



# AKADEMISI DALAM PEMANFAATAN METAVERSE



Pengantar :  
**Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.**  
Direktur Pascasarjana  
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Nizaruddin | Feriyanto | Siyono | Siti Rohanah | Fitri Sari | Sutrisno | Riki Sutiono |  
Zulia Rahmi Binti Yunus | Miskalena | Suzana | Santiana | Ari Dyah Sinta | Nurhidayah |  
Nurul Khansa Fauziah | Desi Arpa | Selfi Lailiyatul Iftitah | Nelliraharti | Widiastuti |  
Faricha Andriani | Marhamah Ulfa | Lusiana Mariyeta Balik | Kurnia Oktafianto |  
Happy Zakiatun Nissa | Dina Utami | Khusnul Khotimah | Heri Budianto |  
Maria Andriani Berek Ladjar | Mansur S. | Ma'rifani Fitri Arisa | Rahman Hermansyah |  
Imelda Oliva Wissang | Veni Nurpadillah

Nizaruddin	Feriyanto	Siyono	Siti Rohanah	Fitri Sari
Sutrisno	Riki Sutiono	Zulia Rahmi Binti Yunus	Miskalena	
Suzana	Santiana	Ari Dyah Sinta	Nurhidayah	
Nurul Khansa Fauziyah	Desi Arpa	Selfi Lailiyatul Iftitah		
Nelliraharti	Widiastuti	Faricha Andriani	Marhamah Ulfa	
Lusiana Mariyeta Balik	Kurnia Oktafianto			
Heppy Zakiatun Nissa	Dina Utami	Khusnul Khotimah		
Heri Budianto	Maria Andriani Barek Ladjar	Mansur S		
Ma'rifani Fitri Arisa	Rahman Hermansyah			
Imelda Oliva Wissang	Veni Nurpadillah			

# AKADEMISI

## DALAM PEMANFAATAN

# METaverse

Editor:

**Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.**

**Dr. Nurul Aryanti, M.Pd.**

**Dr. Prety Diawati., M.M.**

**Dr. Permata Ika Hidayati S.Pi., M.Pd.**

**Ana Marsela Suwarto, S.Pd.**

Pengantar:

**Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.**

*Direktur Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*



## **AKADEMISI DALAM PEMANFAATAN METAVERSE**

Copyright © Nizaruddin, dkk, 2022.

Hak cipta dilindungi undang-undang

*All right reserved*

Editor: Adi Wijayanto, *dkk*

Layout: Kowim Sabilillah

Desain cover: Diky M. Fauzi

Penyelaras akhir: Saiful Mustofa

viii+220 hlm: 14 x 21 cm

Cetakan Pertama, Agustus 2022

ISBN: 978-623-5419-21-3

### **Anggota IKAPI**

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

**Akademia Pustaka**

Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung

Telp: 081216178398

Email: [redaksi.akademia.pustaka@gmail.com](mailto:redaksi.akademia.pustaka@gmail.com)

Website: [www.akademiapustaka.com](http://www.akademiapustaka.com)

# KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karuniaNYA buku dengan judul *“Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse”* selesai disusun. Buku ini merupakan karya anak bangsa, yang ditulis secara kolaboratif oleh para akademisi dari berbagai perguruan tinggi nasional dan para praktisi bidang pendidikan nasional.

Dunia teknologi tidak pernah berhenti untuk menghadirkan inovasi-inovasi terbaru yang lebih canggih dari teknologi sebelumnya. Teknologi yang saat ini banyak dikembangkan oleh para ilmuwan dan juga industri digital adalah teknologi metaverse. Dalam dunia pendidikan, semua sarana penunjang pembelajaran dan untuk membantu meningkatkan hasil belajar pasti akan menggunakan teknologi.

Dalam buku ini membahas berbagai pemikiran teknologi pendidikan dalam era metaverse yang merupakan studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan memperbaiki kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, mengelola proses dan sumber-sumber teknologi. Aplikasi dan kasus penggunaan metaverse tidak hanya terbatas pada sektor game dan hiburan tetapi ada banyak hal yang dapat dilakukan dalam metaverse untuk pendidikan. Hal ini menggabungkan keuntungan mendalam dari teknologi generasi berikutnya untuk mencapai pendekatan virtual menuju pembelajaran sosial.

Demikianlah beberapa hal yang dapat disampaikan sebagai penguatan dan penutup kata pengantar pada buku ini, semoga dengan hadirnya buku ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan para pembaca secara khusus para guru, dosen dan pemerhati pendidikan serta kami berharap agar terus-menerus dapat menuliskan pemikiran empirisnya dalam buku lainnya.

*Tulungagung, 1 Agustus 2022*

**Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.**  
**Direktur Pascasarjana UIN SATU**  
*(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah  
Tulungagung)*

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v

## BAB I

### **METVERSE DALAM DUNIA KEAGAMAAN**

#### **PERHITUNGAN WARISAN DALAM PEMBELAJARAN FIKIH MAWARIS BERBASIS DIGITAL**

<i>Nizaruddin, S.Ag, M.H</i> .....	3
------------------------------------	---

#### **URGENSI KOMUNIKASI ISLAM DALAM MENGHADAPI ERA METVERSE**

<i>Dr. Feriyanto, M.Ag</i> .....	9
----------------------------------	---

#### **PENDIDIKAN HUMANIS DI PESANTREN ERA METVERSE**

<i>Siyono, M.PdI</i> .....	17
----------------------------	----

#### **PENGUNAAN *WHATSAPP* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI ERA METVERSE**

<i>Siti Rohanah, M.Pd.I</i> .....	25
-----------------------------------	----

#### **STUDI HADIS ERA DIGITAL**

<i>Fitri Sari, M.Ag</i> .....	33
-------------------------------	----

#### **ULAMA' PERSPEKTIF ISLAM**

<i>Sutrisno, S.Hum., M.Pd.I</i> .....	39
---------------------------------------	----

#### **PEMANFAATAN MEDIA *YOUTUBE* DALAM PEMBELAJARAN FIKIH DAN PRAKTIK IBADAH DI ERA METVERSE**

<i>Riki Sutiono, M.Pd.I</i> .....	49
-----------------------------------	----

#### **EFEKTIFITAS METODE HALAQAH DALAM PEMBELAJARAN KITAB TURAS BAGI MAHASISWA IAT DI ERA METVERSE**

<i>Zulia Rahmi Binti Yunus, M.Us</i> .....	55
--	----

## **BAB II**

### **METaverse DALAM BINGKAI ILMU SOSIAL DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA POLA PIKIR DAN SIKAP REMAJA**

*Dr. Dra. Miskalena. M kes* ..... 61

### **DAMPAK PEMBELAJARAN ERA METAVERSE TERHADAP PERKEMBANGAN PROSOSIAL ANAK**

*Suzana, M.Pd* ..... 67

### **HUMANIZING EDUCATION DI ERA METAVERSE**

*Santiana, S.S., M.Pd* ..... 73

### **ANALISIS SOSIOLOGIS TENTANG PEMBELAJARAN PADA ERA METAVERSE**

*Ari Dyah Sinta Tri Asuti, S.Sos., MA* ..... 81

### **MENCIPTA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI YANG AKTIF DAN MENARIK BAGI SISWA DI ERA METAVERSE**

*Nurhidayah, SH* ..... 87

### **KENDALA KEMISKINAN DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS METAVERSE: ANALISIS PATOLOGI SOSIAL**

*Nurul Khansa Fauziyah, S.Sos., M.Si* ..... 93

### **LAYANAN BIMBINGAN KONSELING BAGI ANAK USIA DINI DI ERA METAVERSE**

*Desi Arpa, M.Pd* ..... 99

## **BAB III**

### **PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL**

#### **PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI**

*Selfi Lailiyatul Iftitah, M. Pd* ..... 107

#### **PENGUNAAN GOOGLE CLASROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**

*Nelliraharti, S.Pd.I., M.Pd* ..... 113

#### **REALITAS PENGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN PADA ERA METAVERSE**

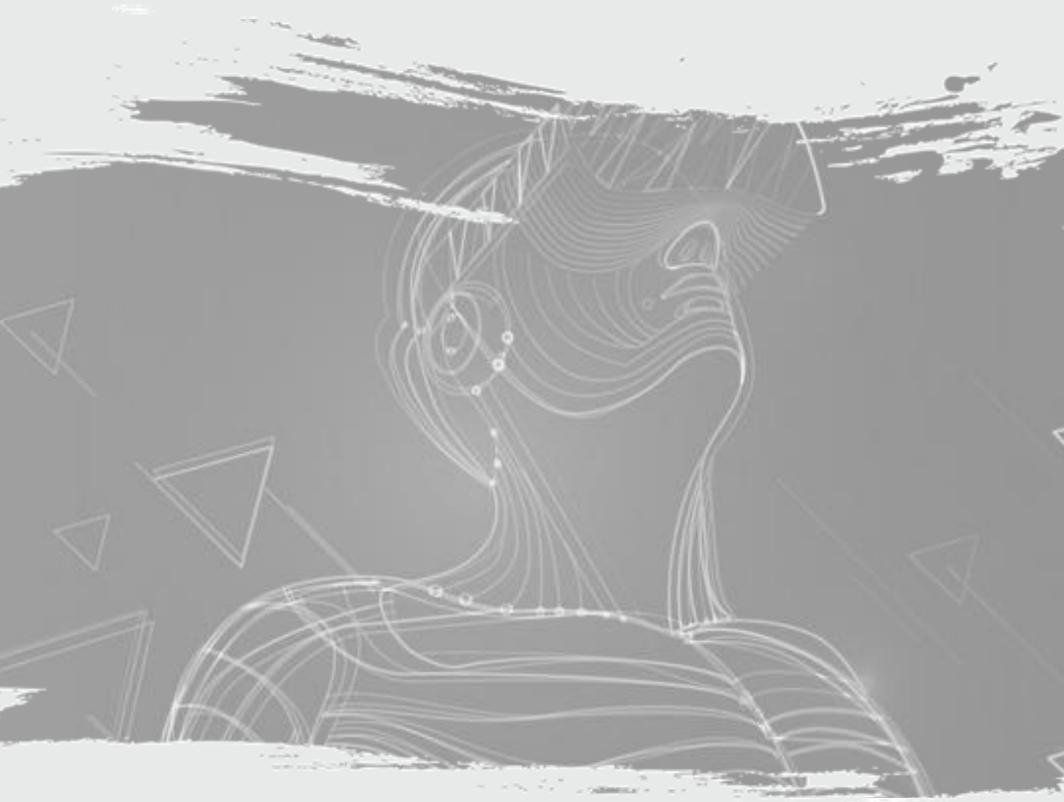
*Dra. Widiastuti, MM* ..... 121

<b>PELUANG DAN TANTANGAN DIGITAL LEARNING PADA PENDIDIK MASYARAKAT MARGINAL</b>	
<i>Faricha Andriani, M.Psi</i> .....	127
<b>PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI ERA METAVERSE</b>	
<i>Marhamah Ulfa, M.Pd</i> .....	133
<b>PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN <i>ENGLISH FOR TOUR AND GUIDE</i></b>	
<i>Lusiana Mariyeta Balik, S.S, M.Pd</i> .....	139
<b>PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI</b>	
<i>Kurnia Oktafianto, S.Pd, M.Pd</i> .....	145
<b>PEMANFAATAN BUKU DIGITAL CERITA NUSANTARA MELALUI APLIKASI FLIPBOOK DI TAMAN KANAK-KANAK DRIYOREJO</b>	
<i>Heppy Zakiatun Nissa, S.Pd.Gr.,M.Pd</i> .....	151
<b>PENGGUNAAN APLIKASI RAPOR DIGITAL MADRASAH SEBAGAI PARAMETER PERKEMBANGAN HASIL BELAJAR SISWA MAN SUMENEP</b>	
<i>Dina Utami, S.Pd</i> .....	157
<b>PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DIGITAL <i>BERBASIS HINGER ORDER THINKING SKILL(HOTS)</i> PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN</b>	
<i>Khusnul Khotimah, M.Pd</i> .....	165
<b>PEMANFAATAN CHANNEL YOUTUBE MANSAS MADANIYAH TELEVISI SEBAGAI SARANA EDUKASI PUBLIK</b>	
<i>Heri Budianto, M.A.P</i> .....	171
<b>PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN MELALUI ELEARNING</b>	
<i>Maria Andriani Barek Ladjar, S.Si.,M.Pd</i> .....	179

<b>PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN DI ERA METAVERSE</b>	
<i>Mansur S, S.Pd.,M.Pd</i> .....	<b>187</b>
<b>PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENUGASAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI PADA MATA KULIAH RIAS KARAKTER DAN PROSTETIK</b>	
<i>Ma'rifani Fitri Arisa, M.Pd</i> .....	<b>193</b>
<b>PEMANFAATAN APLIKASI CLASSROOM SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA ERA METAVARSE</b>	
<i>Rahman Hermansyah,S.Pd.I, M.Pd.I</i> .....	<b>201</b>
<b>EMBODIED LEARNING METODE PEMBELAJARAN ERA METAVERSE</b>	
<i>Imelda Oliva Wissang</i> .....	<b>209</b>
<b>TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PERKULIAHAN PACSA PANDEMI COVID-19</b>	
<i>Veni Nurpadillah, M.Pd</i> .....	<b>217</b>

# BAB I

## METVERSE DALAM DUNIA KEAGAMAAN



## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PERHITUNGAN WARISAN DALAM PEMBELAJARAN FIKIH MAWARIS BERBASIS DIGITAL

**Nizaruddin, S.Ag, M.H<sup>1</sup>**

*Institut Agama Islam Negeri Metro*

*"Aplikasi perhitungan waris berdasarkan syariat islam untuk membantu umat islam dalam menghitung warisan"*

**F**ikih mawaris merupakan salah satu cabang ilmu fikih yang secara detail dibahas di dalam Al-Qur'an dan Hadis. Fikih mawaris adalah fikih yang membahas terkait harta warisan, mengetahui perhitungan bagian harta warisan dan siapa yang berhak untuk menerima harta warisan (Anwar, 2021, p. 4). Pemahaman terhadap konsep-konsep dasar terkait hukum mewarisi sangat perlu untuk dipelajari dan dapat digunakan sebagai pedoman untuk menjawab persoalan-persoalan terkait harta warisan, dengan menjadikan Al-Qur'an dan Hadis sebagai sandaran untuk menyelesaikan suatu perkara. Fikih mawaris berkembang seiring berjalannya waktu berdasarkan persoalan-persoalan yang terjadi dimasyarakat dan ilmu

---

<sup>1</sup>Penulis lahir di Segamit Muara Enim, 02 Maret 1974, penulis merupakan Dosen IAIN Metro dalam bidang Hukum Ekonomi Syari'ah (Mu'amalah), penulis menyelesaikan gelar Sarjana di Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Fakultas Syari'ah Jurusan Perbandingan Madzhab dan Hukum (1997), sedangkan gelar Magister diselesaikan di Fakultas Huku Universitas Lampung Program Studi Hukum Pidana dengan Konsentrasi Pidana Ekonmi (2009).

fikih mawaris diharapkan dapat menjawab berbagai persoalan tersebut sesuai dengan dalil Al-Qur'an dan Hadis. Allah SWT. telah menyebutkan dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa' Ayat 11 terkait pembagian harta warisan.

يُوصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلذَّكَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثَيَيْنِ ۚ فَإِن كُنَّ نِسَاءً فَوْقَ اثْنَتَيْنِ فَلَهُنَّ ثُلُثَا مَا تَرَكَ ۚ وَإِن كَانَتْ وَاحِدَةً فَلَهَا النِّصْفُ ۚ وَلِأَبَوَيْهِ لِكُلِّ وَاحِدٍ مِّنْهُمَا السُّدُسُ مِمَّا تَرَكَ إِن كَانَ لَهُ وَلَدٌ ۚ فَإِن لَّمْ يَكُنْ لَهُ وَلَدٌ وَوَرِثَتْهُ أَبَوَاهُ فَلِأُمِّهِ الثُّلُثُ ۚ فَإِن كَانَ لَهُ إِخْوَةٌ فَلِأُمِّهِ السُّدُسُ ۚ مِن بَعْدِ وَصِيَّةٍ يُوصِي بِهَا أَوْ دَيْنٍ ۚ لِأَبَائِكُمْ وَلِأُمَّاتِكُمْ لَا تَدْرُونَ أَيُّهُمْ أَقْرَبُ لَكُمْ نَفْعًا ۚ فَرِيضَةٌ مِّنَ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلِيمًا حَكِيمًا

*Allah mensyari'atkan bagimu tentang (pembagian pusaka untuk) anak-anakmu. Yaitu: bahagian seorang anak lelaki sama dengan bagahian dua orang anak perempuan; dan jika anak itu semuanya perempuan lebih dari dua, maka bagi mereka dua pertiga dari harta yang ditinggalkan; jika anak perempuan itu seorang saja, maka ia memperoleh separo harta. Dan untuk dua orang ibu-bapa, bagi masing-masingnya seperenam dari harta yang ditinggalkan, jika yang meninggal itu mempunyai anak; jika orang yang meninggal tidak mempunyai anak dan ia diwarisi oleh ibu-bapanya (saja), maka ibunya mendapat sepertiga; jika yang meninggal itu mempunyai beberapa saudara, maka ibunya mendapat seperenam. (Pembagian-pembagian tersebut di atas) sesudah dipenuhi wasiat yang ia buat atau (dan) sesudah dibayar hutangnya. (Tentang) orang tuamu dan anak-anakmu, kamu tidak mengetahui siapa di antara mereka yang lebih dekat (banyak) manfaatnya*

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

*bagimu. Ini adalah ketetapan dari Allah. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Bijaksana.*

Pada ayat di atas menerangkan pembagian harta warisan dengan menyebutkan perbedaan perhitungan bagian antara perempuan dan laki-laki, perhitungan untuk ibu dan ayah. Maka dari itu, sangatlah penting pembelajaran hitungan mawaris ini untuk diketahui dan dikaji oleh peserta didik yang akan kita bina. Era teknologi sekarang ini perhitungan warisan sudah dapat dipelajari melalui aplikasi-aplikasi yang tersedia di smartphone setiap orang. Kemajuan teknologi tersebut memudahkan seorang pendidik untuk memberikan pengajaran terkait



perhitungan harta warisan dalam Islam dan untuk mencerdaskan serta mengembangkan potensi anak didik (Ramadhani & Sari, 2022, p. 155). Android adalah salah satu teknologi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran tersebut, kita dapat dengan mudah mencari aplikasi terkait perhitungan harta warisan melalui google playstore. Misalnya saja ketika di google playstore kita

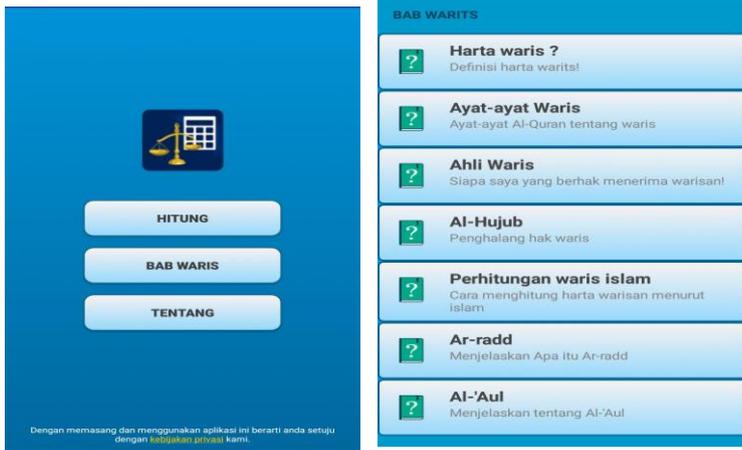
ketik aplikasi hitung warisan maka akan banyak tersedia jasa-jasa aplikasi gratis yang dapat kita download.

Ada beberapa aplikasi yang ditawarkan ketika kita hendak mencari terkait hitung warisan dalam Islam, diantaranya : Hitung Waris Islam (Faraid), Hitung Waris MUI SUMUT, Faraidh-Kalkulator Warisan, I-Waris,

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Pembagian Warisan (Faraidh), Kalkulator Warisan Islam-Faraid, Kalkulator Waris (Faraid) dan lain sebagainya. Dalam hal ini, penulis akan menjelaskan aplikasi Hitung Waris Islam (Faraid) sebagai salah satu contoh dari beberapa aplikasi di atas.

Ketika membuka Aplikasi Hitung Waris Islam (Faraid) (strukturkodesudio, 2018) maka akan muncul 3 pilihan sebelum memulai perhitungan.



*Menu Hitung:* Untuk memulai perhitungan harta waris

*Menu Bab Waris:* Berisi tentang materi-materi terkait bab waris di dalam Islam

*Menu Tentang:* Berisi tentang hak cipta aplikasi

Pada menu Bab Waris kita disuguhkan dengan materi-materi terkait ilmu waris, dimulai dengan definisi, dalil Al-Qur'an tentang waris, siapa yang berhak menerima warisan, penghalang hak waris, menjelaskan apa itu Ar-raad dan Al-'Aul.

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Pada menu Hitung, akan muncul pilihan terkait *muwarrits* (Yang Meninggal). Dalam praktik pembelajarannya kita tinggal pilih *muwarritsnya* apakah laki-laki atau perempuan.

Selanjutnya hasil perhitungan akan muncul sesuai dengan isian kita sebelumnya.

Setelah *muwarrits* terpilih, maka akan muncul isian berapa harta *muwarrits* yang ditinggalkan, hutangnya berapa, apakah ada wasiat, pengurusan jenazah, dan setelah semuanya sudah diisi maka harta siap untuk dibagi.

Ashabul Furudh	Siham	Bagian
Ibu (1/6)	4	333.333,33
Ayah (1/6)	4	333.333,33
Istri (1/8:1)	3	250.000,00
<b>JUMLAH:</b>	<b>11</b>	<b>916.666,67</b>
<b>SISA:</b>	<b>13</b>	<b>1.083.333,33</b>

Sisa harta warisan dibagikan kepada ashabah (Laki-laki 2 bagian perempuan)

Ashabah	Siham	Bagian
Anak L ke 1 (2/7)	2	309.523,81
Anak L ke 2 (2/7)	2	309.523,81
Anak P ke 1 (1/7)	1	154.761,90
Anak P ke 2 (1/7)	1	154.761,90
Anak P ke 3 (1/7)	1	154.761,90
<b>JUMLAH:</b>	<b>7</b>	<b>1.083.333,33</b>
<b>SISA:</b>	<b>0</b>	<b>-0,00</b>

Aplikasi hitung waris berbasis android sangat berguna sekali sebagai media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik dalam pemecahan masalah perhitungan pembagian harta waris. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut peserta didik akan lebih tertarik dan lebih mudah memahami terkait materi perhitungan harta waris dalam Islam.

### Daftar Pustaka

- Anwar, A. (2021). Aplikasi Perhitungan Warisan Menurut Syariat Islam Berbasi Android Untuk Mata Kuliah Fiqh Mawaris Jurusan Hukum Keluarga Islam Fakultas Syariah IAIN Bukittinggi [IAIN BUKITTINGGI]. <http://ecampus.iainbukittinggi.ac.id/ecampus/AmbilLampiran?ref=98134&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain>
- Ramadhani, A., & Sari, F. (2022). Metode dan Strategi Pembinaan Akhlak Siswa di Sekolah. *Tamaddun Journal of Islamic Studies*, 1(2), 154–164. <https://journal.scimadly.com/index.php/tajis/article/view/50>
- strukturkodesstudio. (2018). Hitung Waris Islam (Faraid). <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.strukturkode.hitungwarisislam>

# URGENSI KOMUNIKASI ISLAM DALAM MENGAHADAPI ERA METAVERSE

**Dr. Feriyanto, M.Ag<sup>2</sup>**

*STID Sirnarasa Ciamis Jawa Barat*

*“Perkembangan teknologi semakin cepat dan tidak dapat dihindari, tantangan kedepan dihadapkan dengan informasi yang tiap detik berubah cepat. Pentingnya memperkuat pemahaman literati keagamaan di dunia digital agar nilai nilai moral tetap bertahan.”*

**K**omunikasi atau communication dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin communis yang berarti “sama”, communico, communicatio, atau communicare yang berarti “membuat sama” (to make common). Istilah pertama (communis) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau

suatu pesan dianut secara sama. Secara sederhana komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui suatu media untuk menimbulkan efek agar tercapainya suatu

---

<sup>2</sup>Penulis lahir di Garut. 23 Agustus 1985. Merupakan Dosen Tetap di Prodi KPI STID Sirnarasa. Penulis menyelesaikan Pendidikan S3 pada Tahun 2020 Konsentrasi Studi Agama Agama UIN SGD Bandung. Dan kini menjabat sebagai Wakil Ketua 1 Bid. Akademik.

tujuan. Komunikasi merupakan peristiwa sosial yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan manusia lain.

Senantiasa menyadari bahwa begitu banyak definisi tentang komunikasi, akibat dari kompleksitasnya disiplin ilmu komunikasi. Para ahli cenderung melihat fenomena manusia melalui sudut pandang mereka sendiri, bahkan mereka memberikan batasan-batasan ketika berusaha menjelaskan suatu fenomena kepada orang lain. Seorang ahli dalam bidang komunikasi akan menggunakan pendekatan yang berbeda dalam menginterpretasikan komunikasi karena nilai-nilai yang mereka miliki juga berbeda. Syaiful Rohim dalam buku *Teori Komunikasi: Perspektif, Ragam, dan Aplikasi* menjelaskan bahwa komunikasi merupakan suatu penyampaian informasi kepada orang lain, yang diharapkan dapat dimengerti dan dipahami. Hal tersebut dapat dilihat melalui suatu sumber menyampaikan pesan kepada seorang penerima dengan berupaya mempengaruhi perilaku penerima tersebut. Dengan adanya komunikasi dapat memudahkan seseorang dalam mengerjakan sesuatu karena mendapat informasi dan arahan yang sudah diterima dengan salah satunya melalui komunikasi.

Onong Uchayana Effendi dalam buku *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* memberikan definisi komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain. Pikirannya bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain. Urgen Komunikasi Islam yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupaya keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati. Komunikasi akan berhasil apabila pikiran disampaikan dengan menggunakan perasaan yang disadari;

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

sebaliknya komunikasi akan gagal jika sewaktu menyampaikan pikiran, perasaan tidak terkontrol. Dapat dikatakan bahwa komunikasi ialah suatu proses penyampain pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan cara dan media tertentu sehingga menimbulkan efek yang diinginkan. Sedangkan kata islam adalah memiliki arti pasrah, taat dan patuh. Senantiasa siap menjalankan perintah dan larangan Tuhan. Dalam perspektif Islam, setiap Muslim adalah komunikator dakwah karena dakwah merupakan kewajiban individual setiap Muslim. Komunikator dakwah memilih dan memilah ide berupa materi dakwah (encoding) lalu diolah menjadi pesan dakwah (message). Pesan itu disampaikan dengan sarana (media) yang tersedia untuk diterima komunikan (penerima pesan, objek dakwah).

### **Perkembangan Era Metaverse**

Istilah Metaverse muncul dari sebuah novel fiksi ilmiah berjudul Snow Crash karya Neal Stephenson (1992) dan novel Ready Player One karya Ernest Cline (2011). Dalam kedua novel tersebut, Metaverse digambarkan sebagai ruang yang menghubungkan dunia virtual dan AR.

“Metaverse yang tadinya hanya cerita fiktif dalam novel, film, atau game, sekarang akan segera diwujudkan. Saya yakin ini tidak akan lama, dalam 5 sampai 10 tahun ke depan, kita bisa berinteraksi menggunakan Metaverse,” sambungnya. Lantas, apa yang sudah dilakukan Facebook (Meta) untuk menyiapkan Metaverse? Sandhika mengatakan, hampir seluruh komponen pendukung yang diperlukan untuk merancang Metaverse sudah dimiliki Facebook. “Dari komponen yang dibutuhkan, sepertinya Facebook sudah siap untuk membuat Metaverse, atau mungkin akan mengembangkan teknologi baru. Ini baru

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Metaverse yang versi Facebook, tentu ada perusahaan teknologi lainnya yang juga akan membuat Metaverse sendiri, seperti Microsoft, Google, MicroFox, dan masih banyak lagi,”

**Pertama**, koneksi internet yang cepat dan. Saat ini, dunia sudah mempersiapkan jaringan 5G yang kemungkinan bisa digunakan 1-2 tahun mendatang. **Kedua**, virtual reality, teknologi yang bisa membawa seseorang masuk ke dunia digital. Facebook sendiri telah memiliki produk Oculus, peranti layar untuk menampilkan realitas virtual yang membuat penggunaanya bisa merasakan sensasi dunia maya seperti di kehidupan nyata. **Ketiga**, augmented reality. AR kini banyak diaplikasikan dan ditemui pada fitur filter di Instagram, SnapChat, TikTok, maupun aplikasi lainnya. Facebook juga sudah mempunyai teknologi untuk membuat AR, yaitu Spark AR Studio. **Keempat**, artificial intelligence (kecerdasan buatan). Metaverse perlu didukung dengan AI guna meniru fungsi kognitif manusia. Untuk teknologi AI, Facebook sudah punya laboratorium AI yang dapat diakses di laman [ai.facebook.com](https://ai.facebook.com). Terakhir, mata uang digital. Di dalam Metaverse, nantinya akan ada transaksi keuangan yang memerlukan mata uang digital sebagai alat jual beli. Lagi-lagi, Facebook telah memiliki mata uang digital bernama Diem sebagai payment system dan dompet digital. Masa depan internet yang tidak bisa kita hindari senantiasa kita tahu, siap, dan paham dengan perkembangan ini. Positifnya, Metaverse menawarkan segudang fitur-fitur canggih, tapi tentu tidak akan lepas dari masalah security dan keamanan data. Tetap adaptif, tapi jangan lupa selektif,”

## **Urgensi Komunikasi Islam di Era Metaverse**

Adanya perkembangan yang pesat terkait era Metaverse mengakibatkan banyak bermunculan inovasi terkait media komunikasi, seperti media elektronik berupa handphone, televisi, radio, dan lain sebagainya yang berhasil menembus batas geografis, sosial, dan politis secara intens. Kecanggihan alat-alat teknologi merupakan karakteristik era metaverse diartikan sebagai proses perubahan dalam proses produksi yang berlangsung secara cepat. Berkembangnya era metaverse adalah momentum bagi para komunikator dalam Komunikasi Islam agar mampu meningkatkan kualitas Komunikasi Islam yang dilakukan. Pemanfaatan teknologi berupa alat-alat canggih masa sekarang diimbangi dengan kemampuan melakukan Komunikasi Islam yang efisien dan tertata dengan baik sebagai upaya menyampaikan pesan dakwah kepada komunikan. Mengingat arus teknologi yang berkembang sangat cepat di era ini, Komunikasi Islam sekiranya mampu menjadi filter masyarakat dalam memperoleh informasi.

Era metaverse tidak hanya mengubah tatanan budaya dan pola kehidupan masyarakat, melainkan juga mendorong munculnya berbagai gagasan-gagasan baru dalam segi keagamaan (religiusitas), spiritualitas, serta nilai-nilai sosial kehidupan. Islam sebagai agama Rahmatan lil alamin (regiliusitas) menjadi hal penting yang perlu diperhatikan untuk menanggapi perkembangan zaman. Realitanya komunikasi Islam yang menyebarkan ajaran Islam seharusnya mampu menjawab segala tantangan perubahan zaman, karena pedomannya yang jelas yaitu Al-Qur'an, penyempurna pedoman hidup manusia. Apabila zaman berkembang dengan kekuatan teknologi informasi global di era revolusi industri 4.0, maka banyak sekali peluang yang

dapat diambil dalam penyampaian dan pengembangan Komunikasi Islam. Keberadaan Islam menjadi tonggak penting dalam dunia Komunikasi Islam itu sendiri dan Islam dapat memasuki semua ranah perkembangan dunia. Islam dapat memunculkan dirinya sebagai sebuah keunggulan di tengah-tengah keanekaragaman global, tak terkecuali dalam dunia komunikasi. Media dan teknologi informasi adalah sarana berbagi untuk mendapatkan informasi baik dan bermanfaat. Kerap kali bilamana tanpa adanya penyeimbangan sisi religiusnya maka informasi-informasi yang beredar akan kurang bernilai. Dapat dilihat dari konten penayangan oleh media informasi sekarang lebih banyak menampilkan hal-hal negatif di dalam iklan, film, serta produk-produk hiburan lainnya. Dalam hal ini pentingnya pengembangan budaya kritis dan pemahaman Komunikasi Islam Islam yang tetap bisa memenuhi kebutuhan hiburan dan selera estetik dalam perkembangan mediamedia era sekarang.

Tinjauan beberapa sejarah Rasulullah SAW yang membawa risalah dakwah Islam menggambarkan bagaimana proses perkembangan Komunikasi Islam yang telah dilalui oleh Islam. Berawal dari proses Komunikasi Islam yang hanya dilakukan melalui tradisi lisan dan hafalan. Kemudian Komunikasi Islam Islam yang diajarkan dengan metode sembunyi-sembunyi kemudian dikembangkan oleh sahabat-sahabat Rasul yang mendukung dakwah beliau, hingga akhirnya munculnya kekhalifahan. Dan selanjutnya penyebaran islam melalui Komunikasi Islam menggunakan media seadanya seperti surat dan juga buku. Barulah kemudian dunia memasuki era teknologi di era revolusi industri 4.0, sehingga penyebaran Komunikasi Islam dapat dilakukan dengan menggunakan

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

teknologi terkini. Komunikasi Islam memiliki keterkaitan erat dengan globalisasi yang kemudian melahirkan perkembangan teknologi yang saat ini disebut dengan era metaverse. Komunikasi tentu akan terus berjalan seiring dengan teknologi yang sangat maju. Kita sebagai manusia modern harus mampu mengikuti laju tersebut dan ikut masuk menggunakan teknologi tersebut dan tidak meninggalkan identitas keagamaan atau nilai nilai kehidupan social yang mulai tergerus. Islam sebagai tata nilai mesti dipertahan dalam kehidupan sosil, ekonomi, politik dan agama.

### **Daftar Pustaka**

Onong Uchana Effendy, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek, Bandung: Rosda Karya

Onong Uchana Effendy, Ilmu, Teori dan Filsapat Komunikasi, Bandung: Rosda Karya, 2007

<http://www.unpas.ac.id/mengenal-metaverse-dunia-virtual-baru-di-masa-depan/>

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PENDIDIKAN HUMANIS DI PESANTREN ERA METAVERSE

**Siyono, M.PdI<sup>3</sup>**

*UIN Salatiga*

*“Proses pendidikan pembelajaran yang transformatif dan partisipatif berupaya menjadikan peserta didik dan situasi hidup mereka sebagai starting point proses pembelajaran”*

**P**esantren merupakan institusi pendidikan Islam yang sudah berusia cukup tua, selain identik dengan makna ke-Islaman, pesantren juga mengandung makna keaslian Indonesia (Dr. Nurcholish Madjid, 1997). Pesantren adalah lembaga pendidikan Islam non formal yang sudah lama sekali keberadaannya di negara Indonesia. Pada saat ini banyak sekali pesantren yang berbenah diri untuk mengembangkan pendidikan khususnya agama di Indonesia. Pendidikan di pesantren sangatlah padat, bisa dikatakan 24 jam tiada henti belajar. Kegiatan tersebut telah dilakukan sejak berdirinya suatu pesantren. Belajar di

---

<sup>3</sup>Penulis lahir di Kabupaten Semarang, 27 Juli 1986, penulis merupakan Dosen UIN Salatiga khususnya Dosen Pendidikan Agama Islam, penulis telah menyelesaikan S2 PAI di STAIN SALATIGA (2013), sedangkan gelar Magister Pendidikan Agama Islam diselesaikan di IAIN SALATIGA (2016), dan Sekarang Masih Study dan tercatat sebagai Mahasiswa Pascaasarjana Program Doktor Pendidikan Agama Islam di Universitas Muhamadiyah surakarta (UMS). Selain mengajar di kampus juga masih aktif mengajar di Pondok -Pesantren Al Manar di Kabupaten Semarang, khususnya di Madrasah Diniyah Takmiliah Al Manar.

pesantren lebih banyak waktunya dari pada ketika belajar di rumah masing-masing (Siyono: 2021).

Dalam peraturan presiden nomer 87 tahun 2017 menyampaikan penguatan pendidikan karakter merupakan gerakan dibawah tanggung jawab satuan Pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan Pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) (Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017).

Selain itu pesantren ikut berperan dalam keberjalannya perkembangan pendidikan, dengan kewajiban konstitusional untuk mencerdaskan anak bangsa serta memberikan nilai karakter bangsa kepada generasi bangsa. Kegiatan pesantren sangat terkenal dengan pendidikan yang humanis. Proses pendidikan pembelajaran yang tformatif dan partisipatif beruapaya menjadikan peserta didik dan situasi hidup mereka sebagai starting point proses pembelajaran (Hanif Choirul Ichsan, 2018).

Pesantren termasuk dalam lembaga pendidikan nonformal. Kegiatan yang mengedepankan ukhwah dan kebersamaan dalam kegiatan sehari hari. Akan tetapi akibat perkembangan zaman pada saat ini yaitu sudah memasuki zaman metaverse. Metaverse merupakan inovasi teknologi ruang virtual tiga dimensi yang saat ini sedang membuat penasaran banyak orang baik dari perkembangannya yang sangat pesat serta implementasinya yang mulai banyak digunakan dalam berbagai sektor kehidupan (Yose Indarta1 et al., 2022). Banyak sekali perubahan di lingkungan pendidikan pesantren yang tidak terlihat kembali nilai karakter humanisnya, dimana nilai-nilai karakter adalah

kebiasaan setiap hari belajar mengajar yang dilakukan dari pagi sampai malam.

