

## Media Pembelajaran Metaverse Sebagai Tujuan Meningkatkan Kualitas Pendidikan

<sup>1</sup>M A Rizky Aditya N, <sup>2</sup>Rizki Wijayanto, <sup>3</sup>Bugito Danuarta, <sup>4</sup>Tata Sutabri  
Program Studi Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma  
[Marizkyan76@gmail.com](mailto:Marizkyan76@gmail.com), [danuartabugito00@gmail.com](mailto:danuartabugito00@gmail.com), [rizkiwijayanto93@gmail.com](mailto:rizkiwijayanto93@gmail.com),  
[tatasutabri@gmail.com](mailto:tatasutabri@gmail.com)

**Abstract :** *This research aims to elucidate the design of metaverse learning media with the goal of improving the quality of education. Metaverse is a virtual environment that enables interaction among users through 3D avatar representations. In the context of education, the use of metaverse offers a different learning experience, optimizing the current technology and educational media, and supporting the development of soft skills and building confidence through the simulations offered. This research also discusses the potential and limitations of metaverse educational applications, as well as the challenges and opportunities for their use in the education world. The research findings indicate that the use of metaverse in education can overcome existing limitations, such as classroom capacity, distance, and time constraints. However, the use of metaverse also poses some challenges, such as user security and privacy. Therefore, the design of metaverse learning media needs to consider these aspects to enhance the quality of education.*

**Keyword:** *Metaverse, Learning Media, Education, Soft Skills, Simulation*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perancangan media pembelajaran metaverse sebagai tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Metaverse merupakan lingkungan virtual yang memungkinkan interaksi antara pengguna melalui representasi avatar 3D. Dalam konteks pendidikan, penggunaan metaverse menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, efektifkan teknologi dan media pendidikan yang digunakan saat ini, serta mendukung pengembangan soft skill dan membangun kepercayaan diri berkat simulasi yang ditawarkan. Penelitian ini juga membahas potensi dan keterbatasan aplikasi pendidikan metaverse, serta tantangan dan peluang penggunaannya dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metaverse dalam pendidikan dapat mengatasi batasan-batasan yang ada, seperti keterbatasan kapasitas kelas, jarak, dan waktu. Namun, penggunaan metaverse juga menimbulkan beberapa tantangan, seperti keamanan dan privasi pengguna. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran metaverse perlu memperhatikan aspek-aspek tersebut guna meningkatkan kualitas pendidikan.

**Kata kunci:** Metaverse, Media Pembelajaran, Pendidikan, Soft Skill, Simulasi

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang saat ini sedang berkembang pesat adalah metaverse. Metaverse merupakan lingkungan virtual yang memungkinkan interaksi antara pengguna melalui representasi avatar 3D. Dalam konteks pendidikan, penggunaan metaverse menawarkan pengalaman belajar yang berbeda, efektifkan teknologi dan media pendidikan yang digunakan saat ini, serta mendukung pengembangan soft skill dan membangun kepercayaan diri berkat simulasi yang ditawarkan.

Penggunaan metaverse dalam pendidikan menawarkan berbagai keuntungan, seperti kemampuan untuk mengatasi batasan-batasan yang ada, seperti keterbatasan kapasitas kelas, jarak, dan waktu. Selain itu, penggunaan metaverse juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan metaverse juga dapat membantu pengembangan soft skill, seperti kemampuan berkomunikasi, kerjasama, dan kreativitas.

Namun, penggunaan metaverse dalam pendidikan juga menimbulkan beberapa tantangan, seperti keamanan dan privasi pengguna. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran metaverse perlu memperhatikan aspek-aspek tersebut guna meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian sebelumnya telah membahas potensi dan keterbatasan aplikasi pendidikan metaverse, serta tantangan dan peluang penggunaannya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran metaverse menjadi penting sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perancangan media pembelajaran metaverse sebagai tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan tinjauan pustaka terhadap artikel jurnal internasional, jurnal nasional terakreditasi dan non-akreditasi, prosiding, tesis, dan skripsi terkait penggunaan metaverse dalam pendidikan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menjelaskan potensi dan keterbatasan aplikasi pendidikan metaverse, serta tantangan dan peluang penggunaannya dalam dunia pendidikan.

Dalam penelitian ini, akan dibahas potensi dan keterbatasan aplikasi pendidikan metaverse, serta tantangan dan peluang penggunaannya dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran metaverse yang aman dan efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan.

