan analisis sorotan literatur yang merumuskan kesinambungan daripada cabaran semasa ke arah keberhasilan intervensi teknologi imersif.



ILUSTRASI 1. Model berstruktur cabaran semasa ke arah keberhasilan intervensi teknologi imersif .
Sumber Rujukan Tinjauan: Samah & Isahak (2024), Naufal & Aini (2024), Amalina et al. (2024), Salleh et al. (2024).

CADANGAN KAJIAN LANJUTAN

Kajian ini mencadangkan pembangunan sumber pembelajaran berasaskan VR yang mengambil kira keperluan pelajar di SMA serta kaedah pembelajaran yang sesuai untuk mengajarkan balaghah secara efektif dan menarik. Diharapkan dengan penggunaan VR, mutu pengajaran balaghah akan dipertingkatkan, dan pelajar dapat lebih menghargai keindahan Bahasa Arab secara mendalam melalui pembelajaran yang lebih bermakna dan seronok.

Teknologi VR memainkan peranan yang sangat penting dalam membantu pelajar memahami konsep balaghah yang kompleks dan abstrak, seperti isti'arah (metafora) dan tasybih (perumpamaan). Berdasarkan sumber-sumber yang disediakan, berikut adalah bagaimana VR membantu dalam proses tersebut:

Visualisasi konsep abstrak menjadi konkrit melalui konsep-konsep dalam balaghah sering kali bersifat simbolik dan memerlukan daya imajinasi yang tinggi untuk difahami. Melalui VR, teori dan konsep abstrak ini dapat divisualisasikan secara konkrit dan jelas, membantu pelajar melihat perhubungan antara makna literal dan makna metafora dengan lebih mudah.

Penggunaan VR membolehkan konsep balaghah dipersembahkan dalam bentuk 3D dan persekitaran yang dinamik. Ini memberi peluang kepada pelajar untuk mengalami sendiri transisi atau peralihan makna daripada bentuk harfiah (literal) kepada bentuk metafora dengan cara yang menyeronokkan dan interaktif.

Pengalaman pembelajaran yang imersif dan aktif menggunakan VR mengubah kaedah pengajaran tradisional yang biasanya bergantung pada syarahan pasif dan buku teks kepada pengalaman pembelajaran yang aktif dan imersif. Penglibatan kognitif dan motivasi pelajar meningkat dengan ketara kerana mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan kandungan pelajaran.

Pemahaman melalui konteks (Kontekstualisasi), VR membolehkan elemen-elemen bahasa Arab yang kompleks diletakkan dalam situasi dan konteks visual yang relevan dengan kehidupan sebenar. Pendekatan pelbagai deria seperti visual, audio, interaktif ini selari dengan teori kognitif dan membantu pelajar bukan sahaja memahami, malah mengingati dan mengaplikasikan struktur retorik bahasa Arab untuk jangka masa panjang.

Secara ringkasnya, VR bertindak sebagai alat visualisasi yang memudahkan konsep balaghah yang sukar dibayangkan dalam minda diterjemahkan kepada bentuk simulasi yang boleh dilihat, didengar, dan dialami oleh pelajar.

KESIMPULAN

Pengajaran balaghah di Sekolah Menengah Agama menghadapi pelbagai cabaran terutama berkaitan dengan sifat ilmu yang abstrak dan kekangan pendekatan pengajaran tradisional yang kurang berkesan. Sorotan literatur menunjukkan bahawa penggunaan teknologi pendidikan, terutamanya realiti maya (VR), mempunyai potensi besar untuk memperbaiki penguasaan pelajar terhadap konsep balaghah yang rumit seperti isti'arah, tasybih, dan kinayah.

Walaupun kajian-kajian sebelum ini memberi tumpuan kepada pembelajaran tatabahasa dan kosa kata, integrasi teknologi VR dalam pengajaran balaghah masih belum diteroka dengan mendalam. Penggunaan VR mampu menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih imersif, interaktif, dan bermakna, sekaligus meningkatkan penglibatan serta motivasi pelajar.

Kajian ini mencadangkan supaya pembangunan bahan pembelajaran VR disesuaikan mengikut keperluan pelajar Sekolah Menengah Agama. Diharapkan inisiatif ini dapat meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran balaghah serta membantu pelajar untuk lebih menghargai keindahan Bahasa Arab secara holistik dalam konteks pengajian agama.

Kesimpulannya, kajian ini menampilkan kebaruan melalui pengintegrasian teknologi inovatif ke dalam pedagogi tradisional secara langsung memberikan sumbangan bermakna kepada kelestarian Pengajian Asia Barat melalui pemodenan kaedah pengajaran bahasa Arab dan kesusasteraan Islam. Dengan membina dan menggunakan teknologi VR sebagai alat bantu pengajaran, potensi peningkatan pemahaman ilmu balaghah dapat direalisasikan untuk memupuk budaya pembelajaran yang lebih kreatif. Usaha ini bukan sahaja relevan dalam konteks pengajaran bahasa Arab, tetapi juga membuka ruang kepada pengaplikasian teknologi dalam bidang pendidikan Islam yang lain.

