

# DAMPAK *METaverse* TERHADAP PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Esti Regina Boiliu<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Kristen Indonesia

estireginaboiliu02@gmail.com

## ABSTRACT

*In 1992, Metaverse was initially introduced. Although many people think of Metaverse as a new phrase, the concept is not. The Metaverse, on the other hand, was the focus of Zuckerberg's news release. Given that the metaverse will most likely pervade many aspects of human life in the next 15-20 years, influencing human life through leveraging technological advancements. This is why I wrote this article, which examines how the metaverse affects Christian Religious Education. The author employs a qualitative approach in writing this essay, relying on secondary data from a literature review study that, of course, includes a look at the metaverse and Christian Religious Education. According to the findings of this study, the metaverse has a significant impact on all aspects of human existence, including education. Christian Religious Education is the goal of education in this environment. As a result, Christian Religious Education has a critical role to play in preparing students for the metaverse, which is currently popular and will almost surely occur in real life in the future.*

**Keywords:** *Metaverse; Christian Religious Education*

## ABSTRAK

Metaverse pertama kali diperkenalkan pada tahun 1992. Banyak orang melihat Metaverse sebagai kata baru namun konsep Metaverse bukanlah istilah baru. Namun, siaran pers Zuckerberg menarik semua perhatian ke Metaverse. Melihat bahwa metaverse mungkin akan memasuki banyak bidang kehidupan manusia dalam 15-20 tahun mendatang, membentuk hidup manusia dengan memanfaatkan peluang perkembangan teknologi. Hal ini yang menjadi alasan penulisan artikel ini, yang mana bertujuan untuk melihat bagaimana dampak metaverse bagi Pendidikan Agama Kristen (PAK). Dalam melengkapi artikel ini, penulis menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan data sekunder berdasarkan studi *literature review* yang tentunya sumber-sumber tersebut juga mengkaji tentang metaverse dan PAK. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metaverse memiliki dampak yang sangat besar dalam segala aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Maksud pendidikan dalam konteks ini adalah PAK. Oleh sebab itu, PAK memiliki tugas yang sangat penting untuk mempersiapkan diri menghadapi metaverse yang sedang populer dan dipastikan akan terjadi secara nyata dalam kehidupan manusia pada beberapa waktu mendatang.

**Kata Kunci:** Metaverse; Pendidikan Agama Kristen

## 1. PENDAHULUAN

Inovasi ilmu teknologi memainkan peran utama dalam kehidupan sehari-hari karena mereka mengubah dan memperkaya interaksi manusia, komunikasi dan transaksi sosial. Hingga saat ini, perkembangan teknologi sudah memasuki gelombang yang keempat, di mana dapat komputasi sedang berlangsung di sekitar spasial, teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR). Dalam tulisannya, Stylianos Mystakidis memperkirakan bahwa pada terdapat konsep teknologi baru pada gelombang ini berpotensi mengubah dunia pendidikan, dunia kerja, dunia hiburan dan lain sebagainya secara *online*, yaitu Metaverse. Kata Metaverse merupakan kata majemuk yang terdiri dari dua kata, yakni Meta (awalan Yunani yang berarti pasca, setelah atau di luar) dan alam semesta.<sup>1</sup> Dari pernyataan tersebut, maka disimpulkan bahwa Metaverse sebagai alam semesta pasca-realitas, di mana secara kontinu pengguna virtual berusaha menggabungkan dan menyatukan dua keadaan realitas fisik dengan virtualitas digital. Berkaitan dengan pendidikan yang saat ini sudah terbiasa dengan *online*, Metaverse berpotensi memperbaiki keterbatasan berupa alat menjadi berbasis *web*.

---

<sup>1</sup> Stylianos Mystakidis, "Metaverse," *Encyclopedia* 2 (2022): 486–97.

Setelah Facebook berumur 17 Tahun, tepat pada tanggal 28 Oktober 2021, secara resmi Mark Zuckerberg (pemilik perusahaan Facebook) mengganti nama 'Facebook' menjadi 'Meta'. Saat itu juga logo Facebook "like" berubah menjadi "infinity" (tak terbatas) yaitu logo Meta. Pemilik perusahaan Facebook tersebut ingin untuk perusahaannya lebih maju dan fokus kepada pengembangan teknologi masa depan yang dikenal dengan sebutan "Metaverse".<sup>2</sup> Mark Zuckerberg juga mengatakan bahwa teknologi masa depan (Metaverse) akan mengarahkan manusia untuk merasakan hal yang baru yaitu hidup di dunia virtual yang bisa melakukan aktivitas seperti dunia nyata, berbelanja, bermain dan melakukan berbagai hal yang tidak terbayangkan sebelumnya.

