

## Pengembangan Media Pembelajaran Metaverse Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Akuntansi Musyarakah

Mayang Putri Alifia<sup>1</sup> Sheila Febriani Putri<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Malang

\*[mayang.putri.2204216@students.um.ac.id](mailto:mayang.putri.2204216@students.um.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam materi Akuntansi Musyarakah dengan tujuan utama meningkatkan pembelajaran siswa. Masalah yang ingin dipecahkan adalah keterbatasan dalam pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman praktis kepada siswa. Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*, diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep akuntansi musyarakah dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang realistis dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini melibatkan integrasi objek tiga dimensi ke dalam dunia nyata serta pemanfaatan teknologi metaverse. Metaverse merupakan platform multi pengguna persisten yang terdiri dari jaringan pengalaman mendalam yang terhubung, yang memungkinkan interaksi multimoda dengan benda digital, manusia, dan lingkungan virtual. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini melibatkan integrasi objek tiga dimensi ke dalam dunia nyata serta pemanfaatan teknologi metaverse. Dengan memanfaatkan teknologi metaverse dan *Augmented Reality*, diharapkan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, dinamis, dan kreatif, sehingga semangat dan motivasi belajar siswa dapat tumbuh. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten kursus dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kolaboratif. Selain itu, penggunaan metaverse di kelas juga dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa, serta memberikan manfaat bagi berbagai industri, termasuk Pendidikan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam materi Akuntansi Musyarakah dengan memanfaatkan teknologi metaverse diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

**Kata Kunci:** Metaverse, *Augmented Reality*, Akuntansi Musyarakah

### Abstract

*This research aims to develop Augmented Reality-based learning media in Musyarakah Accounting material with the main aim of improving student learning. The problem to be solved is the limitations in conventional learning which is less interesting and does not provide practical experience to students. By using Augmented Reality technology, it is hoped that students can understand musyarakah accounting concepts better through realistic and interactive learning experiences. The research method used in developing this learning media involves the integration of three-dimensional objects into the real world and the use of metaverse technology. Metaverse is a persistent multiuser platform consisting of a network of connected immersive experiences, enabling multimoda interactions with digital objects, people, and virtual environments. The research method used in developing this learning media involves the integration of three-dimensional objects into the real world and the use of metaverse technology. By utilizing metaverse and augmented reality technology, it is hoped that learning can become more effective, dynamic and creative, so that students' enthusiasm and motivation for learning can grow. Previous research shows that the use of augmented reality-based media can improve students' understanding of course content and increase student engagement in collaborative learning. Apart from that, the use of metaverse in the classroom can also improve communication between teachers and students, and provide benefits for various industries, including education. Thus, the development of Augmented Reality-based learning media in Musyarakah Accounting material by utilizing metaverse technology is expected to make a positive contribution in improving the quality of student learning and enriching their learning experience.*

**Keywords:** Metaverse, *Augmented Reality*, Musyarakah Accounting

## PENDAHULUAN

Materi pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi masa Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Sebagai pengganti materi pembelajaran tradisional, *Augmented Reality* (AR) dapat mengatasi kekurangan kemajuan modern. Menurut Valino, *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang memproyeksikan benda virtual dua atau tiga dimensi secara real time ke dunia nyata. *Augmented Reality* hanya menyempurnakan atau melengkapi realitas, dan realitas virtual tidak sepenuhnya menggantikan posisi guru saat pembelajaran berlangsung.

Informasi yang tidak dapat dilihat konsumen dengan indranya sendiri ditampilkan melalui objek virtual. Oleh karena itu, penggunaan *Augmented Reality* sebagai alat untuk mendukung persepsi dan keterlibatan di dunia nyata adalah hal yang tepat, karena pengguna dapat menyelesaikan tugas di dunia nyata dengan bantuan informasi yang ditampilkan oleh objek virtual (Syahrir & Oktavianus, 2016). Inovasi pembelajaran merupakan reaksi terhadap permasalahan kontemporer dan perkembangan kompetensi. Melalui dorongan komunikasi, pemikiran kritis, kreativitas, dan kerjasama tim, sehingga inovasi dapat menghidupkan proses pembelajaran.

