

## METAVERSE DAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH; TANTANGAN DAN PELUANG

Rinda Fauzian  
rindafauzian@gmail.com  
MTs N 1 Pangandaran

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini menganalisis implementasi metaverse dalam pembelajaran SKI di madrasah dan menguraikan tantangan dan peluang pembelajaran SKI di madrasah pada era metaverse. Hasil penelitian menunjukkan teknologi metaverse dalam bentuk *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran SKI memang sangat bermanfaat bagi peserta didik. Sehingga peserta didik tidak hanya *learning to know*, melainkan mereka akan *learning to live together*. Pembelajaran SKI menggunakan teknologi metaverse dalam bentuk AR, tentunya tidak terlepas dari yang menjadi peluang dan tantangan. Peluang yang hadir di depan mata antara lain: *pertama*, mutu Pendidikan meningkat. *Kedua*, motivasi siswa meningkat. *Ketiga*, tingkat literasi mediana meningkat. *Keempat*, Pendidikan menuju peradaban baru. Sementara itu, tantangan yang dihadapi ialah status metaverse itu sendiri bagi masyarakat atau peserta didik yang terbatas akan teknologi dan kurang mampu. Alhasil, teknologi metaverse implikasinya terhadap pembelajaran SKI sangat berpengaruh besar dan berdampak terhadap efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam mengantarkan peserta didik yang ber peradaban.

**Kata kunci: Augmented Reality, Digitalisasi, Metaverse**

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to analyze the implementation of the metaverse in SKI learning in madrasas and describe the challenges and opportunities of learning SKI in madrasas in the metaverse era. The results of the study show that metaverse technology in the form of Augmented Reality (AR) in SKI subjects is indeed very beneficial for students. So that students will not only learn to know, but they will learn to live together. SKI learning using metaverse technology in the form of AR, of course, cannot be separated from opportunities and challenges. Opportunities that are present in front of our eyes include: first, the quality of education is increasing. Second, student motivation increases. Third, the level of media literacy is increasing. Fourth, Education towards a new civilization. Meanwhile, the challenge faced is the metaverse status itself for the community or students who are limited in technology and are less able. As a result, the implication of metaverse technology on SKI learning is very large and has an impact on the effectiveness and efficiency of learning in delivering civilized students.*

**Keywords: Augmented Reality, Digitization, Metaverse**

## A. PENDAHULUAN

Metaverse adalah istilah digitalisasi terkini yang titik tekannya pada perubahan fisik menjadi digital. Dengan bantuan teknologi terkini, hampir segala sesuatu dapat didigitalisasi. Termasuk pendidikan dan pembelajaran yang notabene adalah merubah perilaku peserta didik menjadi berpengetahuan, beradab dan bermoral bisa diinternalisasikan dalam bentuk digital.

Era metaverse menuntut segala sesuatu bersifat digital. Hal ini guna mempermudah pekerjaan manusia, mengefektifkan pengerjaan dan waktu kerja, serta mewujudkan SDM yang siap pakai sesuai dengan tuntutan dan perubahan zaman. Sementara itu, pembelajaran khususnya di dalam lembaga pendidikan, dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada. Tidak memungkiri, mata pelajaran yang menurut sebagian orang sulit untuk didigitalisasikan, menurut sebagian besar dan menurut daya guna teknologi itu sendiri dapat didigitalisasikan salah satunya mata pelajaran SKI.

Pada umumnya, guru mengajar mata pelajaran SKI cukup dengan bercerita serta menganalisis gambar yang ada. Sebagiannya lagi mulai menggunakan teknologi, seperti tayangan youtube, aplikasi kuis, serta ada pula yang menggunakan power point. Akan tetapi, jika dipahami dalam sudut pandang perkembangan teknologi hari ini khususnya di era metaverse, pembelajaran seperti itu bukan lagi pembelajaran masa kini, tetapi sudah masuk ke dalam ranah pembelajaran masa lalu.

