

**ANALISIS BIBLIOMETRIK PERKEMBANGAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS
METAVERSE MENGGUNAKAN VOSVIEWER
PADA TAHUN 2020-2024**

Ahmad Saufi¹, Santiani²

¹ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangkaraya

² Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Fisika, IAIN Palangkaraya

Article History

Received : 22-April-2024

Revised : 23-April-2024

Accepted : 09-Mei-2024

Published : 09-Mei-2024

Corresponding author*:

Ahmad Saufi

Contact:

saufi2111110417@ftik.iain-palangkaraya.ac.id

Cite This Article:

Saufi, A. ., & Santiani, S. (2024). ANALISIS BIBLIOMETRIK PERKEMBANGAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS METAVERSE MENGGUNAKAN VOSVIEWER PADA TAHUN 2020-2024. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 3(03), 95-102.

DOI:

<https://doi.org/10.56127/jukim.v3i03.1343>

Abstract: *The purpose of this research is to analyze the development of article publications related to metaverse-based Islamic religious education. In this study, the VOSviewer application was used to conduct bibliometric analysis. To get articles in Google Scholar indexed journals, the Publish or Perish application was used to collect publication data. The data obtained includes 197 articles out of 200 articles searched from 2020-2024. In 2020 there were 2 articles, in 2021 it decreased to 1 article, in 2022 it increased to 48 articles, and in 2023 it increased dramatically to 110 articles, and in 2024 there were 36 articles. The results show that there has been a development of research related to metaverse-based Islamic religious education in the last 5 years. The development of research has increased rapidly in 2023. Topics that have recently been frequently and started to be discussed apart from keywords are Islamic education, integration, Islamic finance, higher education, and technology. Apart from these topics, there are several topics such as virtual reality, augmented reality, and metaverse platforms that can be used by other researchers to develop research based on these topics.*

Keywords: *bibliometrics, islamic education, metaverse, VOSviewer*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perkembangan publikasi artikel yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Dalam penelitian ini, aplikasi VOSviewer digunakan untuk melakukan analisis bibliometrik. Untuk mendapatkan artikel pada jurnal yang terindeks Google Scholar, aplikasi Publish or Perish digunakan untuk mengumpulkan data publikasi. Data yang diperoleh mencakup 197 artikel dari 200 artikel yang dicari dari tahun 2020-2024. Pada tahun 2020 terdapat 2 artikel, tahun 2021 menurun menjadi 1 artikel, tahun 2022 meningkat menjadi 48 artikel, dan tahun 2023 mengalami peningkatan drastis menjadi 110 artikel, serta tahun 2024 terdapat 36 artikel. Hasil menunjukkan bahwa telah terjadi perkembangan penelitian terkait pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* pada 5 tahun terakhir. Perkembangan penelitian mengalami peningkatan pesat di tahun 2023. Topik yang baru-baru ini sering dan mulai dibahas selain dari kata kunci adalah *islamic education, integration, islamic finance, higher education, dan technology*. Selain dari topik-topik tersebut, ada beberapa topik seperti *virtual reality, augmented reality, dan metaverse platform* yang dapat menjadi bahan bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian berdasarkan topik tersebut.

Kata Kunci: *bibliometrik, pendidikan islam, metaverse, VOSviewer*

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang sebagai kebutuhan untuk melakukan upaya yang direncanakan dan sadar untuk meningkatkan kemampuan, keahlian, dan karakteristik individu (Zainuddin dkk., 2023). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh dan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan digital. Pendidikan juga menjadi penentu kemajuan sebuah negara, oleh karena itu, kualitas dari pendidikan harus ditingkatkan. Strategi pembangunan pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan global, yang berdampak pada lembaga pendidikan. Organisasi pendidikan harus selalu siap untuk menyelaraskan nilai dan kebijakan untuk mewujudkan visi Indonesia untuk mengatasi tantangan bangsa saat ini (Barlian dkk., 2022).

Salah satu upaya yang bisa meningkatkan kualitas dan mengatasi tantangan dalam pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Karena, teknologi saat ini dianggap sangat penting baik dalam dunia kerja maupun dunia pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021). Dalam dunia pendidikan terutama pendidikan agama Islam, teknologi membawa angin segar dengan membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pendidikan Islam dapat tercapai. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk mewujudkan nilai-nilai Islami dalam pribadi siswa yang diajarkan oleh pendidik (Nabila, 2021). Salah satu peluang yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama Islam adalah pemanfaatan teknologi *metaverse*.