Era digital yang semakin pesat, tidak ada lagi batasan geografis atau temporal terhadap penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran sinkron dan asinkron (Aripidi et al., 2022). Salah satu hal yang berkontribusi terhadap rendahnya motivasi siswa adalah penggunaan teknologi yang di bawah standar, terutama dalam pembelajaran jarak jauh. Penciptaan metaverse di bidang pendidikan merupakan upaya untuk memperkenalkan ide-ide konstruktivis dan membangun pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk menyediakan penelitian dan praktik yang berkualitas tinggi, pemanfaatan teknologi yang optimal juga diharapkan dapat meningkatkan, mengembangkan, menggunakan, mengelola, dan menghasilkan proses dan sumber daya (Nizaruddin et al., 2022).

Konteks penggunaan metaverse yang berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk materi akuntansi musyarakah, mahasiswa atau peserta didik akan dihadapkan pada pengalaman belajar yang sangat imersif dan interaktif. Mereka akan menyusuri lingkungan virtual yang menampilkan simulasi dunia nyata, dimana tempat transaksi musyarakah terjadi, seperti dalam suatu perusahaan atau proyek investasi bersama. Dalam lingkungan ini, peserta dapat berinteraksi dengan avatar yang merepresentasikan berbagai peran dalam transaksi musyarakah, seperti mitra usaha, manajer keuangan, atau auditor. Melalui teknologi *Augmented Reality*, peserta dapat melihat informasi keuangan yang relevan, seperti laporan keuangan suatu proyek atau perusahaan, grafik pertumbuhan investasi, atau perbandingan performa keuangan antara berbagai periode waktu. Mereka juga dapat menggunakan fitur interaktif untuk melakukan simulasi pengambilan keputusan, seperti mengevaluasi proyeksi keuangan atau menyusun strategi manajemen risiko dalam konteks musyarakah.

Dengan demikian, metaverse berbasis *Augmented Reality* memungkinkan untuk memahami secara mendalam konsep-konsep akuntansi yang terkait dengan musyarakah melalui pengalaman belajar yang realistis dan berbasis praktik. Pendidikan akuntansi memerlukan pendekatan inovatif dalam pengajaran materi secara kompleks seperti. Metode tradisional sering kali tidak memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Oleh karena itu, pada artikel ini mengeksplorasi penggunaan metaverse berbasis *Augmented Reality* sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta dalam mempelajari konsep-konsep akuntansi musyarakah.

## KAJIAN PUSTAKA

### Media Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai sarana yang digunakan oleh dua individu untuk berkomunikasi satu sama lain. Segala sesuatu yang dapat mengajarkan individu hal-hal baru dan membantu mereka menjadi lebih sadar akan ide, perasaan, perhatian, keterampilan, atau kemampuan mereka dianggap sebagai media. Alat dan perlengkapan disertakan dalam media pendidikan. Secara umum, media mengacu pada pemanfaatan semua komponen sistem dan teknologi yang tersedia untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meski begitu, guru tetap bisa menularkan ilmunya kepada siswanya. Dalam bidang pendidikan, ikatan antara siswa dan guru sangatlah penting.

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara lisan, maka hal ini sangat penting khususnya dalam bidang Pendidikan. Selain itu, media dapat membantu dalam memahami dan mempelajari berbagai topik. Dengan penggunaan pembelajaran berbasis media, guru dapat memberikan berbagai perspektif kepada siswa mengenai suatu mata pelajaran yang menjamin konsistensi dalam pemahaman mereka, dan memungkinkan mereka untuk menyebarkan pengetahuan kepada orang lain. Untuk membantu siswa lebih memahami materi, media juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan moral padanya. Dari pembenaran teori di atas terlihat jelas bahwa beberapa definisi tersebut saling melengkapi. Menurut para peneliti, media pembelajaran merupakan suatu alat pembelajaran yang digunakan oleh guru dan dimaksudkan untuk menyampaikan pengetahuan dengan tujuan mengubah serta memprovokasi proses berpikir siswa.