Era Metaverse menawarkan konsep dan gagasan pembelajaran di masa kini. Jika pembelajaran SKI peserta didik diajak menonton tayangan di youtube, kemudian menganalisis ke museum, tempat-tempat sejarah dan lainnya, konsep pembelajaran di era metaverse tidak lagi menggunakan pendekatan seperti itu. Sebagai salah satu contoh pembelajaran tentang menganalisis kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Peserta didik berkunjung langsung secara digital pada museum digital 3D, sementara itu peserta didik dan guru ikut serta dalam menganalisisnya. Museum digital ini biasanya bisa diakses oleh siapa saja, serta tidak

dipungut biaya. Ini artinya secara nilai ekonomis, peserta didik tidak perlu iuran untuk berangkat ke museum dalam rangka praktik pembelajaran di luar kelas.

Metaverse dalam pembelajaran SKI di madrasah tentunya hal yang penting untuk diteliti. Dari era ini melahirkan tantangan dan peluang yang mesti dipersiapkan oleh semua pihak. Kendati demikian dari permasalahan ini muncullah rumusan masalah penelitian, antara lain: (1) bagaimana implementasi metaverse dalam pembelajaran SKI di madrasah, (2) Apa saja tantangan dan peluang pembelajaran SKI di madrasah pada era metaverse.

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain: (1) menganalisis implementasi metaverse dalam pembelajaran SKI di madrasah, dan (2) menguraikan tantangan dan peluang pembelajaran SKI di madrasah pada era metaverse. Sementara itu, manfaat penelitian ini dapat memperluas khazanah keislaman serta menjadi bahan kajian mendalam selanjutnya khusus penelitian pendidikan Islam dalam menghadapi berbagai tantangan dan perubahan zaman.

## B. KAJIAN TEORI

Menurut Indarta,dkk, metaverse merupakan teknologi yang dapat merubah peradaban. Pada tataran impleentasinya, metaverse diciptakan dan difokuskan kepada pembuatan lingkungan virtual, antara satu sama lain dapat beraudensi serta mendapatkan pengalaman virtual yang berbeda (Indarta et al., 2022). Ini artinya digitalisasi Pendidikan penting dilakukan karena tuntutan dan perubahan zaman.

Realita di atas, senada dengan apa yang diungkapkan oleh Ricka, realita transformasi teknologi ini mengharuskan warga madrasah memiliki ICT *literacy* yang cukup guna mendukung digitalisasi pembelajaran di madrasah (Ricka & Tesi Muskania, 2021). Sementara itu, persiapan digitalisasi Pendidikan ini meliputi difgitalisasi konten dan sarana. Sehingga terwujudkan madrasah yang *smart school* mampu hadir di

tengah-tengah kita dengan wajah madrasah yang berwawasan masa depan (Murhadi & Ponidi, 2020).

Sangat dimungkinkan sekolah/ madrasah memiliki karakter berwawasan masa depan. Hal ini seperti dalam penelitian Woong suh, meninjau literatur tentang topik ini, survei terhadap 336 siswa sekolah dasar di Korea adalah dilakukan dengan menggunakan 18 item untuk mengukur setiap faktor dalam metaverse, diikuti dengan analisis statistic yang mencakup perbedaan rata-rata dan uji-t sampel independen. Hasilnya mengungkapkan bahwa, pada rata-rata, 97,9% siswa sekolah dasar memiliki pengalaman dengan metaverse, dengan 95,5% dari mereka menganggapnya erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari mereka (Suh, 2022).

Jika era metaverse ini adalah tantangan dan peluang bagi madrasah khususnya, maka jika sekolah/madrasah lain dapat mengimplementasikan tuntutan era tersebut, ini artinya semua mata pelajaran yang diajarkan dapat didigitalisasi. Sama halnya dengan hasil penelitian Guo & Gao, dalam penelitiannya Metaverse pengajaran bahasa Inggris dapat dipahami sebagai aplikasi pendidikan metaverse, sehingga menciptakan digital identitas bagi guru dan siswa, terbuka secara formal dan informal tempat mengajar di dunia maya, dan memungkinkan guru dansiswa untuk berinteraksi di tempat pengajaran virtual (Guo & Gao, 2022).

Aktualisasi dari digitalisasi di atas, semakin meyakinkan bahwa semua mata pelajaran di madrasah dapat dibasiskan menjadi digital. Sementara itu, mata pelajaran SKI adalah mata pelajaran yang menurut Sebagian besar guru merasakan sulitnya mendigitalisasikan pembelajaran tersebut. tetapi, bagi sebagiannya lagi sangat mudah untuk didigitalisasikan. Bentuk digitalisasi tersebut adalah *Augmented Reality* (AR).