## METODE PENELITIAN

Perancangan media pembelajaran (MPL) yang menggunakan teknologi metaverse merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam perancangan MPL metaverse:

1. **Pemahaman konsep metaverse:** Tahun terlebih dahulu memahami konsep metaverse dan bagaimana teknologi ini dapat digunakan dalam pendidikan. MPL metaverse memungkinkan siswa dan guru berinteraksi dalam lingkungan virtual yang menyediakan berbagai kegiatan dan aktivitas pembelajaran.
2. **Mengembangkan bahan ajar:** Setelah memahami konsep metaverse, langkah selanjutnya adalah mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Hal ini mencakup penggunaan media game pembelajaran, teknologi augmented reality (AR), dan social media untuk membantu siswa memahami konsep dan meningkatkan kesadaran mereka.
3. **Mengembangkan keterampilan teknologi:** Setelah bahan ajar dikembangkan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan keterampilan teknologi untuk mendukung penggunaan metaverse dalam pendidikan. Hal ini mencakup pemahaman cara menggunakan teknologi metaverse, seperti Virtual Reality (VR), AR, dan teknologi perangkat lunak pendidikan (EdTech) lainnya.
4. **Mengintegrasikan metaverse dalam pengajaran:** Setelah keterampilan teknologi metaverse dikembangkan, langkah selanjutnya adalah mengintegrasikan metaverse dalam proses pengajaran. Hal ini melibatkan penggunaan metaverse untuk menyampaikan materi pelajaran, mendorong diskusi, dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inklusif.
5. **Evaluasi dan pengujian:** Untuk menilai kesuksesan penggunaan metaverse dalam pendidikan, langkah terakhir adalah melakukan evaluasi dan pengujian. Hal ini mencakup mengumpulkan data tentang pengalaman pembelajaran, menganalisis data tersebut, dan menggunakan hasil analisis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam mengembangkan metode perancangan media pembelajaran metaverse, penting untuk mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan siswa, guru, dan institusi pendidikan yang terlibat dalam proses pengajaran. Selain itu, perlu juga mempertimbangkan tantangan etis, seperti menjaga privasi data, menghormati hak-hak pengguna, dan mencegah pemanasan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian dan artikel yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metaverse sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Beberapa temuan menunjukkan bahwa konsep teknologi metaverse dapat menciptakan lingkungan simulasi proses belajar-mengajar virtual, memungkinkan interaksi antara peserta didik dan pendidik, serta menyediakan berbagai kegiatan dan aktivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi metaverse juga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta mengintegrasikan berbagai teknologi pendidikan seperti augmented reality (AR) dan game pembelajaran.

Saran untuk perancangan media pembelajaran metaverse adalah sebagai berikut:

1. **Pengembangan Bahan Ajar:** Guru perlu mengembangkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi metaverse, seperti penggunaan media game pembelajaran, teknologi augmented reality (AR), dan social media untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.
2. **Pengembangan Keterampilan Teknologi:** Siswa dan pendidik perlu mengembangkan keterampilan teknologi untuk memanfaatkan teknologi metaverse dalam proses pembelajaran, termasuk pemahaman tentang penggunaan teknologi virtual reality (VR), AR, dan teknologi pendidikan lainnya.
3. **Integrasi Metaverse dalam Pengajaran:** Metaverse perlu diintegrasikan dalam proses pengajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inklusif, serta memfasilitasi interaksi antara siswa dan pendidik dalam mensimulasikan materi pelajaran.
4. **Evaluasi dan Pengujian:** Penting untuk melakukan evaluasi dan pengujian terhadap penggunaan metaverse dalam pendidikan untuk memastikan kesuksesan penggunaannya, serta untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Dengan demikian, penggunaan metaverse sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penciptaan lingkungan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mendukung perkembangan teknologi. Namun, perlu diingat bahwa implementasi metaverse dalam pendidikan juga perlu memperhatikan tantangan etis dan memastikan ketersediaan sumber daya yang memadai untuk mendukung penggunaannya.

## DAFTAR PUSTAKA

GAGASAN INOVASI PENDIDIKAN Sains dan Teknologi - ResearchGate

PEMBERDAYAAN TEKNOLOGI METAVERSE BAGI KELANGSUNGAN DUNIA  
PENDIDIKAN - Jurnal Pendidikan

Penggunaan Media Metaverse Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa  
Jerman - Jurnal Ilmiah

PENGALAMAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN METAVERSE - Jurnal Tematik

Penggunaan Media Metaverse Augmented Reality Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa  
Jerman - Jurnal IJPSS.

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Platform  
Animaker Bagi Guru SDN 008 Sungai Kunjang | Haerani | PENGABDI - UNM Online  
Journal Systems.

(PDF) Metaverse : Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas  
Pendidikan Indonesia – ResearchGate.

Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran.

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Platform  
Animaker Bagi Guru SDN 008 Sungai Kunjang | Haerani | PENGABDI - UNM Online  
Journal Systems.

[PDF] Pemikiran Digitalisme dan Implikasinya pada Guru Penggerak di Era Metaverse -  
JURNAL BASICEDU.

[https://eng.unhas.ac.id/tepat/index.php/Jurnal\\_Tepat/article/download/287/158](https://eng.unhas.ac.id/tepat/index.php/Jurnal_Tepat/article/download/287/158).

<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/download/2642/1131>.