Metaverse berasal dari kata Yunani "Meta", yang berarti pasca, setelah, atau di luar, dan "Universe", yang berarti semesta. *Metaverse* adalah alam semesta pasca realitas yang sering digunakan oleh banyak orang dengan menggabungkan virtualitas digital dan realitas fisik. Istilah *Metaverse* sebenarnya bukanlah hal baru, namun ketika Mark Zuckerberg, pemilik Facebook, mengumumkan bahwa perusahaan akan mengubah namanya menjadi "Meta" dan melakukan investasi besar dalam kemajuan teknologi di "Metaverse", istilah ini menjadi lebih populer (Putri, 2022). Kemajuan teknologi tidak dapat ditolak oleh dunia pendidikan. Kita harus menggunakan kemajuan teknologi untuk melakukan hal-hal baik. Dengan pengembangan *Metaverse* oleh perusahaan teknologi raksasa, dunia pendidikan harus siap untuk menerima teknologi tersebut (Indrabayu dkk., 2022). *Metaverse* memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang inovatif dalam dunia pendidikan karena memungkinkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan mudah diakses.

Pandangan pendidikan Islam tentang *metaverse* bersifat adaptif. Sebagai agama yang dinamis, Islam terus mendorong pengikutnya untuk memanfaatkan kemajuan teknologi untuk kebaikan. Dalam pemanfaatan *metaverse*, pendidikan Islam harus memastikan bahwa penggunaan *metaverse* tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam, ini termasuk melarang tindakan yang melalaikan ibadah atau memiliki sifat negatif. *Metaverse* menawarkan ruang virtual yang imersif dan interaktif dimana siswa dapat belajar dan berinteraksi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Temuan-temuan ini menunjukkan potensi teknologi *metaverse* dan teknologi yang sebanding untuk meningkatkan pembelajaran dengan membuatnya lebih efisien dan menarik (Humaira dkk., 2024).

Penelitian tentang pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* masih tergolong baru dan belum banyak dieksplorasi. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis bibliometrik untuk memahami perkembangan penelitian mengenai pendidikan agama Islam. Analisis bibliometrik adalah metode yang populer dan ketat untuk mengeksplorasi dan menganalisis data ilmiah dalam jumlah besar (Donthu dkk., 2021). Analisis bibliometrik dapat membantu menemukan tren penelitian, kolaborasi peneliti, dan bidang penelitian yang belum dipelajari.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan penelitian pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* menggunakan VOSViewer. VOSViewer adalah aplikasi visualisasi data bibliometrik yang dapat digunakan untuk memetakan hubungan antara artikel ilmiah berdasarkan abstrak dan kata kunci. Data penelitian diperoleh dari database Google Scholar menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan kata kunci pencarian "*islamic education*" dan "*metaverse*". Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan VOSViewer untuk mengidentifikasi tren penelitian, memetakan kolaborasi antar peneliti, dan mengidentifikasi area penelitian yang masih belum dipelajari.

METODE PENELITIAN

Salah satu jenis meta-analisis data penelitian yang dikenal sebagai analisis bibliometrik membantu peneliti memahami isi bibliografis dan menganalisis kutipan dari artikel dan karya ilmiah lainnya (Al Husaeni & Nandiyanto, 2022a). Alat pemetaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah VOSViewer, sebuah aplikasi yang dapat menampilkan informasi khusus tentang penelitian yang dilakukan (Al Husaeni & Nandiyanto, 2022). Data dikumpulkan dari database Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish. Studi ini menggunakan tiga tahapan.