Digitalisasi pembelajaran SKI dengan AR merupakan pendekatan baru serta hal yang membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Digitalisasi AR dapat menggabungkan realita dengan virtual, menampilkan informasi secara nyata, serta dapat dinikmati dalam bentuk

tiga dimensi (Khairunnisa & Aziz, 2021). Menurut Kye, dkk, *Augmented reality* adalah jenis augmentasi dari dunia luar. Ini mengacu pada bentuk teknologi yang memperluas dunia fisik nyata di luar individu dengan menggunakan sistem dan antarmuka yang sadar lokasi dengan informasi jaringan yang ditambahkan dan berlapis pada ruang yang kita temui sehari-hari (Kye et al., 2021). Kendati demikian, materi SKI biasanya adalah sejarah lampau yang memungkinkan seseorang sangat sulit memahami kultur dan realitas. Adanya digitalisasi ini sebagai bentuk ikhtiar dari cara memahamkan peserta didik terhadap realita sejarah pada masanya dan diaktualisasikan dalam bentuk digital seperti nyata adanya saat itu.

### C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berorientasi kepada fenomena atau gejala yang bersifat alami, maka sifatnya mendasar dan naturalistis atau *naturalistic inquiry* (Suryana, Yahya & Priatna, 2007). *Naturalistic inquiry* merupakan ciri yang menonjol dari penelitian kualitatif, dengan cara mengamati dan mengumpulkan data tanpa memanipulasi subjek yang diteliti (Salim & Sahrun, 2011). Pendekatan yang dimaksud melibatkan pertanyaan, pengumpulan data partisipan, penganalisisan data secara induktif, hingga diakhiri dengan penafsiran data (Creswell, 2013). Kendati demikian, bentuk pendekatan penelitian seperti ini akan menerapkan cara pandang peneliti yang induktif, berfokus pada makna yang individual, dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *library research*. Hal ini guna menghadirkan gagasan inovasi dari pengkajian terhadap sumber-sumber yang relevan. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan proses triangulasi, yaitu: (1) Observasi. Bentuk observasi ini dalam bentuk pengamatan dan pencatatan fenomena-fenomena yang diselidiki secara sistematis. (2) Dokumentasi. Selain teknik observasi, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang terakhir

ialah melalui dokumentasi. Pengambilan teknik ini, tentunya berdasarkan berbagai pertimbangan yang dapat dipertanggungjawabkan. Alasan-alasan tersebut menurut Moleong antara lain: dokumen merupakan sumber yang terpercaya, dapat digunakan sebagai bahan untuk diuji, dan bersifat alamiah (Moleong, 2013).

#### D. PEMBAHASAN

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah memiliki peran yang cukup strategis dalam pembentukan karakter bangsa (Fathurrohman et al., 2020). Implementasi pembelajarannya pun sangat berbeda karakteristiknya dengan mata pelajaran yang lain. Yang dikaji adalah cerita, sejarah dan fenomena yang terjadi di masa lampau. Hal ini sudah barang tentu banyak orang beranggapan sulit jikalau memvisualisasikan cerita masa lampau dan mengakuratkan fenomena yang terjadi dengan produk visual yang tersaji.

Fakta di atas merupakan pertanyaan yang mesti di jawab oleh perkembangan teknologi masa kini. Di era metaverse, ada teknologi yang mendukung dalam pembelajaran SKI yaitu *augmented reality*. *Augmented reality* atau AR ini bentuk teknologi yang memperluas dunia fisik nyata di luar individu dengan menggunakan sistem dan antarmuka yang sadar lokasi dengan informasi jaringan yang ditambahkan dan berlapis pada ruang yang kita temui sehari-hari (Kye et al., 2021). Sistem ini mengajak pada pembelajar dalam hal ini guru dan peserta didik untuk menyaksikan peristiwa dulu yang dibuat seperti aslinya pada tayangan animasi.