Hal ini yang harus disikapi setiap pesantren harus bersiap mengikuti perkembangan zaman yang semakin lama semakin maju dan meningkat taraf keilmuan dalam kehidupannya. Untuk itu pesantren diharapkan dapat mengembangkan sumber daya manusia di lingkungan pesantren agar tetap terjaga karakter-karakter humanis yang semakin lama semakin tidak terlihat, serta dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman ini.

### **Nilai-Nilai Humanis**

Nilai adalah sesuatu yang bersifat abstrak dalam bentuk norma, peraturan, etika dan undang-undang dan lain-lain, dan kebenarannya dan keberhargaannya sangat diyakini serta dijadikan acuan budaya masyarakat tertentu. Sedangkan Humanisme adalah sebuah aliran yang baik yang sesuai dengan kemanusiaannya. Nilai humanis adalah nilai yang sangat tepat dilaksanakan di Lembaga pesantren yang notabene dari pagi sampai malam dalam satu lingkungan asrama. Beberapa nilai humanis menurut Budi Hardiman yaitu nilai kebebasan, nilai kerjasama, nilai rela berkorban, nilai peduli, nilai gotong royong, nilai solidaritas (F. Budi Hardiman, 2012).

Nilai humanis menurut (Thomas Lickona, 2015) ada sepuluh nilai humanis meliputi *satu* kebijaksanaan; Penilaian yang baik; kemampuan untuk mengambil keputusan yang masuk akal, mengetahui cara bagaimana mempraktikkan kebajikan, membedakan apa yang penting dalam kehidupan; kemampuan untuk menentukan prioritas. *Dua* keadilan; kewajaran, menghormati orang lain, menghormati diri sendiri, tanggung jawab, kejujuran, sopan santun. *Tiga*, ketabahan; keberanian, kelenturan, kesabaran,

ketekunan, daya tahan, keyakinan diri. *Empat*, kendali diri; disiplin diri, kemampuan untuk mengelola emosi dan dorongan seseorang, kemampuan untuk menahan atau menunda kepuasan, kemampuan untuk melawan godaan, moderasi, kendali diri seksual.

*Lima*, kasih; empati, rasa kasihan, kebaikan hati, kedermawanan, pelayanan, loyalitas, patriotism, kemampuan untuk mengampuni. *Enam*, sikap positif; harapan, antusiasme, fleksibilitas, rasa humor. *Tujuh*, kerja keras; Inisiatif, kerajinan, penentuan sasaran, kepanjangan daya akal. *Delapan*, integritas; kelekatan terhadap prinsip moral, keyakinan terhadap hati nurani yang dibentuk dengan tepat, kemampuan mengingat perkataan, konsistensi etika, menjadi jujur dengan diri sendiri. *Sembilan*, rasa syukur; kebiasaan untuk bersyukur; mengapresiasi rahmat orang lain, mengakui utang budi satu sama lain, tidak mengeluh. *Sepuluh*, kerendahan hati; kesadaran diri, keinginan untuk mengakui kesalahan dan bertanggung jawab untuk memperbaikinya, hasrat untuk menjadi orang yang lebih baik.

Dengan nilai-nilai humanis yang di terapkan serta di kembangkan dalam pembelajaran di lingkungan pesantren, para santri akan menjadi santri yang mempunyai karakter humanis. Pola pendidikan humanis dapat di integrasikan dalam kehidupan di pesantren pada zaman metaverse ini diantaranya diantaranya:

1. Menghargai pendapat orang lain

Banyak sekali dalam kegiatan kehidupan di pesantren yang berbeda pendapat, ini di karenakan santri berlatar belakang asal yang yang berbeda-beda. Sehingga alangkah seyogyanya semua santri dapat menerima perbedaan. Seperti halnya dalam kegiatan

musyawarah pesantren, semua harus menghargai pendapat satu dengan yang lainnya, dan pada akhirnya kesepakatan bersamalah yang digunakan. Beberapa alasan kenapa kita harus menghargai dan memperhatikan pendapat orang lain yaitu, menjadikan persaudaraan lebih erat, terbentuk saling menolong, tidak merusak hak bersuara orang lain, percaya diri dan mendapatkan tambahan ilmu dari jawaban yang berbeda.

### 2. Peduli terhadap orang lain

Peduli terhadap orang lain adalah sikap yang ditunjukkan untuk mampu memahami kondisi dari orang lain, ikut merasakan kesulitan orang lain, dan membantu membangkitkan ketika seseorang mengalami kesulitan. Peduli terhadap orang lain tidak hanya untuk orang lain, tetapi juga untuk lingkungan masyarakat sekitar kita. Orang yang peduli adalah orang-orang yang tidak bisa diam dan melihat kelemahan sikap berpangku tangan dan membiarkan hal-hal yang buruk terus terjadi pada orang lain.

Sikap peduli terhadap orang lain seharusnya juga selalu dijaga dalam lingkungan pesantren karena dalam hidup ini kita pasti akan membutuhkan bantuan dari orang lain. Apabila kita sering membantu orang lain, maka pada akhirnya kita juga akan dibantu orang lain dengan tulus ikhlas.

### 3. Kerjasama

Kerjasama adalah sebuah perbuatan yang diperlukan untuk mengatasi persoalan yang muncul dalam masyarakat. Kerjasama dalam hal ini yakni kerjasama dalam hal kebaikan (T. Taniredja, 2009)

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

Melalui kerjasama pekerjaan yang berat akan terasa lebih ringan. Pekerjaan yang sulit akan terasa lebih mudah.

Suatu pekerjaan atau persoalan akan cepat terselesaikan jika dikerjakan oleh banyak orang secara bersama-sama atau kerjasama. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, melainkan memerlukan orang lain dalam berbagai hal, seperti bergaul, bekerja, tolong-menolong, kerja bakti, keamanan, dan lain-lain. Dalam dunia pesantren kerjasama antar santri sangat diperlukan untuk menyelesaikan tugas ataupun memecahkan masalah dalam kehidupan di pesantrennya

### **4. Tolong-menolong**

Tolong-menolong adalah membantu seseorang yang kesulitan. Tolong- menolong berarti membantu untuk meringankan beban. Pentingnya hidup tolong-menolong di pesantren yaitu karena manusia tidak dapat hidup sendiri, manusia memerlukan pertolongan orang lain, menolong tidak hanya berupa materi tetapi dapat berupa bantuan tenaga, menolong sebaiknya jangan mengharapkan imbalan dan pujian, menolong harus dengan senang hati dan ikhlas, dan menolong tujuannya meringankan beban orang lain.

### **5. Rela berkorban**

Rela berarti bersedia dengan ikhlas, tidak mengharapkan suatu imbalan atau dengan kemauan sendiri. Berkorban berarti memiliki sesuatu yang dimiliki sekalipun menimbulkan penderitaan bagi dirinya sendiri. Rela berkorban dalam kehidupan masyarakat berarti bersedia dengan ikhlas memberikan

sesuatu (tenaga, harta, atau pikiran) untuk kepentingan orang lain atau masyarakat. Walaupun dengan berkorban akan menimbulkan cobaan penderitaan bagi dirinya sendiri.

#### 6. Solidaritas

Solidaritas adalah kesediaan untuk memperhatikan kepentingan dan bekerjasama dengan orang lain. Nilai solidaritas mengikat manusia yang sama-sama memiliki kebebasan untuk mempertimbangkan kepentingan pihak lain. Keadaan saling percaya antar anggota kelompok atau komunitas. Jika orang saling percaya mereka akan menjadi satu atau menjadi sahabat, menjadi saling menghormati, menjadi saling bertanggung jawab untuk saling membantu dalam memenuhi kebutuhan antar sesama.

### **Daftar Pustaka**

- Hardiman, B. (2013). *Humanisme dan sesudahnya*. Kepustakaan Populer Gramedia. igraf Publishing.
- Ichsan, H. C. (2018). PENDIDIKAN NILAI HUMANIS DI PONDOK PESANTREN WAHID HASYIM SLEMAN YOGYAKARTA. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2(1), 38-46.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351-3363.
- Madjid, Nurcholish. 1997. Masyarakat Religius. Jakarta: PARAMADINA
- Siyono, "Nyalakan Semangat Pendidikan Melalui Daring'. Buku Bunga Rampai Pendidikan, Tulungagung: Akademia Pustaka
- Thomas Lickona. 2015. *Character Matters; Persoalan Karakter, Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian*

**Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

*Yang Baik, Integritas dan Kebajikan Penting Lainnya.*  
Jakarta: PT Bumi Aksara.

Tukiran Taniredja. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan.*  
Bandung: Alfabet.

# PENGUNAAN *WHATSAPP* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN FIQIH DI ERA METAVERSE

Siti Rohanah, M.Pd.I<sup>4</sup>

*“Peggunaan WhatsApp sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di tingkat madrasah aliyah mampu membangun karakter siswa”*

**S**tudi kasus terjadi di Madrasah Aliyah yang terletak di Sujung kulon perbatasan Jawa Tengah dan Jawa Barat. Para siswa berasal dari berbagai daerah ampahan dan pegunungan dengan menggunakan dialek bahasa jawa dan sunda. Mereka banyak yang berdomisili di pondok pesantren. Namun ada salah satu pondok yang berkeberatan santrinya dalam menggunakan HP padahal mereka sebagai siswa madrasah aliyah. Siswa sangat membutuhkan informasi yang urgen ketika ada tugas guru dan informasi lainnya dari madrasah. Terlintas adanya perbedaan kebijakan yang dikeluarkan oleh madrasah dan

---

<sup>4</sup>Siti Rohanah, M.Pd.I lahir di Cilacap, 22 april 1974, setelah selesai S1 fakultas Syari'ah IAIN walisongo Semarang tahun 2000 dilanjutkan S2 Prodi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Darussalam Ciamis lulus tahun 2014. Aktifitas sebagai guru mata pelajaran di MAN 2 Cilacap, ketua Yayasan As Sa'idiyyah Majenang dan pengurus Muslimat NU anak cabang kecamatan Majenang masa bakti 2021-2026. Motto hidupnya “ كن قاريا و لا تكن قاكما ” Jadilah kamu seperti padi janganlah kamu seperti pakis

pondok pesantren. Madrasah akhirnya mengambil solusi untuk musyawarah dengan pihak pondok pesantren mengambil titik temu diantara keduanya. Salah satunya kebijakan yang disepakati yaitu kesepakatan dalam pembatasan penggunaan HP sebagai media informasi sekaligus media pembelajaran melalui aplikasi whatsapp. Penggunaan HP dilakukan ketika pembelajaran dilakukan pada waktu Daring (dalam jaringan) sedangkan pembelajaran di luar jaringan penggunaan HP tidak diperbolehkan dan pembelajaran dilakukan tatap muka.

Ada sebuah pertanyaan mengapa tingkat madrasah aliyah di era metaverse masih menggunakan media digital *whatsapp* sebagai media pembelajaran yang sederhana?“ Pertanyaan ini perlu dijawab dengan bijak dari studi kasus penulis yang dialami sebagai seorang pendidik pada mata pelajaran Fiqih. Dari latar belakang siswa yang berbeda tingkat status sosial yang didominasi dari status sosial rendah sampai menengah. Kebanyakan penghasilan pekerjaan orang tua mereka sebagai petani, buruh, pedagang dan wiraswasta. Pernah suatu saat dilakukan kegiatan belajar mengajar dengan daring menggunakan aplikasi zoom meeting atau google class room. Para siswa yang hadir dan mengikuti hanya 7 siswa yang aktif dari 37 siswa kelas x, itupun tidak sampai tuntas mengikuti diskusi dalam pemecahan masalah dan kesimpulan materi yang dibahas. Analisis sementara pembelajaran daring melalui zoom meeting di madrasah aliyah daerah kami belum maksimal dan tidak efektif diikuti oleh para siswa, bermacam alasan dan kendala yang mereka kemukakan, ada yang mengatakan kuotanya habis, tidak ada sinyal, HP ramnya kecil sehingga tidak mampu menggunakan aplikasi zoom. Sebaliknya ketika pembelajaran dalam jaringan

(daring) menggunakan aplikasi *whatsapp*, para siswa banyak yang hadir dan aktif ketika seorang guru memberikan file materi dan berisi perintah supaya para siswa membaca, memahami dan menganalisis, serta mengkomunikasikan, diantara mereka ada yang merespon dengan sebuah pertanyaan dan siswa lainnya ada yang memberikan kesimpulan hasil diskusi melalui chatting mereka di group pembelajaran. Dari latar belakang tersebut, Penulis akan mengungkap sekitar kegunaan, kelebihan dan kekurangan aplikasi *Whatsapp* dan proses pembelajaran mata pelajaran fiqih di madrasah aliyah dengan media aplikasi *whatsApp*.

*WhatsApp* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang sederhana. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar peserta didik. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan mendorong keterlibatan peserta didik terhadap proses belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Dalam pemilihan media penting sekali memperhatikan faktor-faktor yaitu faktor *Access, Cost, Technology, Organizational Change, Novelty, And Spees*. (Pribadi, 2017). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap respon peserta didik, dengan media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih efektif, aktif, dan kreatif serta dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, peran seorang guru saat ini sangat dibutuhkan bukan hanya profesional dan kompeten dalam bidangnya, tetapi mampu meningkatkan pengetahuannya, serta meningkatkan pencapaian prestasi belajar yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

Media sosial *Whatsapp* saat ini banyak digunakan oleh berbagai kalangan terutama pelajar. Anwar & Riadi (2017, hal. 3) mendefinisikan *Whatsapp* sebagai media *Chatting* yang bisa mengirim pesan teks, gambar, suara, lokasi, dan juga video ke orang lain dengan menggunakan *Smartphone* jenis apapun. Jumi atmoko (2016, hal. 53) menyatakan bahwa *WhatsApp* merupakan teknologi *Instan Messaging* seperti SMS dengan berbantuan data internet berfitur pendukung yang lebih menarik dan merupakan media sosial paling populer yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Aplikasi *WhatsApp Messenger* sangat potensial untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran.

Media *Whatsapp* mempunyai beberapa kelebihan. Adapun beberapa kelebihan dari media *Whatsapp* yakni penggunaan yang mudah, praktis, cepat, hemat data internet, dan dapat diakses hanya dengan *handphone*, memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk berkomunikasi mendukung seperti adanya *New Group*, *New Broadcast*, *WhatsApp Web*, *Shared Messages* and *Setting* dengan bantuan layanan internet. Pilihan menu group yang dijadikan tempat berdiskusi guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan teman- temannya dalam memecahkan masalah, contohnya guru mengirimkan beberapa soal yang harus dipecahkan sesuai materi yang telah diberikan, berdiskusi.

Disamping kelebihan, media *WhatsApp* juga memiliki kekurangan. Adapun beberapa kekurangannya yaitu peserta didik sulit untuk bisa fokus pada pembelajaran karena suasana rumah yang kurang kondusif, keterbatasan paket, internet atau kuota internet yang menjadi penghubung dalam pembelajaran daring. Banyak sekali orang tua yang juga mengeluhkan beberapa masalah yang dihadapi peserta

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

didik dalam belajar di rumah yakni terlalu banyak tugas yang diberikan kepada peserta didik, kurangnya kemampuan berinteraksi dan pendidik cenderung sering memberikan tugas sehingga peserta didik merasa terbebani oleh tugas-tugas tersebut, fasilitas handphone yang dimiliki orang tua, mengharuskan peserta didik terlambat mengerjakan tugas serta tidak jarang pengerjaan tugas dilakukan oleh orang tua bukan oleh peserta didik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pemanfaatan sumber belajar terkait dengan media pembelajaran, yakni bagaimana menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Metaverse adalah suatu teknologi Augmented reality (AR) yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara virtual. Metaverse kerap diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet. Metaverse memberikan kemanfaatan yang luar biasa pada proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dilakukan secara daring.

Peggunaan *whatsApp* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di tingkat madrasah aliyah mampu membangun karakter siswa. Guru melakukan penilaian siswa secara komprehensif melalui penilaian kognitif, ketrampilan dan spiritual. Diharapkan hasilnya siswa memiliki karakter sebagai orang yang berilmu pengetahuan, berkompeten, tanggung jawab, amanah, disiplin ,

berakhlakul karimah serta mampu mengamalkan kewajiban sebagai hamba Allah yang taat beribadah.

Proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran fiqih melalui aplikasi *whatsApp* dilakukan dengan cara sederhana. Yaitu: Pertama guru membuat grup mata pelajaran fiqih, misal Fiqih X IPA 3. Kedua guru memberi link tautan agar para siswa masuk kelas grup fiqih. Ketiga guru melakukan chatting di kelas yang ada jam pelajaran fiqih disertai teks salam dan doa belajar disertai kata-kata sapaan. Keempat guru membuat list daftar hadir siswa online mata pelajaran fiqih, misal teks daftar hadir siswa online. "Daftar hadir siswa online mata pelajaran fiqih, kelas X IPA 3, Guru : Siti Rohanah, Rabu 19 Januari 2022. Terkadang guru mengingatkan siswa yang belum hadir melalui *voice note*. Keenam guru memberikan file materi berbentuk power point, electronic book (E-Book) atau video pembelajaran. Para siswa diperintah untuk membuka materi tersebut untuk dibaca, dipahami, dianalisis, dikomunikasikan, didiskusikan, membuat kesimpulan sederhana dan membuat peta konsep materi yang telah dipelajari.

Responsitas siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran fiqih melalui aplikasi *whatsApp* cukup tinggi ditandai dengan kehadiran siswa dalam mengisi list daftar hadir online yang signifikan. Siswa melakukan diskusi, tanya jawab sekitar materi yang belum bisa dipahami, menganalisis materi yang dikaitkan dengan studi kasus serta mengkomunikasikan dengan teman-teman dan guru melalui chatting atau *voic note* di grup *whatsapp*. Selanjutnya siswa membuat laporan sederhana hasil analisis. Penulis menyadari bahwa kegiatan pembelajaran mata pelajaran fiqih melalui media aplikasi *whatsApp* dianggap kurang

akuntabilitas. Pelaksanaan proses pembelajaran para siswa tidak terlihat secara virtual mengikuti kegiatan pembelajaran secara maksimal, mereka hanya mengisi list daftar hadir online saja, selanjutnya terjadi penyimpangan yang dilakukan para siswa tanpa diketahui oleh guru.

Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaa guru. Tetapi tidak semua bisa disampaikan melalui media pembelajaran tanpa kehadiran guru. Peran guru tetap penting sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dalam klarifikasi pesan dalam media dan terutama dalam pengembangan sikap dan nilai siswa. Serta memberikan nilai-nilai positif yang ternanam sebagai pesan moral siswanya memiliki karakter cerdas spiritual, cerdas emosional dan cerdas intelektual.

### Daftar Pustaka

- Anwar, R. &. (2017). Analisis Investigasi Forensik Whatsapp Sebagai Media Komunikasi Antara Dosen dan Mahasiswa Dalam Menunjang Kegiatan Belajar. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 11(1), 2-10.
- Jumiatmoko. (2016). Whatsapp Messenger Dalam Tinjauan Manfaat Dan Adab. *Wahana Akademika*, 3(1), 52-66.
- Pribadi, A. B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# STUDI HADIS ERA DIGITAL

Fitri Sari, M.Ag<sup>5</sup>

*Institut Agama Islam Negeri Metro*

*“Dengan adanya aplikasi Hadis pada era digital sekarang ini, sangat membantu serta mendorong semangat umat Islam, para peneliti, pengkaji Hadis serta masyarakat umum untuk lebih mengenal, mempelajari dan mengamalkan hadis-hadis Nabi SAW”*

**H**adis adalah segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi SAW. baik dari perkataan, perbuatan, *taqirir*, ataupun sifat. Hadis juga menjadi sumber hukum kedua setelah Al-Qur’an, ketika satu perkara belum jelas di dalam Al-Qur’an, maka hadis bisa menjadi sandaran setelah Al-Qur’an. Terdapat jaminan dari Allah SWT. dan Rasulullah SAW. bahwa manusia tidak akan tersesat selama mengikuti petunjuk Allah SWT yaitu berpegang teguh pada Al-Qur’an dan Hadis, sebagaimana sabda Nabi SAW.

حَدَّثَنِي عَنْ مَالِكٍ أَنَّهُ بَلَغَهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ تَرَكْتُ فِيكُمْ أَمْرَيْنِ لَنْ تَضِلُّوا مَا تَمَسَّكْتُمْ بِهِمَا كِتَابَ اللَّهِ وَسُنَّةَ نَبِيِّهِ

---

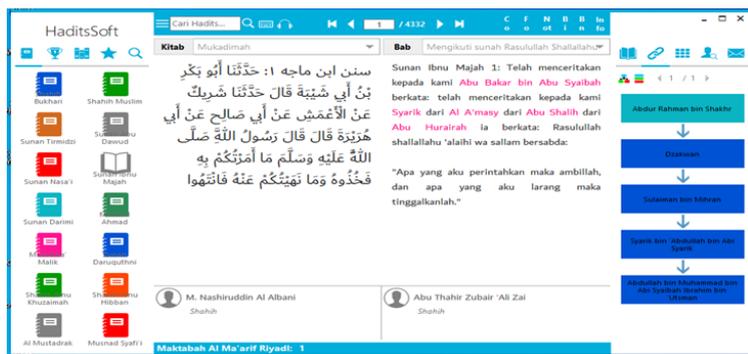
<sup>5</sup>Penulis lahir di Bandar Pasir Mandoge, 30 Maret 1995, penulis merupakan Dosen IAIN Metro dalam bidang Ilmu Al-Qur’an dan Hadis, penulis menyelesaikan gelar Sarjana di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Program Studi Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir (2016), sedangkan gelar Magister diselesaikan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Program Studi Ilmu Hadis (2018).

*Telah menceritakan kepadaku dari Malik telah sampai kepadanya bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "Telah aku tinggalkan untuk kalian, dua perkara yang kalian tidak akan sesat selama kalian berpegang teguh dengan keduanya: Kitabullah dan Sunnah Nabi-Nya." (HR. Malik)*

Sejarah penghimpunan Hadis mengalami masa yang lebih panjang dibandingkan dengan penghimpunan Al-Qur'an, yaitu sekitar 15 tahun. Sedangkan penghimpunan dan pengkodifikasian Hadis memerlukan waktu sekitar tiga abad. Maksud dari periodisasi penghimpunan Hadis di sini adalah fase-fase yang telah ditempuh dan dialami dalam sejarah pembinaan dan perkembangan Hadis, sejak Rasulullah SAW. masih hidup sampai terwujudnya kitab-kitab yang dapat di pelajari saat sekarang ini. Hasbi Ash-Shiddieqy membagi tujuh fase periodisasi penghimpunan Hadis diantaranya: 1. Fase Nabi Muhammad SAW. diangkat menjadi Rasul sampai wafatnya; 2. Fase awal pemerintahan Khalifah Abu Bakar sampai kepada akhir pemerintahan Khalifah Ali bin Abi Thalib; 3. Fase awal dinasti umayyah sampai akhir abad pertama Hijriah; 4. Fase awal abad kedua Hijriah sampai akhir abad kedua Hijriah; 5. Fase awal abad ketiga Hijriah sampai akhir abad ketiga Hijriah; 6. Fase abad keempat Hijriah sampai masa jatuhnya kota Baghdad pada tahun 656 H; 7. Fase penyerahan, penghimpunan, *pentakhrij-an* dan pembahasan yang masanya berawal dari tahun 656 Hijriah sampai masa sekarang (Nawir Yuselem, 2001, pp. 86–87). Masa perkembangan sekarang ini di era teknologi muncul kitab-kitab Hadis dalam versi pdf, word dan digital yang sangat mudah untuk diakses.

## Kajian Hadis di Era Digital

Perkembangan kajian Hadis pada era teknologi saat ini sudah beragam bentuknya, baik dalam bentuk aplikasi (*software*) ataupun bentuk pdf dan word. *Software* yang tersedia saat ini tidak hanya berbahasa Arab saja melainkan bahasa Indonesia, sehingga para pengkaji Hadis dapat menyuri hadis yang dibutuhkan dengan mudah. Berbagai macam *software* yang membantu dalam kajian Hadis di Indonesia misalnya Aplikasi Ensiklopedi Hadits Lidwa Pusaka yang didirikan oleh para alumnus dari Timur Tengah, Lembaga Ilmu Pengetahuan Islam dan Arab (LIPIA) Jakarta serta beberapa perguruan tinggi yang lain. Kemudian terdapat juga aplikasi **Hadis Soft** yang akan dikaji pada tulisan ini, aplikasi ini dapat diakses secara gratis pada website berikut ini <https://archive.org/details/SetupHaditsSoft>, aplikasi hadis ini memuat banyak kitab-kitab hadis diantaranya Sahih Bukhari, Sahih Muslim, Sunan At-Tirmidzi, Sunan Abu Dawud, Sunan An-Nasa'i, Sunan Ibnu Majah, Sunan Ad-Darimi, Musnad Ahmad, Muwatha' Malik, Sunan Ad-Daruquthni, Sahih Ibnu Khuzaimah, Sahih Ibnu Hibban, Al-Mustadrak dan Musnad Syafi'i. Berikut tampilan aplikasi **Hadis Soft**



### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

Pada aplikasi ini terdapat fitur untuk menampilkan nama *pentakhrij* dengan mengklik pada form catatan nama *pentakhrij* hadisnya pada bagian bawah. Pencarian hadis juga sangat mudah untuk dilakukan, dengan cara mengklik kolom pencarian dan mengetik satu atau dua kata kunci terkait Hadis apa yang akan dicari, terdapat juga fitur biografi para imam, kualitas perawi, istilah-istilah dalam keilmuan hadis dan fitur laporan perbaikan. Kelemahan pada aplikasi ini, hanya dapat digunakan pada sistem operasi Windows saja, sehingga sistem operasi lain belum dapat menggunakannya.

Selain untuk mempermudah akses dan pemanfaatan hadis, digitalisasi hadis juga akan menarik minat masyarakat khususnya para remaja millennial supaya tidak mengesampingkan studi hadis diantara banyaknya ilmu lain yang berkembang saat ini. Sehingga peranan Hadis sebagai sumber ajaran agama Islam setelah Al-Qur'an nyata adanya terlibat dalam pemecahan-pemecahan problematika kehidupan. Diharapkan peranan millennial sebagai regenerasi dapat turut memanfaatkan digitalisasi pada Hadis agar kajian Hadis turut hidup dan berkembang terkhususnya di Indonesia (Siti Syamsiyatul Ummah, 2019, p. 7).

Dengan adanya aplikasi Hadis pada era digital sekarang ini, sangat membantu serta mendorong semangat umat Islam, para peneliti, pengkaji Hadis serta masyarakat umum untuk lebih mengenal, mempelajari dan mengamalkan hadis- hadis Nabi SAW.

**Daftar Pustaka**

Nawir Yuselem. (2001). *Ulumul Hadis*. PT Mutiara Sumber Widya.

Siti Syamsiyatul Ummah. (2019). DIGITALISASI HADIS (Studi Hadis di Era Digital). *Jurnal Ilmu Hadis, Vol 4*(No 1), 1–10.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# ULAMA' PERSPEKTIF ISLAM

Sutrisno, S.Hum., M.Pd.I<sup>6</sup>

MA. Al-Hikmah Ds. Aengdake Bluto Sumenep

*“Ulama’ senantiasa memikirkan dan mengeksplorasi tanda-tanda kekuasaanNya disertai takwa kepadaNya, atau dalam logika sosial adalah Ulama’ yang beramal, yang memberikan mamfaat dan perubahan positif di masyarakat”*

Jika secara leksikologi kata Ulama’ (bentuk jamak dari kata ‘Alim) disebut sebagai pribadi yang memiliki kapasitas keilmuan (atau dalam bahasa yang lain kita menyebutnya sebagai ilmuwan atau kaum cerdik pandai), maka sesungguhnya secara semantik di dalam al-Quran termaktub beberapa kelompok kata (selain dari kata Ulama’ itu sendiri) yang masuk dalam kategori kata Ulama’, diantaranya Allah Swt. menyebut dengan kata;

1. الْأَخْبَارُ (orang ‘alim atau yang sholeh), diantara firman-Nya; dalam surat al-Maidah ayat 44;

إِنَّا أَنْزَلْنَا التَّوْرَاتَ فِيهَا هُدًى وَنُورٌ يَحْكُمُ بِهَا النَّبِيُّونَ الَّذِينَ  
أَسْلَمُوا لِلَّذِينَ هَادُوا وَالرَّبَّانِيُّونَ وَالْأَخْبَارُ بِمَا اسْتُحْفِظُوا مِنْ كِتَابِ  
اللَّهِ... الْآيَةَ

Artinya; *Sesungguhnya Kami telah menurunkan Kitab Taurat di dalamnya (ada) petunjuk dan cahaya (yang*

---

<sup>6</sup>Bernama lengkap Sutrisno, penulis bertempat tinggal di Desa Aengbaja Kenek Kec. Bluto Kab. Sumenep. Kegiatan penulis sehari-hari adalah sebagai pendidik di MA. Al-Hikmah Ds. Aengdake Bluto Sumenep. Selain tersebut penulis juga aktif di kegiatan-kegiatan sosial keagamaan.

menerangi), yang dengan Kitab itu diputuskan perkara orang-orang Yahudi oleh nabi-nabi yang menyerah diri kepada Allah, oleh orang-orang alim mereka dan pendeta-pendeta mereka, disebabkan mereka diperintahkan memelihara kitab-kitab Allah.

2. الرَّشِيدُ (yang berakal, yang cerdas), salah satu firman-Nya pada surat Hud ayat 78;

قَالَ يَا قَوْمِ هَؤُلَاءِ بَنَاتِي هُنَّ أَطْهَرُ لَكُمْ فَاتَّقُوا اللَّهَ وَلَا تَحْزُونِ فِي ضَيْفِي أَلَيْسَ مِنْكُمْ رَجُلٌ رَشِيدٌ

Artinya; Luth berkata: "Hai kaumku, inilah puteri-puteriku, mereka lebih suci bagimu, maka bertakwalah kepada Allah dan janganlah kamu mencemarkan (nama)ku terhadap tamuku ini. Tidak adakah di antaramu seorang yang berakal?"

3. أَوْلُو النَّهْيِ (yang berakal), dalam surat Taha ayat 54 Allah berfirman;

كُلُوا وَارْعَوْا أَنْعَامَكُمْ, إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّأُولِي النَّهْيِ

Artinya; Makanlah dan gembalakanlah binatang-binatangmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu, terdapat tanda-tanda kekuasaan Allah bagi orang-orang yang berakal.

4. أَوْلُو الْأَلْبَابِ (yang berakal, yang cerdas), kata ini termaktub banyak sekali dalam beberapa surat al-Quran, salah satunya Allah berfirman dalam surat Ali Imran ayat 190;

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya; *Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.*

5. أَهْلُ الذِّكْرِ (yang kuat daya ingatannya, yang berilmu),  
misal; dalam surat al-Nahl ayat 43;

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ، فَاسْأَلُوا أَهْلَ  
الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya; *Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.*

Allah Swt seolah telah menempatkan seluruh kelompok kata ini (yang secara semantik memiliki padanan makna dengan kata Ulama') sebagai karakter khusus yang unggul, ini berarti bahwa adjektifa kata Ulama' dengan padanannya tersebut adalah *maqom* yang tinggi dalam dimensi kehidupan manusia, karenanya kemudian pribadi yang 'alim (Ulama') akan senantiasa menjadi rujukan dalam proses menyelesaikan persoalan kehidupan manusia di dunia.

Dalam perspektif Islam terminologi Ulama' tidak sekedar dipahami sebagai pribadi yang semata menguasai suatu disiplin ilmu pengetahuan atau sebagai pribadi profesional, dan atau sebaliknya Ulama'; sebagai pribadi yang menggunakan seluruh hidupnya untuk semata-mata kegiatan ibadah (personal) kepada Allah Swt. Pengertian yang demikian cenderung menyempitkan atau menyederhanakan makna Ulama', Islam memahami Ulama' sebagai karakter yang lengkap; yang memiliki pengetahuan luas tentang berbagai aspek kehidupan di dunia (disatu sisi) kemudian seluruh pengetahuannya tersebut digunakan

untuk proses mendekatkan diri dan takut kepada Allah Swt. (disisi yang lain)

Dalam ayat-ayat al-Quran (selain ayat-ayat di atas), Allah Swt. telah menggambarkan kemaha besarannya sebagai tuhan bagi penduduk bumi ini, dan kebesarannya ini (menurut Allah Swt.) hanya bisa diketahui dan dipahami oleh Ulama' yang senantiasa menggunakan akalNya untuk berpikir. Misal; di surat al-Rum, Allah Swt. telah panjang lebar merilis kebesaran dan kekuasaanNya tersebut, dan sekali lagi hanya Ulama' yang menurut Allah Swt. bisa memahaminya. Salah satunya di ayat 22 yang berbunyi;

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ أَلْسِنَتِكُمْ  
وَأَلْوَانِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ

*Artinya; Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui*

Atau misal (kembali lagi ke awal), ketika salah satu karakter Ulama' disebut sebagai Ulu al-Albab, di surat Ali Imran ayat 190-191 Allah Swt. mengurai terminologi tersebut dengan sangat gamblang, yang berbunyi;

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ  
لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ (190) الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَفُجُودًا وَعَلَى  
جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا  
بِاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ (191)

*Artinya; Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal (190) (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil*

*berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): "Ya Tuhan kami, tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka.*

Serta seolah menegaskan karakter Ulama, di surat Fathir ayat 28, Allah Swt. secara khusus telah menyebutkan kata Ulama',

وَمِنَ النَّاسِ وَالْدَّوَابِّ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

*Artinya; Dan demikian (pula) di antara manusia, binatang-binatang melata dan binatang-binatang ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa lagi Maha Pengampun. (28)*

Uraian ayat di atas ini membuktikan betapa Allah Swt. sangat mengapresiasi pribadi yang Ulama', tentunya Ulama' yang sebagaimana Allah Swt. kehendaki, yang secara definitif adalah Ulama' yang tidak sekedar nyaman dan selesai dengan dokumentasi ilmu pengetahuannya saja, namun menghabiskan waktunya untuk senantiasa memikirkan dan mengeksplorasi tanda-tanda kekuasaanNya disertai takwa kepadaNya, atau dalam logika sosial adalah Ulama' yang beramal, yang memberikan mamfaat dan perubahan positif di masyarakat.

Maka bagi Allah Swt. pribadi yang Ulama' dengan yang tidak Ulama' adalah dua hal yang sangat berbeda sekali, Allah Swt. berfirman dalam surat al-Zumar ayat 9;

...قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا  
يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya; *Katakanlah: Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.*

Dan karenanya kemudian dalam konteks kehidupan manusia di dunia, Ulama' memiliki peran yang sangat tidak sederhana. Rasulullah Saw. menegaskan dalam sebuah Hadistnya;

...إِنَّ الْعُلَمَاءَ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ وَإِنَّ الْأَنْبِيَاءَ لَمْ يُوْرَثُوا دِينَارًا  
وَلَا دِرْهَمًا إِنَّمَا وَرَثُوا الْعِلْمَ فَمَنْ أَخَذَهُ أَخَذَ بِحِطِّهِ وَافِرٍ (رواه  
النسائي)

Artinya; *Sesungguhnya Ulama' adalah pewaris para Nabi, dan para Nabi tidak mewariskan dinar dan tidak pula dirham akan tetapi mewariskan ilmu, barangsiapa mengambilnya maka ia mendapatkan bagian yang besar.*

Nah ketika Ulama' (berdasarkan Hadist di atas) disebutkan sebagai pewaris para Nabi, dan selanjutnya memahami pribadi Nabi adalah sebagai pribadi yang sempurna, maka seharusnya dalam konteks membicarakan peran Ulama, peran tersebut idealnya bisa menduplikasi risalah kenabian yang ada, sekurang-kurangnya terdapat 3 peran besar Ulama' yaitu;

- 1. Melakukan tugas-tugas edukasi dan sekaligus penyampai ilmu pengetahuan.**

Seolah menjadi suatu keniscayaan bagi para Ulama', bahwa dengan integritas dan kapasitas ilmu pengetahuan yang dimiliki, suatu hal yang paling bisa

dilakukan dalam proses melakukan perubahan adalah dengan mengedukasi masyarakat. Menyampaikan nilai-nilai positif yang berguna bagi masa depan umat dan mengarahkannya; bahwa seluruh ilmu pengetahuan muaranya adalah kepada dan mendapatkan ridho Allah Swt.

