

## **METaverse: TANTANGAN DAN PELUANG DALAM PENDIDIKAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

**1<sup>st</sup> Ade Bagus Permana Putra**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5 Malang 65145  
*ade.bagus047@gmail.com*

**Abstract:** *Most people view the metaverse as new. But actually Metaverse is an old term. Metaverse appeared in 1992 for the first time in a speculative fiction story entitled Snow Crash by Neal Stephenson. To emphasize the profile of Pancasila education, it is necessary to introduce a new curriculum so that the profile of Pancasila education becomes a long-term outcome. new paradigm curriculum. In supporting the achievement of the Pancasila student profile, there are six competencies that are prepared, including piety to God Almighty, Global Diversity, Responsibility, mutual cooperation, critical reasoning, and creativity. In its implementation, of course, there will be many challenges and advantages related to the integration of Pancasila profile education with this metaverse technology. The method used in this paper is literature study or library research. namely research that refers to and is carried out based on written books, both published and unpublished research. The challenge in using this metaverse in Pancasila profile education is the preparation of infrastructure and providing knowledge about this technology to all elements of the school. In addition, there will be several things that will be less than optimal in achieving the educational values of the Pancasila profile, namely those related to diversity and mutual cooperation. The advantages that can be taken in using this technology are related to children's creativity, the addition of critical reasoning and independence.*

**Keywords:** *Metaverse, Pancasila, Character Education*

**Abstrak:** Kebanyakan orang memandang *metaverse* adalah hal baru. Namun sebenarnya *Metaverse* adalah istilah lama. *Metaverse* muncul pada tahun 1992 untuk pertama kalinya dalam cerita fiksi spekulatif berjudul *Snow Crash* oleh Neal Stephenson. Untuk menandakan profil pendidikan pancasila perlu adanya kurikulum baru yang dicetuskan agar profil pendidikan pancasila menjadi luaran jangka panjang, oleh karena itu muncul kurikulum paradigm baru. Dalam menunjang tercapainya profil pelajar pancasila ada enam kompetensi yang disiapkan diantaranya bertaqwa kepada Tuhan YME, Berkebhinekaan Global, Bertanggung Jawab, gotong royong, Bernalar kritis, dan kreatif. Dalam pelaksanaannya tentu akan ada banyak tantangan dan keuntungan terkait integrasi pendidikan profil pancasila dengan teknologi *metaverse* ini. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi literatur atau penelitian kepustakaan. yaitu penelitian yang merujuk dan dilaksanakan berdasarkan buku karya tulis baik penelitian yang telah dipublikasi maupun belum dipublikasi. Tantangan dalam penggunaan *metaverse* ini dalam pendidikan profil pancasila adalah penyiapan sarana prasana serta pemberian pengetahuan tentang teknologi ini kepada seluruh elemen sekolah. Selain itu akan ada beberapa hal yang akan kurang maksimal dalam mencapai nilai-nilai pendidikan profil pancasila yaitu berkaitan dengan kebhinekaan dan gotong royong. Keuntungan yang bisa diambil dalam penggunaan teknologi ini adalah berkaitan dengan kreatifitas anak, penambahan nalar kritis dan kemandirian.

**Kata Kunci:** *Metaverse, Pancasila, Pendidikan Karakter*

## Metaverse: Tantangan dan Peluang Dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila

Pemilik Facebook Mark Zuckerberg mengganti nama Facebook menjadi Meta pada 29 Oktober 2021 dan juga akan berinvestasi besar-besaran dalam mengembangkan teknologi metaverse (Damar, 2021). Kebanyakan orang memandang metaverse adalah hal baru. Namun sebenarnya metaverse adalah istilah lama. Metaverse muncul pada tahun 1992 untuk pertama kalinya dalam cerita fiksi spekulatif berjudul *Snow Crash* oleh Neal Stephenson (Li & Xiong, 2022). Dalam novel ini, Stephenson menggambarkan metaverse sebagai tempat virtual yang luas. Dunia metaverse juga dikenalkan dalam novel dan film *Ready Player One*. Naya, V.B., Lopez, R.M. & Hernández, I.L. (2012) mendefinisikan Metaverse sebagai lingkungan virtual. Ini juga disebut MUVE (*Multi User Virtual Environments*) dan merupakan format yang diturunkan dari MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*), di mana setiap orang bertemu Avatar permainan video. 3D yang menggabungkan *virtual reality*, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan *web*. Oleh karena itu, dengan metaverse dan perangkat teknologi yang mendukungnya, pengguna dapat merasakan seolah-olah berada dalam lingkungan virtual yang nyata (Díazetal, 2020).