Salah satu hal yang membantu keberhasilan siswa dalam kegiatan belajarnya adalah pemanfaatan media. Memanfaatkan media sebagai sistem pendukung untuk menjamin pembelajaran siswa terlaksana dan menyeluruh. Pembelajaran dianggap kurang ideal tanpa adanya media (Supriyono, 2018). Selain itu, Wahid (2018) menyatakan bahwa efisiensi dan kelancaran proses pembelajaran sangat ditingkatkan dengan penggunaan media dalam prosesnya. Hal ini terlihat dari peran media dalam menyajikan informasi, menginspirasi siswa, membangkitkan rasa ingin tahu dalam belajar, dan mengedukasi masyarakat tentang tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (17), keuntungan memanfaatkan media pendidikan antara lain sebagai berikut: (1) menjadikan pembelajaran mudah dipahami dengan menyederhanakan informasi yang disajikan; (2) mendorong siswa untuk belajar mandiri guna mempertajam fokus, terlibat lebih langsung dengan lingkungan sekitar, dan mengembangkan dorongan untuk melampaui batasan ruang, waktu, dan persepsi indra; (3) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra; (4) memberikan siswa pengalaman mengenai analogi yang menggabungkan hal-hal yang terjadi dalam suasana tenang.

### Augmented Reality

Menurut Ronald T. Azuma (2008), *Augmented Reality* adalah integrasi benda-benda dunia maya dan dunia nyata dalam suatu setting dunia nyata yang beroperasi secara interaktif dalam waktu nyata, seperti integrasi objek tiga dimensi, dimana terdapat objek maya dalam dunia nyata. Media pembelajaran sesuai dengan Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Saat ini, dapat memanfaatkan aplikasi dan mengaksesnya menggunakan smartphone. Salah satunya adalah materi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang menggabungkan benda-benda maya dan dunia nyata yang dapat diproyeksikan ke dalam ruang

tiga dimensi (3D) dan dilakukan dengan sentuhan, penglihatan, suara, dan indera. Jika digunakan untuk tujuan pendidikan, media berbasis *Augmented Reality* dapat mempermudah penyampaian informasi. Peluang *Augmented Reality* (AR) dapat dilihat pada metode pemanfaatan AR yang menghasilkan gambar dan animasi 3D yang menarik. Selain itu, AR memprioritaskan pengajaran secara langsung dan real-time (Aprilinda dkk., 2020).

Aplikasi untuk *Augmented Reality* (AR) memadukan dunia nyata dengan lingkungan virtual 2D atau 3D. Motivasi belajar siswa dapat dibangkitkan dengan bahan ajar berbasis AR karena keasliannya, interaktivitasnya, dan aksesibilitasnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Aritmanto yang menunjukkan preferensi siswa terhadap pengajaran langsung. Teknologi yang dikenal sebagai *Augmented Reality* atau AR, telah berkembang di berbagai sektor, termasuk periklanan, teknik, pariwisata, medis, dan militer. Bahkan bidang pendidikan telah menyaksikan masuknya pengguna AR dalam pembelajaran. Analisis literatur mengungkapkan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang digunakan di hampir setiap lingkungan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Menurut (Pujiastuti & Haryadi, 2020) penggunaan media berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan pembelajaran serta memberikan pengetahuan kepada siswa agar dapat dengan mudah mengingat dan memahami suatu materi. Selama pembelajaran kelompok, siswa mungkin menangkap ide menggunakan gambar, animasi, atau film. Akibatnya, hal ini mempengaruhi seberapa baik siswa memahami sesuatu.