Jika menyelidiki asal usul Metaverse, maka sebetulnya istilah ini pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam sebuah novel yang ditulis oleh Neal Stephenson. Muhammet Damar menjelaskan bahwa dalam novel tersebut, Neal Stephenson menggambarkan bagaimana manusia dapat menikmati sebuah dunia virtual yang berbeda dengan dunia nyata. Namun selama 30 tahun konsep tersebut tidak populer seperti yang terjadi sekarang ini.<sup>3</sup> Artinya bahwa perkembangan yang populer ini akan membuat metaverse menjadi lebih banyak disebut dan dipakai. Mengutip pendapat Hermann dan Browning, Ryan K. Bolger mengatakan bahwa Metaverse merupakan budaya teknologi yang dampaknya meresap bukan secara kontekstual namun secara global.<sup>4</sup> Pada intinya bahwa, manusia akan dibawa ke dalam dunia virtual tiga dimensi melalui bantuan Metaverse, di mana hal ini membuat manusia seolah-olah meninggalkan dunia nyata dan masuk ke dalam dunia fantasi.

Metaverse menjadi topik perbincangan hangat sejak Facebook Inc. dideklarasikan menjadi Meta oleh Mark Zuckerberg. Metaverse dapat membuat penggunaanya berada dalam dunia kedua, di mana mereka dapat membuat avatar mereka sendiri dan menentukan semua fiturnya, yang batasnya hanya bergantung pada imajinasi seseorang. Di dunia ini, seseorang bisa bersosialisasi, membeli real estate, desain. dan bahkan mewujudkan semua jenis fiksi, hingga pendidikan universitas.<sup>5</sup> Sebagian besar para ilmuwan membuka ruang perbincangan tentang Metaverse, karena semakin hari semakin populer istilah baru ini dan membuat banyak orang bertanya apa dan bagaimana metaverse itu, serta bagaimana dampaknya di masa yang akan datang. Para praktisi di bidang pendidikan pun mulai berpikir apa yang harus dilakukan untuk menghadapi teknologi yang baru ini.

Pendidikan adalah salah satu bidang penting bagi masyarakat dan ekonomi di mana metode implementasi inti tetap tidak berubah dan mengorbit di sekitar transmisi konten, ruang kelas dan buku teks meskipun banyak inovasi teknologi. Saat ini, ada perlombaan yang intens untuk membangun infrastruktur, protokol, dan standar yang akan mengatur Metaverse. Perusahaan-perusahaan besar berusaha keras untuk membangun ekosistem perangkat keras dan perangkat lunak mereka yang tertutup dan eksklusif untuk menarik pengguna dan menjadi tujuan Metaverse *de facto*. Pendekatan sistemik yang berbeda dan strategi yang berbeda bertabrakan di sekitar konsep seperti keterbukaan dan privasi. Hasil dari perlombaan ini akan menentukan tingkat hak privasi pengguna serta apakah Metaverse akan inklusif untuk siswa dan murid sekolah. Kedua isu tersebut memiliki implikasi penting bagi pendidikan karena mereka akan menentukan apakah Metaverse dapat menjadi arus utama dalam *e-learning*. Melihat bahwa masih minim artikel Pendidikan Agama Kristen yang mengkaji tentang Metaverse, sehingga penulis terdorong untuk menuliskan artikel ini, di mana akan membahas tentang metaverse dan dampaknya terhadap dunia pendidikan termasuk Pendidikan Agama Kristen.

---

<sup>2</sup> Muhammet Damar, "Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot," *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 1-8.

<sup>3</sup> Muhammet Damar, 2.

<sup>4</sup> Ryan K. Bolger, "Finding Wholes in the *Metaverse*: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization," *Journal Religions* 12, no. 9 (2021): 1-15, <https://doi.org/10.3390/rel12090768>.