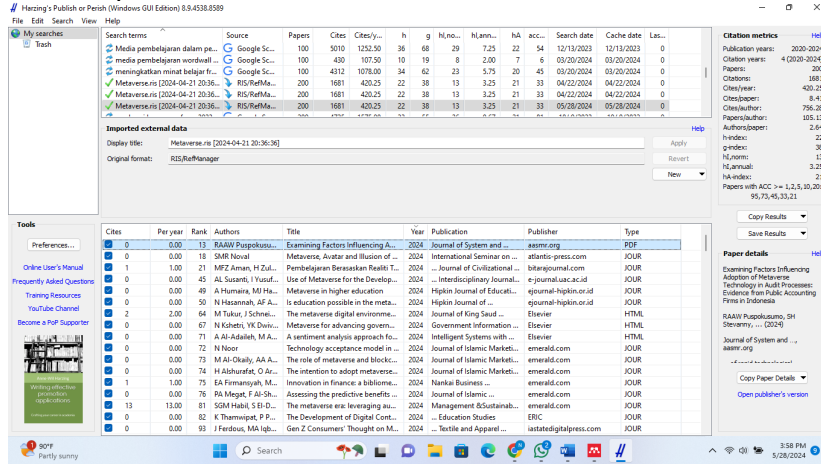
Pertama, pengumpulan data publikasi menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan sumber data berasal dari Google Scholar. Kata kunci yang digunakan adalah "*Islamic Education*" dan "*Metaverse*" dengan pembatasan pencarian sebanyak 200 artikel dalam jangka waktu 2020-2024, kemudian disimpan dalam bentuk Ris/RefManager file. Kedua, aplikasi VOSViewer memungkinkan pemetaan bibliometrik komputasional. Aplikasi ini memiliki tiga bentuk pemetaan: network visualization, overlay visualization,

dan density visualization (Al Husaeni & Nandiyanto, 2022). Ketiga, menganalisis hasil dari pemetaan bibliometrik untuk mengetahui perkembangan penelitian yang telah dilakukan mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Publikasi Pendidikan Agama Islam Berbasis Metaverse

Penulis menggunakan aplikasi Publish or Perish dengan kata kunci yang telah ditentukan. Hasil pencarian data menunjukkan bahwa terdapat 197 artikel terkait tema penelitian dari pembatasan pencarian 200 artikel dengan rentang waktu dimulai dari 2020-2024. Terdapat 3 artikel yang dibuang karena tidak diketahui tahun publikasinya. Kemudian, penulis menyimpan data dalam file Ris/RefManager dan memasukkannya ke dalam aplikasi VOSViewer.



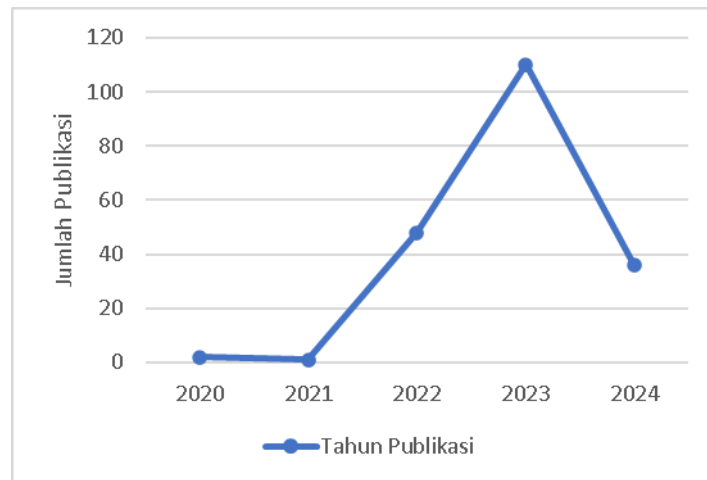
Gambar 1. Hasil Pencarian menggunakan aplikasi Publish or Perish

Perkembangan Penelitian Pendidikan Agama Islam Berbasis Metaverse

Tabel 1. Perkembangan Pendidikan Agama Islam berbasis *metaverse*

Tahun Publikasi	Jumlah Publikasi
2020	2
2021	1
2022	48
2023	110
2024	36
Jumlah	197

Tabel 1 menunjukkan perkembangan penelitian pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* dalam jurnal terindeks Google Scholar. Dari tahun 2020 hingga 2024, terdapat 197 artikel penelitian tentang pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* setelah pembatasan pencarian dan penyaringan. Pada tahun 2020 terdapat 2 artikel, tahun 2021 berkurang menjadi 1 artikel, tahun 2022 meningkat menjadi 48 artikel, dan tahun 2023 mengalami peningkatan drastis menjadi 110 artikel, serta di tahun 2024 terdapat 36 artikel yang masih bisa bertambah. Dari jumlah penelitian ini, menunjukkan bahwa penelitian tentang pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* terus meningkat. Gambar 2 menunjukkan tingkat perkembangan penelitian mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* selama lima tahun terakhir, dari tahun 2020-2024. Dari grafik tersebut menunjukkan bahwa dari tahun 2020 hingga 2024, penelitian mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* meningkat pesat. Di tahun 2024, jumlah publikasi artikel masih kurang dari tahun 2023, tetapi masih ada kemungkinan untuk meningkat.