*Augmented reality* telah dievaluasi efektif dalam pembelajaran materi yang sulit untuk diamati secara langsung. Sebagai contoh, *Cruscope's Virtuali-Tee* adalah *T-shirt augmented reality* yang memungkinkan siswa untuk memeriksa bagian dalam tubuh manusia seolah-olah itu adalah laboratorium anatomi (Kye et al., 2021). Konten simulasi *augmented reality* sebagai kasus pendidikan yang representatif. Simulasi berperan dalam menghubungkan visual abstrak dengan objek konkret dengan menghubungkan konteks dunia nyata dan objek virtual.

Khususnya jika diarahkan dengan pembelajaran SKI ialah pada materi perjalanan nabi Muhammad saw berdakwah. Tentunya jika hanya membaca teks akan sulit memahaminya. Kendati demikian, ada salah satu teknologi metaverse yang dibangun di Indonesia yaitu museum *Assalamu 'Alayka Ayyuha An-Nabi Endowment*. Museum ini menampilkan sejarah nabi Muhammad saw beserta tempat-tempat yang dianggap sebagai saksi hidup ditampilkan dalam bentuk hologram dan tiga dimensi. Seolah-olah asli dan bagi yang melihatnya seakan-akan ada di tempat tersebut. Hal ini sebagaimana dilansir dari <https://www.republika.co.id> Kamis 01 Agustus 2019 21:51 WIB.

Sistem penjajakan AR biasanya menggunakan QR Codes. Artinya, peserta didik cukup menscan QR Codes yang sudah tersedia, kemudian nanti akan diarahkan kepada materi yang dituju. Jika materinya tentang perjalanan hidup nabi Muhammad saw, maka QR Codes tersebut akan mengarahkan pada materi yang berbentuk hologram atau tiga dimensi sebagaimana yang telah dicantumkan dalam museum *Assalamu 'Alayka Ayyuha An-Nabi Endowment*. Penggunaan ICT dalam bentuk AR memang sangat bermanfaat bagi peserta didik. Sehingga tidak hanya *learning to know*, melainkan mereka akan *learning to live together*.

Dampak positif dari penerapan teknologi AR ini sebagaimana dalam penelitian Anna Estapa dan Larysan. Hasil penelitian menunjukkan motivasi siswa meningkat secara signifikan, peserta didik merasakan pembelajaran lebih menarik, perasaan senang dalam belajar, serta meningkatnya curiositas peserta didik (Estapa, 2015). Meningkatnya kesetaraan Pendidikan dengan daerah-daerah maju akan mudah tercapai, mutu Pendidikan akan tinggi, serta guru lebih professional dalam melayani peserta didik dari sudut pandang tata Kelola Pendidikan (Ricka & Tesi Muskania, 2021).

Beberapa penelitian lain menunjukkan bahwa teknologi AR mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara yang lebih efektif. Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan Khairunnisa & Aziz, menurutnya implementasi AR khususnya pada mata pelajaran Matematika

saja dapat meningkatkan aktivitas matematika, yaitu secara teknis maupun yang bersifat konseptual (Khairunnisa & Aziz, 2021). Kendati demikian, teknologi AR saat tidak susah dicari, tergantung keseriusan guru dalam menginovasi peserta didiknya untuk lebih inovatif dan kreatif.

Dari hasil analisis di atas, metaverse dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah sangat memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini dikarenakan, pembelajaran mengajak kepada peserta didik untuk *learning to life together*. Materi yang disaksikan dihadapannya adalah materi yang mampu mengajak pribadi peserta didik untuk terlibat secara langsung. Implikasi positifnya ialah meningkatnya motivasi, ketertarikan siswa dalam belajar, serta senang terhadap belajar.

Pembelajaran SKI menggunakan teknologi metaverse dalam bentuk AR, tentunya tidak terlepas dari yang menjadi peluang dan tantangan. Peluang yang hadir di depan mata antara lain: *pertama*, mutu Pendidikan meningkat. Semakin meningkatnya keterampilan teknologi siswa, semakin kebutuhan manusia terbantuan. *Kedua*, motivasi siswa meningkat. Peserta didik menikmati pembelajaran menggunakan AR, karena serasa mereka ada dalam ruang digital tersebut. Munculnya menikmati tersebut menjadi stimulus hadirnya motivasi yang tinggi dalam belajar. *Ketiga*, tingkat literasi medianya meningkat. *Keempat*, Pendidikan menuju peradaban baru. Semua peserta didik memiliki kompetensi penguasaan teknologi yang mumpuni, mampu menghasilkan SDM yang unggul, serta mampu memunculkan peradaban baru yang tidak dimiliki oleh Lembaga Pendidikan di negara lain.