<sup>5</sup> Nida Gökçe Narin et al., "A Content Analysis of the AIDS Media," *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 17-24.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Adapun beberapa tinjauan pustaka yang relevan dengan penulisan artikel ini, yakni: pertama, artikel Bahasa Inggris yang ditulis oleh Mystakidis, Stylianos (2022) tentang *metaverse*. Suatu kajian yang membahas tentang seperti apa *metaverse* dan jenis-jenisnya. Kajian tersebut relevan dengan penelitian ini. Kedua, artikel yang ditulis oleh Park, Sang Min, and Young Gab Kim dari Korea (2022) yang menganalisis tentang *metaverse*: taksonomi, komponen, aplikasi, dan tantangan yang dihadapi. Ketiga, artikel yang ditulis Muhammet Damar (2021) tentang pengaruh *metaverse* dalam kehidupan manusia dan perkembangan teknologi di masa yang akan datang. Keempat, prosiding dari 3 orang penulis pada awal tahun 2022 yang membahas tentang Metaverse dan pengaruhnya bagi pendidikan, yaitu Netty Pietersina Engel, Rita Rostika dan Indrawati. Khususnya dalam konteks PAK, terdapat kajian literatur oleh Esti Regina Boiliu (2022) tentang teori belajar humanistik sebagai landasan dalam teknologi PAK. Artinya secara tidak langsung peneliti menjelaskan tentang teknologi yang berhubungan dengan *metaverse*. Berikutnya adalah kajian tentang gereja dan metaverse: sebuah studi eklesiologi yang ditulis oleh Guntur Wibisono (2022). Menurutnya, metaverse sebetulnya dipandang sebagai peluang sehingga untuk menjalaninya perlu pembekalan yang benar akan Firman Tuhan kepada peserta didik. Berdasarkan tinjauan pustaka yang penulis lakukan, maka beberapa penelitian di atas sangat relevan dengan penelitian ini.

## 3. METODE

Adapun metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah kualitatif deskriptif dengan melakukan *literature review*. Prosedur dalam mengumpulkan data adalah penulis merujuk kepada beberapa sumber untuk diambil seperti, buku, artikel jurnal, dan artikel online lainnya yang tentunya masih membahas tentang topik yang dikaji dalam artikel ini. Data-data tersebut kemudian penulis mengobservasi, menganalisis untuk mereduksinya, serta memilah data-data yang diperoleh. Selanjutnya berdasarkan pemahaman sendiri, penulis mencoba untuk menguraikan pemahaman dari beberapa sumber tersebut dan penulis juga melakukan penarikan kesimpulan.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

*Apa itu metaverse?*

Gambar 1. Metaverse  
Sumber: Internet (2022)



Bayangkan sebuah dunia digital di mana manusia dapat menjalani kehidupan paralel tanpa meninggalkan rumah, "Facebook" dan raksasa internet dan video game lainnya melihat Metaverse sebagai lompatan besar berikutnya dalam evolusi web. Dari menari malam bersama teman-teman dalam bentuk "avatar" hingga mendaki gunung Everest melalui *helm virtual reality* hingga mengadakan pertemuan dengan rekan kerja di kantor yang direklamasi secara digital. Metaverse membuka jalan yang

mendorong batas-batas dunia fisik, mendekatkan dunia nyata dan virtual.<sup>6</sup> Konsep ini sebenarnya dikembangkan pada tahun 1992 oleh Neil Stephenson dalam sebuah novelnya yang berjudul *Snow Crash*. Seiring berjalannya waktu, istilah Metaverse saat ini kembali dipopulerkan oleh Mark Zuckerberg dalam beberapa bulan terakhir di dunia teknologi dan video *game*. Bahkan perusahaan terbesar di sektor ini menginvestasikan jutaan dolar dalam pengembangannya. Salah satu sektor terbaru bergabung dengan bidang ini adalah "Facebook", yang mengumumkan pembentukan tim yang didedikasikan untuk "Metaverse. Mark Zuckerberg mengatakan bahwa Metaverse adalah pewaris Internet seluler dan menjadi sebagai Perusahaan Metaverse, bukan Perusahaan Media Sosial.<sup>7</sup>