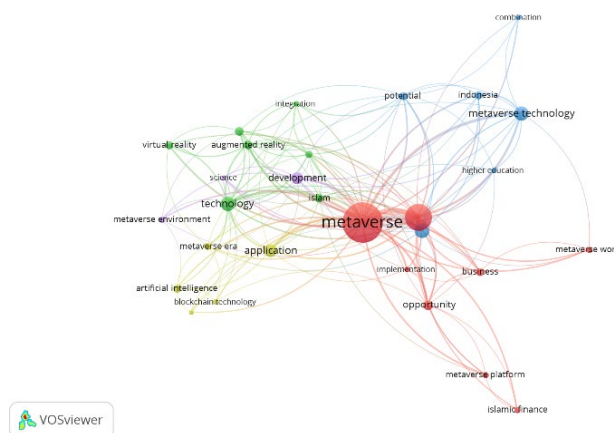


Gambar 2. Grafik Perkembangan Penelitian Pendidikan Agama Islam Berbasis *Metaverse*

Visualisasi Bidang Topik Pendidikan Agama Islam Berbasis *Metaverse*

Aplikasi VOSViewer digunakan untuk melakukan pemetaan dari artikel yang telah dikumpulkan. Hasil dari pemetaan ini, 197 artikel yang terindeks Google Scholar dikelompokkan ke dalam 5 kluster, 29 items, 153 links, dan link strength 543, yang dapat diidentifikasi melalui warna node masing-masing. Pertama, kluster 1 berwarna merah. Terdapat 8 item pada kluster ini yaitu *metaverse*, *business*, *implementation*, *Islamic finance*, *metaverse platform*, *metaverse world*, *opportunity*, dan *study*. Kedua, kluster 2 ditandai dengan warna hijau. Terdapat 7 item pada kluster ini yaitu *augmented reality*, *integration*, *islam*, *islamic education*, *student*, *Technology*, dan *virtual reality*. Ketiga, kluster 3 ditandai dengan warna biru tua. Terdapat 6 item pada kluster 3 ini yaitu *combination*, *education*, *higher education*, *indonesia*, *metaverse technology*, dan *potential*. Keempat, kluster 4 ditandai dengan warna kuning dengan 5 item yaitu *application*, *artificial intelligence*, *blockchain technology*, *evaluation*, dan *metaverse era*. Terakhir, kluster 5 ditandai dengan warna ungu dengan 3 item yaitu *development*, *metaverse environment*, dan *science*.

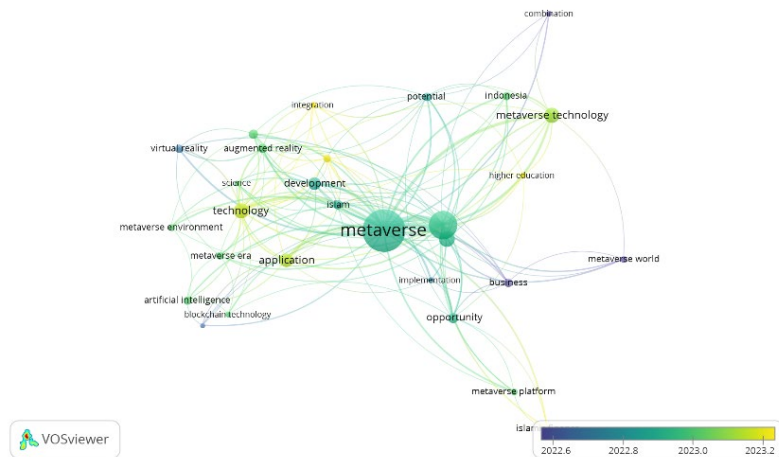
Setiap kluster yang ada menunjukkan hubungan antara objek. Setiap kata dilabeli dengan lingkaran berwarna-warni. Bergantung pada berapa kali istilah tersebut muncul, setiap istilah memiliki ukuran lingkaran yang berbeda (Al Husaeni & Nandiyanto, 2022). Ada korelasi positif antara jumlah istilah yang muncul dalam judul dan abstrak menurut ukuran lingkaran label. Semakin banyak istilah yang ditemukan, semakin besar labelnya (Nandiyanto & Al Husaeni, 2021). Terdapat tiga jenis visualisasi pemetaan yang digunakan untuk menganalisis dalam penelitian ini, yaitu *network visualization* (gambar 3), *overlay visualization* (gambar 4), dan *density visualization* (gambar 5).