## **Metaverse**

Istilah "metaverse", yang menggabungkan kata "universum" dengan awalan "meta", yang berarti transendensi, mengacu pada latar buatan fiktif yang saling berhubungan dengan dunia nyata. Hal ini didasarkan pada konvergensi teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), yang memungkinkan interaksi multimoda dengan benda digital, manusia, dan lingkungan virtual. Hasilnya, Metaverse dapat didefinisikan sebagai platform multipengguna persisten yang terdiri dari jaringan pengalaman mendalam yang terhubung. Istilah "metaverse" menggambarkan pengaturan virtual yang terdiri dari dunia digital yang cukup besar di mana pengguna dapat berkomunikasi satu sama lain dan dengan item virtual di area umum jaringan.

Pengertian metaverse adalah tempat digital persisten yang dapat diakses pengguna melalui internet, dan menciptakan lingkungan virtual. Hal ini melibatkan pembangunan lingkungan virtual di mana pengguna dapat berkomunikasi yang terlibat dalam aktivitas, juga bahkan menghasilkan materi asli. *Virtual Reality* (VR), dan *Augmented Reality* (AR) merupakan lingkungan virtual tiga dimensi (3D), serta interaksi sosial secara online menjadi komponen umum dari metaverse. Pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain, menjelajahi dunia virtual, dan mengikuti berbagai aktivitas di metaverse dengan menggunakan versi digital dirinya, atau sebuah avatar yang biasa disebut sebagai ikon atau perwujudan. Dengan kemajuan teknis terkini, ide ini menjadi terkenal dan diterapkan di sejumlah lingkungan, seperti media sosial, game, dan pada bidang pendidikan.

Sangat menarik untuk membicarakan bagaimana metaverse digunakan dan dikelola. Di bidang pendidikan, metaverse menampilkan dirinya sebagai sarana yang menarik untuk meningkatkan standar pembelajaran. Banyak penelitian yang telah mengamati bagaimana metaverse digunakan dalam bidang pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metaverse untuk pengajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pembelajaran secara kolaboratif (Nur Fauzan, 2023). Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konten kursus perlu ditingkatkan ketika mereka menggunakan metaverse saat belajar. Mengingat keterampilan pendidik dan siswa yang terbiasa menggunakan teknologi yang berbeda, menurut Pangetsu (2022), menunjukkan bahwa

Metaverse dapat digunakan di sekolah menengah dan perguruan tinggi.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metaverse di kelas dapat menumbuhkan komunikasi antara guru dan siswa (Salim, 2023). Tanggapan dari siswa dapat bervariasi tergantung pada pemanfaatan platform pembelajaran. Dengan menjadikan pembelajaran lebih efektif, dinamis, dan kreatif melalui pemanfaatan platform pendidikan, maka semangat dan motivasi belajar siswa dapat tumbuh. Penelitian menunjukkan bahwa berbagai industri, termasuk pendidikan, dapat memperoleh manfaat dari pengelolaan dan penerapan teknologi virtual seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) (Sugiarni, 2022). Teknologi VR dan AR berpotensi menjadi alat pengajaran yang menarik dan menguntungkan di bidang pendidikan.

Ide ini tidak terbatas pada video game atau simulasi, melainkan dapat digunakan pada berbagai situasi dan kesempatan, termasuk pada beberapa konferensi dan hiburan. Metaverse, yang terkadang dipandang sebagai kemajuan internet modern menghasilkan pengalaman mendalam yang meniru dunia nyata, seperti penggunaan teknologi *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Dengan kata lain, Metaverse menjadi lingkungan yang terdiri dari sekelompok dunia virtual yang saling berhubungan dimana orang dapat berkomunikasi, bekerja sama, dan menghabiskan waktu sebagai perwujudan atau ikon mereka.

### **Akuntansi Musyarakah**

Secara bahasa, musyarakah berasal dari kata *Al-Syirkah* yang berarti gabungan atau penyatuan dua benda atau lebih sehingga tidak dapat dibedakan satu sama lain, seperti perusahaan perwalian atau asosiasi untuk hak milik. Musyarakah berarti “penggabungan, pencampuran, atau penyatuan”, dan dalam etimologinya kata “musyarakah” merujuk pada kerja sama atau kemitraan. Secara ringkas, musyarakah mengacu pada perjanjian kerja sama antara pemilik modal yang menggabungkan modalnya dengan tujuan untuk menghasilkan keuntungan.