Jejak sejarah dalam menyampaikan atau mengajarkan ilmu yang dilakukan oleh Ulama' dalam rangka mewarisi risalah kerasulan ini telah dirilis oleh Allah Swt. dalam al-Baqarah ayat 151 yang berbunyi;

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِنْكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ

Artinya; *Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah (as-Sunnah), serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.*

## **2. Figur (uswah) atau tauladan dalam pembangunan akhlak umat dan melakukan segala kebaikan.**

Sesungguhnya hakikat dari penguasaan ilmu dan takut (takwa) kepada Allah Swt. adalah beramal baik atau berakhlak mulia. Akhlak adalah implementasi dari keduanya. Artinya tidak sempurna ilmu dan takwa seseorang tanpa dibuktikan dengan perilaku yang mulia. Banyak sekali pribadi yang berilmu dan merasa dekat dan takut dengan Allah Swt. tapi perilakunya menyimpang dan tidak peduli dengan sesama. Maka sekali lagi yang dimaksudkan di sini (sebagaimana

disebutkan di atas) adalah menjadi pribadi Ulama' yang sholeh, baik secara personal kepada Allah swt, atau sholeh secara sosial kepada sesama manusia. Sehingga pribadi tersebut dalam kehidupan sosial mampu menjadi tauladan dan memberikan contoh positif untuk semua kebaikan.

Anjuran tentang berakhlak mulia dan melakukan kebaikan ini disinyalir oleh Allah Swt. misalnya di surat al-Hujurat ayat 10-12, pada ayat tersebut Allah Swt. menegaskan tentang pentingnya amal sholeh dan seterusnya membangun ketakwaan kepada Allah Swt. yang berbunyi;

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya; *Orang-orang beriman itu sesungguhnya bersaudara. Sebab itu damaikanlah (perbaikilah hubungan) antara kedua saudaramu itu dan takutlah terhadap Allah, supaya kamu mendapat rahmat.*

Dan di ayat 12 yang berbunyi;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اجْتَنِبُوا كَثِيرًا مِّنَ الظَّنِّ إِنَّ بَعْضَ الظَّنِّ إِثْمٌ وَلَا تَجَسَّسُوا وَلَا يَغْتَبَ بَعْضُكُم بَعْضًا أَيُحِبُّ أَحَدُكُمْ أَنْ يَأْكُلَ لَحْمَ أَخِيهِ مَيْتًا فَكَرِهْنَاهُمْ وَأَتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ تَوَّابٌ رَّحِيمٌ

Artinya; *Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan prasangka (kecurigaan), karena sebagian dari prasangka itu dosa. Dan janganlah mencari-cari keburukan orang dan janganlah menggunjingkan satu sama lain. Adakah seorang diantara kamu yang suka memakan daging saudaranya yang sudah mati? Maka tentulah kamu merasa jijik kepadanya. Dan bertakwalah kepada*

*Allah. Sesungguhnya Allah Maha Penerima Taubat lagi Maha Penyayang.*

Dari aspek nilai sosial misalnya, menjadi pribadi yang berakhlak mulia dan panutan dalam kebaikan adalah lebih tinggi derajatnya dari sekedar bisa menyuruh berbuat baik. Tentu para Ulama' sangat memperhatikan hal ini. Mereka juga memahami bahwa Akhlak yang mulia lebih utama daripada kepemilikan ilmu pengetahuan, karena ilmu pengetahuan yang ada hanya sebatas mengajarkan sebuah konsep, sementara praktiknya adalah berupa perilaku sosial di masyarakat. Rasulullah saw. bersabda;

**أَكْمَلُ الْمُؤْمِنِينَ إِيمَانًا أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا (رواه أحمد)**

*Artinya; Orang Mukmin yang paling sempurna imannya adalah yang paling baik akhlaknya (HR. Ahmad)*

### **3. Pemimpin (Imam)**

Baik di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Ulama' yang berilmu dan berwawasan luas, takut kepada Allah Swt. serta beramal sholeh, selayaknya memang berperan sebagai pemimpin yang disegani dan dihormati oleh masyarakat. Maka dengan berbagai motifasi dan anugerah kapasitas yang dimilikinya tersebut, para Ulama' bisa mentransformasikan dirinya kedalam berbagai varian profesi jabatan publik, misal; Ulama' yang berada di lingkungan pemerintahan, Ulama' yang menjadi politisi, Ulama' yang berwirausaha, Ulama' yang aktif pada kegiatan dakwah, dan lain sebagainya yang senantiasa menjadi motor perubahan bagi masyarakat luas.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

Dalam hal ini Rasulullah Saw., adalah contoh sukses kepemimpinan, beliau tidak sekedar pemimpin bagi keluarganya atau pemimpin dalam hal menyampaikan nilai-nilai syari'at Islam tetapi beliau adalah pribadi yang sukses menjadi pemimpin bangsa, yang mengurus seluruh urusan kebangsaan, mulai dari politik pemerintahan, kesejahteraan ummat, pola interaksi sosial dan lain sebagainya.

### **Daftar Pustaka**

- Departemen Agama RI. 2004. *Al-qur'an dan terjemahnya*. Bandung: CV. Penerbit Jumanatul 'Ali (Anggota IKAPI).
- Munawwir, AW. 1984. *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Progressif.

# PEMANFAATAN MEDIA *YOUTUBE* DALAM PEMBELAJARAN FIQIH DAN PRAKTIK IBADAH DI ERA METAVERSE

**Riki Sutiono, M.Pd.I<sup>7</sup>**

*STAIN Bengkalis*

*“Pemanfaatan media youtube sebagai bukti otentik bahwa benar adanya kampus itu telah melaksanakan pembelajaran berbasis digital”*

**S**alah satu hikmah adanya pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan adalah adanya transformasi besar-besaran yang mengakibatkan perubahan dalam proses pembelajaran. Semula proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan menggunakan sistem pembelajaran yang terkesan monoton, kaku, dan jauh dari pemanfaatan teknologi, kini harus beralih total ke Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan sistem pembelajaran daring yang sarat dengan teknologi.

Sedikit bercerita tentang pembelajaran daring, tentu diawal pelaksanaannya tidak terlepas dari yang namanya

---

<sup>7</sup>Penulis lahir di Bengkalis, 04 Januari 1990, penulis merupakan Dosen STAIN Bengkalis dalam bidang ilmu Pendidikan Agama Islam, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (2012), sedangkan gelar Magister Pendidikan Agama Islam diselesaikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (2015).

kendala. Adapun beberapa kendala tersebut dapat ditemui di lapangan mulai dari gagapnya menggunakan aplikasi teknologi informasi seperti contoh aplikasi pembelajaran *online*, diantaranya *Zoom Meeting*, *Google Meet* dan beberapa media *online* seperti seperti *Youtube*, *WhatsApp*, dan lainnya yang dapat memudahkan proses pembelajaran. Hadirnya beberapa aplikasi dan media pembelajaran *online* ini tentu dirasa sangat awam bagi pengguna pendidikan itu sendiri, baik terhadap pendidik, peserta didik, maupun orang tua. Karena selama ini, proses pembelajaran berlangsung belum terlalu menyentuh dan belum memanfaatkan teknologi aplikasi dan media *online* ini secara maksimal.

Kendala berikutnya ditemui, yaitu susahnya mengakses internet. Hal ini terjadi disebabkan karena kondisi di lapangan yang tidak semua daerah mudah untuk mendapatkan sinyal. Sehingga di awal pembelajaran daring, para pengguna pendidikan kelimpungan mencari lokasi yang kuat sinyal untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sebagian dari mereka ada yang menuju perbukitan, persawahan, bahkan di tengah lautan sanggup mereka jalani hanya untuk mendapatkan sinyal dan bisa mengikuti pembelajaran secara daring.

Kendala berikutnya adalah keterbatasan kuota. Pembelajaran dengan sistem daring, tentu tidak hanya membutuhkan sinyal yang kuat saja, namun juga membutuhkan kuota internet agar bisa mengakses aplikasi dan media pembelajaran *online*, seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *Youtube*, *WhatsApp* dan lain sebagainya. Berkaitan dengan kuota ini tentu sangat berkaitan dengan biaya.

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Melihat beberapa kendala yang ditemukan tersebut, tentu pemerintah tidak hanya tinggal diam, pemerintah beserta jajarannya, berupaya keras untuk mencarikan solusi terkait kendala yang sedang dihadapi tersebut. Terbukti, diawal pemerintah telah memberikan bantuan kuota internet kepada para peserta didik, agar kuota internet tersebut dapat digunakan dan memudahkan dalam proses pembelajaran secara daring. Solusi selanjutnya yaitu, pemerintah juga telah menyediakan berbagai macam pelatihan khusus terkait dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran. Dalam upaya ini pemerintah telah mengutus beberapa orang pakar IT untuk memberikan ilmu dan bimbingannya kepada para pendidik, agar nantinya dengan ilmu dan bimbingannya tersebut para pendidik bisa mengemas materi pembelajaran dengan kreatif, menarik dan inovatif berbasis digital.

Penguasaan TIK menjadi sebuah kewajiban bagi para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, termasuk di dalamnya adalah pada proses pembelajaran Fiqih dan Praktik Ibadah di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Bengkalis. Pada pelaksanaannya, Pembelajaran Fiqih dan Praktik Ibadah di STAIN Bengkalis tidak bisa dilaksanakan sepenuhnya di dalam kelas. Terdapat pembagian waktu dalam proses perkuliahannya, yaitu dua minggu pertama pembelajaran dilaksanakan secara *offline*, dan dua minggu berikutnya dilaksanakan secara *online*.

Sedikit kita pahami bahwa, pada pembelajaran Fiqih dan Praktik Ibadah, materi yang disajikan tidak hanya bersifat teori semata, namun di dalamnya juga termaktub praktek yang harus dilaksanakan dengan bacaan dan

gerakan tubuh. Seperti contoh praktik berwudhu, tayamum, mempraktikkan tatacara mandi wajib, praktik adzan dan iqomah, praktik shalat fardhu dan sujud sahwi, praktik fardhu kifayah, praktik menghitung dan membayar zakat fitrah, serta praktik ijab dan qabul dalam pernikahan. Tentu materi sebanyak ini, tidak bisa sekaligus langsung dipraktikkan di dalam kelas mengingat jumlah mahasiswa yang cukup banyak berikut juga jadwal *offline* yang sangat terbatas. Terkait hal ini, tentu sebagai seorang pendidik harus mampu memutar otak, menyusun dan mengemas strategi pembelajaran secara tepat dan efisien agar dapat digunakan oleh pendidik supaya tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

Maka salah satu strategi yang dapat digunakan dalam hal ini adalah dengan cara memanfaatkan media *Youtube* untuk mengupload video dari hasil peraga materi praktik ibadah tersebut. Pemanfaatan media ini dirasa sangat tepat dan efisien mengingat dengan mudahnya para pendidik dapat mengevaluasi hasil kerja yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. Evaluasi ini pun dilakukan tidak hanya terfokus kepada materi praktik ibadahnya saja, namun pendidik juga dapat mengevaluasi sejauh mana pemahaman dan penguasaan peserta didik dalam menggunakan media internet berupa *Youtube* ini dalam proses pembelajaran.

Jika kita lihat dari segi kemanfaatan, ada beberapa manfaat tentunya yang dapat diambil dari pemanfaatan media *Youtube* dalam pembelajaran Fiqih dan Praktik Ibadah, manfaat tersebut antara lain adalah hasil kerja dapat disaksikan kembali dan bertahan dalam jangka waktu yang lama, artinya setelah selesai dari pembelajaran fiqih dan praktik ibadah, selama hasil upload video di media *Youtube* tidak dihapus, maka video tersebut dapat dilihat

kembali dan bahkan bisa menjadi video pembelajaran bagi peserta didik selanjutnya. Dan juga menambah ilmu bagi siapa saja yang menontonnya. Manfaat lain adalah sebagai ajang sosialisasi kampus dan program studi di kampus. Kita tahu bahwa, setiap perguruan tinggi pastilah menginginkan mahasiswanya bertambah banyak dan diminati oleh masyarakat. Bagaimana cara untuk menggait hati masyarakat? Salah satunya adalah dengan adanya beberapa video hasil upload an mahasiswanya di *Youtube* yang berisi tentang materi perkuliahan apa saja yang diajarkan di kampus tersebut. Karena kalau kita lihat zaman sekarang ini, manusia sekarang hidup di dua dunia, yakni dunia nyata dan dunia maya. Di dunia nyata manusia melaksanakan kehidupannya layaknya manusia normal umumnya. Di dunia maya, manusia dapat berselancar bebas menggunakan gadgetnya untuk mendapatkan informasi seluas-luasnya, bermedia sosial, mencari hiburan, mencari penghasilan, Dan salah satu media internet yang sangat digandrungi oleh manusia zaman sekarang adalah media *Youtube*. Manfaat terakhir dari pemanfaatan media *Youtube* ini adalah sebagai arsip untuk keperluan akreditasi. Kita tahu bahwa, suatu kampus yang baik adalah kampus yang terakreditasi, kampus yang dievaluasi mutu pembelajarannya. Maka salah satu cara untuk menampilkan mutu unit terkecil dari sebuah pembelajaran adalah adanya video *Youtube* yang dibuat oleh mahasiswanya. sebagai bukti otentik bahwa benar adanya kampus itu telah melaksanakan pembelajaran berbasis digital.

Intinya, pemanfaatan media *Youtube* dalam proses pembelajaran yang telah dijelaskan di atas adalah salah satu bagian terkecil dari beberapa hikmah yang dapat diambil dari adanya wabah covid 19.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# EFEKTIFITAS METODE HALAQAH DALAM PEMBELAJARAN KITAB TURAS BAGI MAHASISWA IAT DI ERA METAVERSE

Zulia Rahmi Binti Yunus, M.Us<sup>8</sup>

*IAIN Lhokseumawe*

*“Universitas tertua di dunia yaitu Al Azhar masih sangat menjaga tradisi pembelajaran melalui halaqah tersebut, bahkan menjadi keunikan tersendiri bagi universitas Al Azhar di tengah-tengah gempuran teknologi”*

**P**erkembangan teknologi dari masa kemasa terus mengalami perubahan yang signifikan, semua orang dituntut dapat mengikuti ritme perubahan tersebut bila mereka tidak mau dikatakan ketinggalan zaman. Begitu juga dengan dunia pendidikan, banyak terobosan-terobosan baru yang muncul dalam proses pengajaran mengikuti perkembangan teknologi, sehingga seorang pengajar baik itu guru maupun dosen terus dituntut untuk lebih inovatif dalam menciptakan sebuah media pengajaran.

Bila kita melihat proses pembelajaran di zaman nabi, hampir semua majelis ilmu berbentuk halaqah yaitu

---

<sup>8</sup>Penulis lahir di Aceh Timur, 05 April 1989, penulis merupakan Dosen IAIN Lhokseumawe dalam bidang ilmu Al-Qur'an dan Tafsir, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ilmu Tafsir di Universitas Al Azhar Cairo (2010), sedangkan gelar Magister diselesaikan di Universiti Malaya (2017).

lingkaran bulat di tengah-tengahnya kosong. Disana berbagai disiplin ilmu dipelajari, mereka akan membedah satu persatu kitab turast dari berbagai sumber. Tradisi-tradisi seperti ini masih sangat sering kita temui khususnya di daerah timur tengah termasuk negara mesir. Universitas tertua di dunia yaitu Al Azhar masih sangat menjaga tradisi pembelajaran melalui halaqah tersebut, bahkan menjadi keunikan tersendiri bagi universitas Al Azhar di tengah-tengah gempuran teknologi namun mereka masih bertahan dengan system halaqah. hampir setiap sudut-sudut masjid terdapat halaqah-halaqah kecil yang mempelajari berbagai disiplin ilmu. Karena bagi mereka ilmu itu, bukan sebatas mentrasfer pengetahuan dari seorang pengajar kepada peserta ajar. Jauh daripada itu, selain ilmu semua tingkah laku seorang pengajar menjadi contoh bagi orang-orang yang berhadir dalam sebuah halaqah pengajian.

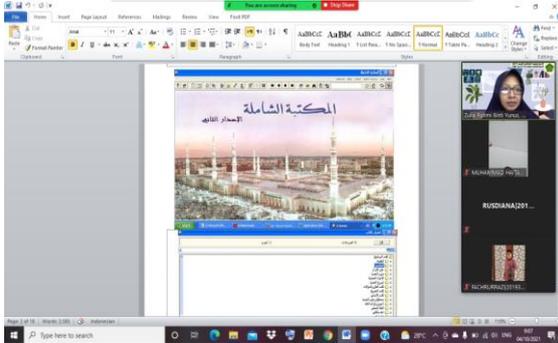
Begitu juga di Indonesia, sebagian besar masih menggunakan system halaqah terutama di pesantren-pesantren yang belajar kitab kuning/turast. Karena pengajian berbentuk halaqah sudah menjadi ruh / ciri khas sebuah pesantren. Pada tingkat institusi, program studi ilmu al-Qur'an dan Tafsir merupakan salah satu jurusan yang mempelajari kitab-kitab turast, banyak mata kuliah menjadikan kitab turast sebagai rujukan utama. Namun sayangnya tidak semua institusi memiliki koleksi kitab turast yang lengkap sehingga mahasiswa harus berusaha mencari kitab di tempat yang lain.

Di era metaverse saat ini semua permasalahan tersebut dapat diatasi, berkat kegigihan serta keuletan beberapa pihak dalam membuat platform khusus yang membahas kita-kitab turast beserta kajian-kajiannya. Hal tersebut

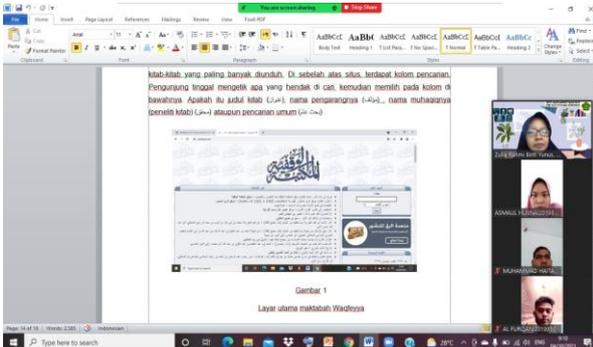
## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

sangat membantu khususnya bagi kalangan mahasiswa. Artinya mereka tidak harus menghabiskan waktu untuk ke tempat lain bahkan hingga keluar negeri hanya untuk mencari kitab turast yang menjadi sumber utama bagi mereka.

Di antara platform-platform yang sangat terkenal dalam membahas kitab turast diantaranya adalah Maktabah Syamila, Maktabah Waqfeyya, Lidwah dan lain-lain.



**Gambar 1:** Pembelajaran MK Tafsir Tematik menggunakan media Maktabah Syamilah pada Prodi IAT IAIN Lhokseumawe



**Gambar 2:** Pembelajaran MK Tafsir Tematik menggunakan media Maktabah Waqfeyya Pada Prodi IAT IAIN Lhokseumawe

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

Dikalangan pengkaji islam Maktabah Syamilah merupakan bukan suatu hal baru lagi artinya hampir semua orang mengenal luar platform maktabah syamilah begitu juga dengan platform maktabah waqfeyyah. Maktabah syamilah merupakan sebuah maktabah yang komprehensif karena berisikan buku-buku rujukan islam yang sangat lengkap sesuai dengan namanya. Bagi prodi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir IAIN Lhokseumawe kedua platform tersebut juga merupakan yang sering digunakan dalam prosen pembelajaran.

Bahkan baru-baru ini menteri agama melalui FGD Desain Pengembangan RUMAH KITAB Rujukan Belajar Islam Bersanad membangun sebuah platform digital kitab kuning yang dapat di akses oleh masyarakat luas untuk mempelajari khazanah keislaman.

Namun bagi saya pribadi walaupun banyak bermunculan pendekatan pembelajaran di era metaverse ini, system pembelajaran kitab turast seperti MK Tafsir Tematik lebih sesuai menggunakan system halaqah. Dalam artian, di era digital saat ini kita hanya dituntut bagaimana bisa menggabungkan/memodifikasikan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman meskipun masih dalam bentuk pendekatan halaqah.

# BAB II

## METVERSE DALAM BINGKAI ILMU SOSIAL



## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# DAMPAK MEDIA SOSIAL PADA POLA PIKIR DAN SIKAP REMAJA

**Dr.Dra.Miskalena.M kes<sup>9</sup>**

*Dosen Prodi PJKR FKIP USK Banda Aceh*

*“Media sosial sebagai media interaksi tanpa batas, dapat mempengaruhi pola pikir dan sikap remaja dalam menyikapi sesuatu”*

## **Pendahuluan**

**M**edia sosial sering juga disebut dengan sosial media yang menggunakan platform digital yang dapat memfasilitasi penggunaanya melakukan berbagai jenis tampilan audio maupun visual. Media sosial memungkinkan penggunaanya melakukan interaksi, ekspresi, komunikasi, kerjasama, saling berbagi berbagai informasi. Pengguna media sosial dari berbagai kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Luasnya jangkauan internet sebagai media sosial memudahkan penyebaran informasi dan interaksi yang sangat cepat dan luas, keseluruhan lapisan masyarakat baik informasi yang positif maupun negatif.

---

<sup>9</sup>Penulis lahir di Takengon, 13 Januari 1965, dosen di program studi pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi (PJKR) USK Banda Aceh. Menyelesaikan pendidikan sarjana Pendidikan Olahraga di FKIP USK (1990), mendapatkan gelar magister Kesehatan (M.Kes) di universitas Pascasarjana Padjadjaran Bandung (2001) dan menyelesaikan gelar doktor pada prodi Pendidikan Olahraga di pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (2014)

Media sosial yang digunakan seluruh lapisan masyarakat ini dapat berdampak negative pada pertumbuhan dan perkembangan pola pikir, mental dan sikap remaja. Hal ini karena ketidak sesuaian dan kelayakan diterima oleh pengguna, diantaranya kesesuaian usia, tempat dan waktu penggunaan media. Dapat dilihat melalui sikap yang berubah, baik dirumah, disekolah, maupun dalam kelompok bermain.

Pengguna smartphone pada usia sekolah dasar dengan arahan, akan memiliki dampak yang positif. sementara tanpa bimbingan dan arahan orang tua dan guru umumnya berdampak negative dan kecanduan bermain game, menonton film. Kecanduan bermain smartphone berujung pada penyakit fisik yaitu gangguan penglihatan, pendengaran, kurang focus, dan kejiwaan, sebagaimana yang diberitakan media televisi dan viral di media sosial jumlah dan usia korban dibeberapa daerah. Perubahan pola pikir dan sikap yang pada usia remaja berbeda dengan usia sekolah dasar dan usia dewasa. Usia remaja cenderung membuat kelompok, dan sering bersaing antar kelompok, yang belakangan ini mulai meresahkan masyarakat, lebih agresif, kreatif positif atau negative dan diluar perkiraan.

Perubahan Sikap pada usia remaja ini umumnya tidak menetap, akan berubah seiring berjalannya waktu, berubahnya lingkungan dan bertambahnya usia, akan mengubah sikap dan perilaku. Pendidikan dan pengetahuan akan menggiring remaja dalam bertindak. Mempelajari hal-hal yang baik dan positif. Memiliki rasa toleransi dan memiliki etika dalam bergaul dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih dewasa.

Remaja adalah usia yang masih mencari jati diri. Membutuhkan arah dan tuntunan baik dari anggota

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

keluarga maupun lingkungan pendidikan agar tidak salah arah pola pikir dan sikap. Fitur yang menarik dan mengasyikan dari sesuatu yang dilihat, didengar dan yang dirasakan dapat merangsang kreativitas remaja. Dalam pembelajaran, banyak hal yang bisa dipelajari baik melalui belajar dengan tatap muka langsung, maupun belajar tidak langsung dengan menggunakan media sosial. B. Media Sosial dan Pola pikir

Media sosial sebagai media interaksi tanpa batas, dapat mempengaruhi pola pikir dan sikap remaja dalam menyikapi sesuatu. Diantaranya Sebagai sarana edukasi, tersaji segala jenis materi, dapat meningkatkan minat belajar, konsentrasi dan pemahaman belajar atau sebaliknya. Hal ini telah terjadi hampir seluruh jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Perubahan dalam pembelajaran remaja yang tidak diiringi dengan peningkatan control dari orang tua, membuat anak lebih bebas melakukan sesuai menurut pola pikir dan sesuatu yang mereka sukai, menyenangkan. Sebagaimana yang dapat kita ketahui banyak orang tua yang mengeluh dengan perilaku dan sikap anaknya yang berubah dan mulai membantah, dan kurang disiplin. Hal ini karena ketimpangan antara perubahan pada sistem belajar dan perubahan serta perkembangan teknologi.

Pola pikir dan sikap remaja saat ini dalam menyikapi sesuatu terkondisi atau dikondisikan nyaman, merasa gampang, serba ada dan serba mudah dengan adanya smartphone dalam genggamannya. Perubahan ini mulai dilakukan dan dirasakan mulai menguat sejak terjadinya wabah covid 2019 yang melanda dunia. Banyak kemudahan

belajar diperoleh secara virtual, mudah, cepat, luas dan beragam.

Penggunaan media sosial dapat mempermudah, mempercepat dan mempersingkat waktu, tanpa harus mencari, bertemu dan menghabiskan waktu hingga berjam-jam, bahkan berhari hari. Sehingga kita dikagetkan oleh banyaknya kegiatan diluar perkiraan orang dewasa, seperti membuli dan begal yang marak dilakukan oleh kelompok remaja akhir-akhir ini

Sementara pola pikir remaja dalam menggunakan smartphome, masih mencari apa yang mudah dan menyenangkan dilakukan, tanpa mengetahui besar kecilnya keuntungan dan kerugian apa yang sebaiknya mereka lakukan untuk mempersiapkan cara memenuhi kebutuhan hari-hari dan masa depan mereka. Apapun yang mereka butuhkan mereka masih bergantung pada kedua orang tua. Keadaan ini mempengaruhi pola pikir dan sikap mereka terhadap orang tua. Usia remaja merupakan usia yang masih labil dalam segala hal. Disinilah peran penting orang tua, keluarga dan pendidik bertanggung jawab mengendalikan mengarahkan penggunaan smartphome membentuk pola pikir remaja kearah yang positif dan menguntungkan. Mengarahkan Kemampuan berpikir tentang diri, pengetahuan, waktu dan bermacam aktivitas sangat penting untuk remaja. Mendapatkan pengetahuan luas tentang dampak penggunaan smartphome dalam kehidupan saat ini dan masa depan.

Remaja sebagai generasi muda, sangat membutuhkan tuntunan dan arahan untuk menemukan jati diri, baik sebagai anggota keluarga, juga sebagai anggota masyarakat. Arah dan tuntunan yang diperoleh generasi muda bukan hanya mengenal siapa dirinya, tetapi juga yang terpenting

adalah peran sebagai makhluk, peran sebagai anak, sebagai kakak, sebagai orang yang bertanggung jawab menjalankan semua aturan dan ketentuan dalam masyarakat.

Remaja yang kurang mendapat perhatian, tuntunan, dan pengetahuan akan jauh dari hubungan sosial masyarakat. Terpisah dan terabaikan akibatnya hanya dua kemungkinan, mendapat atau tidak pengakuan masyarakat yang didasari oleh ilmu, iman dan amal. Luasnya ilmu pengetahuan dan jangkauan smartphome menuntut kemampuan mengimbangi dan mendampingi perkembangan dan perubahan sosial dari segala sisi agar hidup bermasyarakat aman dan nyaman.

Remaja yang kurang mendapat tuntunan, perhatian dan wawasan kemampuan memperkirakan segala sesuatu yang akan diucapkan, dilakukan tanpa pikir panjang. Hal ini sangat mempengaruhi pola pikir dan sikap remaja pada umumnya, baik dalam menyikapi hubungan dalam keluarga, teman sebaya, kerabat, maupun orang yang lebih tua. Termasuk dalam kemampuan menggunakan waktu.(bersama rang tua, saudara kandung, belajar, makan, ibadah, bekerja dan santai)

### **Pola pikir dan Sikap**

Perkembangan teknologi dapat dirasakan secara global dalam seluruh sendi kehidupan, pemanfaatan teknologi terbesar terarah dan tersrtuktur terutama pada bidang pendidikan. Penggunaan internet telah mempermudah mendapatkan informasi baik formal maupun nonformal. Berbagai materi pembelajaran tersaji lebih banyak dan lebih luas dari berberapa orang ahli berbagai sumber dan pemikiran.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

Materi dan informasi yang luas dan banyak ini, sebenarnya membutuhkan kemampuan untuk menglompokkan dan mengarahkan materi pembelajaran sesuai usia, jenjang pendidikan dan kebutuhan di eraglobal. Penggunaan smartphone sebagai media sosial, sering merugikan karena minimnya pengetahuan tentang pengaruh smartphone bagi kesehatan fisik dan mental balita dan remaja. Pola pikir yang menganggap bahwa cara menghindari keaktifan dan suara berisik anak dengan memberikan smartphone, sesuatu yang keliru.

Disatu sisi harus mampu bertahan untuk hidup menghadapi persaingan dengan kemampuan dan pengetahuan secara individual, disisi lain harus mampu bersaing lebih luas yaitu persaingan global,tentu lebih kuat dan lebih besar. Kondisi seperti ini sangat penting mendapat perhatian seluruh elemen masyarakat, yang beranjak dari keluarga.

Perkembangan teknologi yang mempengaruhi terjadinya perubahan pola pikir dan sikap pada seluruh masyarakat, membuthkan Peran penting keluarga, pendidik, lingkungan diantaranya dalam meningkatkan perhatian serius, kasih sayang, ilmu agama, disiplin dan etika agar generasi bisa menghadapi tantangan dizaman millennium.

# DAMPAK PEMBELAJARAN ERA METAVERSE TERHADAP PERKEMBANGAN PROSOSIAL ANAK

Suzana, M.Pd.<sup>10</sup>

*IAI Bunga Bangsa Cirebon*

*“Dampak era metaverse ini tidak hanya dirasakan oleh sektor pendidikan dan perekonomian saja, namun dari berbagai kalangan”*

**O**rangtua bertanggungjawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu sehingga pada akhirnya seorang anak siap dalam kehidupan bermasyarakat (Abdul Malik Dahlan, Nasrul Fuad Erfansyah, 2019; Aini, P. F., & Rosyad, 2019; Azis, 2016). Pada usia ini pula kepribadian anak masih bisa diubah agar tidak menyimpang, yaitu dengan penanganan yang cermat dan simpatik, sehingga anak menjadi dirinya sendiri dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta terpenuhi rasa kebahagiaan dan kebutuhannya. Pada usia 6 tahun, anak-anak sudah menunjukkan kestabilan

---

<sup>10</sup>Penulis lahir di Cirebon, 19 Februari 1977, penulis merupakan Dosen IAI Bunga Bangsa Cirebon dalam bidang ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini di Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan pendidikan (STKIP) 11 April sumedang (2015) dan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (2020).

emosi dan memiliki kelekatan yang normal pada orangtuanya (Britton, 2017; Hamidah Sulaiman, Sigit Purnama, Andi Holilullah, Laily Hidayati, n.d.; Rabiatul, 2017). Emosi adalah suatu luapan perasaan berupa pergolakan pikiran dan kecenderungan bertindak pada diri sendiri sehingga menimbulkan perubahan secara badaniah, dan atau bagian ekspresi dari wajah terhadap sesuatu yang menyenangkan dan tidak menyenangkan, tahap perkembangan emosi untuk anak usia 5-6 tahun, yaitu mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi (senang, antusias, dan sebagainya), memahami peraturan dan disiplin, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami dirinya sendiri, dan menunjukkan sikap toleran (Bergmeier et al., 2020; Indriyani, 2010; Pada et al., 2018). Pengendalian emosi sangat penting diketahui terhadap penyesuaian diri sosial pada anak. Setiap anak memiliki keunikannya masing-masing, ada anak yang pendiam, penakut, cengeng, pemarah, sabar, dan lain sebagainya. Begitu pula dalam hal mengelola emosi, setiap anak memiliki perilaku yang berbeda-beda ketika mengelola emosinya. Ada beberapa anak usia dini yang belum mampu dalam mengendalikan emosinya, seperti mengekspresikan emosi tersebut dengan menggigit kuku saat cemas, memukul, melempar benda, dan lain sebagainya (Fadilah, 2019; Hamidah Sulaiman, Sigit Purnama, Andi Holilullah, Laily Hidayati, n.d.; Juraida, 2016). Dampak era metaverse ini tidak hanya dirasakan oleh sektor pendidikan dan perekonomian saja, namun dari berbagai kalangan. Disisi lain, dengan adanya perubahan globalisasi digital membutuhkan pendampingan orangtua dalam mendampingi kegiatan bermain maupun belajar di rumah bagi anak-anak. Dengan demikian, orangtua memiliki

waktu yang lebih banyak dengan anak-anaknya dalam mengasuh, mendidik, dan membimbingnya, sehingga diharapkan menimbulkan kesadaran bagi para orangtua akan pentingnya pendidikan dan pengasuhan yang dilakukan oleh orangtua sendiri tanpa bantuan dari orang lain.(Alia & Irwansyah, n.d.; Dewi, P. A. S. C., & Khotimah, 2020; Juraida, 2016). Hal tersebut juga berdampak pada aspek perkembangan emosi anak, seperti ketakutan, kecemasan, mudah marah, stress, dan lain sebagainya, sehingga hal ini pula berpengaruh pada perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Ketika hal ini terjadi, sebagai orangtua perlu melakukan pendampingan yang tepat untuk anak dengan memberikan kehangatan, perlindungan dan kenyamanan baginya. Apabila orangtua sudah mengarahkan anak pada perilaku yang baik tentunya anak dapat mengendalikan emosinya.

Saat pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, anak-anak tetap bermain dan belajar bersama teman-temannya serta membantu ibunya dan ada anak yang stress dalam menghadapi masalah ini seperti bosan di dalam rumah terus sehingga anak tersebut melakukan aktifitas yang tidak perlu seperti menggantung sesuatu apapun yang dilihatnya. Hal ini tidak menghalangi anak-anak untuk tetap mengeksplor dirinya walaupun keadaan pandemi. Dengan menyibukkan dirinya dengan suatu pekerjaan dapat menggugah kesadaran akal anak sehingga anak dapat menyaksikan bagaimana cara melatih inderanya dan meniru pekerjaan tersebut. Dalam buku "*Propethic Parenting*" dijelaskan dengan cara itulah, anak dapat melakukan pekerjaan dengan baik dan mempelajari setahap demi setahap (Suwaid, 2010). Orangtua dapat mengalihkannya ketika anak melakukan kegiatan yang tidak perlu dilakukan

atau tidak sesuai maka orangtua perlu mengalihkannya dengan kegiatan bermanfaat lainnya, seperti belajar membaca atau berhitung dengan menggunakan gadget, berusaha meluangkan waktu bersama anaknya dengan kegiatan yang bermanfaat melalui pendampingan orangtua, seperti mengaji bersama dan bermain bersama, berdialog dengan anak ataupun bercerita tentang kegiatan yang telah dilakukan anak, memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak ketika anak sedang belajar, mendampingi dan memberikan arahan pada anak.

Dengan meluangkan waktu bersama anak, orangtua dapat memahami anaknya karena adanya interaksi yang terjalin antara anak dan orangtua. Melakukan kegiatan bersama baik dalam bentuk permainan atau kegiatan lainnya dapat mengeksplor diri anak dan lingkungan sosialnya. Berdialog dengan anak sehingga anak dapat mengungkapkan apa yang dipendamnya (Alia & Irwansyah, n.d.; Barnett et al., 2020; Indriyani, 2010; Made Dewi Sariyani, Cokorda Bagus Jaya lesmana, Dyah Pradnya Paramitha D, 2020; Singh et al., 2020). Melalui pendampingan ini, orangtua sangat berperan dalam menumbuhkembangkan dan mengendalikan emosi anak, yaitu dengan memberikan rangsangan atau stimulus yang sesuai agar anak dapat mengenali dan mempelajari keterampilan emosi yang harus dimilikinya. Akan tetapi, sebelumnya orangtua perlu mengenali emosi dirinya terlebih dahulu agar anak tidak protes karena anak pada masa sekarang cenderung kritis (Hasnida, 2014). Seperti hasil penelitian dari ibu Ani sebelum beliau memberikan arahan atau nasehat pada Zafif terlebih dahulu beliau mengontrol emosi yang ada di dalam dirinya karena Zafif akan protes dan meniru apa yang diucapkan ibu Ani. Hasil penelitian

dari ibu Tine mengajarkan Arine untuk berempati terhadap orang lain. Hasnida mengungkapkan (2014), empati merupakan dasar dalam mengasah kecerdasan emosi anak.

### **Daftar Pustaka**

- Abdul Malik Dahlan, Nasrul Fuad Erfansyah, T. (2019). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* (Mei). Deepublish.
- Aini, P. F., & Rosyad, R. (2019). Khalwat dalam mengendalikan emosi. *Jurnal Studi Psikoterapi Sufistik*, 2(Januari), 53–64.
- Alia, T., & Irwansyah. (n.d.). *Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital*.
- Azis, M. (2016). *Bentuk-Bentuk Pendampingan Belajar Oleh Orangtua Untuk Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik*.
- Barnett, M. A., Paschall, K. W., Mastergeorge, A. M., Cutshaw, C. A., & Warren, S. M. (2020). Influences of Parent Engagement in Early Childhood Education Centers and the Home on Kindergarten School Readiness. *Early Childhood Research Quarterly*, 53, 260–273. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2020.05.005>
- Bergmeier, H., Hill, B., Haycraft, E., Blewitt, C., Lim, S., Meyer, C., & Skouteris, H. (2020). Maternal body dissatisfaction in pregnancy, postpartum and early parenting: An overlooked factor implicated in maternal and childhood obesity risk. *Appetite*, 147(November 2019), 104525. <https://doi.org/10.1016/j.appet.2019.104525>
- Dewi, P. A. S. C., & Khotimah, H. (2020). *Pola Asuh Orang Tua Pada Anak Di Masa Pandemi Covid-19*. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 2433–2441.
- Fadilah, E. R. (2019). *Pengaruh Pendampingan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Deskriptif Kuantitatif dilakukan di SD Negeri Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat)*. 9–22.

