

PELATIHAN PEMANFAATAN METAVERSE DALAM PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 1 BATANGHARI

Imam Ahmad¹, Nicky Dwi Puspaningtyas², Raras Kartika Sari^{*3}, Debby Alita⁴, Fikih Yuhada Sena⁵, Yuli Santika⁶, Ni Made Suka Rani⁷

Universitas Teknokrat Indonesia ^{1,2,3,4,5,6,7}

*e-mail: raras.kartika.sari@teknokrat.ac.id

Abstract

This activity was carried out with the aim of providing Metaverse training in learning at SMA Negeri 1 Batanghari. The purpose of implementing this training is to provide new insights and knowledge for students about the Metaverse. Metaverse training activities in learning are carried out with offline training for class XII school students. The training was carried out with the first stages, namely providing field surveys, pre-tests, providing training and post-tests. After being given presentation of material about Metaverse, an average of 99.4% of students gave a positive response to the implementation of the activity. Student agree that Metaverse can increase interest in learning, Metaverse can help in understanding thematerial, help to be more active in learninf, increase learning motivation and Metaverse is very easy to use in the learning process. This is because Metaverse is the new Technologi in learning process.

Keywords: *training, metaverse, learning*

Abstrak

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pelatihan Metaverse dalam Pembelajaran di SMA Negeri 1 Batanghari. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan adalah untuk memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi peserta didik tentang Metaverse. Kegiatan pelatihan Metaverse dalam pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka kepada peserta didik kelas XII. Pelatihan dilaksanakan dengan tahapan awal yaitu melaksanakan survey lapangan, pemberian pre tes, pelaksanaan pelatihan, dan pemberian post test. Setelah pelaksanaan pelatihan Metaverse, rata-rata 99,4% peserta didik memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan Metaverse. Peserta didik memberikan respon positif dan setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik tertarik pada pembelajaran, lebih dapat memahami materi, lebih aktif dalam pembelajaran, lebih termotivasi dalam pembelajaran, dan dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar, lebih mudah digunakan saat pembelajaran. Peserta didik sangat antusias saat mengikuti pelatihan, hal ini dikarenakan Metaverse merupakan teknologi baru yang mereka gunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *pelatihan, metaverse, belajar*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengimbangi globalisasi yang sedang terjadi di dunia pendidikan (Ameliola & Nugraha, 2013; Surahman, 2016; Sulaiman, 2017). Teknologi dapat diaplikasikan dalam berbagai sisi kehidupan, salah satunya dalam dunia Pendidikan. Proses belajar mengajar di sekolah harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang (Hidayati, 2016; Jaelani dkk, 2020). Negara-negara di dunia sedang mengusahakan berbagai cara untuk dapat meningkatkan kualitas Pendidikan yang ada di negaranya.

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak positif untuk dunia Pendidikan (Setiawan, 2018; Munti & Syaifuddin, 2020). Revolusi industry, memberikan dampak terhadap

tatanan Pendidikan di suatu negara. Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Metaverse. Metaverse dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Hapidz, 2022). Metaverse merupakan alam semesta pasca-realitas dengan lingkungan mutiengguna abadi dan persisren yang dapat menggabungkan antara realitas fisik dan virtualitas digital (Rachmadtullah, dkk, 2022).

Metaverse adalah jaringan dunia virtual 3D yang berfokus pada koneksi sosial (Indarta, dkk, 2022; Putri, dkk, 2022). Metaverse juga diartikan sebagai dunia virtual tempat orang terhubung dalam 3D dan dapat melakukan hampir semua hal (Wiharjokusumo, 2022; Putri, 2022; Rachmadtullah, dkk, 2022). Pada dasarnya, Meta akan membantu membangun metaverse (Hapidz, 2022; Rosalind, 2022; Susilawati, 2022; Barik, 2022). Ini adalah keseluruhan ekosistem dari semua jenis fungsi yang datang bersama, seperti: *Realitas Virtual*, Kecerdasan Buatan, *Desentralisasi (Cryptocurrency)*, *NFT*, *Web 3.0*, *Gamification* (Andryanto, 2022).