Musyarakah adalah perjanjian kerja sama di mana pemilik modal mengumpulkan sumber dayanya dan bekerja sama sebagai sebuah tim. Perjanjian tersebut menetapkan nisbah bagi hasil, dan kerugian dibagikan sesuai dengan penyertaan modal. Musyarakah juga berarti sebagai akad kerjasama yang membagi keuntungan suatu usaha tertentu antara dua pihak atau lebih. Masing masing pihak menyumbangkan atau menggabungkan modal, dana, atau modal dengan pemahaman bahwa segala hak, kewajiban, risiko, dan keuntungan dibagi rata sesuai dengan nisbah. Besaran modal dan keterlibatan pada masing-masing individu menjadi pertimbangan dalam menentukan bagi hasil.

*Al-syirkah* juga dapat diartikan sebagai pembiayaan berdasarkan perjanjian kerja sama antara dua pihak atau lebih untuk suatu usaha tertentu, dimana masing-masing pihak menyumbangkan dana dengan pemahaman bahwa keuntungan dan risiko akan ditanggung bersama sesuai dengan kesepakatan (Fatwa DSN-MUI Nomor 8 Tahun 2000).

Adapun ketentuan-ketentuan akuntansi musyarakah atau pembiayaan musyarakah yang diatur dalam Fatwa DSN-MUI Nomor 08 Tahun 2000 yaitu:

#### **1. Akad**

Agar para pihak dapat menunjukkan niatnya untuk mengadakan akad, mereka harus menyatakan ijab dan qabulnya dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut:

- Tujuan kontrak (disebut juga akad) harus dinyatakan dengan jelas.
- Penawaran dan penerimaan dilakukan pada saat kontrak.
- Akad tersebut diungkapkan secara tertulis, melalui korespondensi, atau melalui cara komunikasi modern.

#### **2. Pihak-pihak**

Pihak yang berkepentingan harus cakap hukum, serta memperhatikan faktor-faktor berikut:

- Mampu memberikan atau menerima kekuasaan perwakilan.
- Setiap mitra bertindak sebagai perwakilan dan diharuskan menyumbangkan dana dan pekerjaan
- Setiap mitra berhak mengelola aset musyarakah sesuai dengan proses bisnis normal.
- Setiap mitra memberikan izin kepada mitra lain untuk mengelola asset persekutuan, dan setiap mitra dianggap diberi izin untuk melakukan kegiatan musyarakah sepanjang memperhatikan kepentingan mitranya dan tidak melakukan kesalahan yang disengaja atau tidak disengaja.
- Tidak diperbolehkan bagi seorang mitra untuk menginvestasikan atau membagikan uangnya untuk kepentingan pribadi.

### 3. Modal

Modal dapat berupa tunai, emas, perak atau lainnya yang sejenis. Para pihak tidak diizinkan meminjam atau memberikan pinjaman, menyumbangkan atau menghadiahkan modal musyarakah kepada pihak lain kecuali atas dasar kesepakatan.

4. Kerja  
Partisipasi para mitra dalam pekerjaan juga menjadi salah satu faktor, dimana setiap mitra melaksanakan kerja atas nama pribadi atau wakil dari mitranya

5. Keuntungan dan kerugian  
Keuntungan harus dikuantifikasi dengan jelas untuk menghindari perbedaan dan sengketa saat mengalokasikan keuntungan atau kerugian musyarakah.