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

- Hamidah Sulaiman, Sigit Purnama, Andi Holilullah, Laily Hidayati, N. H. S. (n.d.). PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA Cetakan Pe). PT Remaja Rosdakarya. (N. Asri (Ed.); Cetakan Pe). PT Remaja Rosdakarya.
- Hasnida. (2014). Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini (Cetakan I.). PT. Luxima Metro Media.
- Indriyani, V. (2010). peran Pendampingan orang Tua Dengan Kesiapan Menghadapi Menarche Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Bantul timur Yogyakarta.
- Juraida. (2016). Pengendalian Emosi Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-kanak Ananda Pontianak Barat. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 5(3), 1-12. [Http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/14587](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/14587).
- Made Dewi Sariyani, Cokorda Bagus Jaya lesmana, Dyah Pradnya Paramitha D, K. S. A. (2020). Model Pendampingan Dan Pola Asuh Terhadap Remaja Dalam Penggunaan Gawai (Made Dewi Sariyani, Cokorda Bagus Jaya Lesmana, Dyah Pradnya Paramitha D, Kadek Sri Ariyanti) 30. 11(1), 30-37.
- Singh, N., Dubey, N., Rathore, M., & Pandey, P. (2020). Impact of early childhood caries on quality of life: Child and parent perspectives. *Journal of Oral Biology and Craniofacial Research*, 10(2), 83-86. <https://doi.org/10.1016/j.jobcr.2020.02.006>
- Suwaid, M. N. A. H. (2010). Propethic Parenting : Cara Nabi Saw. Mendidik Anak (Y. Maulana (Ed.); 8th ed.). Pro-U Media.

# HUMANIZING EDUCATION DI ERA *METVERSE*

Santiana, S.S., M.Pd<sup>11</sup>

*Universitas Siliwangi*

*“Pembelajaran di Era Metaverse akan sangat mungkin dapat diimplementasikan dengan maksimal melalui treatment yang tepat berdasarkan konsep Humanizing Education”*

## **Humanizing Education**

**K**etika kita mendengar istilah *Humanizing Education*, banyak hal yang muncul dibenak kita. Apa maksudnya ini? Seberapa pentingkah *Humanizing Education ini*? Berikut penjelasan atas hal tersebut.

*Humanizing Education* merupakan istilah yang digunakan untuk Pendidikan yang memanusiakan manusia. Hal ini berkaitan erat dengan pedagogi pendidik untuk mempengaruhi, menavigasi, dan hidup berdampingan dalam konteks sosiopolitik, peserta didik, administrasi, dan anggota masyarakat lainnya. Konsep *Humanizing Education* itu sendiri lebih mengutamakan pola pikir yang berpusat

---

<sup>11</sup>Penulis lahir di Tasikmalaya, Jawa Barat. Dia merupakan Dosen Universitas Siliwangi, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana di STBA YAPARI-ABA Bandung, Jurusan Bahasa Inggris (2001), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Bandung, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (2009). Pada saat menulis artikel ini Penulis sedang menempuh Program Doktorat di Universitas Negeri Yogyakarta dengan mengambil jurusan Ilmu Pendidikan Bahasa, di Fakultas Bahasa dan Seni.

pada peserta didik yang melibatkan, mengenali, dan mendukung komponen pembelajaran non-kognitif. *Humanizing Education* mengintegrasikan elemen pengajaran dan pembelajaran yang mengutamakan budaya responsif dan desain universal untuk pembelajaran yang berfokus pada kehadiran, empati, dan kesadaran setiap individu yang terlibat, dalam hal ini peran guru sebagai motivator dan fasilitator sangatlah berpengaruh. Dengan demikian, proses belajar mengajar baik di dalam maupun diluar kelas dapat berlangsung secara efektif jika seluruh suasana dimanusiakan dengan tepat oleh guru (Law, 2015).

Mengapa *Humanizing Education* itu penting? *Humanizing Education* dapat membantu meruntuhkan citra sebagai musuh atau merusak stereotip. Jika kita hubungkan dengan pembelajaran *online* yang kini tetiba menjadi populer dikalangan pengajar, dapat kita simpulkan bahwa *Humanizing Education* menerapkan pembelajaran sains dan pengajaran yang responsif yang berfokus pada budaya yang menciptakan iklim kelas inklusif dan adil bagi peserta didik yang beragam sangat saat ini. *Humanizing Education* mengacu pada strategi-strategi yang dirancang untuk melawan dinamika konflik yang dinilai merusak. Orang-orang dapat menempatkan diri mereka di tempat individu di luar kelompok melalui *role playing*, *role reversal*, atau *guided imagination*.

Lebih lanjut banyak pendidik percaya konsep *Humanizing Education* terlalu futuristik dan idealis dari sudut pandang teoretis, yang telah mendominasi wacana di sekitarnya (E. Wayne Ross, 2018). Pendekatan *Humanizing Education* dapat merevolusi pengajaran di kelas. Guru atau Dosen di kelas dapat membuat perbedaan dalam kehidupan peserta didik mereka. Pendekatan *Humanizing Education*

juga didefinisikan sebagai pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang menumbuhkan pengetahuan dan kasih sayang pribadi dan sosial peserta didik (Sharp A., 2012).

### **Metaverse**

Saat ini, teknologi telah melebur ke setiap aspek kehidupan. Revolusi digital telah merevolusi hampir semua hal di era teknologi mulai dari pekerjaan di institusi, perkantoran, hingga rutinitas sehari-hari. Revolusi ini, di sisi lain, sekarang telah banyak memasuki sektor pendidikan, dan ini berlaku di semua tingkatan, yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi/ universitas. Sekait dengan hal tersebut, kini muncul istilah baru yang diprediksi akan menjadi tren pembelajaran mendatang. Istilah tersebut yaitu *Metaverse*. *Metaverse* berasal dari kata *prefix meta (implying transcending)* dan kata *universe* yang berarti lingkungan sintetis hipotetis yang terhubung dengan *physical world*.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan sebelumnya maka *Metaverse* dapat didefinisikan sebagai lingkungan virtual yang memadukan fisik dan digital, difasilitasi oleh konvergensi antara teknologi Internet dan Web, dan *Extended Reality (XR)*, dengan mengintegrasikan digital dan fisik, misalnya, *Augmented Reality (AR)*, *Mixed Reality (MR)*, dan *Virtual Reality (VR)*. *Metaverse* dapat memberikan kemungkinan pengalaman imersi, kolaborasi, dan interaksi yang mendukung pengembangan pengalaman sosial yang memungkinkan munculnya dunia paralel (Schlemmer, & Backes, 2015).

Dalam pendidikan, *Metaverse* juga bukan konsep baru karena beberapa peneliti dan pendidik telah membahas implikasinya untuk pembelajaran (Tlili, A., Huang, R.,

Shehata, B. *et al.*, 2022). Sebuah studi oleh Kemp dan Livingstone pada (2006) membahas bagaimana menggabungkan *Metaverse* melalui penggunaan dunia virtual yang disebut *Second Life* dengan sistem manajemen pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran (Kemp & Livingstone, 2006). *Metaverse* dapat menjadi ruang berikutnya di mana individu dapat bertemu dan berinteraksi secara sosial yang membutuhkan pendidikan tinggi untuk proaktif menggunakannya untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Dikatakan juga bahwa dunia virtual digital 3D menawarkan interaksi dan komunikasi melalui penggunaan avatar yang mencerminkan perasaan nyata berbentuk kehadiran pada ruang virtual (Schlemmer, & Backes, 2015).

Munculnya teknologi imersif yang telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya seperti *Virtual Reality* (VR), *Mixed Reality* (MR), *Augmented Reality* (AR), dan *Extended Reality* (XR) semakin mempromosikan *Metaverse* di beberapa aplikasi pendidikan. Salah satu keunggulan *Metaverse* adalah memungkinkan peserta didik untuk menghadiri kelas mereka secara virtual dan menyediakan elemen yang terlibat dalam kelas nyata. Peserta didik di *Metaverse* dapat berinteraksi dengan guru dan berkomunikasi dengan teman sekelas melalui avatar mereka. Hal ini dapat menciptakan kesempatan belajar yang mendalam yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Tlili, A., Huang, R., Shehata, B. *et al.*, 2022). Dengan menggunakan avatar peserta didik dapat mengekspresikan diri tanpa ragu dan malu. Mereka lebih berani berinteraksi dengan simbol avatar mereka karena memungkinkan mereka untuk menyembunyikan keadaan di sekeliling mereka yang sebenarnya.

## Konsep Humanizing Education di Era Metaverse

Telah dibahas sebelumnya bahwa *Humanizing Education* mengedepankan sisi positif pembelajaran yang memanusiakan manusia. Di dalam konsep *Humanizing Education* kehadiran guru secara nyata (*real*) sangat diperlukan peserta didik dalam interaksi pembelajaran. Banyak pengajar yang abai tentang hal tersebut sehingga menganggap bahwa peserta didik adalah objek bukan subjek dari pembelajaran itu sendiri. Konsep *Humanizing Education* yang diusung mengarah pada kemampuan desain dan penyampaian pembelajaran untuk membangkitkan kasih sayang peserta didik sehingga pembelajaran melalui teknologi dapat dirasakan secara nyata (*real*). Kunci dari aktifitas yang dilakukan adalah mengganti jarak fisik (*distance*) dengan koneksi psikologis melalui inisiatif dan sarana apa pun yang menumbuhkan kehadiran emosional, seperti penggunaan media digital: *memes, gifs, motivational quotes*; bahasa yang lebih kasual dengan perspektif pembicara orang pertama; *emotional polling*; serta *relaxing music*. Hal tersebut dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

*Metaverse* di sisi lain dapat dijadikan sebagai terobosan apik dalam dunia pembelajaran. Penggunaan media virtual sangat menjanjikan keterlibatan peserta didik dalam mempelajari sesuatu. Mereka sangat tertarik dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Guru dalam hal ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk lebih meningkatkan kembali keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Guru dapat hadir secara virtual di ruang yang telah ditentukan sehingga peserta didik dapat bergabung untuk belajar di ruang virtual tersebut tanpa harus berada di dalam ruangan yang sama di dunia nyata.

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Konsep *Humanizing Education* akan sangat tepat jika diterapkan pada *Era Metaverse* berdasarkan hal-hal yang telah dibahas sebelumnya. Pembelajaran di *Era Metaverse* akan sangat mungkin dapat diimplementasikan dengan maksimal melalui *treatment* yang tepat berdasarkan konsep *Humanizing Education*. Langkah-langkah pembelajaran yang humanis dapat dilakukan dengan cara menerapkan teori CoI (*Community of Inquiry Framework*) dari Garrison *et. al.*, (2018). Berdasarkan teori tersebut dapat dirancang pembelajaran *online* yang bertujuan untuk memfasilitasi *cognitive presence* (kehadiran kognitif), *teaching presence* (kehadiran mengajar), dan *social presence* (kehadiran sosial) yang kesemuanya itu dapat menciptakan pengalaman belajar *online* yang sangat berharga. Dengan melakukan rangsangan akademis peserta didik diberikan desain kursus yang menarik untuk membantu mereka dalam pembelajaran dan perolehan pengetahuan dari materi yang diberikan karena desainnya yang terstruktur dengan baik dilengkapi variasi konten yang membuat pembelajaran tidak monoton. Selain itu peserta didikpun harus diberikan pengalaman secara sosial dengan cara mendesain kursus yang didapat memfasilitasi interaksi yang bermakna melalui berbagai forum dengan membahas topik ringan ataupun berat, serta memberi mereka pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran hingga mencapai tingkat kesenangan, kenyamanan, keaktifan, dan banyaknya kreatifitas yang muncul ketika proses pembelajaran berlangsung.

## Daftar Pustaka

- Garrison, D. R. (2018). *Designing a Community of Inquiry. Community of Inquiry*. Tersedia di <http://www.thecommunityofinquiry.org/editorial9>.
- Kemp, J., & Livingstone, D. (2006). Putting a Second Life “Metaverse” skin on learning management systems. *Proceedings of the Second Life education workshop at the Second Life community convention (Vol. 20)*. CA, San Francisco: The University of Paisley.
- Law, Lindsay Paige. (2015). *Humanizing Education: Teacher leaders influencing pedagogical change*. Copyright © Lindsay Paige Law, 2015. All rights reserved. <https://dr.lib.iastate.edu/entities/publication/10e882d8-fa80-4994-84f5-a30de328a5e7>.
- Schlemmer, E., & Backes, L. (2015). *Learning in metaverses: Co-existing in real virtuality*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-6351-0>.
- Sharp A. (2012) *Humanistic Approaches to Learning*. In: Seel N.M. (eds) *Encyclopedia of the Sciences of Learning*. Springer, Boston, MA. [https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6\\_530](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_530).
- Tlili, A., Huang, R., Shehata, B. *et al*. Is Metaverse in education a blessing or a curse: a combined content and bibliometric analysis. *Smart Learn. Environ.* 9, 24 (2022). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00205-x>.
- Wayne Ross, E. (2018). *Humanizing critical pedagogy: What kind of teachers? What kind of citizenship? What kind of future? Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, 40:5, 371-389, DOI: [10.1080/10714413.2019.1570792](https://doi.org/10.1080/10714413.2019.1570792).

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# ANALISIS SOSIOLOGIS TENTANG PEMBELAJARAN PADA ERA METAVERSE

Ari Dyah Sinta Tri Astuti, S.Sos., MA<sup>12</sup>

*STISIP Kartika Bangsa Yogyakarta*

*“Analisis Sosiologis dari pembelajaran era digital  
berdasarkan pemikiran Erving Goffman tentang Dramaturgi  
pada bukunya dengan judul The Presentation of Self In  
everyday Life”*

Dunia digital digemparkan dengan pernyataan dari Mark Zuckerberg, Ia adalah seorang pendiri aplikasi Facebook. Mark Zuckerberg mengatakan bahwa dimasa depan manusia tidak lagi berkomunikasi secara tradisional melainkan komunikasi secara virtual. Adapun yang dimaksud dengan tradisional adalah berkomunikasi dengan mengacu pada pertemuan antarsesama manusia, melainkan komunikasi manusia digerakan pada ruang digital yang sangat cepat. Jika kita menilik sejarah masyarakat mulai disibukan dengan aktivitas secara virtual dari desakan Pandemi Covid-19 yang sangat masif. Meskipun banyak masyarakat luas yang kurang siap untuk menghadapi perubahan komunikasi akibat pandemi Covid 19. Namun,

---

<sup>12</sup>Nama Saya Ari Dyah Sinta Tri Astuti, S.Sos., MA, saya adalah salah satu dosen Sosiologi di STISIP Kartika Bangsa Yogyakarta. Saya adalah Alumni S1 dan S2 dari Fisipol UGM. Fokus dan kajian saya pada CSR, Filantropi Islam, Gender dan Sosiologi Komunikasi.

siap tidak siap kita manusia didunia harus bisa mengikuti perubahan zaman atau budaya baru yang terjadi akibat pandemi Covid-19.

Akibat dari pademi Covid-19 beberapa aspek kehidupan ekonomi, sosial, dan khususnya pendidikan mengalami perubahan. Pada aspek pendidikan dilakukan secara daring untuk memutus interaksi langsung antar individu atau siswa. Ada beragam bentuk atau konsep baru dalam dunia pendidikan seperti Work From Home (WFH), Studi From Home (SFH), perkuliahan online, Blended learning dan hybrid learning. Model pembelajaran daring di Indonesia tergolong menjadi hal baru, yang dulunya pendidikan dilakukan secara offline atau tatap muka. Aktor-aktor yang berperan dalam dunia pendidikan misalnya, dosen, guru dan peserta didik pada masasekarang dituntut untuk memahami, menguasai teknologi internet, aplikasi mengajar (zoom,microsofttime,google doc) yang digunakan untuk media pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak pendidik yang usianya sudah tua pada kebingungan dan sulit untuk beradaptasi dengan budaya peralihan metode mengajar online.

Tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan dengan model virtual banyak menjadi perbincangan khalayak umum. Seperti pembelajaran online sangat merugikan dan menguras tenaga peserta didik. Belum lagi banyak peserta didik yang mengeluh akan tugas yang setiap hari ada dan kian menumpuk karena hampir semua mata pelajaran ada tugas. Dilihat dari aspek pendidik banyak yang mengeluh karena belajar online lebih menguras tenaga dibandingkan dengan sistem belajar offline atau tatap muka. Dampak yang dirasakan oleh peserta didik dan pendidik tidak dapat menyalahkan satu pihak atau pihak lain, karena memang

seluruh aktor memiliki tugas dan kewajibannya masing-masing.

Virilio dalam teorinya dromologi menggambarkan model pendidikan online atau virtual dengan istilah ruang percepatan pada masyarakat digital. Virilio mengatakan masyarakat postmodernisme terjebak pada differensiasi ruang dan waktu. Dromologi mengisyaratkan bahwa ruang tidak lagi dipersonal karena segmentasi antara jarak sudah hilang. Jarak sudah tidak lagi menjadi permasalahan karena adanya digitalisasi. Bahkan di dunia ekonomi banyak sekali pasar-pasar online dari berbagai dunia yang memperjual belikan barang konsumsi dengan cepat dan beraneka ragam jenisnya. Kita tidak perlu pergi ke luar negeri untuk membeli barang-barang yang kita sukai. Cukup dengan menggunakan aplikasi belanja dan membayar online kita bisa membeli barang yang kita sukai. Menurut Virilio dimensi spasial menjadi kabur dan hilang dan dunia sedang dikuasai oleh politik ruang dan waktu yang menuntut manusia untuk berpikir cepat dan merefleksikan diri dengan cepat. Pada dunia pendidikan misalnya banyak kelas-kelas percepatan atau sering disebut sebagai fast track, misalnya percepatan S1 dan S2, percepatan doktor atau doktoral, dan ada kelas akselerasi bagi siswa yang berprestasi.

Dilihat dari aspek sosiologis, masyarakat digital mempunyai ciri dan khas dimana mereka sudah tidak lagi mewajibkan untuk ada pertemuan fisik. Ruang - ruang nyata telah diambil alih oleh ruang virtual yang di dalamnya memiliki relasi kuasa, interaksi, komunikasi, dan makna. Lebih utama lagi masyarakat digital ditandai dengan tidak diberi kesempatan yang lama atau waktu yang lama itu menentukan sebuah keputusan. Untuk itu masyarakat

perlu mempunyai sifat selektif dalam membaca berita – berita yang tersebar luas di media sosial.

Analisis Sosiologis dari pembelajaran era digital berdasarkan pemikiran Erving Goffman tentang Dramaturgi pada bukunya dengan judul *The Presentation of Self In everyday Life*. Ada dua konsep Dramaturgi yaitu front stage atau panggung dan back stage merupakan panggung belakang. Front Stage atau panggung depan terlihat bahwa dalam keidupan setiap individu akan menunjukkan sesuatu yang berbeda dari keprbadiannya, pada keadaan inilah aktor akan bermain dengan pencitraan agar dapat memuaskan penonton. Sedangkan back stage atau panggung belakang, merupakan tempat untuk individu mempersiapkan diri atas penampilannya di panggung depan. Pada panggung belakang ini lah individu atau aktor menjalankan karakter aslinya atau sesungguhnya.

Jika teori tersebut digunakan untuk menganalisis para aktor pendidikan baik dosen ataupun guru dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh atau online maka, Dosen dan Guru memilikidua panggung depan dan belakang. Panggung depan dosen dan guru akan memperlihatkan citra yang positif ketika melaksanakan pembelajaran secara online menggunakan aplikasi zoom, google meet, google doc, microsoft time dan aplikasi lainnya. Para pendidik selalu memperlihatkan ekspresi dengan menyalakan kamera. Selain itu pendidik juga menunjukkan kepada peserta didik bahwa Ia antusias dalam menjalankan perannya. Individu dalam panggung depan selalu membutuhkan kostum sebagai penunjang penampilannya, seperti halnya dosen dan guru, mereka pasti menggunakan kostum yang layak untuk ditampilkan meskipun kegiatan pembelajaran berlangsung secara online. Tindakan panggung depan yang

dilakukan oleh guru dan dosen sebagai pendidik, ialah karena mereka mempunyai motif dan tujuan dalam melakukan tindakan tersebut. Motif dan tindakan tersebut ialah pendidik bertugas untuk mencerdaskan generasi bangsa yang akan menjadi pemimpin bangsa kita. Seperti kata pepatah bahwa guru adalah digugudan ditiru, maka dosen dan guru hendaknya memperlihatkan citranya yang baik di depan peserta didiknya.

Sedangkan pada panggung belakang, para pendidik memperlihatkan karakter aslinya. Selain itu juga mempersiapkan diri untuk tampil di panggung depan. Untuk para peserta didik, panggung belakang digunakan untuk tempat mengeluh sistem daring yang dianggap lebih melelahkan, menghabiskan banyak waktu dan tenaga, kurang efisien bahkan berdampak bagi kesehatan tubuh, bahkan pendidik juga merasakan hal yang sama. Belum lagi dengan tugas-tugas dari yang banyak dari setiap mata pelajaran. Pada intinya panggung belakang digunakan sebagai tempat persiapan seluruh keperluan yang akan dilakukan di panggung depan, seperti misalnya persiapan materi, persiapan aplikasi mengajar, persiapan materi dan fisik dan mental.

Teori Dromologi Virilio menggambarkan dunia pendidikan sudah tidak lagi mewajibkan untuk bertemu tatap muka. Artinya ruangan jarak dalam pendidikan sudah tidak lagi menjadi sebuah hambatan dan permasalahan. Kegiatan pembelajaran yang awalnya dengan tatap muka atau offline, kini mengalami pergeseran secara online tatap maya atau virtual. Bahan-bahan yang diajarkan oleh guru dan dosen dapat dengan mudah diperoleh dari google. Meskipun peserta didik harus mempunyai sifat selektif dan cermat dalam mencari sumber dan bahan -

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

bahan belajar. Secara teori dramaturgi pendidik dan peserta didik mempunyai dua wajah, depan dan belakang. Dimana setiap panggung mempunyai motif dan tujuan tersendiri.

### **Daftar Pustaka**

Jones, Pip.2009.Pengantar Teori -Teori Sosial. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Poloma, Margaret M.2010.Sosiologi Kontemporer. Yogyakarta:Rajawali Pers.

# MENCIPTA PEMBELAJARAN SOSIOLOGI YANG AKTIF DAN MENARIK BAGI SISWA DI ERA METAVERSE

Nurhidayah, SH<sup>13</sup>

*“Seorang guru wajib memberikan inovasi baru yang menciptakan ide ide kreatif guru dalam mengajar dan mentransfer ilmu pengetahuan bagi siswa yang diajarnya”*

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMA/MA memiliki karakteristik yang menarik. Sebagai disiplin ilmu yang mengkaji masyarakat, realitas di masyarakat menjadi sumber belajar yang sangat relevan dengan mata pelajaran ini. Oleh karena itu kemampuan adaptif dari peserta didik dan guru sangat dibutuhkan dalam memahami berbagai perkembangan yang ada di masyarakat. Untuk mendekatkan realitas di lingkungan sosial dengan proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran menjadi faktor yang cukup berperan dalam pembelajaran sosiologi. Media memiliki peran yang penting untuk dapat menghemat waktu belajar, memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian siswa,

---

<sup>13</sup>Nurhidayah, SH, lahir di Palembang, 14 Agustus 1976, Menyelesaikan Pendidikan S1 di Fakultas Hukum Jurusan Hukum dan Bisnis Universitas Sriwijaya pada tahun 1999, pada tahun 2002 menyelesaikan Akta IV di Universitas Sriwijaya. Sejak Tahun 2003 bertugas sebagai Guru Sosiologi di SMA Negeri 12 Palembang

meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa (Sardiman, 2014). Media pembelajaran yang menarik dan inovatif menjadi alternatif dalam mengembangkan sumber belajar bagi siswa untuk dapat belajar sosiologi.

Seorang guru wajib memberikan inovasi baru yang menciptakan ide ide kreatif guru dalam mengajar dan mentransfer ilmu pengetahuan bagi siswa yang diajarnya yang sebelumnya ketika belajar secara tatap muka, selalu belajar dan mengajar dengan metode dan cara yang selalu sama dan monoton hanya terpusat pada guru sebagai pemberi informasi dan sumber belajar dengan segala kecanggihan teknologi.

Paulo Freire dalam buku bukunya, melukiskan bahwa dalam pendidikan tradisional, guru memainkan peran sangat dominan dalam interaksinya dengan siswanya. Guru ibarat mencurahkan air didalam gelas kosong yang pasif dan tidak bereaksi apa apa. Adapun siswa tidak diberi kesempatan berdialog dengan guru. Cara belajar yang demikian itu menghasilkan pelajar dan lulusan yang menganut budaya bisu (*culture of silence*) bukan seorang alumni yang care, aktif, kreatif dan berani mengambil keputusan

Ivan Illich dalam bukunya yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, ia mengatakan bahwa selama ini sekolah merupakan tempat dimana anak anak ditekan dan dipaksa untuk mempelajari hal-hal yang tidak mereka sukai dan kehendaki. Belajar yang baik berlangsung dalam suasana bebas yang memungkinkan pelajar memilih sendiri pelajaran yang disukainya. Demikianlah kehidupan di sekolah dan didalam kelas harus difokuskan pada kepentingan, minat dan kemampuan siswa, yang selama ini terabaikan. Sekolah dan kelas diharapkan menjadi

lingkungan belajar yang menyenangkan dan menguntungkan bagi pihak yang paling memerlukan dalam rangka mewujudkan potensi yang dimilikinya semaksimal mungkin.

Pengalaman saya mengajar di SMAN 12 Palembang ketika masih melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh. Tiga jam terakhir saya mengajar (dari 6 JP hari ini) di kelas X A.2 dengan materi Perilaku Menyimpang. Pelajaran Sosiologi merupakan mata pelajaran Lintas Minat (LM) di kelas Jurusan IPA. Sebelum pembelajaran dimulai tentunya saya mempersiapkan kelas daring terlebih dahulu. Kelas Google Classroom dengan materi nya yang disampaikan melalui video pembelajaran dari Utube dan juga buku referensi yang dipinjam dari perpustakaan sekolah. Tak kalah penting adalah daftar hadir yang disiapkan berupa google form yang disematkan di kelas GC. Daftar hadir ini akan terbuka setelah jam pelajaran dimulai. Di sana ada judul materi yang harus diisi. Jadi walaupun link si DH itu sama dengan yang sebelumnya, tetapi ada materi khusus hari ini. Hal ini dilakukan untuk menggalakkan siswa login dulu ke GC (jangan isi DH saja).

Ketika jam pelajaran dimulai, bu guru memberi salam, menyapa, mengingatkan, memotivasi melalui kelas telegram. Yang paling penting diingatkan adalah pengisian daftar hadir dan pengumpulannya di kelas GC. Hal ini dilakukan agar guru dapat memberikan skor DH nya dengan ketentuan: tepat waktu 100, terlambat 40, tidak mengumpulkan skor nol. Jadi bu guru secara bergantian mengecek Google Form dan Kelas GC, kemudian mengomunikasikannya ke kelas telegram. Untuk mengecek kehadiran dan perhatian sesekali bu guru menulis... anak-anak ada yang ingin ditanyakan? Sepi, tanpa jawaban, tanpa

respon... tapi bu guru tidak kecewa ataupun marah. Anak-anak...bagi yang sudah menonton video, membaca modul, atau buku referensi... silakan kirim SS nya ke sini... Tarra.. .siasat bu guru berhasil...kluntang kluntung klenting...rame deh gambar-gambar bermunculan...Jadi kalau tak ada respon, bukan berarti mereka tidak perhatian. Hanya saja stimulusnya yang kurang tepat. Makanya pada saat 60 menit di kelas daring, jarang sekali kami membahas materi yang rumit cenderung sulit itu... sikap dan keterampilannya yang kita pupuk dan kembangkan. Lalu kapan belajar perilaku menyimpangnya? anak-anak bu guru sudah tau bagaimana cara belajarnya. Bu guru positif thinking aja, dan tak lengah memberi motivasi agar semangat selalu terjaga...

Setelah selesai 60 menit pembelajaran, bu guru mengecek Slide Colaborasi yang ada di kelas GC. Subhanallah...sudah ada yang mengumpulkan. Dengan sigap bu guru memungut slide-slide tersebut dan memberi penilaian. Setelah di cek ternyata ada 8 kelompok yang mengumpulkan..alhamdulillah..

Setelah beberapa kali menggunakan slide kolaborasi, banyak hal yang dituliskan oleh siswa dengan tema yang berbeda, tapi dengan materi yang menarik bagi siswa. Semua senang karena mereka diajak untuk olah imajinasi, bernarasi, dan berkreasi. Dapat dikatakan bahwa slide kolaborasi merupakan ajang berlatih literasi. Literasi apa saja? Pertama literasi baca tulis, karena untuk membuat slide ini siswa harus baca dulu, kemudian menuliskan apa yang diminta pada lembar tugas.

Dalam literasi digital, itu sudah pasti karena membuat slide kolaborasi ini anak anak harus mempunyai keterampilan berteknologi. Bukan hanya membutuhkan internet saja, tapi keterampilan lain juga. Misalnya

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

mempercantik slide menggunakan beberapa aplikasi tambahan. Di sini anak-anak bebas mau menggunakan apa...sesuai kemampuan dan kesukaan. Setelah mereka mengumpulkan tugasnya, tak lupa pujilah dan ucapkan terima kasih bagi murid-murid terbaik yang telah mengumpulkan tugas tepat waktu. Untuk yang belum mengumpulkan, masih kita tunggu. Lebih baik terlambat daripada tidak mengumpulkan...Sekian dulu cerita saya hari ini pada pembelajaran sosiologi yang menyenangkan. Semoga esok lebih baik lagi. Aamiiin

Apa hubungannya pembelajaran sosiologi dengan era Metaverse yang kini ramai diperbincangkan karena seseorang bisa menikmati pengalaman dunia nyata melalui dunia virtual. Metaverse disebut tak memiliki batas di semua bidang seperti bisnis, ekonomi, Pendidikan, IT dan dunia hiburan. Apalagi untuk Gen-Z yang kini makin menikmati metaverse..semoga proses pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa yang merupakan anak-anak yang haus dengan pola pelajaran yang menarik dan menantang. Bosan dengan gaya belajar yang monoton berpusat pada guru jadi dalam proses belajar ada beberapa strategi guru agar optimal dalam mengajar :

1. Menarik perhatian siswa sehingga sebelum pelajaran kita mulai siswa merasa tertarik untuk memulai pembelajaran, misalnya dengan bahasa dan yel yel yang menarik
2. Menjelaskan dengan praktis dan langsung ke tujuan tanpa banyak ceramah
3. Memberi Stimulus agar konsentrasi siswa terfokus dengan pelajaran kita

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

4. Menjelaskan Tujuan Pembelajaran agar tidak melebar bahasan materi kita
5. Belajar Outdoor
6. Humoris dan Tidak Kaku
7. Me-review Pembelajaran Kembali dan
8. Jangan pelit dengan pujian dan ucapkan terima kasih untuk yang sudah melaksanakan tugasnya tepat waktu.

### **Daftar Pustaka**

Muhammad Rusydi Rasyid. 2015. *Pendidikan dalam Perspektif Teori Sosiologi Pendidikan*. UIN Alaudin Makassar: Makassa.

# KENDALA KEMISKINAN DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS METAVERSE: ANALISIS PATOLOGI SOSIAL

Nurul Khansa Fauziyah, S.Sos., M.Si.<sup>14</sup>

*IAIN Lhokseumawe*

*“Teknologi Metaverse dapat memantik daya imajinasi siswa  
untuk lebih kreatif dan inovatif”*

Berdasarkan hasil penelitian Indarta, dkk (2022) *Metaverse* dapat menunjang pelaksanaan pendidikan. Basis paling umum adalah dengan memanfaatkan teknologi *audio-visual* dalam wujud aplikasi. Meski memudahkan, namun tidak semua siswa dapat memanfaatkan teknologi *Metaverse* dengan maksimal. Siswa yang berasal dari keluarga golongan ekonomi menengah ke bawah memiliki akses yang minim bahkan tidak punya akses sama sekali terhadap fasilitas pendidikan berbasis *Metaverse*, seperti *gadget* berspesifikasi tinggi, kuota internet, dan jaringan

---

<sup>14</sup>Penulis lahir di Jakarta, 12 Januari 1993. Berprofesi sebagai Dosen Sosiologi di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) IAIN Lhokseumawe. Saat ini diberikan tugas tambahan sebagai Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, FUAD IAIN Lhokseumawe. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 di Jurusan Sosiologi, FIS Universitas Negeri Jakarta tahun 2015. Melanjutkan studi S2 di Program Magister Sosiologi, FISIP Universitas Indonesia dan lulus tahun 2018. Menerima Beasiswa riset Twin Scholarship di Tilburg University, Belanda, pada tahun 2017.

internet. Hal ini kemudian menjadi permasalahan yang tidak kunjung usai karena rantai kemiskinan masih menjerat sebagian besar masyarakat di Indonesia. Terbukti dengan tidak efektifnya pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Pada masa pandemi Covid-19, siswa pada wilayah yang memiliki kualitas koneksi internet yang buruk mengalami kesulitan belajar (Fauziyah, 2020).

Apabila merujuk pada definisi kemiskinan absolut menurut Coleman (1974), seseorang dikatakan miskin apabila jumlah pendapatannya lebih rendah dari garis kemiskinan absolut. Ia tidak dapat memenuhi kebutuhan hidupnya yang paling dasar. Jika kebutuhan primer saja tidak mampu dipenuhi dengan pendapatannya yang rendah, maka masyarakat miskin tidak dapat memenuhi kebutuhan sekunder dan tersiernya. Apabila dikaitkan dengan penelitian ini, siswa yang miskin tidak mendapat kesempatan memiliki *gadget*, atau setidaknya, kuota internet yang dibutuhkan dalam proses belajar. Pemerintah pernah memberikan bantuan kuota internet, namun bantuan kuota internet tidak berpengaruh dalam efektivitas pembelajaran jika jaringan internet tidak ada. Kondisi patologis ini diakibatkan akses terhadap teknologi yang tidak merata di Indonesia.

Pemerataan Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi pekerjaan berat bagi Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Distribusi fasilitas fisik dan non-fisik sama-sama sulit mengingat fasilitas non-fisik pun masih membutuhkan distribusi komponen penunjang berbentuk fisik. Distribusi jaringan internet yang merupakan fasilitas non-fisik masih memerlukan distribusi komponen perangkat-perangkat keras (*hardware*) penunjang operasionalnya. Dirjen Aptika (Direktorat Jenderal Aplikasi

Informatika) Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Samuel A Pangerapan, mengatakan bahwa hingga pertengahan tahun 2021, masih terdapat 12.044 desa di seluruh Indonesia yang belum terakses oleh jaringan internet 4G. Meski demikian, melalui satelit Satria 1 yang akan mulai dioperasikan pada tahun 2023, pemerintah Indonesia memiliki komitmen untuk memastikan internet akan menjangkau hingga wilayah-wilayah terpencil di Indonesia (Agustini, 2021).

*Metaverse* sendiri merupakan teknologi yang lebih dari sekedar kebutuhan akan jaringan internet 4G. *Metaverse* merupakan konsep dunia virtual 3D yang kelak menjadi salah satu wujud dari kemutakhiran internet menggunakan teknologi *augmented reality*, *virtual reality*, dan *video*. Penggunaanya dapat merasakan sensasi seolah sedang berada dalam sebuah tempat yang sama, bahkan berinteraksi secara *real-time* dengan pengguna-pengguna lain yang sebenarnya berada di lokasi yang berbeda, dan rasanya seperti berada di dunia nyata (Hapidz, 2022). Teknologi *Metaverse* membutuhkan *gadget* dengan spesifikasi canggih, jaringan internet yang cepat dan stabil, juga *software* atau aplikasi yang mempunyainya. Sekolah atau kampus yang ingin memanfaatkan teknologi ini dalam proses pembelajaran harus memiliki semua fasilitas tersebut. Jika salah satunya tidak ada, maka teknologi *Metaverse* tidak akan bisa dimanfaatkan dalam proses belajar.

Apabila mengandalkan kemampuan pribadi wali murid untuk menyediakan fasilitas penunjang belajar berbasis *Metaverse*, maka tentu hanya wali murid yang memiliki modal ekonomi yang dapat memenuhinya. Sementara mengingat fakta bahwa masih ada setidaknya 12.000 desa

### Akademisi dalam Pemanfaatan *Metaverse*

di Indonesia yang sama sekali belum terakses oleh jaringan internet, juga sebagian besar wilayah memiliki kualitas jaringan internet yang buruk, maka masih sangat sedikit siswa di Indonesia yang bisa memiliki pengalaman belajar dengan memanfaatkan teknologi *Metaverse*. Jika kemudian dikaitkan dengan masalah kemiskinan, maka permasalahan muncul tidak hanya dari aksesibilitas terhadap jaringan internet, tetapi juga kepemilikan *gadget* oleh siswa-siswi Indonesia yang masih banyak berada di bawah garis kemiskinan.