Melihat cakupan Metaverse yang begitu luas dan terus berkembang, berbagai definisi dan konsep serupa ada. Lee dkk (dalam Sang Min Park dan Young Gab Kim) membagi dalam beberapa bagian, yakni: pencatatan kehidupan, dunia cermin, *augmented reality*, dan dunia virtual menurut apakah ruang yang diimplementasikan berorientasi pada realitas atau berpusat pada virtual, dan apakah informasi yang diimplementasikan adalah lingkungan eksternal yang berpusat pada informasi dan berpusat pada individu.<sup>8</sup> Sang Min Park dan Young Gab Kim juga mengatakan bahwa, dalam studi sebelumnya, Metaverse berfokus pada komposisi dunia maya itu sendiri (misalnya *game*), tetapi belakangan ini sering diekspresikan sebagai media untuk bertukar minat dan interaksi sosial yang berpusat pada konten.<sup>9</sup> Sementara dalam artikelnya, Gaafar menjelaskan bahwa Metaverse menjadi sebuah tempat di mana keberadaan manusia secara virtual yang tidak hanya dapat dilihat, kini berubah menjadi keberadaan yang dapat dirasakan.<sup>10</sup> Oleh sebab itu, dalam teknologi versi Metaverse, manusia akan merasakan keberadaannya secara nyata padahal berada dalam dunia internet. Singkatnya bahwa, Metaverse merupakan dunia virtual yang saling terhubung tanpa akhir, karena manusia dapat melakukan pekerjaannya, bertemu dengan teman-teman, bermain dan lain sebagainya menggunakan *headset virtual reality*, kacamata *augmented reality*, aplikasi *smartphone*, dan atau perangkat lainnya.

Adapun jenis dari Metaverse, yaitu: (1). *Horizon*. Jenis ini merupakan dunia virtual, di mana manusia dan mengolah tanah dengan membuat tempat kerja dan tempat untuk berwisata, tempat hiburan, dan lain sebagainya. (2). *Avatar*. Setiap manusia dapat membuat avatarnya sendiri dalam bentuk manusia yang berpakaian dengan gender laki-laki atau perempuan. Selain dalam bentuk manusia, bisa juga dalam bentuk lain seperti robot, karakter, binatang dan lain sebagainya. (3). *Kumpul bersama*. Manusia dapat bertemu untuk bekerja, berpesta, atau nongkrong bersama. (4). *Belanja*. Pengguna dapat berbelanja dan bertransaksi layaknya berbelanja langsung ke toko atau mal. (5) *Game*. Pengguna dapat masuk ke dalam *game* layaknya seperti *film Ready Player One* atau *film Free Guy*.<sup>11</sup>

---

<sup>6</sup> Ashraf A Gaafar, "Use of Fully Immersive Virtual Reality Techniques to Generate Scale 1: 1 Interactive Models of Pharaonic Tombs," *Journal SSPub: Science Stays True Here* 6, no. 10 (2021): 66-86.

<sup>7</sup> Gaafar, 3.

<sup>8</sup> Sang Min Park and Young Gab Kim, "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges," *IEEE Access* 10 (2022): 4209-51, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>.

<sup>9</sup> Park and Kim.

<sup>10</sup> Gaafar, "Use of Fully Immersive Virtual Reality Techniques to Generate Scale 1: 1 Interactive Models of Pharaonic Tombs," 3.

<sup>11</sup> Rita - Wakil Dekan FPIK UNPAD) Rostika, "Metaverse untuk Pendidikan Pada Hybrid University," in *Webinar Metaverse Untuk Pendidikan*, 2022, 30.



Education Edition dengan melibatkan 200 mahasiswa. Harapan dari proyek ini adalah supaya kelangsungan pembelajaran lebih santai dan interaktif, serta mengurangi tingkat stres peserta didik.

**Ketiga**, BrainSTEM University. Pada awal tahun 2021 lalu, Ricky Mason (pengajar di BrainSTEM University) mencoba menerapkan konsep pembelajaran versi Metaverse, namun tidak berhasil karena belum ada investor yang tertarik untuk menggunakan hal tersebut. Kejadian ini tidak membuat Ricky dan timnya menyerah, melainkan melanjutkan proyek tersebut dengan memberi nama Metaversity, di mana setiap mahasiswa akan memiliki avatarnya sendiri untuk berkomunikasi, berjalan, dan melakukan aktivitas lainnya serta merasakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Ricky dan timnya membuat target sampai pada musim semi, untuk menambah 200 siswa lagi

**Keempat**, University of Nicosia (UNIC) di Cyprus. Sejak awal November 2021, konsep pembelajaran Metaverse diperkenalkan kepada para ahli, pengajar dan mahasiswa, di mana program ini fokus pada penelitian, kebijakan, dan isu-isu tentang Metaverse. Mereka menganggap bahwa Metaverse menjadi dasar yang kuat untuk pengembangan salah satu proyek yang dibangun sejak 8 tahun lalu yaitu *blockchain* dan *cryptocurrency*.