Gambar 3. *Network Visualization* Pendidikan Agama Islam Berbasis *Metaverse*

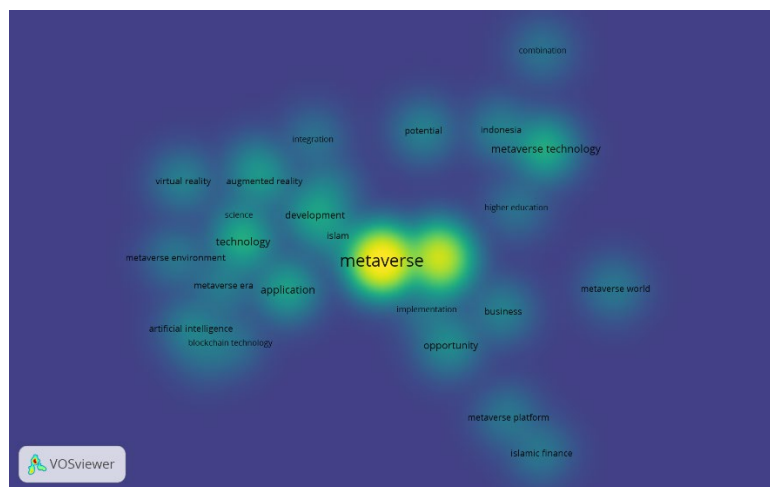
Gambar 3 menunjukkan kumpulan istilah yang saling terkait dalam penelitian mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Jaringan yang saling berhubungan menunjukkan hubungan antar istilah

dalam penelitian tersebut. Penelitian tentang pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* mempunyai 1 item utama yaitu *metaverse*. Item *Metaverse* termasuk ke dalam kluster 1 dengan total links 28, total link strength 285, dan occurrences 166. Gambar 4 menunjukkan visualisasi overlay dalam penelitian pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Visualisasi overlay ini menunjukkan kebaruan penelitian tentang istilah-istilah terkait (Nandiyanto & Al Husaeni, 2021). Visualisasi overlay menampilkan perbedaan warna dari setiap tahun yang mencerminkan rentang tahun terbit artikel. Jaringan dengan warna biru menunjukkan tahun publikasi terlama, sementara jaringan dengan warna kuning mengindikasikan tahun publikasi terbaru. Beberapa topik yang baru-baru ini sering dibahas terkait pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* diantaranya *islamic education, integration, islamic finance, higher education, dan technology*.