Teknologi *Metaverse* dapat memantik daya imajinasi siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Apabila pemerintah konsisten melakukan akselerasi peningkatan kualitas hidup masyarakat Indonesia secara umum, kemudian berbenah memenuhi kebutuhan fasilitas belajar-mengajar di sekolah, bukan mustahil dalam waktu dekat siswa-siswi di Indonesia bisa merasakan manfaat dari teknologi *Metaverse* dalam kegiatan belajar. Sebagai tenaga pengajar, guru dan dosen juga dituntut untuk berkontribusi aktif mencapai target tersebut. Misalnya dengan ikut serta dalam kegiatan diskusi ilmiah, pelatihan terkait pembelajaran berbasis *Metaverse*, sampai dengan melakukan pengabdian dan penelitian terkait pemanfaatan teknologi *Metaverse* dalam proses belajar mengajar. Kolaborasi antara tenaga pengajar dan pemerintah tentu berdampak signifikan terhadap pemerataan akses teknologi untuk Pendidikan Indonesia yang lebih baik.

## Daftar Pustaka

- Coleman, James. 1974. *Social Problems*. New York: Harper & Row Publisher.
- Fauziyah, Nureza., 2020. Dampak Covid-19 terhadap Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Islam. *Jurnal Al-Mau'izhoh Vol 2 No. 2: 1-11*.
- Hapidz, Fadilah., dkk. 2022. Pemberdayaan Teknologi Metaverse bagi Kelangsungan Dunia Pendidikan. *Jurnal Kewarganegaraan Vol. 6 No. 1: 1738-1747*.
- Indarta, Yose., dkk. 2022. Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu Vol. 6 No 3: 3351-3363*.  
Doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2615
- Pratiwi Agustini. (2021, 26 Agustus 2021). Kementerian Komunikasi dan Informatika RI: *Dirjen Aptika: Infrastruktur Merata untuk Akselerasi Transformasi Digital*. Diakses dari <https://aptika.kominfo.go.id/2021/08/dirjen-aptika-infrastruktur-merata-untuk-akselerasi-transformasi-digital/>

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# LAYANAN BIMBINGAN KONSELING BAGI ANAK USIA DINI DI ERA METAVERSE

**Desi Arpa, M.Pd<sup>15</sup>**

*STAIN Bengkalis*

*“layanan yang sesuai untuk mengentaskannya pertama, layanan Informasi, yang memungkinkan anak dan orangtua memahami berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan bagi masalah anak”*

Era digital merupakan era kemajuan teknologi yang sudah menghadirkan dunia baru, dimana konsep masyarakat berpusat pada manusia dan berbasis teknologi, masyarakat mudah dalam mengakses segala informasi yang diinginkan tanpa bertemu langsung dengan objek yang dicari, memungkinkan interaksi dilakukan dengan mudah dimanapun dan dengan siapapun dalam waktu yang instan. Adapun kemajuan teknologi ini sudah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari, seperti adanya internet yang sudah merubah pola komunikasi tradisional menjadi canggih dan modern, dimana sebahagian aktifitas dilakukan

---

<sup>15</sup>Penulis lahir di Batang Kariang, 19 Desember 1991, penulis merupakan Dosen STAIN Bengkalis dalam bidang ilmu bimbingan dan konseling, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Bimbingan konseling di Universitas PGRI Padang (2013), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Padang Program Studi Pendidikan bimbingan dan konseling (2016).

menggunakan layanan internet seperti memanggil orang, membuat rapat, meluapkan perasaan, bahkan sekedar refresing.

Perkembangan teknologi ini memberikan kemudahan dalam berbagai hal juga masuk ke semua elemen kehidupan bagi mereka yang tidak mengikuti zaman dia akan tergiling oleh arus, termasuk dalam dunia pendidikan khususnya layanan bimbingan dan konseling. Layanan Bimbingan Konseling merupakan proses pemberian bantuan yang berikan oleh tenaga ahli atau disebut juga konselor kepada individu atau yang disebut konseli dalam membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh klien tersebut serta mengembangkan potensi yang dimiliki seoptimal mungkin, layanan bimbingan konseling ini diberikan bagi semua individu yang membutuhkannya termasuk anak usia dini, sebagaimana yang kita ketahui permasalahan dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya dialami oleh orang dewasa akan tetapi juga dirasakan oleh anak usia dini.

Adanya layanan bimbingan dan konseling pada anak usia dini ini sangat dibutuhkan karena permasalahan yang muncul kelak ketika mereka dewasa ini di sebabkan karena perkembangan dimasa kanak-kanaknya tidak tuntas, namun permasalahan yang dialami oleh anak usia dini ini tidak sama dengan permasalahan yang dialami oleh orang dewasa menurut Risaldy Sabil & Idris H. Meity (2015:95-96) menjelaskan empat masalah yang terjadi pada anak usia dini yaitu:

1. masalah pola pikir anak (aspek kognitif),berpikir rasional, pikiran negatif, suka menyalahkan oranglain dan menganggap dirinya paling benar,

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

malas masuk sekolah, tidak mau belajar sulit mengahafa kata dan nama benda, pelupa

2. masalah fisik motorik, seperti tangannya kidal, berjalan pincang, terlalu gemuk, berambut keriting dan buta, tuli serta bisu
3. masalah emosional, misalnya pendiam , pemalu, minder, egois, bersikap kaku
4. moral keagamaan seperti anank nakal, sombong, suka berbohong, bersikap kasar, keras kepala, kikir, iri dan sulit diajak beribadah

Senada dengan itu Suyadi (2009: 240-304) memaparkan permasalahan anak usia dini itu terdapat pada pola pikir bermasalah, anak-anak penderita cacat fisik dan perilaku asosial serta moral keagaaman. Perlu kita sadari 1000 hari pertama kehidupan anak merupakan masa emas dimana anak belajar banyak dari lingkungannya ia mencerna dan memahami kejadian yang terjadi di sekitarnya, artinya anak usia dini tersebut akan belajar sesuatu yang konkrit berdasarkan kejadian yang ia alami, Bobbi De Porter & Mike Hernacki dalam Muthmainanah (2013: 373) yang menyatakan bahwa 10% informasi diserap dari kegiatan membaca, 20% dari kegiatan mendengar, 30% dari kegiatan melihat, 50% dari kegiatan melihat dan mendengar, 70% dari pengucapan yang dikatakan, dan 90% dari pengucapan dan tindakann yang dilakukan.

Berdasarkan permasalahan di atas permasalahan anak era digital ini lebih kompleks,dimana anak era ini cenderung berkuatat dengan internet, mereka sudah dikenalkan gadget, dalam mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan layanan bimbingan konseling. Adapun layanan

yang sesuai untuk mengentaskannya pertama, layanan Informasi, yang memungkinkan anak dan orangtua memahami berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan pengambilan keputusan bagi masalah anak (Agustin Mubiar & Syaodih Ernawulan, 2010: 5.27) di era yang serba canggih ini layanan informasi sangat penting disampaikan oleh guru pendamping karena anak usia dini tidak sama dengan orang dewasa, mereka belum bisa memfilter pengaruh buruk yang ada didalamnya.

Kedua, layanan penempatan dan penyaluran bertujuan untuk menempatkan anak pada situasi atau keadaan dimana kelebihan, potensi atau bakat yang dimiliki dapat berkembang dengan optimal di era yang serba canggih ini .

Ketiga, layanan konseling individual, adapun tujuan dari layanan ini adalah membantu anak untuk mengatasi kesulitan yang sedang ia hadapi secara mendalam sehingga kehidupan efektif sehari-harinya terganggu berubah jadi efektif, sebagian anak usia dini belum menyadari bahwa dirinya bermasalah maka dibutuhkan kepekaan orangtua atau pun guru untuk mengatasi persoalan tersebut. Konseling individual anak usia dini akan berbeda pelaksanaannya, konseling dengan bermain dan mengikuti mood anak, pemilihan kata yang sederhana agar anak mencerna dan paham terhadap sesuatu, di era metaverse layanan konseling dilaksanakan sekreatif mungkin, misalnya layanan virtual dalam hal ini bisa menggunakan aplikasi yang sudah disediakan misal video call, membuat crome therapy. aplikasi tersebut tentu harus ramah anak sehingga anak usia dini bisa berkembang sesuai perkembangan dan usianya. Untuk mewujudkan itu semua guru pendamping pada anak usia dini tentu harus

mengupgrade lagi kompetensi yang dimiliki dengan cara mengikuti pelatihan atau workshop.

### **Daftar Pustaka**

- Agustin Mubiar & Syaodih Ernawulan. 2010. *Bimbingan dan Konseling Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muthmainnah. 2012. *Pemanfaatan Video Clip Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Vol.2, No.2, pp. 372- 381
- Risaldy Sabil & Idris H. Meity. 2015. *Implementasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta :Luxima
- Suyadi.2009. *Bimbingan dan Konseling Untuk PAUD*. JOgyakarta: Diva Press

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# BAB III

## PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL



## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

**Selfi Lailiyatul Iftitah, M. Pd<sup>16</sup>**

*IAIN Madura*

*“Youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif bagi para guru”*

Dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan media untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan guru kepada peserta didik. media mempunyai peran yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs, Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Daryanto (2010) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat,

---

<sup>16</sup> Penulis lahir di Pamekasan, 25 Mei 1992, penulis merupakan Dosen IAIN Madura dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Surabaya (2014), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini (2016)

pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Menurut Zaman dkk (Guslinda & Kurnia, 2018:14), mengelompokkan media pembelajaran menjadi tiga kelompok untuk anak usia dini yaitu media visual, media audio dan media audio visual. Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang perhatian dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Sedangkan media audiovisual adalah kombinasi antara media audio dan media visual. Dari beberapa media pembelajaran di atas, media youtube termasuk ke dalam media audio visual

Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai bidang, Termasuk salah satunya di bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah youtube. Menurut Baskoro (2009) youtube mempunyai pengertian sebagai situs media digital(video) yang dapat didownload, diunggah serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri (Ngabidin, 2021:247). Manfaat youtube dalam pembelajaran yaitu sebagai media digital yang dapat menampilkan produk pembelajaran. melalui youtube, berbagai informasi diperoleh ketika dibutuhkan dalam pembelajaran.

Pengguna youtube banyak digunakan dalam berbagai usia, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa. youtube bisa dikatakan lebih dari tv, karena di youtube terdapat berbagai konten. Tidak semua konten ini aman untuk anak. namun selama orangtua mendampingi anak ketika nonton youtube, anak mendapatkan hal yang positif.

Dampak positif anak nonton youtube yaitu anak diharapkan sudah melek teknologi sejak dini sehingga ia tidak asing dengan bentuk teknologi lain yang saat ini kian dekat dengan anak-anak, youtube menjadi sarana belajar anak yang menyenangkan. Sedangkan dampak negatif nonton youtube yaitu anak belum bisa membedakan hal yang aman atau berbahaya sehingga cenderung melakukan mentah-mentah apa yang ia tonton di youtube. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memantau, mendampingi dan memfasilitasi kegiatan belajar anak dengan menggunakan youtube apalagi anak usia dini rasa ingin tahunya banyak mengenai hal yang baru atau ingin diketahuinya dari apa yang mereka lihat dari youtube. anak usia dini bisa distimulus dengan baik dan tepat dengan mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan yang bisa diperoleh dari media sosial tersebut.

Youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Ketika seorang guru mengunggah video ke youtube, video tersebut tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran antara guru dan anak, tetapi juga tersedia untuk semua pengguna youtube yang lain. Youtube dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif bagi para guru. Saat belajar di kelas, video pembelajaran youtube juga bisa digunakan untuk pembelajaran interaktif.

Ada beberapa langkah-langkah untuk menghadirkan video pembelajaran untuk anak usia dini yaitu:

1. Menyusun perencanaan

Pada waktu guru menggunakan youtube sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Guru harus menyusun perencanaan terlebih dahulu tentang materi

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

pembelajaran, aspek perkembangan apa yang dikembangkan, dan alat dan bahan yang digunakan sehingga mampu menghasilkan video youtube sesuai dengan keinginan dan tujuan pembelajaran yang dicapai.

2. Menyiapkan dan memilih bahan-bahan untuk membuat video

Guru menyiapkan dan memilih bahan-bahan untuk membuat video yang digunakan

3. Merekam video pembelajaran sesuai dengan perencanaan

Guru membuat video pembelajaran yang menarik untuk anak tentang materi yang digunakan atau pengenalan konsep dasar dan media yang menarik sesuai dengan perencanaan.

4. Mengedit video yang telah dibuat

Setelah membuat video pembelajaran, video diedit dengan menggunakan aplikasi di hp. hendaknya guru memahami aplikasi untuk mengedit video agar video lebih menarik

5. Mengupload video pada channel youtube

Video yang sudah diedit dan sudah menarik, diupload ke channel youtube dengan menggunakan akun. Ketika upload video di channel youtube, pastikan akun bisa diakses oleh publik.

Agar media pembelajaran melalui media youtube menjadi efektif, guru mengatur jadwal agar anak dapat menonton youtube secara bersama-sama . Selanjutnya, guru harus memberikan umpan balik kepada orang tua atau berkomunikasi dengan anak melalui pesan teks dari orang

tua, pesan suara atau melalui telepon atau video call. Dengan belajar melalui youtube pasti akan membuat anak-anak semakin tertarik, karena youtube merupakan media yang sangat populer dan digemari oleh anak-anak.

### **Daftar Pustaka**

- Guslinda & Kurnia, 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya:CV. Jakad Publishing
- Ngabidin, Minhajul. 2021. *Mekar Berseri di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practice Inovasi Pembelajaran pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid-19) SMP, SMA, SMK*. Yogyakarta: Deepublish

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PENGGUNAAN GOOGLE CLASROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Nelliraharti, S.Pd.I.,M.Pd<sup>17</sup>

*Universitas Ubudiyah Indonesia*

*“Google classroom adalah sebuah aplikasi yang di sediakan oleh Google untuk memudahkan pengajar dan siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran online.”*

**P**erkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah memberikan berbagai macam kemudahan di segala sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan, salah satunya adalah kehadiran *google classroom* sebagai wujud canggihnya teknologi saat ini. *Google classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka di kelas.

*Google classroom* merupakan salah satu media pembelajaran daring yang saat ini sedang berkembang di dunia pendidikan. *Google classroom* mulai populer di gunakan setelah pemerintah menetapkan kebijakan belajar

---

<sup>17</sup>Penulis lahir di Pidie, 05 Desember 1981, penulis merupakan Dosen Universitas Ubudiyah Indonesia dalam bidang ilmu Administrasi Pendidikan, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Ar-Raniry Banda Aceh (2006) dan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Syiah Kuala Program Studi Administrasi Pendidikan (2012).

secara daring dari rumah akibat merebaknya kasus Covid-19 di tahun 2020. Pandemi Covid-19 telah mengubah praktik pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran daring (*online*). Kondisi ini, memaksa pengajar harus menyiapkan pembelajaran secara online. *Google classroom* merupakan salah satu aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Sebagian besar guru ataupun pengajar menggunakan *Google classroom* sebagai media pembelajaran *online*. Karena selain mudah mengoperasikannya, *Google classroom* memiliki berbagai macam fitur yang mendukung proses pembelajaran serta terjalin komunikasi dua arah antara pengajar dan siswa.

Sebagai aplikasi pembelajaran, *google classroom* digunakan oleh pengajar untuk membuat kelas online, mengajak siswa untuk bergabung dalam kelas dengan cara membagikan kode kelasnya ataupun mengundang siswanya, menyampaikan informasi terkait proses kegiatan belajar mengajar, memberikan materi ajar yang dapat dipelajari siswa baik berupa file ataupun video pembelajaran, memberikan tugas serta mengatur jadwal pengumpulan tugas, dan lain- lain tanpa harus bertatap muka secara langsung serta siswa dapat mengakses dimana pun mereka berada.

Penggunaan *Google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016). Guru dapat menggunakan berbagai fitur yang ada di *Google classroom* untuk menyampaikan informasi pembelajaran. *Google classroom* membantu pengajar dan siswa untuk meningkatkan kolaborasi dan menumbuhkan komunikasi yang lebih baik.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital, penggunaan *Google classroom* memberikan berbagai macam kemudahan baik untuk pengajar maupun siswa dalam pembelajaran. Berikut beberapa kelebihan *Google classroom* untuk pembelajaran online

1. Mengikuti perkembangan teknologi

Selama ini masyarakat menganggap sistem pembelajaran tatap muka secara konvensional menjadi salah satu cara terbaik untuk proses kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi *Google classroom* menjadi unggul dengan berbagai fitur yang tersedia, bahkan banyak praktisi pendidikan mengombinasikan *Google classroom* dengan kelas tatap muka konvensional. Pekerjaan pengajar dan siswa menjadi lebih cepat berkat teknologi digital.

2. Lebih praktis dan akses yang mudah

*Google classroom* sangat praktis digunakan dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka di kelas, pengajar tidak perlu datang ke sekolah untuk memberikan materi dan tugas karena aplikasi ini selama jaringan internet tersedia dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Pengajar atau siswa yang pemula sekalipun, sangat mudah mengoperasikannya, sehingga dikatakan *Google classroom* sangat *Mobile Friendly* bagi pemula. Selain dapat di akses melalui komputer (PC), *Google classroom* dapat juga diakses melalui ponsel (*handphone*) dan tablet yang berbasis Android.

3. Pembelajaran lebih efisien

*Google classroom* membuat sistem dan proses pembelajaran menjadi lebih efisien, menghemat waktu

dan tenaga serta lebih ekonomis. Pengajar ataupun siswa tidak perlu khawatir terlambat masuk kelas karena berbagai kendala di jalan. Kemacetan lalu lintas bukan lagi sebuah alasan yang bisa diterima bagi siswa terlambat. Tidak banyak waktu yang dibutuhkan untuk memulai pembelajaran. Selain itu biaya operasional seperti transportasi dan sewa ruang kelas bisa dipangkas dengan adanya aplikasi pembelajaran online. Oleh karena itu *Google classroom* dapat menghemat waktu dan tenaga serta ekonomis.

#### 4. Melatih kemandirian siswa

Berbeda dengan pembelajaran tatap muka dimana siswa mendapat pengawasan langsung dari pengajarnya selama proses pembelajaran. Pembelajaran online dapat melatih kemandirian siswa, mengembangkan kemampuan belajar anak, mau tak mau siswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri agar tidak ketinggalan. Meski demikian, kurangnya pengawasan dari pengajar menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua. Oleh karena itu diperlukan peran orang tua dalam membentuk kemandirian siswa.

#### 5. Meningkatkan komunikasi antara pengajar dan siswa

*Google classroom* memudahkan pengajar memberikan informasi, baik tugas, absensi dan lain sebagainya. *Google classroom* juga memberikan kemudahan bagi pengajar dan siswa untuk melakukan komunikasi secara *online*. Bagi siswa yang kurang aktif bertanya di kelas pembelajaran tatap muka, mereka dapat berkomunikasi langsung melalui postingan tanpa segan karena harus berhadapan langsung dengan pengajar. Selain itu, siswa juga mempunyai kesempatan

untuk memberikan *feedback* untuk teman-teman sekelas mereka melalui diskusi yang tersedia di fitur *Google classroom*.

### 6. Mengelola tugas dengan baik

*Google classroom* dapat mengelola tugas siswa dengan baik karena memiliki fitur yang memperlihatkan halaman tugas yang diberikan oleh pengajar. *Google classroom* dapat membuat tugas atau materi dalam bentuk dokumen, gambar, dan sebagainya. Seluruh file berbentuk dokumen, pdf, maupun zip secara otomatis masuk ke *Google Drive* sehingga pengguna tidak perlu ribet mencari *file* di *Google classroom* di tempat penyimpanan lain. *Google classroom* terintegrasi langsung dengan *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Drive*, dan lainnya.

Dengan menggunakan *Google classroom* juga dapat memudahkan dan meninjau tugas yang belum dikirim, sehingga nantinya tidak ada terjadi salah kirim tugas. Tidak dipungkiri bahwa administrasi pengajar sering kali menjadi beban yang merepotkan, *Google Classroom* menjadikannya lebih mudah dengan fitur-fitur pelengkapannya.

### 7. Tersedia secara gratis 100%

Aplikasi *Google classroom* tersedia secara gratis baik itu di *playstore* ataupun di *app store*. Pengguna bebas menggunakannya kapan pun tanpa harus membayar terlebih dahulu.

Selain mempunyai kelebihan, penggunaan *Google classroom* juga mempunyai kekurangan antara lain:

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

### 1. Tampilan terlalu sederhana dan kurang menarik

Tampilan *Google classroom* terkesan sangat sederhana dan kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa seringkali terkesan malas untuk membuka *Google classroom*, perlu ada fitur tambahan untuk menarik minat siswa agar bisa aktif di *Google classroom*.

### 2. *File* menjadi eror apabila *Google Drive* penuh

Semua *file* yang terkirim di *Google classroom* akan tersimpan di *Google Drive*. Sementara *Google* membatasi kapasitas penyimpanan di *Google Drive*. Apabila *file* di *Google Drive* penuh, pengajar atau siswa tidak dapat mengirim *file*. Sehingga mengharuskan mereka untuk membeli kembali *drive* baru ataupun menginstal sebuah penyimpanan *cloud*.

### 3. Waktu dalam mengirim tugas dapat diatur dengan bebas

Hal ini dapat membuat siswa menjadi curang karena dapat mengatur waktu dalam mengirim tugas. Misalnya siswa yang telat mengirim tugas, maka dia dapat menyetel waktu dalam mengirim tugas dengan mengundurkan waktunya.

### 4. Sulit melakukan penilaian di *Versi Mobile*

Tidak ada penilaian terhadap soal, hanya melakukan penilaian dalam pengerjaan soal. Tetapi melakukan penilaian benar dan tidaknya jawaban harus menggunakan aplikasi *Google Form*, itu pun hanya pada pilihan ganda.

## Daftar Pustaka

- Ati Rosidah, 2020. Pemanfaatan Google classroom Untuk Pembelajaran Online. LPMP DKI Jakarta
- Fauzan, F.A. 2020. Pemanfaatan Google classroom Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Tengah Dampak Penyakit Virus Corona 19 Bagi Pengajar. Jurnal Borneo Akcaya. Vol 6. No.1
- Hakim, A.B. 2016. Efektivitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google classroom dan Edmodo. I-STATEMENT: Information System and Technology Management, Vol.2 No.1
- Ika Sriyani. 2021. Google classroom Sebagai Media Pembelajaran jarak Jauh Mata Pelajaran Administrasi Umum. Indonesian Journal of Education and Learning. Vol. 4 No.2
- Sabran & Edi Sabara. Keefektifan Google classroom Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar
- Swita Amallia Hapsari, Heri Pamungkas. 2019. Pemanfaatan Google classroom Sebagai Media Pembelajaran Online di Universitas Dian Nuswantoro. Wacana : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, Vol 18 No.2

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# REALITAS PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN PADA ERA METAVERSE

**Dra. Widiastuti, MM.<sup>18</sup>**

*Universitas Darma Persada*

*“Realitas sosial virtual kini menjadikan interaksi sosial sehari-hari, yang memberikan peluang munculnya berbagai komunitas virtual yang didasarkan pada minat, bakat, pekerjaan, marketing, hiburan dan sebagainya”*

**B**erawal pada 28 Oktober 2021 CEO Facebook Mark Zuckerberg mengungkapkan bahwa perusahaannya akan fokus membangun dunia virtual bernama metaverse dengan mengubah nama brandnya menjadi *Meta*. Sebenarnya istilah metaverse ini sudah pernah dimunculkan oleh *Neal Stephenson* dalam fiksi berjudul *Snow Crash* tahun 1992 sebagai lingkungan virtual yang besar. Istilah metaverse ini kemudian menjadi populer diperbincangkan dalam sejumlah seminar, diskusi dari kalangan akademisi maupun kalangan usahawan.

Potongan-potongan bagian metaverse ini sudah menjadi keseharian saat ini, sedikit demi sedikit akan

---

<sup>18</sup>Penulis merupakan dosen Universitas Darma Persada dalam bidang Ilmu Manajemen, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan di IKIP Jakarta (1988) sekarang Universitas Negeri Jakarta dan gelar Magister Manajemen diselesaikan di Universitas Krinadwipayana Jakarta (2004).

terkumpul dan menyatu menciptakan dunia realitas virtual. Salah satu potongan tersebut berupa media sosial yang telah mengglobal dan tidak bisa dipisahkan sebagai cara berkomunikasi antar manusia secara virtual dan terus berinovasi.

Hal ini juga berdampak pada dunia Pendidikan, era metaverse memberi peluang perusahaan teknologi melakukan pengembangan aplikasi media sosial guna mendukung kegiatan pendidikan dalam penerapan metode, sistem pengajaran, sampai dengan interaksi peserta didik dan pengajar, penyampaian materi yang lebih variatif, hingga evaluasi pembelajaran. Disamping proses pengajaran yang dapat menjangkau tanpa mengenal batas ruang dan waktu dalam dunia virtual, dukungan ketersediaan media sosial tidak hanya berbayar juga gratis asalkan tersedia internet yang memadai..

Realitas sosial virtual kini menjadikan interaksi sosial sehari-hari, yang memberikan peluang munculnya berbagai komunitas virtual yang didasarkan pada minat, bakat, pekerjaan, marketing, hiburan dan sebagainya. Dalam pendidikan demikian pula, munculnya berbagai komunitas sesuai dengan kepentingan pengajaran seperti jaringan antar peserta didik dan pengajar berdasarkan kelas-kelas dalam pengajaran agar memudahkan interaksi dalam proses pengajaran.

Media sosial sebagai perangkat komunikasi menimbulkan berbagai jenis interaksi, hal menarik inilah yang membuat aplikasi media sosial terus berkembang. Penelitian *Overdrive (ovrdrv.com)*, lembaga riset pemasaran mengungkapkan bahwa jenis aplikasi media sosial diperkirakan mencapai 675 aplikasi di tahun 2022 ini, menjanjikan beragam cara berinteraksi, dalam bentuk

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

percakapan, diskusi, *video*, opini, foto, mendengarkan musik, berita, perjalanan dan sebagainya.

Menurut buku panduan optimalisasi media sosial dari kementerian perdagangan terdapat sejumlah aplikasi yang digemari dan berpengaruh untuk masyarakat Indonesia meliputi:

1. Media sosial berbasis video, aplikasi video menjadi salah satu pilihan para pengguna. Tidak hanya dipakai untuk menikmati konten hiburan, namun sebagai sarana edukasi, antara lain *Youtube, Tiktok, Snackvideo, Likee, Instagram Reels, Youtube Shorts, Snapchat* dan sebagainya.
2. Media sosial mikroblog, aplikasi ini mudah digunakan, tujuannya untuk memberikan informasi singkat dan padat pada orang lain, diantaranya *Instagram, Twitter, Tumblr*.
3. Media sosial berbagi jaringan sosial, sebagai aplikasi yang menghubungkan berbagai jaringan sosial untuk menyebarkan konten disertai foto dan film, seperti *Facebook, Google Plus, Path, Whatsapp, Line, Telegram, Reddit*, dan lain-lain
4. Media sosial berbagi jaringan profesional, aplikasi yang menghubungkan kelompok sejenis seperti akademisi, mahasiswa, peneliti dan sebagainya. Media sosial ini efektif menyebarkan informasi, materi pengajaran, sosialisasi, peraturan dan undang-undang, aplikasi ini antara lain *LinkedIn, Scribd, Slideshare*.

Berdasarkan sampel acak dari 45 mahasiswa Universitas Darma Persada yang berkuliah di semester genap 2021/2022, memberikan jawaban atas pertanyaan

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

melalui *google form* tentang penggunaan media sosial dalam proses pembelajaran. Diperoleh gambaran bahwa realitas penggunaan media sosial sudah menjadi bagian yang sangat penting. Kondisi ini terjadi ditengah kegiatan perkuliahan yang saat ini menggunakan cara pengajaran daring dan luring (*blended learning*). Memungkinkan interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen lebih banyak menggunakan aplikasi media sosial dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *Whatsapp*, merupakan media sosial yang populer digunakan oleh seluruh mahasiswa dalam berkomunikasi dengan dosen, beberapa media sosial lain juga digunakan sebagai alternatif dalam komunikasi mereka yaitu *Line*, *Telegram*, *Email*, *Linkedin* dan *Instagram* di pakai untuk kolaborasi dalam penyelesaian tugas, berbagi bahan belajar dan lainnya, pemakaian aplikasi dapat dilihat pada gambar 1.

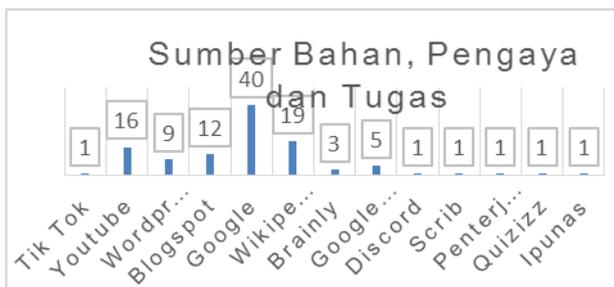


**Gambar 1:** Grafik komunikasi dosen dan mahasiswa

Proses pembelajaran kini mendapatkan banyak kemudahan dari sosial media, ketersediaan bahan ajar, bahan diskusi, bahan pengaya dan lainnya yang dibutuhkan oleh dosen maupun mahasiswa. Hasil pendapat mahasiswa pada gambar 2, diketahui aplikasi media sosial yang dipakai untuk menemukan bahan ajar, tugas kuliah, serta pengaya bahan kuliah adalah google sebagai media penelusur yang paling diminati disusul *wikipedia*, *youtube*, *wordpress*, *google*

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

*scholar* dan sosial media lainnya sebagai sasaran mendapatkan materi yang dicari mahasiswa.



**Gambar 2.** Sumber Bahan, Pengaya dan Tugas

*Zoom* dan *Google Meet* dipilih mahasiswa sebagai aplikasi media sosial yang banyak dipakai dalam kegiatan tatap muka langsung secara virtual oleh dosen dan mahasiswa. Penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan virtual lain, menjadi lebih menarik karena mampu menampilkan bahan ajar dalam berbagai format seperti doc, xls, ppt, pdf dan format lainnya yang bisa dinikmati dengan perangkat komputer atau *smartphone*. Disamping tatap muka langsung secara virtual kegiatan pengajaran juga dikolaborasi dengan media sosial lain untuk mempermudah mahasiswa maupun dosen mendistribusikan materi, tugas kuliah yang langsung atau tidak langsung dikerjakan dalam aplikasi media sosial pembelajaran tersebut. Untuk jelasnya berbagai media sosial yang dipakai dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 3. Media Pengajaran**

Pemakaian media sosial dalam proses pengajaran, dirasakan oleh mahasiswa memiliki keuntungan disamping kelemahan. Waktu dan tempat belajar yang efisien, efektif dan fleksibel untuk belajar ditambah kemudahan mendapatkan bahan ajar, pengetahuan yang mendukung, bahan pengaya khususnya dalam penyelesaian tugas kuliah serta bahan kuliah yang mudah disimpan menjadi keuntungan mahasiswa dalam memanfaatkan media sosial dalam pengajaran. Namun kelemahan yang mengganggu diungkap mahasiswa adanya kendala jaringan yang tidak stabil dan sinyal yang buruk. Beberapa mahasiswa mengeluh sulit memahami materi dan lebih menyukai tatap muka langsung dikelas. Dukungan fasilitas online dari kampus juga dianggap belum memuaskan terutama pada waktu tunggu *breakroom zoom* kampus yang kurang tepat waktunya dan gangguan portal kampus.

**Daftar Pustaka**

- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. (2014). Panduan Optimalisasi Media Sosial Untuk Kementerian Perdagangan RI. Jakarta:Pusat Hubungan Masyarakat  
<https://www.ovrdrv.com/knowledge/social-media-map/> Di akses 5 Juli 2022
- Media Sosial: Pengertian, Dampak, Jenis, Dan Manfaat Bagi Bisnis (sekawanmedia.co.id) Di akses 27 Juni 2022  
<https://radarbanyuwangi.jawapos.com/kolom/30/11/2021/metaverse-dalam-dunia-pendidikan-peluang-atau-ancaman/>. Akses 27 Juni 2022
- <https://www.kompas.com/edu/read/2022/01/22/114703371/semesta-digital-metaverse-pendidikan-di-indonesia?page=all>. Diakses 26 Juni 2022

# PELUANG DAN TANTANGAN DIGITAL LEARNING PADA PENDIDIK MASYARAKAT MARGINAL

Faricha Andriani, M.Psi<sup>19</sup>

*IAIN Kudus*

*“digital learning memberikan hal yang lebih menarik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya”*

Seiring perkembangan teknologi, *digital learning* telah mulai banyak diminati dalam dunia pendidikan dewasa ini. Pemanfaatannya pun semakin berkembang dan beraneka ragam. Seperti halnya pada awal 2020 lalu, *digital learning* menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan pendidikan. Sehingga melahirkan berbagai *platform* yang “memaksa” untuk dikenali, dimanfaatkan dan dibiasakan dalam pembelajaran peserta didik ditengah gempuran keterbatasan dalam praktik pembelajaran. Tidak seperti halnya pembelajaran “konvensional” yang seringkali dilakukan oleh pendidik pada praktik belajar mengajar, dengan mensyaratkan tatap muka secara

---

<sup>19</sup>Penulis lahir di Jepara, 08 Juli 1988 dan menjadi salah satu pengajar di IAIN Kudus sejak 2019 pada Fakultas Tarbiyah program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Penulis menjalani pendidikan kesarjanaan pada bidang keilmuan bimbingan konseling Islam (2010) dan pascasarjana dalam bidang keilmuan psikologi (2017).

langsung. Melainkan pemanfaatan *digital learning* dalam pendidikan dapat dilakukan dengan lebih fleksibel, tanpa terbelenggu dengan jarak, ruang ataupun waktu (Abdul Bujang et al., 2020).

*Digital learning* dapat dipandang sebagai bentuk dari digitalisasi pembelajaran (Abdul Bujang et al., 2020), dengan kata lain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, seperti hanya internet dalam proses kegiatan belajar mengajar (Devia Kartika & Hezy Kurnia, 2022). Jika ditelaah lebih lanjut, pemanfaatan *digital learning* mampu memberikan angin segar bagi dunia pendidikan. Hal tersebut dikarenakan *digital learning* memberikan hal yang lebih menarik jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional sebelumnya. Dikarenakan, banyaknya metode dan *platform* yang disuguhkan dalam kegiatan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga mampu memperkaya pengetahuan, pengalaman serta motivasi tersendiri pada peserta didik (Akyuz & Yavuz, 2015).

Meskipun demikian, kemudahan, kecanggihan serta fleksibilitas yang ditawarkan *digital learning* dalam dunia pendidikan belum sepenuhnya dapat dinikmati dan dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat, khususnya kelompok masyarakat yang termarginalkan. Masyarakat marginal dapat dipandang sebagai masyarakat pra sejahtera. Dengan kata lain, masyarakat marginal yakni masyarakat kecil yang terpinggirkan yang berada pada kelompok lapisan masyarakat yang paling bawah (Murtaharri, 1993). Sehingga setiap anggota kelompok masyarakat marginal seringkali terpinggirkan pada setiap

aspek pendidikan maupun aspek kehidupan yang lainnya (Asmuni, 2020).

Sehingga, perolehan pendidikan yang selayaknya pada masyarakat marginal tentu saja kurang sepenuhnya tercapai. Setidaknya sebagian besar dari setiap anggota dalam kelompok marginal belum tersentuh fasilitas yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yang mumpuni. Berdasarkan data yang dilakukan sebelumnya di wilayah pinggiran Kudus. Khususnya di eks relokasi warga bantaran Kaligelis, yang berlokasi di salah satu dukuh yang ada di Hadipolo Kudus didapatkan bahwa, selama masa pendidikan daring yang memanfaatkan digital learning, sekitar 60% anak usia sekolah dasar tidak mendapatkan pendidikan yang mumpuni. Dikarenakan ketidakterersediaan *device* yang mendukung pembelajaran. Selain itu, data hasil wawancara mengungkapkan bahwa, remaja dan anak yang masih mengenyam pendidikan kurang mampu memaksimalkan digitalisasi pendidikan. Hal tersebut dikarenakan terhambatnya jaringan, terbatasnya paket data yang disediakan secara mandiri, kurangnya informasi terkait dengan berbagai *platform* yang bekerjasama dengan pemerintah yang dapat diakses secara gratis, ataupun kurangnya dalam penyaluran paket data subsidi yang dianggarkan oleh pemerintah (Andriani, 2021).

Sehingga, setiap pendidik yang mengabdikan pada masyarakat kelompok marginal ini mempunyai tantangan tersendiri dalam mendigitalisasi pembelajaran. Tantangan yang dihadapi pendidik, bukan lagi dipandang dalam sudut pandang tata cara dalam merancang, melaksanakan serta mengevaluasi materi sehingga segala tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Melainkan juga, pengemasan berbagai materi pembelajaran yang efektif, efisien yang

mampu diakses setiap anggota masyarakat dengan mudah dan murah.