**Kelima**, Khon Kaen University. Presiden Khon Kaen University (KKU) menjadi suatu Universitas yang pertama kali secara resmi meluncurkan proyek Metaverse Experience pada akhir September 2021 lalu di Thailand. Melalui perangkat *VR Headset*, guru dan siswa dapat berinteraksi secara virtual.

**Keenam**, University of Nigeria. Universitas ini juga melakukan kerja sama dengan EON Reality untuk menerapkan Metaverse dalam lingkungan akademis mereka. Tujuannya untuk siswa mendapatkan pengalaman belajar digital yang lebih berkualitas tanpa melihat status ekonomi dari setiap siswa. Harapan besar mereka adalah melakukan pembangunan pengetahuan melalui Metaverse untuk mendukung *Lion Science Park Health Club* di Nsukka, Nigeria.

**Ketujuh**, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka (UHAMKA) yang berlokasi di Jakarta. UHAMKA tidak kalah dengan kampus luar negeri yang diuraikan sebelumnya. Cara yang dilakukan adalah meningkatkan riset ilmiah seputar Metaverse dengan dukungan dari Balai Penelitian Teknologi Informasi (BPTI) UHAMKA. Secara aktif, para peneliti UHAMKA membuka ruang diskusi seputaran Metaverse, dan hal ini juga menjadi salah satu visi yang dimiliki oleh UHAMKA.<sup>14</sup>

Peluang metaverse dalam dunia pendidikan, adalah interaksi antar peserta didik menjadi lebih mudah, digunakan untuk pelatihan simulasi, menyediakan ruang kelas virtual bagi peserta didik, membantu peserta didik difabel, meningkatkan keterlibatan siswa, memungkinkan guru untuk menilai kemajuan siswa, mengembangkan wirausaha dalam aset digital.<sup>15</sup> Dalam konferensi prosiding, Stacy Kluge and Elizabeth Riley menyampaikan bahwa virtual bisa menjadi ruang belajar yang sangat efektif. Lingkungan digeneralisasi daripada kontekstual yang memungkinkan dunia virtual dapat diterapkan ke hampir semua disiplin ilmu. Pengaturan dapat dibuat untuk berhubungan dengan subjek atau bidang studi apa pun; lokasi dan artefak bisa realistis dan rinci, atau generik dan tidak terdefinisi seperti yang diinginkan. Alat konstruksi 3D memungkinkan visualisasi objek dan material fisik dengan mudah, bahkan yang biasanya terjadi pada skala kosmik atau nano.<sup>16</sup>

Selain beberapa peluang kehadiran Metaverse, tentunya ada dampak baik itu secara positif maupun negatif. Dampak positif Metaverse bagi Pendidikan adalah proses pembelajaran menjadi fleksibel dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun; dapat mempelajari teknologi dan ilmu-ilmu baru; kegiatan praktikum dalam belajar mengajar akan terpenuhi secara daring dan realtime; materi yang

---

<sup>14</sup> Indrawati. Direktur Indrawati and SEAMEO QITEP in Science, "Metaverse dalam Pendidikan," in *Webinar Metaverse Untuk Pendidikan, 2022*, 30.

<sup>15</sup> Netty Pietersina Engel - Guru TJKT SMK Negeri 7 Semarang, "Metaverse dari Sudut Pandang Guru/Pendidik Dan Peserta Didik, 18."

<sup>16</sup> Stacy Kluge and Elizabeth Riley, "Teaching in Virtual Worlds: Opportunities and Challenges," in *Proceedings of the 2008 InSITE Conference*, vol. 5, 2008, 128-35, <https://doi.org/10.28945/3207>.

disampaikan akan terserap optimal oleh siswa. Sedangkan dampak negatifnya adalah biaya untuk melangsungkan pembelajaran akan relatif besar; memberikan efek kecanduan dan ketergantungan; masalah kesehatan apabila menggunakannya dalam jangka waktu yang lama; menurunkan rasa sosial dan kehangatan antara guru dan siswanya.<sup>17</sup> Di sini, setidaknya memberikan gambaran bagaimana pendidikan dapat menyikapi dampak dari Metaverse ini.