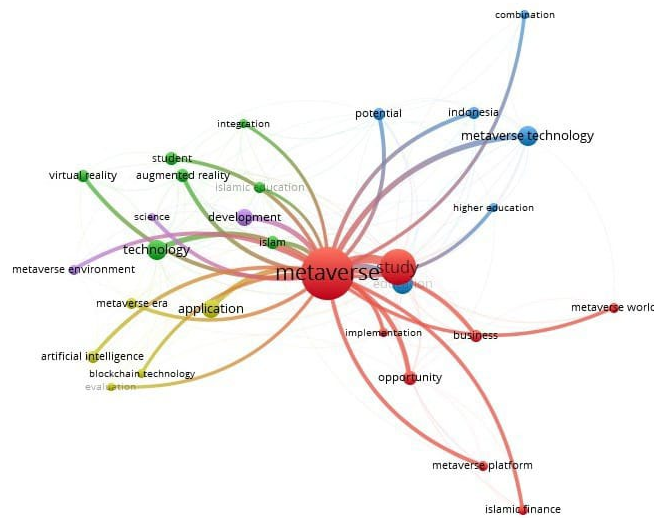


Gambar 4. *Overlay Visualization* Pendidikan Agama Islam Berbasis *Metaverse*

Gambar 5 menunjukkan visualisasi densitas dalam penelitian pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Visualisasi densitas menggunakan kecerahan warna untuk menjelaskan kepadatan suatu istilah (Ajinegara & Soebagyo, 2022). Jika suatu istilah pudar atau kabur, penelitian tentang istilah tersebut jarang dilakukan, tetapi jika lebih cerah, penelitian tentang istilah tersebut sering dilakukan. Ini adalah dasar yang dapat digunakan untuk membedakan antara sering dan jarang. Gambar 5 menunjukkan bahwa istilah *metaverse* memiliki warna kuning yang paling terang. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian tentang topik tersebut sudah banyak dilakukan, berbeda dengan beberapa istilah seperti *virtual reality, metaverse platform, dan islamic education* yang berwarna pudar. Hal ini menandakan penelitian yang membahas topik tersebut masih sedikit diteliti. Gambar 6 menunjukkan jaringan hubungan antara istilah *metaverse* dengan istilah lain yang dimana ini berarti istilah *metaverse* menjadi fokus penelitian dalam tema pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*.



Gambar 5. *Density Visualization* Pendidikan Agama Islam Berbasis *Metaverse*



Gambar 6. Istilah *Metaverse* dalam visualisasi jaringan

Dari data tersebut, terlihat bahwa terdapat banyak topik yang membahas tentang pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Topik pembahasan mengenai *metaverse*, *study*, *metaverse technology*, dan *education* sudah banyak dilakukan dalam penelitian pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Untuk kedepannya, topik pembahasan mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* dapat dilakukan pada topik yang jarang diteliti seperti istilah *augmented reality*. Terdapat pembahasan terkait *augmented reality* dengan *islamic education* seperti penelitian yang dilakukan oleh (Aman & Zulkifli, 2024) yang berjudul “*Learning Based on Augmented Reality in Islamic Education*”. Kemudian, terkait istilah dengan *virtual reality* dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Purwanto dkk., 2023) yang berjudul “*Islamic Law on Trading Using Virtual Reality-Based Metaverse*”. Dengan pembaruan topik atau istilah tersebut, maka penelitian mengenai pendidikan agama Islam berbasis *Metaverse* menjadi lebih terbaru dengan fokus yang berbeda.

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menganalisis perkembangan publikasi artikel terkait pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi pemetaan VOSViewer dan sumber data berasal dari aplikasi Publish or Perish yang terindeks Google Scholar. Hasil menunjukkan bahwa penelitian mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* mengalami peningkatan dari tahun 2020 sampai 2024. Penelitian dengan fokus tema *metaverse* sudah lumayan banyak dilakukan. Tetapi, dari hasil pemetaan, penelitian dengan topik *metaverse* dikaitkan dengan *islamic education* masih tergolong sedikit. Dari data ini, menunjukkan potensi besar pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* dengan berbagai fokus yang berbeda.

Saran

Penulis menyarankan kepada para peneliti lain, untuk mengembangkan penelitian terkait pendidikan agama Islam berbasis *metaverse*. Topik seperti *islamic education* dapat menjadi fokus utama dalam penelitian. Dari topik tersebut mencakup berbagai fokus penelitian lain seperti pengembangan model dan metode pembelajaran yang efektif dengan *metaverse*, merancang *metaverse* yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam, dan evaluasi efektivitas dari *metaverse* untuk pendidikan agama Islam. Dari beberapa fokus penelitian ini, diharapkan penelitian mengenai pendidikan agama Islam berbasis *metaverse* dapat semakin meningkat dari tahun ke tahun.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Santiani yang telah membimbing dari awal sampai akhir penulisan artikel ini. Terima kasih juga kepada pihak jurnal jukim jurnal ilmiah multidisiplin, mulai dari editor, reviewer, admin jurnal, maupun yang lainnya yang telah membantu