PENGHARGAAN

Kajian ini dijalankan tanpa sebarang pembiayaan atau dana penyelidikan khusus. Penulis merakamkan penghargaan kepada semua pihak yang memberikan pandangan dan sokongan sepanjang proses penyediaan kajian ini.

SUMBANGAN PENGARANG

Konsepsi, reka bentuk, dapatan dan perbincangan, NH; Analisis data dan perbincangan & penyuntingan, LH & SH.

KONFLIK KEPENTINGAN

Pengarang mengisytiharkan bahawa tiada sebarang konflik kepentingan (kewangan, peribadi atau profesional) yang boleh mempengaruhi penulisan dan penerbitan artikel ini.

PERNYATAAN ETIKA

Kajian ini tidak melibatkan subjek manusia atau haiwan. Semua data yang digunakan diperoleh daripada sumber yang boleh diakses secara umum dan tidak mengandungi sebarang maklumat peribadi yang boleh dikenal pasti. Oleh itu, kelulusan etika tidak diperlukan.

PERNYATAAN TEKS YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN (AI)

Penulis mengisytiharkan bahawa teknologi kecerdasan buatan (AI) seperti Gemini telah digunakan semata-mata untuk tujuan menyemak tatabahasa dan menterjemah teks. Penulis mengekalkan kawalan penuh ke atas kandungan intelektual dan mengambil tanggungjawab sepenuhnya ke atas ketepatan, keaslian, dan keseluruhan artikel yang diserahkan.

PERNYATAAN KETERSEDIAAN DATA

Sumbangan asal yang dibentangkan dalam kajian ini telah disertakan dalam artikel dan bahan tambahan. Sebarang pertanyaan lanjut boleh dikemukakan kepada penulis korespondan.

RUJUKAN

- Ali, M. A. A., & Ghalib, M. F. M. (2024). Developing Virtual Reality (VR) Technology in Learning Arabic Grammar: An Insight on Needs Analysis for Arabic-VR Application. *Ulum Islamiyyah*, 36(03), 15-25.
- Amalina, F. N., A, M. A. I., & Kholid, A. (2024). Penerapan Kaidah Isti'arah dalam Al-Qur'an: Studi Kasus Surah Ibrahim Ayat 1 dalam Kitab Tafsir Al-Mishbah Karya Quraisy Shihab. *Hamalatul Qur'an : Jurnal Ilmu Al-Qur'an*. <https://doi.org/10.37985/hq.v5i2.329>
- Amiruddin, A. Z., Ab. Halim, Z., & Zainuddin, N. (2021). Reka Bentuk dan Pembangunan Pembelajaran Bahasa Arab Dalam Talian. *e-Jurnal Bahasa dan Linguistik (e-JBL)*, 3(1), 18-30. <https://doi.org/10.53840/ejbl.v3i1.59>
- Fahmi, M., & Hasyim, M. Y. A. (2023). The Development Of Metaphor And Scientists Opinion About Its Existence In Arabic And Al-Quran Al-Karim / تطور المجاز وآراء العلماء عن وجوده في اللغة العربية والقرآن الكريم. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*.
- Hashimi, A. (2008). *Jawahir al-balaghah fi al-ma'ani wa-al-bayan wa-al-badi*. Mu'assasat al-Ma'arif. <https://books.google.com.my/books?id=dUN8nQAACAAJ>