6. Biaya operasional dan persengketaan yang dibebankan pada modal Bersama.

## METODE PENELITIAN

Metodologi utama pada penelitian kualitatif ini adalah analisis isi dan tinjauan pustaka. Informasi tentang penerapan teknologi *Augmented Reality* dan metaverse dalam lingkungan pendidikan, khususnya di bidang akuntansi, dikumpulkan dari publikasi yang relevan. Selain itu, efektivitas pemanfaatan metaverse untuk meningkatkan pemahaman ide akuntansi musyarakah diuji melalui penggunaan metodologi studi eksperimental. Melalui pengumpulan, analisis, dan perbandingan studi ilmiah tentang penggunaan dan pemanfaatan metaverse dalam pendidikan, metode penelitian metaverse menggunakan tinjauan literatur, teknik pencarian data, analisis data, pemilihan topik, dan penarikan kesimpulan tentang kelebihan dan kekurangan penggunaan metaverse untuk pengajaran sejarah. Kumpulan artikel ilmiah yang terindeks Google Scholar dengan menggunakan kata kunci “metaverse” dan “media pembelajaran” dalam penelusuran literatur, dengan rentang waktu publikasi sepuluh tahun terakhir, menjadi dasar database tinjauan literatur penelitian kemungkinan dan tantangan metaverse sebagai media pembelajaran sejarah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman ide akuntansi musyarakah dapat dibuat lebih interaktif dan mendalam dengan penggunaan metaverse berbasis *Augmented Reality*. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam skenario simulasi musyawarah, siswa atau peserta pembelajaran lainnya dapat mempraktikkan konsep-konsep yang baru diperoleh dalam lingkungan yang sesuai dengan mereka. Lebih lanjut, metaverse berfungsi sebagai media komunikasi antara siswa dan guru serta antar siswa, mendorong peningkatan kerja sama dan saling berbagi ide.

Potensi metaverse untuk mendorong pembelajaran kolaboratif, pengajaran yang lebih individual, dan tingkat keterlibatan siswa yang lebih tinggi. (Indarta et al., 2022) menyatakan

bahwa metaverse kemungkinan besar akan diterapkan di bidang pendidikan. Misalnya, dalam lingkungan belajar berbasis pengalaman, dimana setiap siswa mampu merasakan bentuk pengalaman secara langsung selain melihat dan membaca. Adopsi kemajuan teknis secara luas akan menyebabkan meningkatnya *Augmented Reality* dan teknologi metaverse. Metaverse menyediakan lingkungan yang menarik untuk kerja kolaboratif dengan dibantu komputer dan interaksi manusia-komputer, yang mengarah pada munculnya pembelajaran baru (Rospigliosi, 2022).

Penggunaan metaverse dalam proses pembelajaran virtual memungkinkan komunikasi yang lebih interaktif antara guru dan siswa melalui internet tanpa perlu pertemuan tatap muka. Media pembelajaran dapat memberikan berbagai tampilan materi pembelajaran tiga dimensi melalui pemanfaatan *Augmented Reality*. Sebuah penemuan terbaru dalam kegiatan pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran, dimana para guru mulai memanfaatkan teknologi Metaverse. Menurut Nuvus dkk. (2019), *Augmented Reality* (AR) digunakan dalam pendidikan untuk memungkinkan siswa melihat objek pembelajaran. Menurut Xi dkk. (2023), metaverse adalah teknologi yang merangkum domain yang dapat diakses oleh banyak orang, sehingga memperluas nilai sosialnya tanpa memerlukan penerapan teknologi AR atau VR. Konsep ini menyatakan bahwa pengguna akan dapat terhubung, berbaur, dan bertemu baik di dunia nyata maupun dunia virtual.

Analisis terhadap temuan penelitian ini menekankan betapa pentingnya melibatkan teknologi ke dalam kurikulum akuntansi untuk meningkatkan prestasi siswa. Karena metaverse berbasis *Augmented Reality* dapat menghasilkan pengalaman belajar yang realistis dan berbasis praktik, maka metaverse dapat menjadi alat pengajaran yang berguna untuk ide-ide pembelajaran, termasuk saat pembelajaran akuntansi musyarakah. Ketika memanfaatkan teknologi metaverse sebagai alat pengajaran konten akuntansi musyarakah, peserta didik akan dihadapkan proses pembelajaran yang sangat menarik dan dinamis, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, dan dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Mereka seolah-olah masuk ke dunia maya, dimana diibaratkan sebagai tempat terjadinya bisnis atau proyek investasi bersama. Peserta didik dapat berinteraksi dengan berbagai wujud atau ikon yang mewakili beberapa peran dalam transaksi musyarakah, seperti auditor, manajer keuangan, dan mitra bisnis, ataupun peran lainnya. Peserta didik juga dapat melihat data keuangan terkait penggunaan teknologi *Augmented Reality*, termasuk laporan keuangan dari proyek atau perusahaan, grafik pertumbuhan investasi, dan perbandingan kinerja keuangan selama periode waktu yang berbeda.