Gambar 1. Contoh Penggunaan Metaverse

Proses belajar mengajar di sekolah saat ini masih banyak yang menggunakan sistem konvensional yaitu dengan ceramah. SMA Negeri 1 Batanghari sebagai salah satu sekolah berprestasi di Kecamatan Batanghari diharuskan untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang ada. Perlu adanya pemberian ilmu dan wawasan baru

bagi peserta didik bahwa terdapat proses pembelajaran yang dapat mengintegrasikan antara ilmu Pendidikan dan teknologi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tim PkM Universitas Teknokrat Indonesia akan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan memberikan Pelatihan Metaverse dalam Pembelajaran di SMA Negeri 1 Batanghari. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada siswa kelas XII tentang Metaverse.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan untuk memberikan Pelatihan tentang Pemanfaatan Metaverse bagi Pembelajaran di SMA Negeri 1 Batanghari. Tujuan pelatihan ini adalah memberikan wawasan serta Pelatihan bagi siswa dengan memanfaatkan penggunaan Metaverse dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kegiatan pelatihan pemanfaatan metaverse dilaksanakan secara tatap muka kepada peserta didik kelas XII di SMA Negeri 1 Batanghari. Pelatihan terdiri dari pemateri, pendamping dan peserta. Secara lebih detail pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Metaverse untuk pembelajaran dilaksanakan oleh 3 dosen pemateri, 4 mahasiswa pendamping dan 40 peserta didik sebagai peserta pelatihan Metaverse.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan Metaverse bagi Pembelajaran

No	Metode Pelaksanaan	Keterangan
1	Survey Lapangan	Tim PkM melaksanakan survey lapangan awal untuk mengidentifikasi kebutuhan di SMA Negeri 1 Batanghari
2	Pretest	Tim PkM melaksanakan pretest untuk melihat bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas
3	Pelaksanaan Pelatihan Pemanfaatan Metaverse	Tim PkM melaksanakan pelatihan pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran
4	Post Test	Tim PkM melaksanakan posttest untuk mengukur bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah mendapatkan pelatihan Pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal pelaksanaan pelatihan Metaverse dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh Tim PkM Universitas Teknokrat Indonesia adalah melaksanakan survey lapangan. Hal ini dilaksanakan guna untuk mengetahui kebutuhan dan kendala yang dialami oleh SMA Negeri 1 Batanghari saat proses Belajar Mengajar.

Tahap kedua yang dilaksanakan oleh Tim PkM Metaverse adalah memberikan pre test kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batanghari.

Tahap Selanjutnya adalah memberikan pelatihan pemanfaatan Metaverse dalam pembelajaran kepada peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Batanghari. Setelah dilaksanakan pelatihan maka tahap terakhir yaitu memberikan post test kepada peserta didik untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik terhadap pelatihan Metaverse yang sudah dilaksanakan post test di berikan dalam bentuk angket. Angket tersebut akan digunakan untuk menganalisis persepsi peserta didik terhadap pelaksanaan pelatihan. Instrumen yang diberikan dalam pre test dan post test merupakan instrumen yang sama. Hasil angket persepsi peserta didik terhadap pelaksanaan pelatihan Metaverse bagi Pembelajaran dapat dilihat secara rinci dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Post Test Pelatihan Pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran

No	Pertanyaan	Rata-rata Pencapaian (%)			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak setuju
1	Metaverse membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran?	-	100%	-	-
2	Metaverse membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran?	-	100%	-	-
3	Metaverse membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran?	-	96,3%	3,7%	-
4	Metaverse membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran?	-	100%	-	-
5	Metaverse membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar?	-	100%	-	-
6	Metaverse lebih mudah digunakan saat pembelajaran?	-	100%	-	-
Rata-rata			99,4%	0,6%	

Berdasarkan tabel rincian angket persepsi peserta didik terhadap Pelatihan Pemanfaatan Metaverse dalam pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa rata-rata 96,4% peserta didik kelas XII di SMA Negeri 1 Batanghari memberikan respon yang baik dan positif terhadap pelaksanaan pelatihan tersebut. Secara lebih detail hasil angket tersebut dapat di rinci sebagai berikut: sebanyak 100% peserta didik setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Sebanyak 100% peserta didik setuju bahwa Metaverse dapat

membuat peserta didik lebih dapat memahami materi pembelajaran. Sebanyak 96,3% peserta didik setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Sebanyak 100% peserta didik setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran. Sebanyak 100% peserta didik setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar. Sebanyak 100% peserta didik setuju bahwa Metaverse lebih mudah digunakan saat pembelajaran.

Berikut dokumentasi pelaksanaan Pelatihan Metaverse yang telah dilaksanakan oleh tim PkM Universitas Teknokrat Indonesia di SMA Negeri 1 Batanghari. Pada gambar 2 dibawah ini, terlihat bahwa tim PkM Menjelaskan terlebih dahulu tentang Metaverse, manfaat serta cara penggunaannya.