Bukan hanya tersedia untuk permainan game dan aktivitas permainan lainnya (Lee, 2021). Teknologi metaverse dalam banyak aspek kehidupan salah satu pembahasan utama dalam artikel ini adalah berkaitan dengan dunia pendidikan. Perkembangan metaverse juga memperkuat teknologi dimensi virtual yang sudah ada, dimana indera dan pengalaman masih terbatas. Karena kesadaran diri yang rendah yang diciptakan oleh teknologi virtual 2D, pengguna mengalami pengalaman yang kurang optimal saat mengarungi dunia virtual (Dunn, T.J.; Kennedy, 2019). Pada saat itu, kemajuan teknologi 2D virtual digantikan oleh teknologi 3D, tetapi model yang ditampilkan oleh teknologi 3D membuat pengguna merasa lebih realistis dari sudut pandang visual. Teknologi Metaverse ini sebenarnya merupakan perbedaan mendasar dari AR dan VR. Park, S.M. and Kim, Y.G. (2022) menyatakan bahwa ada tiga perbedaan antara metaverse dan AR dan VR. Ini adalah dua teknologi sebelum metaverse.

Pertama, Bila penelitian terkait VR berfokus di pendekatan fisik dan rendering, Metaverse memiliki dimensi yang lebih kuat sebagai layanan dengan konten serta relevansi so-naas yg lebih berkelanjutan. ke 2, metaverse tidak perlu menggunakan teknologi AR dan VR. Ini bisa menjadi perangkat lunak Metaverse meskipun platformnya tak mendukung VR serta AR. Terakhir, Metaverse memiliki lingkungan terukur yg bisa menampung banyak orang. Ini sangat penting buat memperkuat dampak sosial yg ditekankan oleh teknologi ini (Xi et al., 2022). saat orang berbicara ihwal VR, mereka umumnya merujuk di gambar fiksi

ilmiah futuristik dan perangkat keras yang *sophisticated*. Namun, penting buat dipahami bahwa VR melibatkan proses di otak manusia yg tak memerlukan perangkat. manusia bisa mengalami empiris pengganti melalui imajinasi menjadi pikiran, fantasi, atau pikiran yang mengembara (Hemmati, 2022; Park & Kim, 2022)

Padahal, konstruksi dunia maya telah sebagai bagian krusial dari pengalaman manusia semenjak hari-hari pertama spesies insan primitif serta jauh menjadi seseorang insinyur, pemahaman yg jelas dan luas tentang masa lalu media virtual penting buat memperjelas visi masa depan yang kreatif serta solusi inovatif buat persoalan teknologi imersif yg kompleks. Pengetahuan ini sangat krusial buat *software* metaverse masa depan (Blascovich, J & Bailenson, J, 2011).

Pendidikan merupakan proses mengganti perilaku dan sikap melalui aktivitas belajar serta pembinaan. Dalam penyelenggaraan pendidikan, tak mungkin memisahkan lingkungan pelatihan bagi siswa dengan pendidikan karakter yang baik. Menaikkan sumber daya insan menggunakan membuat karakter langsung yang loyal serta bertakwa artinya tujuan dasar pendidikan (Annisa et al., 2020). Pendidikan karakter bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan, sebab di sekolah pendidikan tidak hanya menitikberatkan di penyadaran namun selalu mengajarkan peserta didik sopan santun (Rifai et al., 2021). Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu diupayakan secara lebih optimal agar nilai-nilai kepribadian tersebut sebagai beban buat menciptakan generasi penerus bangsa. Program model baru artinya acara yang sedang dipergunakan yang menekankan profil Pancasila menjadi yang akan terjadi yg langgeng. Ada enam keterampilan buat membantu pencapaian Profil Mahasiswa Pancasila antara lain berbakti kepada tuhan yg Maha Esa, Keberagaman dunia, Tanggung Jawab, Gotong Royong, Berpikir Kritis dan Kreativitas (Rusnaini et al., 2021)

Ini akan membantu mencapai tujuan dalam profil siswa Pancasila. Di sini, ranah emosional atau kepribadian menjadi tujuan utama pendidikan di abad ini (Juliani & Bastian, 2021). Hal ini sejalan dengan program *Learning Compass (Learning Direction)* yang dibuat oleh OECD untuk membantu sekolah saat ini mengatasi berbagai masalah seperti teknik yang belum ditemukan, pekerjaan yang belum berkembang, dan masalah yang belum terpecahkan menyatakan bahwa perlu mempersiapkan siswa dengan kepribadian yang kuat ( Hughson & Wood, 2020; Xiaomin & Auld, 2020).

Di era sekarang dan metaverse, tentu saja, ada tantangan dan manfaat untuk meningkatkan profil siswa Pancasila. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menelusuri apa saja manfaat dan tantangan dari artikel ini.