Oleh karena itu, melalui lingkungan pembelajaran yang realistis dan berbasis praktik, peserta didik dapat memperoleh pemahaman secara mendalam tentang prinsip-prinsip akuntansi yang terkait dengan musyarakah melalui metaverse berbasis *Augmented Reality*. Tidak hanya dapat mendalami pembelajaran, siswa-siswa juga mendapatkan berbagai pengalaman yang menyenangkan dan berkesan. Menggunakan metaverse sebagai alat pembelajaran menghasilkan pengalaman pendidikan yang komprehensif. Melalui simulasi, siswa dapat langsung merasakan proses terjadinya akad atau transaksi musyarakah, yang dapat membantu mereka lebih memahami konsep peristiwa dan konteksnya. Interaktivitas yang tinggi menjadi salah satu manfaat utama metaverse sebagai media pembelajaran. Selera dan personalisasi unik setiap siswa dimungkinkan oleh metaverse. Inovasi pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan metaverse sebagai media untuk menjamin keamanan data dan privasi selama proses pembelajaran, metaverse juga menangani berbagai masalah yang sering dihadapi seperti privasi, aksesibilitas, dan regulasi dengan sangat serius.

Berikut hasil media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang telah dibuat:



<https://viewer.assemblrworld.com/Viewer/-sXmevwtYKyofsyotbvP?>

Demikian, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, dalam hal ini penggunaan AR dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit untuk dilihat secara langsung, dengan menampilkan objek 3D yang interaktif dan animasi sehingga seolah-olah ada pada dunia nyata. Penggunaan AR juga dapat membantu guru dalam mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan pemanfaatan perangkat seluler sebagai pendukung pembelajaran, dan meningkatkan kemandirian siswa ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam materi Akuntansi Musyarakah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi metaverse dan *Augmented Reality* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang realistis dan interaktif. Namun, keterbatasan penelitian ini mungkin terletak pada ketergantungan pada teknologi yang mungkin tidak selalu tersedia di semua lingkungan pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini yakni integrasi teknologi metaverse dalam pembelajaran dapat membuka peluang baru dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk terus mengembangkan dan menguji efektivitas penggunaan teknologi metaverse dalam konteks pendidikan, serta mempertimbangkan faktor faktor yang dapat mempengaruhi implementasi teknologi tersebut di berbagai lingkungan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Minanurohman, A., & Fitriani, N. (2023). Metaverse dalam Akuntansi yang Ditinjau dari Perspektif Filosofi Realitas Plato. *EL MUHASABA: Jurnal Akuntansi (e-Journal)*, 14(1), 25-37.
- Suparyati, A., Tamrin, A. G., & Cahyono, B. T. (2024). Implementasi Metaverse untuk Optimalisasi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1928-1934.
- Yulianti, A., Mentari, C., & Sasalbila, M. Z. STRATEGI PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN METAVERSE DALAM DUNIA PEMBELAJARAN DI KALANGAN MAHASISWA ITERA.
- Nistrina, K. (2021). Penerapan augmented reality dalam media pembelajaran. *J-SIKA| Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 3(01), 1-5.
- Masruroh, H., Hadi, W. P., Ahied, M., Tamam, B., & Sutarja, M. C. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY

TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA. *Natural Science Education Research (NSER)*, 6(3), 56-63.

Sari, R. W., & Adi, Y. K. (2019, October). Perkembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *In Prosiding Seminar Nasional Sains Lingkungan dan Pendidikan Ke-VI* (Vol. 12, pp. 6-13).