menyempurnakan tulisan ini. Sekali lagi, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak terkait yang telah membantu dalam proses penulisan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ajinegara, M. W., & Soebagyo, J. (2022). Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Media Pembelajaran Google Classroom Menggunakan Aplikasi VOSViewer. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 193. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5451>
- [2] Al Husaeni, D. F., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). BIBLIOMETRIC COMPUTATIONAL MAPPING ANALYSIS OF PUBLICATIONS ON MECHANICAL ENGINEERING EDUCATION USING VOSVIEWER. Dalam *Journal of Engineering Science and Technology (Vol. 17, Nomor 2)*.
- [3] Al Husaeni, D. F., & Nandiyanto, A. B. D. (2022). Bibliometric Using Vosviewer with Publish or Perish (using Google Scholar data): From Step-by-step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of Digital Learning Articles in Pre and Post Covid-19 Pandemic. *ASEAN Journal of Science and Engineering*, 2(1), 19–46. <https://doi.org/10.17509/ijost.v6ix>
- [4] Aman, M. F. Z., & Zulkifli, H. (2024). Pembelajaran Berasaskan Realiti Terimbuah dalam Pendidikan Islam [Learning Based on Augmented Reality in Islamic Education]. Dalam *BITARA International Journal of Civilizational Studies and Human Sciences (Vol. 7, Nomor 2)*. <http://www.bitarajournal.com>
- [5] Barlian, U. C., Nana Ismelani, & Apriadi Manan. (2022). METAVERSE SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN DI MASA DEPAN. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2133–2140.
- [6] Budianto, E. W. H., & Dewi, N. D. T. (2023). PEMETAAN PENELITIAN RASIO DIVIDEND PER SHARE (DPS) PADA PERBANKAN SYARIAH DAN KONVENSIONAL: STUDI BIBLIOMETRIK VOSVIEWER DAN LITERATURE REVIEW. *Al-Mal: Jurnal Akuntansi dan Keuangan Islam*, 4(1), 109–126. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-mal/index>
- [7] Darise, G. N. (2021). Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks “Merdeka Belajar.” <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/jpai/article/view/1762>
- [8] Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285–296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- [9] Humaira, A., Haq, M. J., & Fitri, T. N. (2024). Metaverse in higher education. Dalam *Hipkin Journal of Educational Research (Vol. 1, Nomor 1)*. APA. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- [10] Indrabayu, Zahir Zainuddin, Ingrid Nurtanio, Amil Ahmad Ilham, Muhammad Niswar, Adnan, Elly Warni, Zulkifli Tahir, Ady Wahyudi Paundu, Christoforus Yohanes, Mukarramah Yusuf, A. Ais Prayogi, Anugrayani Bustamin, Iqra Aswad, Muhammad Alief, Fadhil Imran Oemar, Intan Sari Areni, Zaenab Muslimin, Rieka Zalzabillah Putri, & Aulia Darnilasari. (2022). Strategi Pembelajaran Menggunakan Metaverse Bagi Guru DI Madrasah Aliyah Al Hidayah. *Jurnal Tepat (Teknologi Terapan Untuk Pengabdian Masyarakat)*, 5(2), 254–262.
- [11] Iramadhania, F., & Yahfizham. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Publish or Perish Terhadap Pembelajaran Algoritma Pemrograman Pada Mahasiswa. Dalam *Journal Of Informatics And Business (Vol. 01)*.
- [12] Nabila. (2021). TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 867–875.
- [13] Nandiyanto, A. B. D., & Al Husaeni, D. F. (2021). A bibliometric analysis of materials research in Indonesian journal using VOSviewer. *Journal of Engineering Research (Kuwait)*, 9. <https://doi.org/10.36909/jer.ASSEEE.16037>
- [14] Purwanto, G. H., Ajhar, H., & Hadi Purwanto, G. (2023). ISLAMIC LAW ON TRADING USING VIRTUAL REALITY-BASED METAVERSE. *Jurnal Studi Keislaman*, 9(1).
- [15] Putri, P. A. (2022). TRANSFORMASI SISTEM PENDIDIKAN MADRASAH DALAM WACANA METAVERSE PADA PROGRAM KEMENAG RI. *Muàsarrah: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 4(2), 67. <https://doi.org/10.18592/msr.v4i2.7625>

- [16] Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN. Dalam Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan (Vol. 3, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- [17] Vintang Erdwiyana, N., Fadhilah, A. I., Basman, F., & Bukhori, S. (2024). Metaverse in Education in The era Society 5.0: A Systematic Literature Review (Vol. 1, Nomor 1). <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- [18] Zainuddin, M., Mardianto, & Matsum, H. (2023). Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2824>