# Metaverse: Tantangan dan Peluang Dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan atau studi pustaka. Artinya, studi yang didasarkan semata-mata pada studi tertulis, termasuk studi yang diterbitkan dan tidak dipublikasikan. Metode library dijalankan dengan mencari sumber baca yang relevan dan membacanya terlebih dahulu. Sumber bacaan dapat berupa jurnal, makalah akademik, makalah, makalah, makalah, esai, dan sumber lain yang telah ditulis sebelumnya.

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif yang menjelaskan fakta-fakta, dilanjutkan dengan analisis yang tidak hanya menjelaskan masalah yang diangkat oleh penulis, tetapi juga memberikan pemahaman dan penjelasan yang baik.

## Hasil dan Pembahasan

Dalam konteks suatu negara atau negara, kurikulum merupakan alat pembelajaran yang sangat strategis untuk mengajar dan membentuk ide dan tindakan individu terkait dengan pengenalan identitas. Profil pelajar Pancasila merupakan bagian dari kurikulum merdeka belajar yang sudah diterapkan di Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki enam dimensi yang beberapa diantaranya harus terintegrasi pada materi disetiap mata pelajaran agar tercapai visi Pendidikan Indonesia yaitu mewujudkan Indonesia maju berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila.

Enam dimensi profil pelajar Pancasila ini berdasar pada tujuan Pendidikan Nasional dalam undangundang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yaitu:

“Pendidikan diselenggarakan agar setiap individu dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Atas dasar undangundang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional tersebut kurikulum merdeka belajar merumuskan enam dimensi profil pelajar sebagai berikut: Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia.

1. Akhlak yang mulia

Unsur: Berkepribadian mulia, keunggulan agama, diri sendiri, sesama manusia, alam, dan bangsa Indonesia.

2. Keanekaragaman global

Elemen: Bertanggung jawab dan mampu mengenali dan mengevaluasi budaya, berkomunikasi dan berinteraksi antara budaya yang berbeda, dan mengalami keragaman dan keadilan sosial.

### 3. Mandiri

Elemen: Memiliki inisiatif pengembangan diri, mengambil tanggung jawab, membuat rencana strategis, mengambil tindakan, dan tercermin dalam kemampuannya untuk mencerminkan proses dan konsekuensi dari pengalamannya. Untuk itu, mahasiswa Indonesia perlu sadar diri, memiliki situasi di depan mereka, dan mengatur diri mereka sendiri.

### 4. Gotong royong

Elemen: Bekerja sama, peduli secara mendalam, dan berbagi dengan orang lain

### 5. Penalaran kritis

Elemen: Mengumpulkan dan memproses informasi dan ide dengan benar, menganalisis dan mengevaluasi, dan merefleksikan pemikiran dan proses berpikir.

### 6. Kreatif

Elemen: Siswa dapat menghasilkan ide, karya, dan tindakan kreatif, serta memiliki keleluasaan berpikir ketika mencari alternatif pemecahan masalah. Keenam aspek tersebut perlu diperkenalkan ke dalam kegiatan yaitu budaya sekolah, kurikulum, kurikulum, dan pembelajaran ekstrakurikuler.

Profil Siswa Pancasila dibuat dengan tujuan menjadi kompas bagi pendidik dan siswa Indonesia. Semua program pembelajaran, program, dan kegiatan Satuan Pendidikan memiliki tujuan akhir yaitu profil siswa Pancasila. Dalam perkembangannya, penggunaan Metaverse dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam berbagai cara, antara lain Media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Namun penerapannya memerlukan persiapan yang matang dalam hal pemahaman teknologi dan institusi pendukung dalam kegiatan tersebut. Infrastruktur sangat penting dalam pelaksanaannya. Untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sukses di Metaverse. Aplikasi ini menawarkan beberapa manfaat.

#### 1. Meningkatkan kreativitas

Metaverse, serta anak-anak akan dikenalkan dengan teknologi yang ada, yang akan sangat membantu dalam meningkatkan kreativitas.

#### 2. Mandiri

Mempelajari cara menggunakan teknologi ini di mana saja, jadi gunakan metaverse untuk membawa anak-anak mandiri. Tapi itu menunjukkan sesuatu yang sangat realistis.

## Metaverse: Tantangan dan Peluang Dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila

### 3. Penalaran kritis

Dengan meningkatkan berpikir kritis, anak-anak dilatih untuk mengembangkan pengetahuan secara efektif melalui pengetahuan ini.

Selain keuntungan tantangan yang akan timbul adalah nilai-nilai gotong royong dan kebhinekaan tidak akan bisa dilaksanakan dengan maksimal. Hal ini dikarenakan anak-anak yang tidak akan berintraksi secara langsung dan tidak bisa melakukan kegiatan bersama secara nyata. Selain itu dalam pengalaman toleransi kebhinekaan anak-anak tidak akan mengetahui secara langsung karakter budaya dan lain sebagainya antar teman yang berada dalam kelas atau lingkungan sekolah.