Adapun tantangan yang mesti dihadapi ialah status metaverse itu sendiri bagi masyarakat atau peserta didik yang terbatas akan teknologi. Pada dasarnya *Metaverse* yang bersifat *borderless* atau menyediakan ruang tak terbatas, memunculkan *engagement* yang lebih besar yang harus dihadapi artinya kalau pendidikan masuk ke *metaverse* maka harus siap dengan *international engagement* yang lebih luas. Tantangan lain adalah kondisi sosial ekonomi masyarakat yang membuat tidak semua orang mampu mendapatkan akses di era *metaverse*.

Dalam masa pandemi saja, banyak peserta didik yang mengeluhkan signal, kuota, dan keterbatasan memiliki *smartphone*. Pengaruh-pengaruh ini sedikitnya akan menghambat proses belajar mengajar dengan teknologi metaverse. Meski demikian dengan pembiasaan yang dilakukan terhadap teknologi baru ini, maka implementasi dari teknologi ini akan lebih leluasa diterapkan dan tentunya akan sangat membantu untuk meningkatkan kualitas serta pengalaman pembelajaran di masa depan.

## E. PENUTUP

Teknologi metaverse dalam hal ini berbentuk *Augmented reality* atau AR merupakan bentuk teknologi yang memperluas dunia fisik nyata di luar individu dengan menggunakan sistem dan antarmuka yang sadar. Dampak positif dari penerapan teknologi meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, peserta didik merasakan pembelajaran lebih menarik, perasaan senang dalam belajar, serta meningkatnya curiositas peserta didik. Peluang yang hadir di depan mata memunculkan peradaban baru yang tidak dimiliki oleh Lembaga Pendidikan di negara lain. Sementara itu, tantangan yang mesti dihadapi ialah status metaverse itu sendiri bagi masyarakat atau peserta didik yang terbatas akan teknologi. Pada dasarnya *Metaverse* yang bersifat *borderless* atau menyediakan ruang tak terbatas, memunculkan *engagement* yang lebih besar yang harus dihadapi. Penelitian ini memiliki dampak yang positif bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitiannya, khususnya mengkaji digitalisasi Pendidikan di era metaverse. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan khazanah keilmuan khususnya dalam bidang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2013). *Research Design; Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Estapa, A. & L. N. (2015). The Effect of an Augmented Reality Enhanced Mathematics Lesson on Student Achievement and Motivation. *Journal of STEM Education*, 16(3), 40–49.
- Fathurrohman, A., Wijaya, M. Y., Tyasmaning, E. T., Hufron, Saputra, A. A. S., Muhammad Holimi, Priatmojo Suryo Kuncoro, & Fatmah K. (2020). Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Tingkat Dasar di Kabupaten Pasuruan. *Al Murabbi*, 5(2), 8–16. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i2.2139>
- Guo, H., & Gao, W. (2022). Metaverse-Powered Experiential Situational English-Teaching Design: An Emotion-Based Analysis Method. *Frontiers in Psychology*, 13(March), 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.859159>
- Indarta, Y., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Khairunnisa, S., & Aziz, T. A. (2021). Studi Literatur : Digitalisasi Dunia Pendidikan dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(2), 54–63.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational applications of metaverse : possibilities and limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.3352/jeehp.2021.18.32>
- Moleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosda.
- Murhadi & Ponidi. (2020). Digitalisasi Sekolah Melalui Pengembangan Website dan Layanan Sekolah Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal INTEK*, 3(1).
- Ricka Tesi Muskania, Z. M. (2021). THE REALITY OF EDUCATION

DIGITAL TRANSFORMATION IN. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155–165.

<https://doi.org/https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>

Salim&Sahrn. (2011). *Metodologi Penelitian*. Cita Pustaka Media.

Suh, W. (2022). Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era : An Analysis of Elementary School Students. *Journal of Intelligence*, 10(17).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence10010017>

Suryana,Yahya & Priatna, T. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Azkia Pustaka Utama.