Selain hambatan yang menyertai sebagai suatu tantangan yang cukup signifikan. Terdapat pula berbagai peluang yang menyertai setiap pendidik yang melakukan pengabdian di masyarakat marginal, agar digital learning mampu menembus setiap lapisan masyarakat. Peluang-peluang yang ditawarkan diantaranya; masih awamnya masyarakat sehingga mudah dalam melakukan pendampingan melek media guna memerangi berbagai konten atau muatan yang berbau SARA; pembelajaran yang ditawarkan mampu menembus semua lapisan masyarakat, sehingga setiap kelompok masyarakat mampu mengakses guna menambah pengetahuan dan pengalaman; setiap pendidik mampu melakukan inovasi sebanyak mungkin agar senantiasa mampu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak di capai.

### Daftar Pustaka

- Abdul Bujang, S. D., Selamat, A., Krejcar, O., Maresova, P., & Nguyen, N. T. (2020). Digital learning demand for future education 4.0-case studies at Malaysia education institutions. *Informatics*, 7(2), 1-11. <https://doi.org/10.3390/informatics7020013>
- Akyuz, S., & Yavuz, F. (2015). Digital Learning in EFL Classrooms. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 766-769. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.176>
- Andriani, F. (2021). *Data Pra Penelitian*. tidak dipublikasikan
- Asmuni, A. (2020). Peran Ulama Dalam Pemberdayaan Masyarakat Marginal. *Empower: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*.

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

- Devia Kartika, & Hezy Kurnia. (2022). Penerapan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Dalam Menghadapi Pandemi Covid -19. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 2(1), 15-24.  
<https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i1.7773>
- Murtaharri, M. (1993). *Masyarakat dan Sejarah*. Mizan.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN NAHWU DI ERA METAVERSE

**Marhamah Ulfa, M.Pd<sup>20</sup>**

*STAIN Bengkalis*

*“Pembelajaran Nahwu yang sebelumnya dianggap klasik dapat disentuh dengan teknologi, salah satunya dengan penggunaan media sosial”*

Sebagai seorang pengajar, guru atau dosen dituntut untuk dapat membelajarkan peserta didik atau mahasiswa dengan baik. Perkembangan zaman yang cepat mengharuskan dosen lebih adaptif terhadap berbagai perubahan dan perkembangan yang terjadi. Perkembangan teknologi menjadi hal yang paling tampak pada saat ini. Sebagai pendidik, dosen perlu beradaptasi dengan budaya, kebiasaan, dan karakteristik mahasiswa. Hal ini akan membantu dosen dalam memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai. Saat ini, mahasiswa yang menjadi bagian dari generasi Z, tidak terlepas dari internet, terutama media sosial. Media sosial menjadi salah satu hal yang paling akrab dengan mahasiswa. Pemerolehan dan

---

<sup>20</sup>Penulis merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab STAIN Bengkalis. Dilahirkan di Kabupaten Indragiri Hilir pada tanggal 08 Agustus 1993, menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2016 Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, dan pendidikan S2 pada jurusan yang sama di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

penyebaran informasi terjadi sangat cepat melalui media sosial. Mereka dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk media sosial. Hal ini seringkali membuat orang tua khawatir terhadap anak-anaknya karena banyak sekali terjadi kasus yang merusak moral generasi muda dikarenakan pengaruh buruk media sosial. Penyebaran berita bohong, penipuan bahkan tindakan kriminal seringkali terjadi diawali dari media sosial.

Namun, media sosial tidak selalu membawa pengaruh buruk bagi manusia. Penggunaan media sosial secara bijak akan memberikan manfaat yang luar biasa bagi perkembangan berbagai aspek kehidupan seperti agama, pendidikan, ekonomi, sosial, budaya bahkan politik.

Berdasarkan laporan We Are Social per Januari 2022, pengguna aktif media sosial di Indonesia meningkat 12,35% dari tahun sebelumnya, yaitu dari 170 juta orang menjadi 191 juta orang. Dikutip dari katadata.id, Generasi Z berada di peringkat kedua pengguna media sosial terbanyak di Indonesia setelah generasi milenial. Dosen dapat memanfaatkan keadaan ini untuk menjadikan media sosial bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Azhar Arsyad mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran akan membantu dan mempermudah tersampainya pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik.

Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran juga dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab,

termasuk pada pembelajaran Nahwu. Ilmu Nahwu merupakan salah satu cabang ilmu bahasa Arab yang mempelajari kaidah-kaidah atau struktur-struktur kalimat bahasa Arab berupa jabatan kata dalam kalimat, serta perubahan (*i'rab*) dan tetap (*bina*) yang berpengaruh pada hukum akhir kata kalimat bahasa Arab. Pembelajaran Nahwu seringkali dianggap membosankan dan sulit karena selain dituntut untuk memahami kaidah, pembelajar juga dituntut untuk menghafal kaidah-kaidah yang ada hingga mengaplikasikannya pada kalimat, baik untuk kebutuhan membaca teks atau menulis. Proses menghafal dan memahami bisa menjadi sulit dan membosankan jika dilakukan secara monoton.

Dalam hal ini, dosen dapat memanfaatkan sosial media sebagai media pembelajaran Nahwu. Pembelajaran Nahwu yang sebelumnya dianggap klasik dapat disentuh dengan teknologi, salah satunya dengan penggunaan media sosial. Diantara media sosial yang paling banyak dipakai saat ini adalah *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *youtube*, *telegram*, dan *twitter*. Media sosial sebagai media pembelajaran dapat difungsikan sebagai sarana menyampaikan materi bahkan alat evaluasi.

Media sosial sebagai sarana menyampaikan materi ajar, biasanya digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media ini semakin banyak digunakan ketika pandemi Covid-19 dimana pembelajaran dilakukan secara daring. Dosen dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi, kemudian membagikannya kepada mahasiswa melalui media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *youtube*, *facebook*, dan lainnya. Mahasiswa dapat mendengarkan dan menyimak penjelasan dosen secara berulang-ulang sehingga lebih mudah

memahami materi. Mahasiswa juga dapat membagikannya kembali melalui media sosial. Akan tetapi, meskipun mempermudah penyampaian materi, dalam penggunaan media sosial, dosen dituntut untuk kreatif, inovatif, dan terus mempelajari perkembangan media sosial dan isu-isu terhangat (baca: viral) yang ada di media sosial agar dapat menarik minat mahasiswa. Dosen harus *melek* teknologi agar dapat mengimbangi Gen Z.

Dalam pembelajaran Nahwu, tidak tertutup kemungkinan penggunaan media sosial sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Dosen dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau media sosial tertentu. Materi tersebut dirancang semenarik dan seefisien mungkin agar dapat menarik perhatian mahasiswa dan memperoleh hasil yang efektif. Video pembelajaran tersebut lalu dibagikan ke media sosial. Beberapa media sosial bahkan sudah memiliki *template* yang akan mempermudah dosen dalam mendesain video. Video harus memenuhi syarat durasi dan ukuran dokumen untuk beberapa media sosial tertentu.

Selanjutnya, media sosial sebagai alat evaluasi. Maksudnya disini adalah dosen biasanya menyampaikan materi di kelas seperti biasa, atau melalui media pembelajaran berbasis teknologi, kemudian memberikan tugas kepada mahasiswa yang kemudian dibagikan di media sosial masing-masing. Selain untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, pemanfaatan media sosial sebagai alat evaluasi ini juga berguna untuk mengembangkan kreatifitas, memupuk kepercayaan diri, dan melatih kemampuan berkomunikasi mahasiswa. Cara penyampaian dan pemaparan materi pembelajaran dalam bentuk makalah tentu saja memiliki

teknik yang berbeda dengan pemaparan materi yang nantinya akan dibagikan melalui media sosial. Kebanyakan orang menggunakan media sosial untuk memperoleh informasi yang singkat, padat dan jelas, dengan tampilan yang menarik dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Media sosial juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Nahwu. Sebagai dosen yang mengajar mata kuliah Nahwu, penulis mencoba memancing kreatifitas mahasiswa dengan cara memberikan tugas untuk menjelaskan kaidah-kaidah tertentu secara singkat, padat, jelas dan menarik dalam bentuk video yang kemudian harus dibagikan di media sosial masing-masing mahasiswa. Video yang dibuat ada berupa lagu tentang kaidah bahasa Arab, penjelasan singkat, dan lain sebagainya. Setelah dibagikan di media sosial, penulis melihat kemampuan menghafal dan memahami tidak hanya menjangkau lapisan mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab di STAIN Bengkalis, tetapi juga mahasiswa program studi lainnya, para pengajar Bahasa Arab, para peminat dan pembelajar Bahasa Arab, bahkan khalayak umum.

Selain itu, pemanfaatan media sosial sebagai alat evaluasi tidak terbatas pada video-video pembelajaran saja. Dosen juga dapat mengunggah status pada media sosial berupa pertanyaan-pertanyaan yang nantinya harus dijawab oleh mahasiswa dalam jangka waktu tertentu. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat menjadi tes atau hanya sekedar refleksi untuk pembelajaran yang telah lewat, atau bahkan untuk memperkenalkan materi yang akan datang.

Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran Nahwu sangat dibutuhkan di era metaverse ini, dimana manusia banyak menghabiskan

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

waktu untuk menggunakan *gadget* terutama media sosial. Selain mempermudah penyampaian materi, juga dapat menarik minat orang untuk mengetahui bahkan mempelajari Bahasa Arab.

### **Daftar Bacaan**

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-capai-191-juta-pada-2022>

# PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN *ENGLISH FOR TOUR AND GUIDE*

Lusiana Mariyeta Balik, S.S, M.Pd.<sup>21</sup>

*Universitas Nusa Nipa Indonesia*

*“pemanfaatan media youtube benar- benar memberikan dampak positif dalam pembelajaran dalam hal ini rasa percaya diri mahasiswa semakin meningkat”*

**E**ra globalisasi membawa perkembangan yang sangat pesat dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan dunia teknologi dari waktu ke waktu terus meningkat seiring meningkatnya kebutuhan manusia. Kehadiran teknologi bagi manusia memiliki manfaat diberbagai bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan dewasa ini seiring dengan tuntutan perkembangan pembelajaran jaman sekarang. Implementasi teknlogoi dalam dunia pendidikan di era globalisasi sebagai media penunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut Santyasa

---

<sup>21</sup>Penulis lahir di Maumere,02 Maret 1983. Penulis merupakan Dosen Universitas Nusa Nipa Indonesia dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris, Penulis menyelesaikan gelar Sarjana Sastra Inggris di Sekolah Tinggi Cakrawala Nusantara Kupang (2006), gelar Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Semarang (2016).

dalam Lestari (2018), Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Pemanfaatan media teknologi sebagai media pembelajaran daring sangat dirasakan pada masa pandemi covid- 19 dimana wabah besar melanda dunia. Sehingga pemanfaatan media teknologi sangat membantu dunia pendidikan agar tetap eksis. Beberapa media teknologi yang dimaksud adalah *google meet*, *google classroom*, *zoom meeting*, dll. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana dalam membantu mutu pendidikan di Indonesia yaitu dengan cara memberikan akses informasi yang cepat, luas dan efektif yang menjangkau seluruh pelosok daerah, hal ini mendorong para pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara sigap agar tidak tergerus dalam perkembangan jaman ini.

Menurut Tekege (2017), peran teknologi dalam pembelajaran yaitu memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, membekali kecakapan menggunakan teknologi yang tinggi, sebagai *learning tools* dengan program- program aplikasi dan utilitas yang mempermudah dan mempercepat pekerjaan. Selanjutnya menurut Reeves dalam Tekege (2017), untuk kepentingan pembelajaran ada dua pendekatan utama dalam hal penggunaan teknologi yaitu para peserta didik yaitu **belajar dari teknologi dan dengan teknologi**. **Dari teknologi** berhubungan dengan penggunaan *instruction* atau *interacted learning systems*. Sedangkan belajar **dengan teknologi** yaitu penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran kognitif dan

penggunaan teknologi dalam lingkungan pembelajaran konstruktivis.

Seiring dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, mahasiswa semester VI programs Studi Pendidikan Bahasa Inggris memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menunjang pembelajaran *English for Tour and Guide*, yaitu media *Youtube*. *Youtube* merupakan jaringan media social yang diminati oleh masyarakat saat ini tidak ketinggalan minat pemanfaatan *youtube* pada dunia pendidikan. Menurut Suwanto et al (2021) *Youtube* adalah sebuah situs website media sharing video yang paling besar dan populer di dunia internet. Saat ini *youtube* mengalami penyebaran yang luar biasa di seluruh dunia, berbagai kalangan bisa mengakses *youtube*. Kegiatan yang dilakukan di *youtube* adalah mencari video, menonton video, tanya jawab dan diskusi serta sharing berbagai video. Tujuan pemanfaatan *youtube* dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Perkembangan *Youtube* sebagai salah satu media social yang paling digemari merupakan peluang di dunia pendidikan. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan upaya dalam mewujudkan proses pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pemanfaatan media *youtube* yang praktis sangat tepat diaplikasikan dalam pembelajaran *English for tour and guide*, dimana pada pembelajaran ini mahasiswa dituntut untuk mampu memberikan informasi secara lisan professional sebagai seorang guide sehingga para wisatawan baik lokal maupun mancanegara benar-benar memahami informasi yang

disampaikan. Pada pembelajaran ini kompetensi berbicara menjadi penilaian utama. Walau demikian dalam kenyataan masih terdapat kendala yang dihadapi oleh para mahasiswa yaitu kurangnya rasa percaya diri untuk berbicara didepan umum atau para tamu, sehingga alternative pembelajaran menggunakan media *youtube* diyakini sangat membantu meningkatkan rasa percaya diri mahasiswa semester VI. Adapun langkah- langkah yang dilakukan para mahasiswa dalam pembelajaran *English for Tour and Guide* melalui aplikasi *youtbe* antara lain: Setiap Mahasiswa memiliki aplikasi *youtube*, Mahasiswa mengupload *video* hasil rekaman tentang *campus* Tour (tour keliling kampus Universitas Nusa Nipa) dengan durasi 3 sampai 5 menit, (Rekaman yang dimaksud merupakan rekaman guide dalam kampus), setelah mengupload video rekaman mahasiswa wajib share *link* *youtube* ke sesama mahasiswa dan dosen pengampuh mata kuliah, selanjutnya mahasiswa wajib memberikan komentar dan diskusi mengenai video *youtube* yang dishare bersama dosen pengampuh.

Dari hasil diskusi bersama mahasiswa lain dan dosen pengampuh dapat dibuktikan bahwa setiap mahassiswa sangat antusias dan memiliki rasa percaya diri yang meningkat dalam berperan sebagai seorang *tour guide*. Kepercayaan diri sangat penting yang harus dimiliki oleh seseorang apalagi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menentukan mahasiswa dalam meraih kesuksesan. Kepercayaan diri membantu mahasiswa dalam berinteraksi dengan orang sebagai seorang *tour and guide*. Menurut Bandura dalam Utami, et all (2015), Rasa Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang yang mampu berperilaku sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan. Jadi kepercayaan diri tergantung pada pribadi seseorang walau

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

demikian dapat diatasi dengan usaha eksternal salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa contoh hasil kerja mahasiswa dalam pembelajaran *English for Tour and Guide* melalui media youtube.



**Gambar 1:** Campus tour; English for Tour and guide



**Gambar 2:** Campus Tour; English for tour and Guide

Kesimpulan yang diperoleh dari keseluruhan komentar mahasiswa semester VI pada pembelajaran *English for Tour and Guide* yaitu bahwa pemanfaatan media youtube benar-benar memberikan dampak positif dalam pembelajaran dalam hal ini rasa percaya diri mahasiswa semakin meningkat lebih dari itu pembelajaran menjadi semakin

menyenangkan, sebagai wadah untuk mengintergrasi *sub skill* bahasa Inggris yaitu *pronunciation* dan *English Vocabulary* sebagai pendukung main skill yaitu speaking skill.

### **Daftar Pustaka**

- Lestari.Sudarsri. 2018. Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edu religia Journal Pendidikan Agama Islam*. Vol.2.No.2, Juli – Desember 2018
- Mujiyanto.Haryadi. 2019. Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*. P-ISSN:2461 – 0836,E-ISSN:2580-538.
- Tekege.Markus. 2017.Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Fateksa;Jurnal Fateksa;Jurnal Teknologi dan Rekayasa*.Vol.2. No.1 Juli 2017.
- Utami,Diah.,Dinar.,Syaudah.Yuni.,P.Amestia Prasinata. 2015. Kapsul Motivasi “ Meningkatkan Kepercayaan diri mahasiswa. *SEMNAS Penguatan Individual di era Revolusi Informasi*. ISBN: 978-602-361.068-6

# PENGUNAAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

**Kurnia Oktafianto, S.Pd, M.Pd<sup>22</sup>**

*TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Bangkalan*

*“media digital dapat memberikan variasi dan inovasi pada pembelajaran, dan dapat membuat anak tertarik untuk lebih ingin tahu”*

**P**erkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dari masa ke masa mampu melahirkan inovasi yang dapat memudahkan manusia dalam beraktifitas. Di bidang pendidikan, perkembangan IPTEK juga memiliki andil dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media digital merupakan salah satu produk dari kemajuan IPTEK. Dalam pendidikan anak usia dini, penggunaan media digital dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah proses belajar antara guru dan anak. Guru dapat terbantu dalam menciptakan ide serta gagasan secara luas dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media digital di jenjang PAUD bukanlah hal yang baru, pada pertengahan tahun 2020 pemerintah sudah memberikan kebijakan untuk

---

<sup>22</sup>Penulis lahir di Surabaya, 13 Oktober 1992, penulis merupakan Guru di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Bangkalan, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (2014), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD (2020).

belajar daring memanfaatkan media digital di masa pandemi sebagai salah satu upaya menekan penyebaran virus covid-19. Pada saat itu guru guru yang daerah lembaganya termasuk zona merah covid mengubah kebiasaan belajar luring menjadi daring dengan memanfaatkan media digital (seperti whatsapp, youtube, zoom meet dsb). Meskipun dalam praktiknya ditemukan beberapa kendala, namun hal itu dapat dimaklumi karena merubah suatu kebiasaan lama itu perlu adanya proses, dan tidak dapat berubah/ berhasil secara instan.

Menurut Undang-Undang SISDIKNAS nomor 20 tahun 2003, Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Jenjang PAUD diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-Kanak, Raudatul Athfal, dan bentuk lain yang sederajat), nonformal (Kelompok Bermain, Tempat Penitipan Anak, dan bentuk lain yang sederajat), informal (pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan).

Pada PAUD jenjang formal dan nonformal, kegiatan pembelajarannya dapat memanfaatkan media digital untuk menstimulus perkembangan anak. Terlebih tantangan pendidikan pada abad 21, guru harus memahami dan memiliki kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Salah satu kemampuan TPACK adalah aspek teknologi (*technological knowledge*), yaitu kemampuan guru dalam menggunakan teknologi/ media digital dalam pembelajaran. Media digital memungkinkan berbagi informasi di berbagai format, seperti teks, foto, video, dan audio. Doris Holzberger (2013) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis media digital merupakan pembelajaran yang penyampaianya menggunakan bentuk

media digital (seperti teks atau gambar) melalui Internet, isi pembelajaran dan metode pengajaran disediakan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pengajaran atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Peran guru dan orang tua sangat penting untuk mempersiapkan media digital dengan maksimal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penggunaan media digital dapat memberikan variasi dan inovasi pada pembelajaran, dan dapat membuat anak tertarik untuk lebih ingin tahu, menunjukkan keaktifan belajar, dan tentunya tanpa unsur paksaan. Berikut ini merupakan penggunaan media digital untuk pembelajaran anak usia dini yang dapat diterapkan untuk menunjang pembelajaran;

1. Media digital berbasis visual

Media digital berbasis visual merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata. Media digital visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Guru dapat menentukan media digital visual yang sesuai dengan materi pembelajaran, diantaranya menayangkan visual gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran menggunakan *powerpoint*. Guru sebelumnya harus membuat *powerpoint* yang sederhana dan menarik, sehingga anak antusias dalam belajar. Pembelajaran media digital visual menggunakan *powerpoint* dapat dilakukan dengan cara daring maupun luring. Jika dilakukan dengan daring, guru dapat menampilkannya pada saat sesi zoom meets/ google meets. Sedangkan pada saat

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

sesi luring, guru dapat menampilkannya dengan bantuan laptop dan proyektor. Penggunaan media digital visual ini dapat membantu anak memahami informasi yang tidak dapat dihadirkan secara nyata di dalam kelas.

### 2. Media digital berbasis audio

Media digital berbasis audio adalah media yang isi pesannya hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Dalam hal ini anak akan dirangsang kemampuan pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan untuk mempelajari isi tema. Guru dapat menentukan media digital berbasis audio yang sesuai dengan materi pembelajaran, diantaranya;

- a. Mendengarkan cerita melalui CD/ DVD player/ audio speaker. Cerita yang dipilih harus disesuaikan dengan karakteristik anak.
- b. Mendengarkan lantunan ayat suci Al-qur'an untuk menstimulus kemampuan menghafal dan mengucapkan surat-surat pada Al-quran dengan tepat
- c. Mendengarkan lagu-lagu anak sesuai dengan tema yang diajarkan, sehingga anak dapat menirukan bernyanyi sesuai dengan nada dan irama yang tepat.
- d. Mendengarkan lagu/ lantunan musik senam, supaya dapat melatih anak bergerak mengkoordinasi gerak anggota badan mengikuti alunan musik senam.

**3. Media digital berbasis audio-visual**

Media digital berbasis audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini diyakini dapat menyampaikan informasi yang lebih baik karena memiliki 2 unsur media sebelumnya yaitu media audio dan media visual. Media digital berbasis audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan suara. Panduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Guru dapat menentukan media digital berbasis audio-visual yang sesuai dengan materi pembelajaran, diantaranya;

- a. Pemutaran video pembelajaran menggunakan CD/ DVD player.
- b. Pemanfaatan video di platform youtube sebagai materi pembelajaran anak. Guru dapat memilih video-video di youtube yang sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik anak. Misalkan video pengenalan tentang proses perkembangan biakan binatang kupu-kupu, video tentang penanaman pendidikan karakter, video tentang sains sederhana dsb.
- c. Pembuatan video pembelajaran secara mandiri menggunakan aplikasi yang tersedia di handphone. Guru dapat mendesain dan menciptakan sendiri video pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan belajar. Guru dapat menggunakan bantuan kamera video handphone dan diedit menggunakan aplikasi yang bisa diunduh secara gratis di playstore/ appstore.

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Jadi pemanfaatan media digital dapat memberikan peluang yang besar bagi anak usia dini untuk mempelajari materi dan mengenal lebih mudah dunia di sekitarnya. Media digital juga dapat membantu guru dalam memberikan informasi yang detail pada anak didiknya. Media digital dapat dijadikan sebagai variasi mengajar sehingga anak tidak bosan saat proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat memberikan penyegaran dalam proses belajar.

### Daftar Pustaka

- Arief S. Sadiman. 2006. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PR. Raja Rapindo Persada
- Azar Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Zaman, Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

# PEMANFAATAN BUKU DIGITAL CERITA NUSANTARA MELALUI APLIKASI FLIPBOOK DI TAMAN KANAK-KANAK DRIYOREJO

Heppy Zakiatun Nissa, S.Pd.Gr.,M.Pd<sup>23</sup>

TK DWP Randegansari Driyorejo Gresik

*“Aplikasi Flipbook merupakan sebuah software yang memiliki fungsi layaknya sebuah buku yang bisa dibuka setiap halaman dan bisa membantu proses belajar mengajar lebih menarik”*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak perubahan pada wajah pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Beragamnya sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memfasilitasi perkembangan anak didiknya hingga sampai pada kreatifitas pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi demi penyesuaian terhadap zaman. Kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran

---

<sup>23</sup>Penulis lahir di Gresik, 13 September 1991, penulis merupakan guru tetap di TK DWP Randegansari, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Surabaya (2014), gelar Profesi Pendidik diperoleh dari Pendidikan Profesi Guru (2019) dan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan dasar (2020)

berbasis digital merupakan salah satu inovasi yang dilakukan pendidik.

Inovasi pada bidang pendidikan juga sebagai upaya mewadahi generasi yang berkembang saat ini yang terpapar oleh media digital sedari dini dan sebagai usaha memberikan pengaruh positif akan keberadaan teknologi yang berada di sekitar anak dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital yang telah banyak beredar di masyarakat saat ini, mudah untuk diunduh dan digunakan secara mandiri oleh anak-anak dan tentunya dengan pendampingan orang tua.

Demi memberikan pengaruh yang positif kepada anak usia dini pada masa berkembang khususnya untuk mengembangkan budaya literasi sedari dini, perlu adanya pemanfaatan teknologi buku digital melalui aplikasi yang mudah digunakan dan dibuat oleh guru. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan, komunikatif, interaktif dan menarik menjadi nilai plus penggunaan sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran.

### **Pembuatan Buku Digital Cerita Nusantara dengan Aplikasi Flipbook**

Perkembangan teknologi yang beriringan dengan berkembangnya pengetahuan dan kemampuan menggunakan teknologi pada generasi *digital native* perlahan menggerus nilai-nilai budaya yang ada di bumi Indonesia ini. Semakin mudahnya anak dalam mengakses berbagai informasi seolah tidak ada batasnya. Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak Indonesia tidak boleh hilang jati dirinya dan wajib melestarikan berbagai keragaman budaya yang kita miliki pada generasi-generasi berikutnya, tidak terkecuali pengetahuan tentang cerita-cerita nusantara. Dari Sabang hingga Merauke telah banyak

cerita-cerita nusantara yang beragam dan banyak mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan dan bersumber asli dari negara Indonesia tercinta sehingga sejarah bangsa tetap lestari hingga nanti. Nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam cerita-cerita nusantara memiliki kesan tersendiri yang tentunya berbeda dengan cerita dari negara lain karena lekat dengan anak-anak di sepanjang hidupnya yang diceritakan dari mulut ke mulut.

Melihat beragamnya cerita nusantara yang menarik untuk disajikan kepada anak usia dini sebagai media pembelajaran dan sejalan dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan sumber belajar yang melimpah perlu untuk dilakukan. Salah satu upayanya adalah dengan membuat menjadi sebuah media pembelajaran berupa buku digital melalui aplikasi yang *user friendly* yaitu melalui aplikasi *Flipbook*.

Aplikasi *Flipbook* merupakan sebuah *software* yang memiliki fungsi layaknya sebuah buku yang bisa dibuka setiap halaman dan bisa membantu proses belajar mengajar lebih menarik karena bisa disisipkan animasi gerak, video dan audio (Wibowo dan Pratiwi, 2018:149). Tampilan fisik *flipbook* membuat peserta didik tertarik dan mampu meningkatkan hasil belajarnya (Rasiman dan Rahmawati, 2014:645).

Berdasarkan pengamatan saat kegiatan kelompok kerja guru, guru memanfaatkan aplikasi *Flipbook* di Taman Kanak-kanak Driyorejo dengan membuat cerita buatan guru yang sudah digambar secara manual untuk dibentuk dalam buku digital melalui aplikasi *Flipbook* sehingga lebih mudah disimpan dan dibagikan kepada anak didik saat di rumah sebagai bahan bacaan dan disimpan pada direktori perpustakaan sekolah. Pembuatan buku digital cerita

nusantara di Lembaga Taman Kanak-Kanak Driyorejo masih sebatas gambar buatan guru secara manual yang kemudian di *scan* sehingga diperlukan pelatihan dan bimbingan lebih jauh untuk membuat gambar grafis yang lebih menarik dan diberi sisipan animasi gerak, video dan audio. Meski begitu, penggunaan buku digital cerita nusantara tersebut pada proses pembelajaran sudah cukup menarik antusiasme anak didik. Anak didik pada TK DWP Randegansari sangat antusias dan berebutan untuk dapat menikmati buku cerita nusantara yang dikemas pada aplikasi *Flipbook*.

Antusiasme anak didik menambah semangat guru untuk membuat buku digital lainnya sehingga guru semakin kreatif dalam berinovasi. Adanya pelatihan untuk pembuatan buku digital berbasis *Flipbook* dirasa perlu oleh guru karena bisa mewadahi kreativitas guru-guru yang haus akan inovasi dalam pembelajaran. Dengan adanya wadah tersebut, kreativitas guru akan lebih tertampung, Semakin berkembang dan guru mampu membuat buku ceritanya sendiri untuk digunakan pada proses pembelajaran dan dapat dibagikan kepada khalayak umum.

### **Kesimpulan**

Pemanfaatan Buku Digital Cerita Nusantara dapat menjadi alternatif yang menyenangkan bagi anak usia dini dalam mempelajari cerita—cerita nusantara dari berbagai wilayah di Indonesia. Cerita nusantara perlu untuk dilestarikan dan dijaga agar generasi mendatang tidak kehilangan jati dirinya salah satunya adalah upaya membuat cerita nusantara dalam bentuk buku digital yang menarik, mudah disimpan, mudah digunakan dan tidak lekang akan perubahan zaman. Inovasi-inovasi inilah yang sudah dilahirkan oleh pendidik selaku agen perubahan dalam Pendidikan di Indonesia. Semangat dan antusiasme

pendidik-pendidik tersebut perlu untuk dimotivasi agar hasil inovasi dapat lebih menarik dan memiliki nilai manfaat yang besar.

### **Daftar Pustaka**

- Rasiman., Rahmawati, Noviana Dini. 2014. Pengembangan Media E-Comic berbasis Flipbook Maker dengan Pendekatan Scientific Learning Pada Siswa Kelas VIII SMP N 15 Semarang. *Prosiding Mathematics and Science Forum 2014*.
- Wibowo, Edi., Pratiwi, Dinda. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal Jurnal Matematika 1 (2)*. 10.24042/djm.v1i2.2279

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PENGUNAAN APLIKASI RAPOR DIGITAL MADRASAH SEBAGAI PARAMETER PERKEMBANGAN HASIL BELAJAR SISWA MAN SUMENEP

Dina Utami, S.Pd<sup>24</sup>

*MAN Sumenep*

*“Penggunaan aplikasi Rapor Digital Madrasah membantu guru mata pelajaran dalam memasukkan nilai pengetahuan, nilai ketrampilan dan nilai materi keterampilan pilihan peserta didik”*

Perkembangan setiap peserta didik di akhir semester pembelajaran seringkali dijadikan tolok ukur sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam memahami pembelajaran di kelas yang dilihat dari nilai pengetahuan dan nilai kognitif dari setiap kompetensi dasar pada masing-masing mata pelajaran. Orang tua diharapkan turut berpartisipasi aktif dalam memantau perkembangan tersebut hingga peserta didik sudah dinyatakan lulus. Dari

---

<sup>24</sup>Penulis lahir di Sumenep, 18 April 1982, penulis merupakan guru di Madrasah Aliyah Negeri Sumenep dalam bidang Biologi dan Prakarya dan Kewirausahaan, penulis juga merupakan koordinator Gerakan Madrasah Sehat yang mencakup kepedulian lingkungan madrasah, pelaksana program beasiswa sedekah sampah botol dan gelas plastik, pembibitan tanaman dan kebersihan area madrasah, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya (2005),

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

setiap materi mata pelajaran tentu menggunakan rentang nilai yang berbeda pada setiap jenjang yang ditentukan dari kriteria yang ditetapkan oleh setiap lembaga. Pemahaman peserta didik pada tiap indikator tentu pula berbeda karena kemampuan mereka dalam menyerap materi juga tidak sama. Dari hal inilah setiap guru mata pelajaran harus memberikan laporan setiap hasil perkembangan peserta didik kepada pembimbing akademik yang nantinya akan disampaikan kepada orang tua peserta didik.

Seiring perkembangan teknologi, bentuk laporan hasil belajar peserta didik kepada orang tua tak lagi berupa tulisan di atas kertas namun sudah menggunakan aplikasi. Untuk Madrasah Aliyah Negeri Sumenep menggunakan aplikasi Rapor Digital Madrasah yang sudah dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini tentu memberikan banyak kelebihan bagi para guru dan pembimbing akademik untuk melaporkan hasil belajar tiap peserta didik secara online. Orang tua dan peserta didik juga akan diberikan *password* dan *username* jika ingin melihat hasil belajar selama berada di kelas tiap semesternya melalui android. Namun orang tua tetap dapat mengamati langsung Rapor Digital Madrasah yang dicetak dan disahkan oleh Kepala madrasah disertai *barcode* dan *watermark* di tiap lembar nilai peserta didik. Jadi setiap orang tua mendapatkan 2 (dua) macam laporan hasil belajar yaitu dalam bentuk lembaran kertas dan berupa rapor digital. Masing-masing peserta didik memiliki *username* dan *password* untuk memudahkan mengakses nilai hasil belajar

Rapor Digital Madrasah menggunakan *template* untuk setiap komponen penilaian pada masing-masing kompetensi dasar yang diberikan di tiap semester. Setiap guru mata pelajaran harus mengunduh *template* tersebut

dan mulai mengisi nilai yang diperoleh masing-masing peserta didik sesuai dengan perolehan nilai penilaian harian. Begitu juga dengan nilai keterampilan yang terdiri dari nilai proyek, nilai portofolio dan nilai unjuk kerja yang sebelumnya juga harus diisi menggunakan *template*. Setiap mata pelajaran tentu tidak sama jumlah kompetensi dasar di setiap semesternya, hal ini mengacu pada silabus di tiap jenjang dan nilai yang diberikan juga mengacu pada ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tiap kompetensi dasar. Penentuan nilai sesuai KKM tersebut harus diketahui oleh kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan disahkan oleh kepala madrasah. Dengan demikian, sebelum nilai harian untuk nilai pengetahuan dan nilai keterampilan diunggah, masing-masing guru maka peserta didik harus diberikan remedial bagi yang nilainya kurang dari KKM dan tetap mengadakan pengayaan bagi yang sudah sesuai dengan nilai KKM.

Kendala yang sering dihadapi oleh guru mata pelajaran dan pembimbing akademik diantaranya kestabilan jaringan saat mengunduh dan mengunggah nilai. Adakalanya nilai sudah terisi semua pada setiap komponen namun saat akan diunggah tak jarang ditemukan nilai kosong pada beberapa peserta didik sehingga guru mata pelajaran dan pembimbing akademik harus teliti dan unggah ulang sampai semua benar-benar lengkap baik di nilai pengetahuan maupun di nilai keterampilan. Berdasarkan pengalaman dalam pengisian rapor, pihak madrasah akan memberikan keleluasaan dalam proses unduh dan unggah nilai bisa diselesaikan di lingkungan madrasah dengan fasilitas *Wireless Fidelity* atau WiFi kapasitas besar agar guru mata pelajaran dan pembimbing akademik tidak mengalami kendala seperti sebelumnya sehingga proses kelengkapan

bisa terpenuhi. Tujuan lain dari proses tersebut juga dengan mudah saling koordinasi langsung antara guru mata pelajaran dan pembimbing akademik untuk mengetahui nilai yang sudah diunggah sudah lengkap atau belum. Begitu juga pada saat cetak rapor, madrasah menyediakan alat cetak dan petugas khusus bagian tenaga kependidikan yang akan membantu tugas pembimbing akademik dalam menyelesaikan rapor tersebut sehingga mempermudah pembimbing akademik untuk melakukan proses pengesahan dari kepala madrasah.

Jika semua nilai mata pelajaran sudah lengkap, selanjutnya adalah tugas pembimbing akademik yang akan melengkapi beberapa komponen lain dalam aplikasi Rapor Digital Madrasah diantaranya berupa :

1. Data siswa yang berisi data identitas lengkap peserta didik meliputi Nomor Induk Sekolah Nasional (NISN) tiap peserta didik yang harus sesuai dengan *Education Management Information System* (EMIS), nama orang tua dan wali, alamat, pekerjaan orang tua, jenis kelamin, dan status dalam keluarga,
2. Absensi siswa berupa rekap kehadiran peserta didik selama satu semester yang diperoleh dari data Bimbingan Konseling,
3. Prestasi peserta didik yang diraih dalam satu semester bidang akademik dan non akademik di tingkat kabupaten sampai tingkat nasional,
4. Sikap sosial yang terdiri dari aspek kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, kesantunan dan percaya diri,
5. Sikap spiritual yang terdiri dari aspek berdoa, memberi salam, sholat berjama'ah dan bersyukur,

### Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

6. Catatan wali kelas yang berisi motivasi, nasehat ataupun catatan penting dari pembimbing akademik tentang peserta didik selama satu semester,
7. Status nilai yang berisi tentang kelengkapan nilai dari tiap guru mata pelajaran yang sudah diunggah ke aplikasi. Pada laman ini akan tertera nama guru mata pelajaran, jenis mata pelajaran dan status nilai sudah terkirim atau belum. Jika sudah terkirim akan berwarna hijau dan jika belum tetap berwarna merah,
8. Rapor siswa yang berisi legger dalam bentuk *Portable Document Format* (PDF) dan format Excel serta rincian nilai peserta didik.

Selain nilai pengetahuan dan nilai keterampilan, peserta didik juga akan mendapatkan nilai dari mata pelajaran pilihan keterampilan yaitu tata boga, tata busana, tata kecantikan, desain grafis, membuat, operator komputer dan multimedia. Peserta didik memilih materi keterampilan sesuai dengan bakat dan minat masing-masing peserta didik yang diharapkan mereka memiliki keahlian keterampilan dari potensi diri. Pilihan mereka ini sudah disetujui oleh orang tua masing-masing dan keaktifan peserta didik tetap dipantau oleh orang tua dan pembimbing akademik. Peserta didik harus menyelesaikan tugas akhir di setiap semester untuk mendapatkan nilai akhir yang sebagian akan ditampilkan dalam pagelaran seni di akhir semester.