- Jurjānī, A. M. (1969). *Kitab al-ta'rifat: a book of definitions*. Librairie du Liban. <https://books.google.com.my/books?id=1Bx3xAEACAAJ>
- Al-Mubassyir, M., Naf'an, A. W., & Ulum, B. (2024). Teori nazm perspektif Abdul Qahir al-Jurjani: Posisinya dalam keilmuan bahasa Arab dan spesifikasinya di antara teori-teori sebelumnya. *Uktub: Journal of Arabic Studies*, 4(1), 54-72.
- Naufal, I. M., & Aini, S. H. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran 3D dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 1(1), 68-76.
- Nik Muhamad Aidil Aiman Nik Adli, M. N. A. (2025). Nasihat Melalui Retorik: Fungsi Al-Kalām Al-Inshā'ī Dalam Puisi Al-Ḥarīrī. *International Journal of West Asian Studies Vol 17: 16-29(2025)*.
- Nordin, F. N. a. (2025). Penggunaan Virtual Reality dalam pembelajaran bahasa Arab/Dr. Fitri Nurul'ain Nordin. *Epitome of Nature (EON)*, 26-29.
- Nurfazri, N. E., & Ardiansyah, M. L. (2025). Isti'arah At-Tashrihiyyah Wal-Makniyyah, Isti'arah Al-Ashliyyah Wat-Taba'iyyah: Analisis Konseptual Dan Retoris Dalam Teks Arab Klasik Dan Modern. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(5), 10354-10367.
- Nurhasma Muhamad Saad, A. A. R. A. R., Margaret Anthoney, Chin Yip Yee. (2025). Model Integratif Pengajaran Sastera Arab Berdasarkan Pendekatan Ibnu Khaldun. *International Journal of West Asian Studies* 17: 30-44.
- Salleh, N. M. M., Masaat, M. F. F., & Sani, K. (2024). Reka Bentuk Dan Pembangunan Aplikasi Realiti Maya (VR) Matapelajaran Akhlak Tahun 6 Sekolah Rendah Agama Di Negeri Selangor: Design and Development of Virtual Reality (VR) Applications for Morals Subjects in Year 6 Religious Primary Schools in the State of Selangor. *Malaysian Journal of Information and Communication Technology (MyJICT)*, 36-46.
- Samah, R., & Isahak, A. (2024). Cabaran Dan Solusi Pembelajaran Bahasa Arab Di Malaysia: Challenges And Solutions Of Learning Arabic Language In Malaysia. *al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies*, 33(5), 13-21. <https://al-qanatir.com/aq/article/view/1000>.
- Sarah, S., Rizqia, A. S., Lisna, L., & Ali, M. (2024). Technology Integration in Arabic Language Skills Development in the Digital Era. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*.
- Sardaraz, K., & Rubina, M. (2020). Evolution of Balaghah and Majaz in Arabic Rhetoric and the Need for its Innovation.
- Siti Rosilawati Ramlan, G. Z., Lubna Abdul Rahman, Wan Azura Wan Ahmad, Mohammad Najib Jaffar, Mohammad Imran Ahmad, Noor Azli Mohamed Masrop. (2025). Analisis Keperluan Pembangunan Elemen Gamifikasi Bagi Pengajaran Dan Pembelajaran Balaghah Berdasarkan Kurikulum Bersepadu Dini. *International Journal of West Asian Studies, Vol 17 (2025)*.
- Sopian, A., & Jafri, F. (2011). Penguasaan pelajar terhadap pengajian ilmu Balaghah (retorik) Arab: kajian di Sekolah Menengah Kebangsaan Agama (SMKA) dan Sekolah Menengah Agama Bantuan Kerajaan (SABK) di Negeri Melaka.
- Sopian, A., & Saja, I. (2022). Mastery and Problems of The Study of Balaghah: An Initial Review. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i8/14715>
- Sosnilo, A. I. (2021). Application of Virtual Reality (VR) Technologies in Management and Education. *Administrative Consulting*.
- Wahid, N. A., Sulaiman, R. H. R., Yunus, A. M., & Noruddin, N. (2022). Sorotan Terhadap Metode Pengajaran Dan Pembelajaran Balaghah Tradisional Dan Kontemporari [a Review of Both Traditional and Contemporary Teaching and Learning Arabic Rhetorical Methods]. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education*, 1, 15-25.
- Wang, C.-H. (2024). Education in the metaverse: Developing virtual reality teaching materials for K-12 natural science. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13156-2>
- Wibawanto, H., Roemintoyo, R., & Rejekiingsih, T. (2022). Simulation-based interactive multimedia to improve vocational students' learning outcomes. *World Journal on*

- Educational Technology: Current Issues, 14, 1927-1942. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i6.8363>
- Yasmin, N. H., Hayati, S., Fithriani, & Fajriah. (2024). The Development of Virtual Reality Media to Enhance Vocabulary Learning for Madrasah Ibtidaiyyah Students. *Jurnal Al-Fikrah*. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v13i2.901>
- Yusoff, N. H. M., Asbulan, L. H., & Zailani, S. (2026). Teachers' Perspectives on Students' Challenges in Understanding Arabic Metaphors: A Qualitative Study in Government-Aided Islamic Religious Schools in Malaysia. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 9(2).
- Yusuf, M. A. M., Shafri, M. H., Shaharuddin, H. N., Raup, F. S. A., & Ismail, N. (2022). The Development of an Integrated Exercise Module for Basic Arabic Language Through Mobile Learning Application: A Need Analysis. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(11). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i11/14963>
- Zailani, N. H. S. (2020). The Translation of Isti'arah to Metaphor in Previous Studies: Penterjemahan Isti'arah Kepada Metafora Dalam Kajian-kajian Lepas. *Sains Insani*, 5(1), 119-125. <https://doi.org/https://doi.org/10.33102/sainsinsani.vol5no1.128>
- Zainudin, A. (2022). Keindahan Uslub Isti'arah Dalam Surah Al-Kahfi.
- Zaki, M. (2022). Bahasa Arab Dan Bahan Pembelajarannya. *AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya*.
- Zuhri, M. S., Sumiarni, N., & Wahyudin, W. (2022). Pengaruh Model Simas Eric (Skimming, Mind Mapping, Questioning, Exploring, Writing, Communicating) Terhadap Penguasaan Kaidah Nahwu Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Ibtikar Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v11i1.10740>