Gambar 2. Tim PkM Menjelaskan Pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran



Gambar 3. Peserta Didik Mencoba Menggunakan Alat Metaverse

Pada gambar 3 terlihat bahwa tim PkM Universitas Teknokrat Indonesia sedang membimbing peserta didik untuk dapat mencoba Metaverse dengan bantuan alat yang sudah disiapkan.



Gambar 4. Peserta Didik saat Pelaksanaan Pelatihan Metaverse

Pada gambar 4 terlihat bahwa peserta didik yang mengikuti pelatihan sangat antusias dalam mengikuti setiap tahap pelaksanaan pelatihan Metaverse. Antusias peserta didik ini salah satunya dikarenakan Metaverse merupakan teknologi baru yang diketahui oleh mereka. Menurut peserta didik penggunaan Metaverse sangat menarik dan sangat mudah digunakan untuk proses belajar.



Gambar 5. Foto Bersama Peserta Pelatihan Metaverse

Pada gambar 5 tim PkM Universitas Teknokrat Indonesia dan peserta pelatihan yaitu peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Batanghari melakukan foto bersama sebagai bagian dari dokumentasi kegiatan. Pelatihan berlangsung dengan lancar, sesuai dengan rancangan pelaksanaan kegiatan yang telah disusun oleh tim PkM Universitas Teknokrat Indonesia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PkM yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batanghari yang bertujuan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran bagi peserta didik kelas XII di SMA Negeri 1 Batanghari. Peserta didik sangat antusias dalam mengikuti setiap proses kegiatan pelatihan. Hasil dari angket menunjukkan bahwa rata-rata 99,4% peserta didik memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan Metaverse. Peserta didik setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik tertarik terhadap pembelajaran, membuat lebih memahami materi pembelajaran, membuat lebih aktif,

termotivasi dalam pembelajaran, peserta didik juga setuju bahwa Metaverse dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar, dan peserta didik juga setuju bahwa Metaverse lebih mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada Universitas Teknokrat Indonesia, Yayasan Pendidikan Teknokrat dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia atas diselenggarakannya Hibah Internal Pengabdian kepada Masyarakat sehingga kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Metaverse dalam Pembelajaran di SMA Negeri 1 Batanghari ini dapat dilaksanakan dan berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan Media Informasi dan Teknologi terhadap Anak dalam Era Globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- Andryanto, A., Mustika, N., Puteri, A. N., Rahmelina, L., Firdian, F., Siregar, M. N. H., ... & Gustiana, Z. (2022). *Teknologi Metaverse dan NFT*. Yayasan Kita Menulis.
- Endarto, I. A., & Martadi, M. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse pada Media Edukasi Interaktif. *BARIK*, 4(1), 37-51.
- Hapidz, F., Akbar, F. M., Maulidi, W. K., Siburian, R. M., & Puspitasari, H. (2022). Pemberdayaan Teknologi Metaverse bagi Kelangsungan Dunia Pendidikan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1738-1747.
- Hidayati, N. (2016). Sistem E-Learning Untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar: Studi Kasus pada SMA Negeri 10 Bandar Lampung. *Telematika Mkom*, 2(2), 153-170.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351-3363.
- Jaelani, A., Fauzi, H., Aisah, H., & Zaqiyah, Q. Y. (2020). Penggunaan Media Online dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI dimasa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 8(1), 12-24.
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975-1805.
- Putri, N. I., Widhiantoro, D., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Pemanfaatan Metaverse di Bidang Pendidikan. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 9(1), 44-52.
- Putri, P. A. (2022). Transformasi Sistem Pendidikan Madrasah dalam Wacana Metaverse pada Program Kemenag RI. *Muàsarrah: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 4(2), 67-78.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. CV. Eureka Media Aksara.
- Rosalind, R. S., Yogatama, A., & Budiana, D. (2022). Brand Personality pada Konten Iklan Meta Inc. versi "The Metaverse and How We'll Build it Together". *Jurnal e-Komunikasi*, 10(2).

- Sulaiman, M. P. I. (2017). Pendidikan Madrasah Era Digital. *Jurnal Al-Makrifat Vol*, 2(1), 1-16.
- Surahman, S. (2016). Determinisme Teknologi Komunikasi dan Globalisasi Media terhadap Seni Budaya Indonesia. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 12(1), 31-42.
- Susilawati, E., & Metavarse, E. (2022). Inovasi Automated Short Essay Scoring sebagai Model Penilaian Digital di Era Metaverse. *Digitalisasi Era Metaverse*, 3.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.
- Wiharjokusumo, P., Saragih, N. R., Karo-Karo, S., & Siringoringo, P. (2022). Memahami Realitas Metaverse Berdasarkan Teologi Kontekstual. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 239-252.