Penggunaan aplikasi Rapor Digital Madrasah ini tentu sangat membantu guru mata pelajaran dalam memasukkan nilai pengetahuan, nilai ketrampilan dan nilai materi keterampilan pilihan peserta didik sekaligus membantu pembimbing akademik untuk melaporkan hasil belajar

mereka selama satu semester. Dari beberapa perbaikan aplikasi sebelumnya yang serupa dengan Rapor Digital Madrasah, diperoleh beberapa kelebihan tambahan yang tentu melengkapi komponen penilaian dalam satu kali laporan perkembangan hasil belajar. Pembimbing akademik akan mengunci rekam data nilai peserta didik dan terekam pada server pusat dibantu oleh tim operator madrasah. Artinya semua jejak rekam nilai peserta didik selama menempuh pendidikan di madrasah tersebut akan menjadi bank nilai yang tidak dapat diubah kembali dan keaslian data tak perlu diragukan. Jika peserta didik sewaktu-waktu memerlukan kembali data dirinya aplikasi ini bisa diakses kembali dan tetap valid.

Tentunya, seiring perkembangan teknologi, aplikasi Rapor Digital Madrasah perlu terus diterapkan untuk memfasilitasi komunikasi antara orang tua peserta didik dan pembimbing akademik dalam melaporkan hasil perkembangan pengetahuan dan bakat minat peserta didik dan dapat dijadikan sebagai parameter yang valid. Orang tua dengan mudah mengetahui sejauh mana potensi anaknya dan pembimbing akademik memiliki jejak rekam data nilai peserta didik setiap semester tanpa khawatir kehilangan keaslian nilai semester sebelumnya karena setiap data siswa sudah terekam langsung ke server pusat. Kapanpun dibutuhkan aplikasi Rapor Digital Madrasah dapat diakses secara luas bahkan dengan bantuan telpon selular berupa android. Peran tim operator madrasah juga berperan aktif dalam proses penyimpanan data dan pemulihan penyimpanan data jika diperlukan. Dari penggunaan aplikasi ini akan ada kerjasama dan peran aktif antara orang tua dan pihak madrasah yaitu pembimbing

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

akademik, tenaga kependidikan, operator madrasah dan kepala madrasah.

*Madrasah Hebat, Madrasah Bermartabat dan Madrasah Bisa*

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# **PENGUNAAN MEDIA ANIMASI DIGITAL *BERBASIS HINGER ORDER THINKING SKILL (HOTS)* PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN**

**Khusnul Khotimah, M.Pd<sup>25</sup>**

*IKIP Budi Utomo*

*“Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang paling diminati oleh mahasiswa”*

**P**endidikan merupakan elemen sangat penting bagi suatu negara untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, proaktif dan demokratis demi mewujudkan kesejahteraan dan kemajuan negara Indonesia. Sumber daya manusia yang bermutu, diharapkan dapat menghadapi berbagai perubahan dalam masyarakat serta dapat berkembang untuk menghadapi tantangan yang terjadi dan yang akan terjadi di era globalisasi. Oleh karena itu, seharusnya program pendidikan diperbaiki secara berkala dengan menyesuaikan kebutuhan masyarakat yang dinamis.

---

<sup>25</sup>Penulis lahir di Jombang, 21 September 1990, penulis merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, IKIP Budi Utomo Malang dalam bidang Pembelajaran, gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Surabaya(2012), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Surabaya Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial (2014)

Upaya perbaikan mutu pendidikan telah banyak dilakukan oleh pemerintah salah satunya dengan memperbaiki kurikulum sesuai dengan kebutuhan. Peningkata Sumber daya manusia dengan memberi pelatihan kepada pendidik, Namun salah satu kendala dalam pendidikan ini juga berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa. Hal ini terlihat dari rendahnya posisi Indonesia di antara negara-negara *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada hasil penelitian *Programme International for Student Assessment* (PISA). PISA merupakan salah satu studi internasional yang mengukur kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam tiga domain kognitif, yaitu membaca, matematika, dan sains peserta didik.

Menurut *TIMSS (Trends in Mathematics and Science Study)*. mengukur tiga aspek kemampuan kognitif yaitu, knowing (pemahaman), applying (penerapan) dan analysing (penalaran). Dari ketiga aspek tersebut, aspek pemahaman dan penerapan termasuk dalam kemampuan berpikir dasar atau kemampuan berpikir tingkat rendah (Low Order Thinking). Sedangkan aspek penalaran termasuk dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking) (Lesmana, 2016).

Berdasarkan data PISA tahun 2015 menunjukkan bahwasanya Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara untuk aspek literasi sains (OECD, 2016). Berkembangnya teknologi pada saat ini, serta beberapa upaya perbaikan pendidikan tidak dapat membuat Indonesia mengalami kenaikan secara signifikan. Hal ini bias dilihat dari data meningkatkan ranking siswa Indonesia pada PISA dan TIMSS. Tercatat pada tahun 2015 Indonesia menduduki peringkat ke-64 dari 72 negara yang

berpartisipasi pada PISA, dan menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara yang berpartisipasi pada TIMSS (Nugroho, 2018).

Data yang dipaparkan TIMSS dan PISA menunjukkan bahwasanya siswa di Indonesia tergolong masih rendah dalam berpikir tingkat tinggi. Oleh sebab itu perlunya upaya perbaikan pembelajaran dari beberapa aspek antara lain dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Pesatnya teknologi pada saat ini menjadikan siswa secara tidak lepas dari penggunaan berbagai teknologi dalam kehidupannya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat sesuai di era saat ini, teknologi dapat didesain dengan menarik sehingga menghasilkan video animasi pembelajaran yang menarik, yang kemudian akan dimanfaatkan dalam media pembelajaran.

Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang paling diminati oleh mahasiswa. Hal tersebut dikarenakan video pembelajaran membuat mahasiswa dapat menonton materi kuliah pada saat yang nyaman, sesering yang mereka pilih untuk meninjau materi atau memahami konsep, mahasiswa dapat menghentikan dan memulai presentasi sesuai keperluan, membantu mengakomodasi gaya belajar yang berbeda dan kecepatan yang berbeda. Selain itu, video pembelajaran dalam lingkungan pendidikan tinggi meningkatkan pembelajaran melalui peningkatan motivasi, emosi positif (Pirhonen & Rasi, 2017) dan preferensi yang kuat pada penggunaan video pembelajaran (Ketsman et al., 2018).

Pemanfaatan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat dilakukan dengan pengenalan materi awal dengan

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

memadukan audiovisual berupa penjelasan dari materi, kemudian visua dengan gambar pengantar dari materi. Media ini dikembangkan sedemikian rupa agar setiap gaya belajar siswa dapat diakomodir secara komprehensif. video animasi ini bisa diberikan dengan sinkronisasi antara gambar, suara, dan teks yang dihasilkan, sehingga hal itu menjadi daya tarik peserta didik dalam belajar (Robert et al., 2013).

Pemanfaatan media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dilakukan dengan 2 siklus untuk mengatur kemampuan berpikir siswa setelah melakukan pembelajaran dengan mengabungkan media animasi sekaligus memberikan penugasan sesuai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Data kemampuan berpikir siswa pada siklus I dilakukan setelah penerapan media animasi digital berbasis HOTS, selama dua kali pertemuan. Tes kemampuan berpikir pada siklus I digunakan untuk mengetahui kemampuan berpikir siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari tes kemampuan berpikir siklus I dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 1** Hasil tes kemampuan berpikir siklus I

Minimum	Maksimal	Rerata	Simpangan Baku
27	38	31,87	2,88

Hasil tes kemampuan berpikir siswa pada siklus I menunjukkan bahwa perolehan skor miniman adalah 27, skor maksimal yang diperoleh siswa 38, sedangkan rata rata yang dihasilkan pada siklus I yakni 31,87 dengan simpangan 2,88.

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Pada siklus II dilakukan tes kemampuan berpikir setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, tes kemampuan berpikir dilakukan untuk mengetahui peningkatan skor kemampuan berpikir siswa. Hasil dari tes kemampuan berpikir dari siklus II dapat dilihat pada table 2

**Tabel 2** Hasil tes kemampuan berpikir siklus II

Minimum	Maksimal	Rerata	Simpangan Baku
34	46	39,92	3,03

Hasil tes kemampuan berpikir pada siklus II menunjukkan bahwa skor nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 34, sedangkan skor maksimal yang diperoleh 46. Rerata yang diperoleh adalah 39, 92 dengan simpangan baku 3,03. Hasil yang diperoleh pada siklus II dalam pelaksanaan pembelajaran *discovery* memberikan hasil bahwasanya ada perbedaan hasil antara tes kemampuan berpikir awal dengan tes kemampuan berpikir siklus II. Hasil menunjukkan bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yakni  $t_{hitung} = 27.219 > t_{tabel} = 1,68595$ . Hasil penerapan media animasi digital keseluruhan dapat disimpulkan peningkatan hasil tes kemampuan berpikir siswa dari tes awal hingga siklus II. Nilai rata rata siklus I dari 58, 50 menjadi 88,7 atau naik 30,2%.

### Daftar pustaka

Ketsman, O., Daher, T., & Colon Santana, J. A. (2018). An investigation of effects of instructional videos in an undergraduate physics course. *E-Learning and Digital Media*, 15(6), 267–289.

### Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

- Lesmana, D. A. (2016). *Identifikasi Profil Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA Menggunakan Instrumen TWO-TIER TEST Pada Mata Pelajaran Fisika*.
- Nugroho, R. A. (2018). *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- OECD, F. (2016). *FDI in Figures*. Paris: Organisation for European Economic Cooperation.
- Pirhonen, J., & Rasi, P. (2017). Student-generated instructional videos facilitate learning through positive emotions. *Journal of Biological Education*, 51(3), 215–227.
- Robert, M., Ballaz, L., Hart, R., & Lemay, M. (2013). Exercise intensity levels in children with cerebral palsy while playing with an active video game console. *Physical Therapy*, 93(8), 1084–1091.

# PEMANFAATAN CHANNEL YOUTUBE MANSAS MADANIYAH TELEVISI SEBAGAI SARANA EDUKASI PUBLIK

Heri Budianto, M.A.P.<sup>26</sup>

*MAN Sumenep*

*“Channel youtube bisa dimanfaatkan sebagai media massa berbasis web berbagi video dalam televisi, karena sebagai salah satu bagian dari informasi dan teknologi”*

**E***ra society 5.0* merupakan sebuah keniscayaan yang menjadi inovasi krusial dalam zaman serba canggih saat ini. Kehidupan manusia di berbagai bidang akan selalu membutuhkan yang namanya teknologi digital. Suatu masa dimana semua serba *metaverse*, guna mempermudah sarana fasilitasi bertemunya para pihak untuk saling bertukar informasi. Platform youtube menjadi sesuatu yang mudah dikenali oleh semua kalangan. Aplikasi youtube memiliki peranan penting sebagai media sosial yang bercirikan *web*

---

<sup>26</sup>Penulis lahir di Surabaya, 11 Maret 1981, penulis merupakan tenaga pendidik bidang studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MAN Sumenep, menyelesaikan gelar Sarjana Ilmu Administrasi Publik di Universitas Islam Malang (2004), sedangkan gelar Magister Ilmu Administrasi Negara ditempuh dan selesai di Universitas Islam Malang (2019), pernah menjabat sebagai Ketua MGMP PPKn Kabupaten Sumenep (2016). Serta koordinator semua mata pelajaran MGMP jenjang Madrasah Aliyah se-Kabupaten Sumenep (2016). Dan juga aktif sebagai tim analisis keuangan daerah Jawa Timur yang dibina oleh Guru Besar Universitas Islam Malang.

*video sharing*, menjadi kebutuhan wajib yang harus dimiliki di tiap gadget atau PC Komputer para pengguna teknologi di negeri ini.

Channel youtube bisa dimanfaatkan sebagai media massa berbasis web berbagi video dalam televisi, karena sebagai salah satu bagian dari informasi dan teknologi, televisi seringkali berinovasi dengan menerapkan teknologi baru. Masyarakat yang senantiasa berdampingan dengan teknologi dan informasi selalu meminati media yang selalu berinovasi. Mengenai media yang selalu berinovasi niscaya tidak luput dari dinamika penggunaan media sosial yang sudah hidup berdampingan di setiap kehidupan manusia.

Menjadi alasan terpenting channel youtube dipilih untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia dalam informasi digital. Karena disana terdapat tiga sisi: yang pertama, sosial: dimana disini manusia tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, mereka akan saling terkait, berinteraksi, berkomunikasi satu sama lain. Yang kedua, berbagi: maksudnya disini adalah manusia mempunyai kecenderungan berbagi, terutama di era digital saat ini. Mereka akan membagikan cerita tertulis dan tidak tertulis (rekaman suara), foto, atau video yang bagi mereka dinilai bisa dinikmati oleh pihak lain. Yang ketiga, kecepatan : artinya ialah apa yang kita buat entah itu berupa tulisan, lisan, foto, dan video memiliki kecepatan untuk dibagikan. Sosial, berbagi, dan cepat menjadi tiga elemen dasar mengapa channel youtube dipilih sebagai fasilitas yang digunakan agar informasi dan komunikasi segera tersampaikan dengan sangat cepat.

Semakin hari semakin banyak perubahan dalam berbagai sendi kehidupan, pemenuhan kebutuhan informasi dan komunikasi di mana saja dan kapan saja, memerlukan

fasilitas penunjang dalam memudahkan pemenuhan kebutuhan ini. Ekstrakurikuler Jurnalistik Madaniyah yang dibina oleh Heri Budianto, M.A.P. pada awal semester genap tahun pelajaran 2021-2022, memandang perlu kegiatan kejournalistikan harus dibawa ke arah digitalisasi. Mengingat di semester sebelumnya lebih fokus memproduksi majalah madaniyah yang berisi karya tulis peserta didik MAN Sumenep. Diantaranya menghasilkan tulisan tagline sajian utama madrasah, artikel populer, esai, liputan madrasah, profil guru, tanya jawab Islam, puisi, anekdot, cerpen, dan pantun. Kesemuanya produk tersebut diolah secara konvensional.

Disadari bahwa di dalam jurnalistik ada multimedia dan di dalam multimedia ada jurnalistik. Terdapat kebutuhan yang saling melengkapi, kemudian melalui kolaborasi antara Ekstrakurikuler Jurnalistik Madaniyah dan Multimedia binaan Bapak Izam, bersepakat untuk melahirkan Televisi Channel. Pada tanggal 18 April 2022, pukul 21:00 WIB di depan ruang Bimbingan Konseling MAN Sumenep, disepakati sebuah media digital yang menghadirkan penyampaian informasi dan komunikasi digital. Media informasi dan komunikasi tersebut diberi nama MANSAS Madaniyah Televisi yang akan memberikan sajian informasi mengedukasi. Media ini menjadi sarana belajar peserta didik MAN Sumenep yang memiliki bakat dan minat di bidang *broadcasting*, kepenyiaran, *public speaking*, tulis menulis, reportase, kewartawanan, dan MC.

Produksi perdana MANSAS Madaniyah Televisi memproduksi liputan vaksinasi 1 juta booster yang diselenggarakan Kementerian Agama Kabupaten Sumenep yang berlokasi di MAN Sumenep. Kementerian Agama Sumenep terus bergerak menyukseskan Gerakan Vaksinasi

### Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

untuk lawan pandemi covid-19. Kali ini Kemenag Sumenep bekerjasama dengan Dinas Kesehatan Kabupaten Sumenep dan PC NU Sumenep melaksanakan kegiatan pemberian Vaksin Booster, dan MAN Sumenep bertindak sebagai salah satu tuan rumah digelaran 1 Juta Vaksinasi Booster.

Kegiatan ini akan dilakukan secara serentak selama tiga hari, mulai 18-20 April 2022. Kegiatan vaksinasi rencananya berlangsung sejak pukul 20.00 WIB. Seluruh pegawai ASN dan Non ASN Kementerian Agama Kabupaten Sumenep mengikuti vaksinasi sesuai jadwal. Di samping itu juga agar bisa mengajak anggota keluarga atau masyarakat umum untuk mengikuti vaksinasi tersebut. Adapun persyaratan peserta vaksinasi : membawa KTP/Foto kopi KTP, berusia minimal 18 tahun, dan telah melaksanakan vaksin I dan II minimal 3 bulan yang lalu.

Kepala Kantor Kementerian Agama Chaironi Hidayat saat ditemui di MAN Sumenep menyampaikan bahwa vaksinasi ini akan menjangkau 7.500 masyarakat yang tersebar di berbagai daerah di Sumenep, kita berkoordinasi dengan TNI/POLRI, Dinas Kesehatan Kabupaten Sumenep, dan PC NU Sumenep menyebar di 3 titik lokasi di MAN Sumenep jalan KH. Agus Salim, Masjid Riyadus Sholihin Perum BSA Kolor, dan Ponpes Aqidah Usmuni jalan KH. Zainal Arifin Pandian. Tujuan kegiatan ini untuk membentuk *Herd Immunity*, bagian dari ikhtiar agar masyarakat bisa kembali melakukan aktivitas sehari-hari tanpa pembatasan, terutama pembelajaran di madrasah bisa segera melaksanakan tatap muka secara penuh. Ia menambahkan, vaksinasi booster akan menambah kekuatan imun di masyarakat sehingga mampu membentengi dari serangan virus. Ketika sebagian besar populasi kebal terhadap penyakit menular tertentu sehingga memberikan

perlindungan perlindungan agar kesehatan masyarakat tetap terjaga.

Pada kesempatan yang sama, Kepala Madrasah Aliyah Negeri Sumenep Hairuddin saat ditemui di ruang kerjanya menuturkan bahwa suatu kebanggaan MAN Sumenep ditempati sebagai tuan rumah Kegiatan 1 Juta Vaksinasi Booster, karena dipandang memenuhi kriteria yang layak ditempati sebagai tempat penyelenggaraan vaksinasi, harapannya semua warga Sumenep, terlebih keluarga MAN Sumenep bisa mendukung program pemerintah dalam menyukseskan pemberian vaksinasi 1 juta booster. Ia mengajak seluruh keluarga besar MAN Sumenep untuk ikut menyukseskan program pemerintah dalam memperkuat kesehatan masyarakat. Vaksinasi merupakan langkah penting yang harus dilaksanakan dan didukung semua pihak agar pembelajaran di madrasah bisa berjalan normal kembali. Hal ini mampu memberikan edukasi kepada publik tentang arti penting vaksinasi terhadap penguatan daya tahan tubuh, sehingga mampu dan kebal dari serangan virus terutama virus covid-19.

Tayangan MANSAS Madaniyah Televisi seperti terurai diatas, menjadi media komunikasi edukasi kepada khalayak agar ada kebersamaan. Meminjam istilah Harold D. Laswell menyampaikan cara yang tepat dalam menjelaskan suatu aksi komunikasi adalah menjawab pertanyaan: 1) Siapa yang menyampaikan?, 2) Apa yang disampaikan?, 3) Melalui saluran apa?, 4) Kepada siapa?, 5) Dan apa pengaruhnya?

Berkaca pada hasil pemikiran Harold D. Laswell, berdasarkan liputan madrasah tentang vaksinasi 1 juta Booster, MANSAS Madaniyah Televisi ingin berkomunikasi kepada khalayak siapa yang menyampaikan ? yang menyampaikan ialah Kementerian Agama Kabupaten

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Sumenep. Apa yang disampaikan ? yang disampaikan tentang ajakan vaksinasi booster kepada keluarga besar Kementerian Agama Kabupaten Sumenep dan masyarakat umum. Melalui saluran apa ? dalam hal ini MANSAS Madaniyah Televisi turut membantu mengedukasi publik dalam memudahkan percepatan program pemerintah agar masyarakat sehat dan kuat dari serangan virus penyakit. Kepada siapa? tentunya kepada keluarga besar kementerian Agama Kabupaten Sumenep dan masyarakat pada umumnya. Dan apa pengaruhnya ? pengaruhnya cukup memberikan efek pengetahuan dan mendidik tentang arti penting vaksin dan dalam upaya percepatan capaian kesehatan masyarakat. Sebagai sarana edukasi publik, MANSAS Madaniyah Televisi berusaha memberikan proses komunikasi sesuai pemikiran Cangara dalam proses komunikasi yang terdiri dari Sumber, pesan, media, penerima, efek, lingkungan, dan umpan balik.

**Sumber** Bersumber dari program pemerintah yang diberi nama “vaksin 1 juta booster” oleh Kementerian Agama Kabupaten Sumenep bekerja sama dengan Pengurus Cabang Nadhlatul Ulama Kabupaten Sumenep. Program ini bertujuan untuk memperkuat imun masyarakat agar tangguh dalam mengantisipasi serangan berbagai virus terutama virus covid-19.

**Pesan** Memberikan pesan kepada publik edukasi mendidik bahwa kesehatan penting untuk menjadi prioritas. Vaksinasi merupakan salah satu langkah perlindungan kesehatan masyarakat di tengah pandemi yang tak bisa diprediksi kapan wabah ini usai.

**Media** Memberikan pencerahan informasi mengenai bersama untuk sehat dan sehat untuk bersama.

**Penerima,** Memberikan pemahaman yang berarti agar masyarakat tidak mudah menerima berita hoax yang tidak jelas sumbernya.

**Efek,** diharapkan efek dari hadirnya informasi yang diberikan mampu memberikan dampak positif pemberian edukasi mendidik kepada publik. Dalam liputan kabar madrasah tentang pelaksanaan vaksinasi 1 juta booster, ditampilkan jalannya pelaksanaan vaksinasi yang diikuti seluruh peserta yang berusia 18 tahun keatas, setelah menerima suntikan vaksin panitia menyediakan makanan ringan roti dan minuman hangat kopi sebagai upaya relaksasi pasca suntikan penerimaan suntikan vaksin.

**Lingkungan dan umpan balik,** MANSAS Madaniyah Televisi hadir di tengah lingkungan masyarakat penikmat media sosial terutama pengguna channel youtube. Selain sebagai salah satu peangaplikasian minat dan bakat peserta didik MAN Sumenep di bidang jurnalistik, juga turut memberikan umpan balik kepada publik agar informasi yang diterima dapat dipertanggung jawabkan.

Pemanfaatan Channel Youtube MANSAS Madaniyah Televisi diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan terkait pemetaan konten edukasi di media sosial sebagai upaya untuk memberdayakan edukasi kepada publik. Selain itu, juga bisa mengurangi adanya berita bohong yang dapat mengganggu ketertiban umum. Dengan sajian informasi dari jurnalis MAN Sumenep yang terpercaya, karena menampilkan jalannya suatu informasi dan komunikasi sebagai fasilitasi pemenuhan kebutuhan informasi edukasi publik. Teruslah berkarya anak bangsa, apa yang mampu kau berikan untuk bangsamu, jangan kau minta apa yang mampu diberikan bangsamu kepadamu. Majulah negeriku, *JAYALAH BANGSAKU INDONESIA !*



# PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN MELALUI ELEARNING

**Maria Andriani Barek Ladjar, S.Si.,M.Pd.<sup>27</sup>**

*Universitas Nusa Cendana*

*“Pembelajaran berbasis digital untuk mata kuliah teori, lebih memudahkan baik bagi dosen maupun bagi mahasiswa.”*

Pembelajaran berbasis digital tidak dipungkiri menjadi primadona selama 2 tahun terakhir ini. Akibat dari penyebaran virus corona, pembelajaran tatap muka harus dihentikan. Pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk tetap mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Azis (2019:309) bahwa pembelajaran berbasis digital dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu: 1) guru/dosen memberikan materi pembelajaran secara online pada peserta didik kemudian diunduh dan dipelajari secara manual (offline), 2) guru/dosen memberikan materi pembelajaran secara online dan peserta didik mempelajari secara online juga, dan 3)

---

<sup>27</sup>Penulis lahir di Bandung, 26 Maret 1990, penulis merupakan Dosen Universitas Nusa Cendana dalam bidang ilmu Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Sains di Universitas Pendidikan Indonesia Prodi Ilmu Keolahragaan (2014), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Pendidikan Indonesia Prodi Pendidikan Olahraga (2018).

kolaborasi antara pembelajaran yang berlangsung antara online dengan offline serta 4) model pembelajaran digital tidak terikat dengan guru/ dosen yang memberikan materi pembelajaran tetapi dapat mengakses informasi pembelajaran secara personal dengan sumber-sumber pembelajaran secara online.

Pembelajaran melalui Elearning yang sudah dijalankan oleh penulis selama hampir 2 tahun ini, termasuk dalam pembelajaran berbasis digital dimana materi pembelajaran dapat diakses melalui elearning dan link zoom untuk melakukan pembelajaran daring tersedia dalam elearning. Elearning memberikan kemudahan mulai dari segi perangkat, fitur, serta akses. **Perangkat**, dalam hal ini Elearning dapat diakses melalui berbagai perangkat mulai dari smartphone, tablet, Laptop, serta komputer. **Fitur**, dalam hal ini fitur yang disediakan dalam Elearning sangat relevan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen, mulai dari fitur untuk kehadiran, pengumpulan tugas, pengumpulan video, maupun link zoom untuk melakukan perkuliahan daring. **Akses**, dalam hal ini Elearning dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan jaringan internet

Mata kuliah yang penulis ampu pada semester genap Tahun Akademik 2020-2021 salah satunya adalah mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran. Pada semester ini perkuliahan dilakukan secara daring selama 16 kali pertemuan melalui Elearning. Dosen pengampu dalam mata kuliah ini terdiri dari 2 orang, dengan pembagian selama pertemuan 1-8 (sampai dengan UTS) untuk penulis yang masuk terlebih dahulu, setelah itu dilanjutkan oleh dosen pengampu selanjutnya mulai dari pertemuan 9-16 (sampai dengan UAS).

### Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

Berikut penulis lampirkan hasil pencapaian mahasiswa selama mengikuti mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran

***Tabel 1. Nilai Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran***

No	NIM	Nama	NT	NS	UTS	UAS	HURUF
1	2101150054	BINTANG ROBERTHSON YESUA	69	60	71	70	B-
2	2101150029	GERVASIUS ABAINPAH	76	80	61	70	B
3	2101150030	GREGORIUS MULIADI KARIM	83	80	71	70	B+
4	2101150031	IDO RIVALDO NAHAK	51	80	71	73	B
5	2101150074	JAM`AN ABDULLAH	70	80	85	73	A-
6	2101150033	KRISTIANUS TENDES LEWAR	74	80	76	70	B+
7	2101150075	LARIUS PAYONG	73	80	85	70	AB
8	2101150076	LAURENSIUS RINTO	68	70	71	70	B
9	2101150034	LISTRA HAE KERABA	81	80	85	80	A
10	2101150035	M. IWALDHY RAFSANJANI S.	81	80	85	78	A
11	2101150077	MARIA CLAUDYA BAY RANI	63	64	68	50	C
12	2101150078	MARIA GRADIANA NITJANO	81	80	91	75	A
13	2101150036	MARIA M. L. AFEANPAH	60	58	72	70	BC
14	2001150031	MARIANO N. D` A. JELAMU	54	65	50	70	C
15	2101150037	MARIANUS YURBINO GENDO	77	70	60	70	B-
16	2101150038	MARIO SUTRISNO NAHAK	77	80	71	68	B+
17	2101150039	MARIO ZIANCARLO BAENG	77	80	74	70	B+

### Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

18	2101150080	MARLON MILER NADA	82	80	85	70	A-
19	2101150040	MARSEL OLLA	72	70	71	68	B
20	2101150041	MARSELINO ARASMUS FIOH	80	80	77	75	A-
21	2101150042	MOURIDS JORDI MIHA LENA	80	80	74	75	AB
22	2101150081	NOLDI NOFANTRI NATI	46	60	71	68	C+
23	2101150082	NOVIANO YULIANUS TUNLIU	76	70	71	70	B
24	2101150043	NYONGKI HERDIYANSA BESSIE	79	70	74	80	AB
25	2101150044	ORPIANUS ASUAT	76	80	77	73	AB
26	2101150056	POLIKARLINA BELAU	73	80	60	73	B
27	2101150083	PRASCA SOVRIYANONG TULLE	78	50	71	70	BC
28	2101150084	RIVALDI GELI	83	80	76	75	A-
29	2101150045	RIZAL ANTONIO TANEO	63	80	91	70	A-
30	2101150046	RONI DEBRIANTO OLLA	52	80	71	68	B-
31	2101150085	ROSA DA LIMA KLARISA NAIF	63	80	91	70	A-
32	2101150086	SANDI ZAKHARIA OEMATAN	74	80	73	68	B+
33	2101150047	SEBASTIANO NONG DJAWA	77	80	77	75	AB
34	2101150048	SIMPROSIOUS LAHUR	78	80	74	68	B+
35	2101150087	STEVANIE BAHAN	72	70	71	68	B
36	2101150050	WEMPI YOHANIS MANOH	64	60	71	70	BC
37	2101150088	WILLIAM KAREL AIRSYAH	65	60	50	70	C

### Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

38	2101150089	YOHANES FRANSISKUS BELA	66	60	73	68	BC
39	2101150052	YOHANES F. M. PURNAMA	65	60	50	73	C
40	2101150090	YOHANES KRISTIAN SUHENDRA	49	70	77	68	B-
41	2101150053	ZAKARIAS KOLLOH	78	80	77	73	AB
42	1901150006	FRANSISKUS JEPION	70	80	30	73	C
43	2101150091	NOVALIN KATERINA OKOWALY	70	60	45	73	C
44	1701150097	DARIUS KOPONG BURA	75	73	27	75	C
45	1701150089	SELVIANUS SALMON LILY	63	60	59	60	C

Berdasarkan hasil pencapaian diatas, peneliti membuat dalam diagram batang untuk memudahkan dapat melihat hasil akhir pencapaian mahasiswa.



**Gambar 1.** Diagram Batang Nilai Mata Kuliah

### Kurikulum dan Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1 diatas maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa memperoleh nilai A sampai dengan B dengan rincian, 3 orang mendapat nilai A, 6 orang mendapat nilai A-, 6 orang mendapat nilai AB, 6 orang

mendapat nilai B+, dan 7 orang mendapat nilai B, sehingga total sebanyak 28 orang. Sedangkan mahasiswa yang memperoleh nilai B- sampai dengan C dengan rincian, 4 orang mendapat nilai B-, 4 orang mendapat nilai BC, 1 orang mendapat nilai C+, dan 8 orang mendapat nilai C, sehingga total sebanyak 17 orang. Dengan demikian, terlihat bahwa lebih banyak mahasiswa yang mendapat nilai A-B sebanyak 28 orang dibanding mahasiswa yang mendapat nilai B- sampai dengan C sebanyak 17 orang. Pembelajaran berbasis digital melalui Elearning pada mata kuliah Kurikulum dan Pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu mengikuti terbukti dengan sebagian besar mahasiswa memperoleh nilai A dan B.

Pembelajaran berbasis digital untuk mata kuliah teori, lebih memudahkan baik bagi dosen maupun bagi mahasiswa. Jika melalui pembelajaran konvensional, tatap muka, mahasiswa hanya terpaksa untuk mendapatkan sumber informasi hanya dari ceramah dosen, berbeda halnya dengan pembelajaran berbasis digital dimana mahasiswa harus aktif mempelajari sumber informasi yang sudah tersedia secara online. Setiap tugas yang diberikan kepada mahasiswa menuntut mahasiswa untuk mengumpulkan sesuai dengan jangka waktu yang sudah ditentukan dan akan tercatat secara digital. Mahasiswa mau tidak mau harus berusaha untuk memenuhi tuntutan mata kuliah, baik mengerjakan tugas maupun mempelajari materi yang akan menjadi bahan dalam diskusi dan ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Hasil yang diperoleh dalam mata kuliah kurikulum dan pembelajaran menunjukkan bahwa mahasiswa mampu beradaptasi dalam pembelajaran berbasis digital sehingga nilai yang diperoleh cenderung memuaskan.

**Daftar pustaka**

Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In The Annual Conference on Islamic Education and Social Science (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN DI ERA METAVERSE

**Mansur S, S.Pd.,M.Pd<sup>28</sup>**

*Universitas Nusa Nipa*

*“Aplikasi power point merupakan salah satu aplikasi presentasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran”*

Suatu kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam pelaksanaannya membutuhkan bantuan media pembelajaran tertentu. Tanpa kehadiran media pembelajaran tentu saja KBM tidak dapat berjalan sebagaimana harapan (Setiawan, 2018). Sebagai pendidik, khususnya guru hendaknya pandai-pandailah dalam memilih dan memilih media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Setiawan, 2021). Seiring dengan perkembangan zaman, maka kegiatan pembelajaran saat ini banyak didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang semakin berkembang. Berkembangnya media pembelajaran ataupun aplikasi-aplikasi pembelajaran tentunya dapat mempermudah

---

<sup>28</sup>Penulis lahir di Lombok Tengah, 22 Oktober 1988, penulis merupakan Dosen Universitas Nusa Nipa bidang ilmu Pendidikan Biologi, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Ilmu Pendidikan IPA (Biologi) di UIN Mataram (2013), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Semarang Program Studi Pendidikan IPA (Biologi) (2015).

dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Masitah & Setiawan, 2018). Dengan bantuan media pembelajaran atau aplikasi-aplikasi pembelajaran yang ada maka dengan mudah seorang siswa dapat belajar dan menerima pembelajaran.

### **Pengertian Power Point**

Menurut Hujair (2009: 127-128), media power point merupakan salah satu program aplikasi bagian dari Microsoft Office yang berupa presentasi dalam penampilannya menggunakan bantuan layar dan LCD proyektor sehingga dapat dilihat oleh peserta didik. Pengertian media power point secara umum adalah bagian dari aplikasi Microsoft Office, yang menampilkan banyak slide dalam presentasinya pada peserta didik baik dengan kompleks ataupun sederhana. Penggunaan media power point sangat mudah karna banyak template atau desain yang disiapkan dalam membuat tampilan, agar presentasi jadi semakin menarik, biasanya dipakai para pengusaha untuk mempromosikan usahanya, dipakai guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, digunakan untuk pelajar atau mahasiswa untuk mempresentasikan tugasnya

Aplikasi power point merupakan salah satu aplikasi presentasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Setiawan, 2018). Dengan mempergunakan aplikasi ini guru dapat terbantu tugasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun akan tetapi yang perlu diperhatikan bahwa, semangin menarik guru menyampaikan pesan-pesan pembelajaran maka peserta didik akan lebih berminat dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru dalam memanfaatkan aplikasi power

point sebagai media pembelajaran, maka guru harus membuatnya secara menarik

Media Pembelajaran juga bisa dianggap sebagai alat atau sarana dalam penyampaian pesan dari seseorang pengirim kepada seorang penerima, dengan harapan. Sudjana dan Rivai dalam Indrastyawati, dkk (2013:2), berpendapat bahwa media pembelajaran dapat mengakibatkan hasil belajar peserta didik jadi meningkat, yaitu: 1. Motivasi belajar dapat tumbuh dengan adanya pengajaran yang menarik perhatian bagi peserta didik; 2. Peserta didik lebih memahami dan lebih menguasai tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik dengan materi pelajaran yang bermakna; 3. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang inovatif dan variatif serta kreatif tidak hanya kata-kata dari pendidik saja, sehingga dapat meningkatkan semangat, motivasi dan keinginan peserta didik dalam belajar, dan peserta didik tidak merasa bosan. 4. Peserta didik tidak hanya dapat mendengar ceramah dari pendidik, tetapi lebih banyak aktivitas belajar diantaranya, mengobservasi, mengamati, menganalisa, mendemonstrasikan, dan berkomunikasi dengan siswa lainnya dalam pembelajaran diskusi kelompok.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Media powerpoint adalah program aplikasi yang masuk dalam kategori multimedia yang menarik, dan bagian dari program Microsoft office dalam bentuk presentasi dengan menampilkan teks, video, gambar yang menarik dan mudah dipahami. Dengan powerpoint pendidik jadi lebih mudah dalam menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik

## **Manfaat Media Power Point**

Dengan kemajuan jaman semakin modern sehingga perkembangan TIK juga mengalami kemajuan yang pesat, banyak sekali aplikasi tersedia guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Yang dimulai dari tahap pendahuluan atau persiapan, tahap pelaksanaan sampai dengan tahap penilaian atau evaluasi dan terakhir adalah pelaporan kegiatan belajar mengajar, saat ini diberi kemudahan dengan hadirnya bermacam-macam aplikasi digital. Salah satu contohnya yang sudah sangat populer digunakan oleh guru saat mengajar adalah penggunaan media power point.

Menurut Daryanto dalam Komar (2016) beberapa manfaat dari teknologi berbasis Multimedia yakni Media Power Point adalah sebagai berikut: 1. Penerima Pesan dapat lebih memperhatikan materi yang disampaikan karena tampilan yang lebih menarik. 2. Penerima Pesan lebih mudah dalam mengingat materi yang diberikan. 3. Informasi yang disampaikan lebih mudah karena sudah tertata didalam slide. 4. Proses komunikasi yang terjadi tidak membosankan karena lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian Media power point sangat bermanfaat bagi peserta didik maupun pendidik dalam kegiatan pembelajaran baik secara Daring maupun Luring media power point tetap memiliki manfaat yang besar.

## **Daftar Pustaka**

- Komar, S. A. L. (2018). Manfaat Media Powerpoint Bagi Pengajian Ibu-Ibu Masjid Fajar Ikhlas Di Kelurahan Sumberejo Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)
- Setiawan, H. R. (2018). Improving Student's Study Result Using Role Playing Methods and Animation Media on Arabic

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

Courses in the Faculty of Islamic Religion University of Muhammadiyah Sumatra Utara. Proceedings International Conference Bksptis (p. 43). Semarang: UNISULA Press.

Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decaupage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Prodikmas: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 83.

Setiawan, H. R. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decaupage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Prodikmas: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 83.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DENGAN PENUGASAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA PUBLIKASI PADA MATA KULIAH RIAS KARAKTER DAN PROSTETIK

Ma'rifani Fitri Arisa, M.Pd<sup>29</sup>

*Universitas Negeri Yogyakarta*

*"Pembelajaran project based learning dengan menggunakan media penugasan youtube membuat mahasiswa merasa antusias"*

## Abstrak

Pembelajaran project based learning dengan menggunakan media penugasan youtube membuat mahasiswa merasa antusias. Mahasiswa dapat belajar mengikuti perkembangan sekarang dan merasa tidak jenuh dalam proses pembelajarannya. Penggunaan penugasan youtube sebagai media publikasi merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. Mahasiswa akan menuangkan segala kreativitas dalam membuat video yang nantinya akan dijadikan sebagai media publikasi untuk menunjukkan portofolio dari mahasiswa itu

---

<sup>29</sup>Penulis lahir di Tegal, 19 April 1991, penulis merupakan Dosen UNY dalam bidang ilmu tata rias dan kecantikan, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan tata rias di Universitas Negeri Surabaya (2014), sedangkan gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Semarang Program Studi Pendidikan Pendidikan kejuruan 2017.

sendiri. Penelitian ini menggunakan studi deskriptif. Data yang digunakan adalah dengan melihat jumlah video yang ditonton oleh warganet, like, komentar, dan wawancara mahasiswa. Hasil dari penelitian ini yaitu mahasiswa mampu menggunakan teknologi informasi melalui penugasan di youtube, dan dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi dalam proses belajar.

### **Pendahuluan**

Mata kuliah rias karakter dan prostetik merupakan mata kuliah yang dituntut dalam menciptakan rias karakter dengan menggunakan bahan khusus serta teknik penambahan bahan yang aman di aplikasikan pada wajah dan tubuh manusia dalam pembuatan prostetik. Pembelajaran untuk mata kuliah ini menggunakan pembelajaran project based learning. Project based learning dapat digunakan untuk mata kuliah ini, karena model pembelajaran ini sangat bermakna dengan menggunakan konsep konsep yang berpusat pada proses dan fokus pada masalah. Pembelajaran project based learning dapat meningkatkan potensi mahasiswa dengan melatih mahasiswa untuk merancang untuk menghasilkan sebuah karya yang nantinya akan dipresentasikan. Pada mata kuliah rias karakter dan prostetik mahasiswa dituntut untuk membuat hidung palsu, telinga palsu, tanduk binatang, kumis palsu dkk yang terbuat dari bahan lateks. Sebelum mahasiswa membuat hal tersebut, mahasiswa harus menentukan sebuah disain riasan sesuai tokoh yang diinginkan, dalam pembuatan prostetik hidung palsu, telinga palsu, tanduk binatang, kumis, dkk tentu dilakukan beberapa hari dan dituntut memiliki kreativitas yang tinggi sehingga hal ini sangat sesuai dengan model pembelajaran tersebut, dengan model pembelajaran project based

learning diharapkan mahasiswa dapat berkreasi dan tidak kaget apabila mahasiswa bekerja sebagai makeup artis.

Penugasan youtube sebagai media publikasi merupakan salah satu cara agar mahasiswa memiliki sebuah portofolio hasil makeup sendiri, sehingga Ketika mahasiswa melamar pekerjaan dan disuruh menunjukkan keahliannya, maka mahasiswa dapat menunjukkan hasil portofolio tersebut, selain itu youtube dapat meningkatkan kualitas dari projet based learning (Kamhar & Lestari, 2019). Selain itu youtube dapat memberikan kebebasan mahasiswa berkreasi dan memberikan pengalaman baru bagi mahasiswa Saputra dan Fatimah (2018). Pemanfaat youtube dijadikan sebuah media publikasi telah dilakukan penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Ruski dan Yusrianto (2020) yang menunjukkan bahwa mata kuliah media pembelajaran dapat memanfaatkan media sosial youtube. Susanti, (2019) juga telah menganalisis penggunaan media sosial vlog sebagai media publikasi dalam pembelajaran project based learning. Model pembelajaran project based learning menuntut mahasiswa untuk berfikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah, Youtube dapat dijadikan sebagai media publikasi dalam penugasan kepada mahasiswa, agar dapat membantu mahasiswa dapat termotivasi dalam proses belajar, dan membiasakan mahasiswa agar berbahasa sopan untuk presentasi dengan baik.

### **Metode**

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan metode penelitan deskriptif kualitatif. Pendekatan yang digunakan dengan kualitatif yang berupa vidio penugasan di youtube dengan hasil tugas praktek yang sesuai materi dengan judul yang telah dipilih oleh mahasiswa. Focus

proses penugasan materi dengan cara menyimak video, membaca komentar, dan melihat jumlah like dan jumlah penoton. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 46 sampel, Adapun sumber data berupa hasil tugas maa kuliah rias karakter dan prostetik dan wawancara kepada mahasiswa. angket. jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Menurut Mahmud (2011) menyatakan angket tertutup merupakan angket yang disusun pertanyaan dan sudah ada jawaban yang tersedia, sehingga responden dapat memilih salah satu . Instrumen yang digunakan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono ( 2019) skala likert merupakan suatu skala yang paling diminati dalam segala riset.

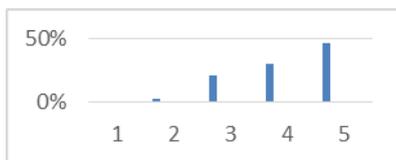
### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian dilakukan di Universitas Negeri Yogyakarta pada program studi D4 Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2020. Penugasan pada mata kuliah rias karakter dan prostetik menggunakan youtube . Youtube di jadikan sebaai media publikasi yang dijadikan sebaai portofolio mahasiswa. Wawancara mahasiswa mengungkap antusiasnya dalam mata kuliah rias karakter dan prostetik. Hal ini dikarenakan mahasiswa mendapatkan ilmu baru, bahwa dalam merias tidak hanya rias cantik saja, namun dapat merubah wujud seseorang berubah menjadi binatang, hantu, dkk dengan menggunakan bahan-bahan tertentu yang aman di kulit manusia, mata kuliah ini menjadi sangat menyenangkan dengan mengunggah tugasnya di youtube, karena mahasiswa juga dapat berkreasi di youtube..

Berdasarkan respon mahasiswa terkait penugasan youtube sebagai media publikasi pada matakuliah rias karakter dan prostetik maka di temukan beberapa temuan dilihat dari hasil angket yang di tunjukan sebagai berikut:

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

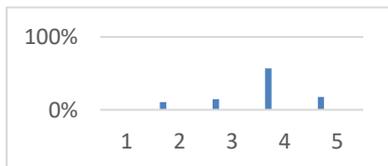
1. Kreativitas tampilan dalam membuat tugas di youtube



**Gambar 1.** Kreativitas tampilan dalam membuat tugas di youtube

Penugasan youtube dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa. Hal ini sesuai dengan Blaschke et al (2010) menjelaskan bahwa mahasiswa yang aktif dengan menggunakan media sosialnya, maka kognitifnya akan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan mahasiswa yang menyatakan bahwa "saya merasa senang dengan mengupload tugas di youtube maka hasil karya saya dapat dilihat banyak orang, dan dapat mengikuti perkembangan zaman seperti menjadi youtuber."

2. Ketertarikan penugasan youtube sebagai media publikasi



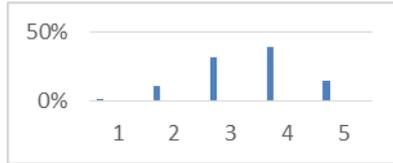
**Gambar 2** Ketertarikan penugasan youtube sebagai media publikasi

Penugasan youtube sebagai media publikasi dinilai sesuatu hal yang baru bagi mahasiswa, karena masyarakat luas dapat melihat dan tertarik dengan karya yang dihasilkan oleh mahasiswa. Youtube

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

memiliki fitur fitur yang dangat membantu pengguna 20 jam durasi video yang diupload (Fatty, et al., 2016)

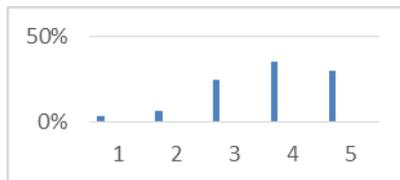
### 3. Kesulitan/kendala penugasan dalam youtube



**Gambar 3** Kesulitan/kendala penugasan dalam youtube

Video yang di upload di youtube merupakan dokumen penugasan mahasiswa sebagai bentuk presentasi proyek. Evaluasi yang diberikan berupa saran maupun kritik dengan dosen menonton video mahasiswa. Sebanyak 40% responden sangat setuju jika resolusi yang dihadirkan dapat membantu dalam publikasi. Karena permasalahan kuota menjadi factor utama kesulitan mahasiswa dalam mengupload video di youtube. Menurut ramhasari et,al (2020) menjelaskan bahwa resolusi di youtbe yang telah tersedia yairu 360p, 720 p, dan 1020 p

### 4. Hasil dari publikasi penugasan youtube



**Gambar 4** Hasil dari publikasi penugasan youtube

Hasil dari publikasi dari penugasa video sangat memuaskan, mahasiswa dapat berkreasi dengan hasil karya yang telah dibuatnya. Rahmasari et.al (2020) menyatakan bahwa publikasi penugasan youtube dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dan dosen dalam

menjalankan tugas proyek yang di kerjakan mahasiswa selama pembelajaran daring.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan menunjukkan bahwa 1) penugasan youtube dapat dijadikan sebagai media publikasi mata kuliah rias karakter dan prostetik sehingga mahasiswa lebih berkreasi melalui youtube, 2) mahasiswa tertarik dalam penugasan di youtube karena masyarakat luas dapat mengetahui karya karya mahasiswa 3) dalam mengupload video mahasiswa tidak merasa kesulitan karena fitur-fitur di youtube sudah tersedia.4) hasil penugasan diyoutube sangat memuaskan dengan hasil karya yang menakjubkan. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu agar penggabungan hasil karya-karya mahasiswa dapat di publish secara bersama sama melalui youtube, sehingga diharapkan menjadi portofolio bersama.

### **Daftar Pustaka**

- Blaschke, L., Porto, S., & Kurtz, G. 2010. Assessing the added value of web 2.0 tools for e-learning : The MDE experience. European distance and e-learning network (EDEN) research workshop . Budapest. Hungari
- Fatty, F.M, Najib., Andi S.A. 2016. Youtube sebagai sarana komunikasi bagi komunitas
- Kamhar, M.Y., Lestari, E. 2019. Pemanfaatan Sosialmedia Youtube Sebagai Publikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Universitas. Journal of Educational Sciences. 1(2): 1-7 makassarvidram. Jurnal komunikasi KAREKA. 5(2): 260-26
- Mahmud. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. CV Pustaka. Bandung
- Rahmasari, T.P., Juwani, M. K., Piliani, P., Linda, R. 2020. Youtube for Project Based Learning Publications as E-

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

- Learning Solutions in the Pandemic Period: Literature Review. *Pancaran Pendidikan*. 9(3): 59-66
- Ruski, R., Yusrianto, S. 2020. Pembelajaran Project Based Learning Dengan Menggunakan Sosial Media Youtube Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*. 3(2): 151-158
- Saputra, Y. Fatimah, A.S. 2018. Penggunaan TED dan Youtube dalam Pembelajaran Mendengar: Exploring Possibilities of autonomy Learning. *Indonesian Journal of English Language Teaching*. 13(1): 73-84
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta. Bandung
- Susanti, E.D. 2019. Project based learning: pemanfaatan vlog dalam pembelajaran sejarah untuk generasi pro gadget. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1): 84-96

# PEMANFAATAN APLIKASI CLASSROOM SEBAGAI SARANA PENUNJANG PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA ERA METAVARSE

Rahman Hermansyah, S.Pd.I, M.Pd.I<sup>30</sup>

*MAN Sumenep*

*“Aplikasi classroom merupakan pembelajaran tatap muka yang diaplikasikan dengan pembelajaran mandiri baik dikelas maupun dirumah masing-masing yang mengikuti perkembangan tehnologi, praktis dan akses yang mudah, pembelajaran yang lebih efisien”*

Pada era metaverse banyak menyimpan problematika pergeseran perspektif dan orientatif. Sementara di sisi lain sengaja disampaikan untuk menjadi salah satu instrument rekonstruksi paradigma yang dipaksakan dari dan oleh penentu kebijakan dengan tidak meniadakan atau menolak sama sekali kehadiran teknologi digital. Orang-orang yang tadinya kurang semangat mengemban amanah

---

<sup>30</sup>Penulis lahir di Sumenep,07 Mei 1985, penulis merupakan Guru MAN Sumenep dalam bidang ilmu Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan Pembina Usaha Kesehatan sekolah atau Madrasah, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di STIT Raden Rahmat Kepanjen Malang 2008, sedangkan gelar Magister Pendidikan Agama Islam diselesaikan di STAI Al-KHOZINY Program Pascasarjana Buduran Siduarjo 2014.

tanpa adanya penunjang teknologi maka sekarang dituntut untuk sama belajar dan mengabdikan dirinya dalam memahami pentingnya teknologi agar tidak kalah dengan negara tetangga.

Ada banyak yang ditampilkan ke permukaan oleh pemangku kebijakan tentang pentingnya teknologi pendidikan digital salah satunya adalah secara artikulasi bangsa untuk menguatkan pengetahuan sumber daya manusia dengan kualitas berpikir dan bertindak sehingga pengetahuan yang dicapai secara maksimal.

Pentingnya teknologi digital guru dan peserta didik harus bisa membiasakan dan bertindak secara perspektif aktif agar tidak ketinggalan masa luang dalam pengetahuan, oleh sebab itu kita setiap saat harus menyesuaikan dengan semaraknya lingkungan media sosial dengan memilah poin penting untuk meningkatkan ilmu pengetahuan kita agar selalu belajar dengan teknologi digital.

Seorang guru harus menguasai situasi yang membuat dirinya yakin untuk menstimulus kemampuan diri tentang mengatasi peserta didiknya dalam perilaku tertentu dan memberi *reward* untuk menguatkan perilaku yang baik maka guru harus bisa mengaplikasikan atau mengklaborasi mata pelajarannya dengan aplikasi digital agar mudah dan cepat dalam mengatasi atau mengevaluasi peserta didiknya.

Seorang guru juga harus mencoba untuk membantu menemukan bentuk pemikiran yang independen dan pada saat yang sama, menjadi sosok yang bisa dijadikan sandaran atau tauladan bagi peserta didiknya baik dalam ilmu pengetahuan ataupun dalam keahlian dalam mengaplikasikan pengajarannya dengan ilmu teknologi. Makanya saya sebagai guru mapel Sejarah Kebudayaan

Islam mengaplikasikan *classroom* sebagai penunjang pembelajaran dalam memberikan materi, tugas termasuk *mereward* peserta didik dengan cepat dan mudah tanpa memakan waktu yang lama.

Dengan aplikasi *classroom* guru bisa dengan cepat untuk mengevaluasi peserta didik berkat teknologi digital, begitupun peserta didik dengan mudah materi terekam dalam email mereka masing-masing. Banyak masyarakat yang berpemikiran bahwa pembelajaran tatap muka adalah yang terbaik namun dengan kecanggihan aplikasi digital maka banyak guru yang mengklaborasi pembelajarannya dengan aplikasi *classroom* agar mudah dan cepat *mereward* peserta didik. Pesatnya teknologi digital memiliki banyak keuntungan para pengguna bisa saling berkominikasi dan berdiskusi langsung tanpa malu-malu layaknya kelas konvensional materi yang disampaikan pendidik dapat diterima peserta didik dimanapun mereka berada dengan semangat rasa ingin tahu yang lebih untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Aplikasi *classroom* merupakan pembelajaran tatap muka yang diaplikasikan dengan pembelajaran mandiri baik di kelas maupun di rumah masing-masing yang mengikuti perkembangan teknologi, praktis dan akses yang mudah, pembelajaran yang lebih efisien, melatih kemandirian bagi peserta didik, bisa belajar dari jarak yang jauh, juga sebagai wadah praktis untuk bertukar pikiran, sekalian juga bisa sekaligus mengaplikasikan dengan fitur lainnya.

Dengan mudahnya aplikasi ini bisa menghemat waktu dan menyederhanakan tugas harian siswa, beralih dari kelas ke tugas peserta didik hanya beberapa tekan saja, bisa memantau perkembangan siswa dibuku nilai anda dengan

siapa tercepat dalam memahami materi sehingga bisa mengumpulkan tugas lebih awal dari peserta lainnya, juga merupakan pengalaman belajar siswa secara konvensional atau mandiri agar semua orang dapat mengelola rutinitas masing-masing menggunakan halaman tugas peserta didik dan tujuan pengajar serta batas waktu yang sudah ditentukan bersama. Mari kita jelajahi referensi untuk mendukung pendidikan anda. *Classroom* membuat sistem dan pembelajaran lebih mudah dan efisien, menghemat waktu dan tenaga, serta lebih ekonomis berkat pembelajaran jarak jauh antara sekolah dengan rumah.

Mari kita sebagai pendidik terus kembangkan kemampuan kita dalam mengaplikasikan pembelajaran ilmu pengetahuan dengan aplikasi digital agar mudah dan cepat untuk mereward peserta didik kita dan menjadikan mereka sebagai penerus masa depan bangsa kita yaitu Indonesia, yang maju menuju bangsa berkarakter tidak mudah ditipudaya oleh bangsa asing. Aktivitas kita adalah untuk mewujutkan pembelajaran yang dilakukan agar peserta didik secara aktif belajar dan mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian dan karakter meraka.

Ketika kita berbicara pendidikan yaitu mencari generasi untuk menuju Allah swt. sehingga kita harus berhati-hati agar tidak tercipta generasi yang lemah sehingga Allah SWT. berfirman di dalam Al-Quran surat An-Nisa' ayat; 9

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكَوْا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَةً ضِعَافًا خَافُوا عَلَيْهِمْ  
فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا

Artinya: “Dan hendaklah orang-orang takut kepada Allah, bila seandainya mereka meninggalkan anak-anaknya, yang dalam keadaan lemah, yang mereka khawatirkan terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan mengucapkan perkataan yang benar”

Pendidik adalah pengajar yang akan mengajarkan dan melatih peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran yang berkualifikasi sebagai guru, konselor, pamong belajar, dosen dan seorang tutor yang berpartisipasi dalam penyelenggaraan pendidikan sehingga bisa mencerdaskan anak bangsa dan bisa berkualifikasi dengan Negara luar. Kalau Peserta didik merupakan orang yang selalu ingin mengembangkan potensi dirinya dalam mencari ilmu pengetahuannya dalam menggapai cita-cita mulia. Mari cerdaskan anak bangsa mulai dari kita untuk selalu belajar dan berperan aktif untuk menjaga kualitas diri dengan tujuan Indonesia merdeka.

Menurut Sutrisno, pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur yang satu dengan yang lainnya. (Sutrisno,2016,hal.29). Sejauh ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan serta mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dari segi kecerdasan, pengetahuan, kepribadian dan karakter meraka.

Pendidikan yang diinginkan oleh negara kita pendidikan yang melalui pendekatan supaya pendidik dan peserta didik bisa berkolaborasi dalam menanakan karakter

dan menuntaskan pengetahuan sesuai minatnya masing-masing dari ini semua pemerintah sudah menyiapkan semua sarana penunjang khusus infrastruktur pendidikan dibidang informasi dan teknologi. Makanya pemerintah selalu sigap dalam menangi pendidikan dengan adanya revisi kurikulum setiap tahunnya.

Aktivitas mendidik adalah tugas mulia, penyambung risalah para nabi dan rasul. Pada awalnya, manusia diciptakan Allah SWT. dengan segala bentuk kenegatifan. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT. menyebut manusia pemalas, tidak mengerti, suka berkeluh kesah, dan bodoh serta jauh dengan nilai-nilai Islam. Namun, sebaliknya, manusia mempunyai fitrah yang jika diasah akan cemerlang, akan menjadi sesuatu yang sama dan sebangun dengan Islam itu sendiri. Sehingga Allah berfirman dalam (QS. Ar-Rum:30)

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

*“Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah atas) fitrah Allah swt. yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui.”*

Dari ayat tersebut, kita ketahui bahwa manusia diciptakan oleh Allah SWT. secara fitrah akan cocok dengan konsep Islam, tapi harus digiatkan dengan pendidikan. Atau manusia akan tergelincir dan celaka. Nabi dan rasul mengangkat/memunculkan potensi fitrah manusia. Pola asuh nabi dan rasul pada setiap ummatnya yang membuat

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

mereka berkarakter karena para nabi dan rasul diutus kepada manusia agar mereka menjadi manusia yang baik.

### **Daftar Pustaka**

Al-Quran surat An-Nisa' ayat; 9

Al-Quran surat Ar-Rum:30

Sutrisno,2016, hal.29 *pengertian Pendidikan*

Ustadz Dr. Fahmy Alaydroes, S.Psi., MM., MEd. 9 Juli 2015  
artikel: *Dengan penyebut nama Allah yang Maha Pengasih  
lagi Maha Penyayang*



# EMBODIED LEARNING METODE PEMBELAJARAN ERA METEVERSE

Dr. Imelda Oliva Wissang, M.Pd<sup>31</sup>

**Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka**

*“Embodied learning dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan metode yang menekankan pendekatan pedagogi dengan melibatkan peranan hubungan tubuh, pikiran dan perasaan manusia”*

## **Pendahuluan**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peluang bagi dunia pendidikan terlebih dalam implementasi berbagai media teknologi informasi dan komunikasi ini dalam pembelajaran di sekolah. Kemajuan ini merupakan revolusi besar dalam dunia pendidikan, terjadi perubahan dengan kebaruan-kebaruan berbagai fitur aplikatif dalam pembelajaran yang mendorong guru dan siswa terus melakukan inovasi dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran.

Pembelajaran kreatif di era digital ini memunculkan berbagai metode pembelajaran seperti pembelajaran emboided dimana dunia nyata akan dielaborasi ke dalam teknik digital yang memberikan ruang cipta, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Kolaborasi yang semakin

---

<sup>31</sup>Dr. Imelda Oliva Wissang, M.Pd. Sering menulis, menghasilkan karya tunggal maupun bunga rampai. Menyelesaikan pendidikan doktor di Universitas Negeri Malang pada 2022. Sekarang sebagai dosen pada Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Flores Timur, NTT.

mendekatkan ini baik orang-orang maupun benda sebagai alat yang membantu yang mampu memainkan peran seperti yang diharapkan inilah yang disebut sebagai dunia Metaverse. Metaverse adalah sebuah rancangan yang menggabungkan dunia nyata dan dunia digital sebagai ruang virtual di mana orang-orang dari seluruh dunia dapat berkumpul dan berkomunikasi menggunakan teknologi virtual.

Peluang kemajuan teknologi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan secara nyata terjadi ketika masa pandemi covid-19 dimana dunia pendidikan mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan perkembangan teknologi dengan menerapkan pembelajaran daring melalui aplikasi Google Meet atau Zoom yang mengharuskan guru, siswa serta sekolah untuk kreatif dan terlibat dalam menciptakan ruang pembelajaran virtual yang menarik, menyenangkan dan mendorong daya cipta, kreativitas. Belajar yang tadinya bertemu tatap muka antara pengajar dan siswa, sekarang harus dilakukan secara online dengan berbagai macam platform online yang disebut metaverse. Melalui dunia virtual yang diusung oleh Metaverse, maka pembelajaran secara online dapat dilakukan lebih interaktif.

Metaverse merupakan kombinasi dari kata "meta" yang artinya virtual dan "verse" mengacu pada kata universe yaitu dunia. Kata ini pertama kali muncul pada novel Snow Crash yang dipublikasikan pada tahun 1992 (Risda., 2022). Menurut Henry (2022), metaverse merupakan dunia tanpa sekat dan yang paling populer adalah mabar (main bareng) dalam game online dimana perbedaan usia dan latar belakang keilmuan pemain tidak menjadi permasalahan utama. Dunia metaverse juga menggambarkan bahwa eksakta dan humaniora, sebenarnya bukan menjadi

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

penghalang dalam menuju misi bersama dengan menghadirkan konstruksi transdisiplin sebagai satu kesatuan ilmu yang menjadi dasar kuat untuk menghadapi permasalahan kompleks era kekinian. Sistem belajar transdisiplin perlu diwujudkan sehingga eksakta dan humaniora menjadi sistem metaverse bauran).

Meski mengalami kendala dalam penerapan pembelajaran metaverse karena sarana juga keterbatasan sumber daya manusia, tetapi dampak positif memungkinkan guru dan siswa belajar makin kreatif dalam menggunakan aplikasi internet dengan hasil yang dicapai adanya peningkatan kompetensi, ketrampilan guru dan siswa untuk memanfaatkan kemajuan teknologi. Embodied Learning bahkan mampu menciptakan game pembelajaran atau video pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari. Misalnya, dapat merubah penuturan cerita rakyat ke dalam bentuk video kreatif dengan gerakan, akting seperti tokoh, latar yang sebenarnya yang membuat siswa tertarik bahkan mendorongnya menciptakan game atau video kreatif lainnya disertai animasi yang menarik yang merangssang pikiran dan kekritisn peserta didik dan jugagame atau video tersebut dapat dipelajari masyarakat dunia. Inilah pembelajaran yang diharapkan abad 21, sebagaimana dikatakan (Amri, et.al, 2010) bahwa pembelajaran yang dilaksanakan lebih sebagai proses yang kreatif yang mendorong siswa dan guru untuk berinovasi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.

### **Embodied Learning Sebagai Metode Pembelajaran Era Metaverse**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin menguasai dunia, tidak terkecuali dunia

pendidikan. Sejumlah model, pendekatan, metode, dan media yang kurang memberikan ruang kreatif dalam pembelajaran mulai ditinggalkan. Kreatif yang dimaksud baik dalam menemukan maupun mencipta dan ini membutuhkan kemampuan kognitif dan ketrampilan pebelajar. Sejumlah teori pembelajaran yang lahir di abad ini akan menjadi jembatan antara kemajuan teoretis dan penerapan dalam pembelajaran dengan mengedepankan kesadaran, seperti metode embodied learning yang menekankan daya kognitif dan sikap kritis serta ketrampilan siswa. Embodied learning dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan metode yang menekankan pendekatan pedagogi dengan melibatkan peranan hubungan tubuh, pikiran dan perasaan manusia. Berawal dan berkembang dari proses pembelajaran olahraga dan seni lukis. Pembelajaran dari olahraga dan seni lukis ini menimbulkan inspirasi bahwa perbaikan kecakapan fisik dari waktu ke waktu semakin memperkuat dan meningkatkan mutu proses pembelajaran. Umpan balik dan perbaikan dilakukan terus menerus untuk meningkatkan motivasi dan mutu hasil belajar. Dengan perkembangan kemajuan teknologi digital dapat meningkatkan mutu dalam penerapan metode Embodied Learning (Khourina, 2021).

Penerapan embodied learning difokuskan pada embodied kognitif yang melibatkan perwujudan atau tindakan (interaction). Embodied kognitif merupakan paradigma penelitian dalam ilmu kognitif yang menggambarkan bagaimana tubuh kita dan lingkungan kita terkait dengan proses kognitif (Barsalou, 1999; Beilock, 2015; Glenberg, 2010; Lawrence, 2010).

Menurut Chong (2018), embodied learning berkaitan dengan belajar bukan hanya tentang mengingat, tetapi

melibatkan penggunaan pikiran dan tubuh, berkolaborasi, berdiskusi, dan menjelajahi. Peserta didik perlu terlibat secara emosional, intelektual, fisik, dan sosial. Aktivitas visual, audio dapat merangsang dan menginspirasi pembelajaran, membuat siswa mudah menggambar, mencipta, dan memiliki rasa ingin tahu yang kuat melalui pemanfaatan video, dan sebagainya. Dengan menggunakan konten video dan audio otentik dapat membawa dunia nyata yang mendorong siswa untuk mempraktikkan *soft skill* dan keterampilan komunikasinya yang diperlukan untuk terlibat dan ambil bagian dalam komunitas global abad ke-21 yang memotivasinya untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

### Penutup

Kemajuan teknologi telah memberikan peluang dalam dunia pendidikan untuk menciptakan berbagai model, metode, media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik, menyenangkan dan mendorong daya cipta, dan sikap kritis. Belajar yang dilaksanakan secara tatap muka diganti dengan belajar secara virtual, dilakukan secara online dengan berbagai macam platform online yang disebut metaverse. Teori pembelajaran yang lahir di abad ini akan menjadi jembatan antara kemajuan teoretis dan penerapan dalam pembelajaran dengan mengedepankan kesadaran, seperti metode embodied learning yang menekankan daya kognitif dan sikap kritis serta ketrampilan siswa. Peserta didik perlu terlibat secara emosional, intelektual, fisik, dan sosial. Metaverse menyediakan dukungan pembelajaran online, seperti embodied learning mendorong siswa untuk mempraktikkan *soft skill* dan keterampilan komunikasinya yang diperlukan untuk terlibat dan ambil bagian dalam

komunitas global abad ke-21 yang memotivasinya untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

### Daftar Pustaka

- Amri, Sofian & Iif Khoirul Ahmadi. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Barsalou. W. Lawrence. 1999. Perceptions of perceptual symbols. *Journals Behavioral and Brain Sciences. Volume 22 Issue 4*. Cambridge University Press 0140-525X/99 \$12.50 577.
- Beilock. Sian. 2015. *The Body Knows Its Mind. The surprising power of the physical environment to influence how you think and feel*. London: Robinson 277 pp. Embodiment Resources - Review of 'The Body Knows Its Mind. The surprising power of the physical environment to influence how you think and feel'.
- Chong. Chia, Suan. 2018. *Ten Trends and Innovations in English Language Teaching for 2018*. <https://www.ten-trends-innovation-english-language-teaching/.akses> 28/2/2020.
- Glenberg. M. Arthur. 2010. Embodiment as a unifying perspective for psychology. *WIREs Cognitive Science Volume 1, Issue 4 p. 586-596* First published: 08 April 2010 <https://doi.org/10.1002/wcs.55>
- Henry. Praherdhiono. 2022. Metaverse Dalam Layanan Pembelajaran Transdisiplin. <https://teknologipendidikan.org/metaverse-dalam...>
- Khourina. 2021.** Inovasi Pembelajaran – Pembelajaran dengan Menyatukan Pikiran, Perasaan dan Gerak Tubuh (Embodied Learning) <https://khourina.my.id/inovasi-pembelajaran-pembelajaran>.
- Lawrence. Shapiro. 2010. Embodied Cognition. *First Published 2010. eBook Published 12 August 2010 Pub. Location London*

## Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse

*ImprintRoutledge.DOIhttps://doi.org/10.4324/9780203850664. Pages256.eBook ISBN9780203850664.*

Patricia. Moya. 2014. Habit and embodiment in Merleau-Ponty. *PMC Journal Front Hum Neurosci. v.8; 2014. PMC4110438.*

Indriani. Putri. Risda. 2022. Metaverse: Platform Pembelajaran yang Ternyata Sudah Ada di Sekitar Kita.<https://www.kompasiana.com/risda1701/62a443abbb44866d7b1e0a52/metaverse-platform-pembelajaran-yang-ternyata-sudah-ada-disekitar-kita>.

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

# TRANSFORMASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM PERKULIAHAN PACSA PANDEMI COVID-19

**Veni Nurpadillah, M.Pd<sup>32</sup>**

*IAIN Syekh Nurjati Cirebon*

*“media pembelajaran digital yang digunakan oleh dosen ketika melaksanakan perkuliahan. Sebagian besar dosen yang menggunakan media Google Meet, Google Class Room, Youtube, dan Grup WhatsApp, dan hanya sebagian kecil dosen yang memanfaatkan media Zoom Meeting dan Learning Management System (LMS)”*

**P**andemi Covid-19 telah mendorong percepatan transformasi media digital dalam ranah pendidikan karena perubahan yang cepat harus diikuti dengan adaptasi sesuai dengan kebutuhan. Proses perkuliahan yang biasanya dilaksanakan tatap muka di dalam kelas namun karena adanya pandemi Covid-19 mengubah sistem perkuliahan yang mengharuskan dilakukan secara daring, tentunya perubahan ini harus didukung dengan

---

<sup>32</sup>Penulis lahir di Kuningan Jawa Barat, 20 November 1992. Penulis merupakan Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Di IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyelesaikan gelar Sarjana di Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon (2014), sedangkan gelar Magister diselesaikan di Universitas Negeri Semarang Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia (2017).

## **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, itu artinya proses pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman pada saat ini sangatlah penting bagi sebuah negara karena itu adalah sebuah keniscayaan yang tidak dapat dihindari dan tentu dapat memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada aspek pendidikan. Proses Pendidikan pasca pandemi ini seolah mendukung dan menyesuaikan revolusi industri. Perkembangan revolusi industri saat ini berkembang sangat cepat dan pesat, terbukti pada era society 5.0 ini banyak bermunculan teknologi-teknologi baru dalam pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Kecanggihan teknologi yang berkembang saat ini mewajibkan seseorang khususnya dosen dan mahasiswa memiliki beberapa keterampilan yang dapat mendukung untuk bersaing secara global pada abad 21.

Kondisi yang selalu berubah dan tidak pasti ini menyebabkan perubahan secara besar-besaran menuju sistem yang baru, hal ini seolah memaksa dosen dan mahasiswa untuk mencari inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses perkuliahan. Melihat dari fakta tersebut sudah cukup memberikan sebuah pemikiran untuk meningkatkan kualitas kegiatan perkuliahan pasca pandemi. Sebagai seorang dosen yang memegang peran penting dalam menjalankan perkuliahan, seyogyanya dapat mengikuti arus perkembangan zaman dan menciptakan perkuliahan yang kreatif dan inovatif. Beberapa cara dapat dilakukan oleh seorang dosen dalam menyiapkan perkuliahan aktif, inovatif dan kreatif. Salah satunya adalah dengan membuat atau menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan tentunya dapat memotivasi mahasiswa, dengan penggunaan media pembelajaran yang

kreatif dapat menarik minat mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan secara aktif sehingga hasil belajar mahasiswa pun dapat meningkat.

Dosen dan mahasiswa perlu beradaptasi dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hasil pengamatan, dapat terlihat kenaikan grafik yang signifikan terdapat pada penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut terjadi karena sebelum adanya pandemi dosen dan mahasiswa melakukan perkuliahan secara tatap muka di dalam kelas dengan memanfaatkan media proyektor untuk menyampaikan materi. Namun ketika perkuliahan dilakukan secara daring, terdapat banyak media pembelajaran digital yang digunakan oleh dosen ketika melaksanakan perkuliahan.

Sebagian besar dosen yang menggunakan media *Google Meet*, *Google Class Room*, *Youtube*, dan Grup *WhatsApp*, dan hanya sebagian kecil dosen yang memanfaatkan media *Zoom Meeting* dan *Learning Management System (LMS)*. Menariknya, ketika perkuliahan kembali dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas, dosen dan mahasiswa masih tetap memanfaatkan media pembelajaran digital, salah satu media pembelajaran yang masih digunakan adalah media Grup *WhatsApp*, media ini dimanfaatkan untuk mengirimkan materi perkuliahan. Media *Youtube* juga masih dimanfaatkan oleh dosen untuk mengunggah video pembelajaran sehingga mahasiswa dapat mempelajari terlebih dahulu sebelum perkuliahan dimulai.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada dosen dan mahasiswa, media pembelajaran digital dirasa lebih memudahkan dalam proses perkuliahan, karena dinilai lebih mudah, cepat, dan efektif. Maka dapat disimpulkan adaptabilitas Dosen dan Mahasiswa dalam

### **Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse**

perkuliahan Bahasa Indonesia di IAIN Syekh Nurjati Cirebon dinilai baik, karena Dosen dan Mahasiswa dapat mengikuti transformasi sistem perkuliahan yang selalu berubah, tentu ini memberikan inspirasi bahwa dengan adanya perubahan sistem perkuliahan harus mampu melakukan inovasi dalam hal ini inovasi media pembelajaran digital yang masih menjadi daya saing untuk tetap bertahan pada era disrupsi.

# AKADEMISI

DALAM PEMANFAATAN  
METAVERSE

Dalam buku ini membahas berbagai pemikiran teknologi pendidikan dalam era metaverse yang merupakan studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan memperbaiki kinerja dengan cara menciptakan, memanfaatkan, mengelola proses dan sumber-sumber teknologi.

Aplikasi dan kasus penggunaan metaverse tidak hanya terbatas pada sektor game dan hiburan tetapi ada banyak hal yang dapat dilakukan dalam metaverse untuk pendidikan.

Hal ini menggabungkan keuntungan mendalam dari teknologi generasinya untuk mencapai pendekatan virtual menuju pembelajaran sosial.

## Akademia Pustaka

Perum. BMW Madani Kavling 16, Tulungagung

 <https://akademiapustaka.com/>

 [redaksi.akademia.pustaka@gmail.com](mailto:redaksi.akademia.pustaka@gmail.com)

 @redaksi.akademia.pustaka

 @akademiapustaka

 081216178398