### Simpulan

Tantangan dalam penggunaan metaverse ini dalam pendidikan profil Pancasila adalah penyiapan sarana prasana serta pemberian pengetahuan tentang teknologi ini kepada seluruh elemen sekolah. Selain itu akan ada beberapa hal yang akan kurang maksimal dalam mencapai nilai-nilai pendidikan profil Pancasila yaitu berkaitan dengan kebhinekaan dan gotong royong. Keuntungan yang bisa diambil dalam penggunaan teknologi ini adalah berkaitan dengan kreatifitas anak, penambahan nalar kritis dan kemandirian.

## Daftar Rujukan

- Blascovich, J.; Bailenson, J. *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, And The Dawn Of The Virtual Revolution*; Harper Collins: New York, Ny, Usa, 2011; Isbn 9780062041692
- Bermejo, C., & Hui, P. (2021). All One Needs To Know About Metaverse : A Complete Survey On Technological Singularity , Virtual Ecosystem , And Research Agenda. November. <https://doi.org/10.13140/Rg.2.2.11200.05124/8>
- Díaz, J. E. M., Saldaña, C. A. D., & Avila, C. A. R. (2020). Virtual World As A Resource For Hybrid Education. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning*, 15(15), 94–109. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i15.13025>
- Dyulicheva, Y. Y., & Glazieva, A. O. (2022). Game Based Learning With Artificial Intelligence And Immersive Technologies: An Overview. *Ceur Workshop Proceedings*, 3077, 146–159.
- Gaffar, A. A. (2021). Metaverse In Heritage Conservation Evaluation “ Using Fully Immersive Virtual Reality Techniques To Evaluate Preservation Quality .” 7(4), 97–106. <https://doi.org/10.11648/J.Ijaaa.20210704.11>
- Girvan, C. (2018). What Is A Virtual World? Definition And Classification. *Educational Technology Research And Development*, 66(5), 1087–1100. <https://doi.org/10.1007/S11423-018-9577-Y>
- Hemmati, M. (2022). The Metaverse: An Urban Revolution. *Researchgate.Net*, January. <https://doi.org/10.22034/Toc.2022.323276.1067>
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Hadani, H. S., Golinkoff, R. M., Clark, K., Donohue, C., & Wartella, E. (2022). A Whole New World: Education Meets The Metaverse February 2022 Policy Brief. February.
- Ju Hyun, J. (2021). A Study On Education Utilizing Metaverse For Effective Communication In A Convergence Subject. *International Journal Of Internet, Broadcasting And Communication*, 13(4), 129– 134. <http://dx.doi.org/10.7236/ijibc.2021.13.4.129>
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational Applications Of Metaverse: Possibilities And Limitations. *Journal Of Educational Evaluation For Health Professions*, 18, 1–13. <https://doi.org/10.3352/Jeehp.2021.18.32>
- Lee, B.-K. (2021). The Metaverse World And Our Future. *Review Of Korea Contents Association*, 19(1), 13–17.
- Li, Y., & Xiong, D. (2022). The Metaverse Phenomenon In The Teaching Of Digital Media Art Major. 643(Adii 2021), 348–353.
- Mozumder, A. I., Sheeraz, M. M., Athar, A., Aich, S., & Kim, H. (2022). Overview : Technology Roadmap Of The Future Trend Of Metaverse Based On Iot , Blockchain , Ai Technique , And Medical Domain Metaverse Activity. February.
- Muhammet Damar. (2021). Metaverse Shape Of Your Life For Future: A Bibliometric Snapshot. *Journal Of Metaverse*, 1(1), 1–8.
- Mystakidis, S. (2022). Metaverse. 486–497.
- Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, And Open Challenges. *Ieee Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/Access.2021.3140175>
- Rospigliosi, P. ‘Asher.’ (2022). Metaverse Or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta And The Turn To Virtual Reality For Education, Socialisation And Work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>
- Sari, A. K., Ningsih, P. R., Ramansyah, W., Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., & Sophan, M. K. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru Smkn 1 Labang Bangkalan Melalui **Seminar Nasional Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Pendidikan Dasar (DIKDas) - 2022**

## **Metaverse: Tantangan dan Peluang Dalam Pendidikan Profil Pelajar Pancasila**

- buatan Media Pembelajaran Augmented Reality Dengan Metaverse. Panrita Abdi - Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 4(1), 52. <https://doi.org/10.20956/pa.v4i1.7620>
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Rob-lox Secara Garis Besar. Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi), 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>
- Xi, N., Chen, J., Gama, F., Riar, M., & Hamari, J. (2022). The Challenges Of Entering The Metaverse: An Experiment On The Effect Of Extended Reality On Workload. Information Systems Frontiers. <https://doi.org/10.1007/s10796-022-10244-x>