Ary Setijadi Prihatmanto (Kepala Pusat Penelitian Teknologi Informasi dan Komunikasi Institut Teknologi Bandung) mengungkapkan pendapatnya bahwa ranah pendidikan perlu memperhatikan sistem pembelajaran yang nyaris terbawa oleh Metaverse. Selain itu, beliau juga menjelaskan bahwa maksimal atau tidaknya pembelajaran tentu dipengaruhi oleh metode dan strategi yang digunakan oleh guru. Dengan demikian, maka guru perlu menambah wawasan tentang Metaverse dan mempelajari media-media penunjang pembelajaran.<sup>18</sup> Dalam konteks ini adalah Pendidikan Agama Kristen.

Pendidikan Agama Kristen bertujuan membawa orang yang percaya kepada dan menjadi murid yang dewasa dan mencerminkan karakter Kristus dalam kehidupan nyatanya. Hal ini dijelaskan oleh Marthen Sahertian dalam artikelnya bahwa, Pendidikan Agama Kristen merupakan salah satu tugas gereja untuk membawa para murid Kristus menjadi murid yang dewasa.<sup>19</sup> Kemudian Sahertian mengutip dari buku Strategi Pendidikan Agama Kristen di Indonesia, di sana terdapat rumusan-rumusan tujuan Pendidikan Agama Kristen, antara lain: untuk mengajak, membantu, dan mengantar seseorang supaya lebih mengenal kasih Allah yang dinyatakan dalam diri Yesus Kristus, sehingga dengan pimpinan Roh Kudus, Ia datang ke dalam satu persekutuan secara pribadi dengan Tuhan.<sup>20</sup> Tentunya hal tersebut diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu melalui perkataan, perbuatan maupun dan berpikir. Menurut John Calvin (1509-1664), tujuan PAK untuk mendidik pemuda-pemudi agar terlibat dalam kegiatan-kegiatan kerohanian yaitu penelaahan Alkitab, mengambil bagian dalam ibadah, diperlengkapi untuk memiliki cara pandangan yang benar tentang iman percayanya dan mampu mempertahankannya.<sup>21</sup> Selanjutnya Daniel Nuhamara berpendapat bahwa, tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah untuk menuntun peserta didik kepada iman Kristiani, baik dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilan.<sup>22</sup> Sementara Lilis Ermindyawati mengatakan bahwa tujuan adanya Pendidikan Agama Kristen untuk menumbuhkembangkan iman serta kemampuan setiap orang yang percaya kepada Yesus Kristus khususnya peserta didik agar dapat memahami dengan benar serta menghayati kasih Allah dalam Yesus Kristus dalam kehidupan sehari-hari, serta mendewasakan para murid Kristus<sup>23</sup> (lih. Efesus 4:11-13).

Dengan demikian, melalui media apapun itu, Pendidikan Agama Kristen memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik untuk terus bertumbuh dalam Kristus. Pendidikan Agama Kristen bertugas untuk menanamkan nilai-nilai kebenaran Alkitab sekalipun berada ditengah kehidupan Metaverse. Mengutip pendapat Arozatulo Telaumbanuan, Esti Regina Boiliu, dkk menyebutkan selain menanamkan nilai-nilai kebenaran Allah bagi kehidupan peserta didik, pendidik PAK juga harus

---

<sup>17</sup> Netty Pietersina Engel - Guru TJKT SMK Negeri 7 Semarang, "Webinar Metaverse," 18.

<sup>18</sup> Rostika, "Metaverse Untuk Pendidikan Pada Hybrid University," 30

<sup>19</sup> Marthen Sahertian, "Pendidikan Agama Kristen Dalam Sudut Pandang John Dewey," *Jurnal Teruna Bhakti* 1, no. 2 (2019): 101-16.

<sup>20</sup> Sahertian, 4.

<sup>21</sup> Talizaro Tafonao, "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga Terhadap Perilaku Anak," *Edu dikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2018): 121-33.

<sup>22</sup> Daniel Nuhamara, "Pengutamaan Dimensi Karakter dalam Pendidikan Agama Kristen," *Jaffray* 16, no. 1 (2018), 112.

<sup>23</sup> Lilis Ermindyawati, "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perilaku Siswa-Siswi." 47

berupaya untuk menciptakan kenyamanan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran,<sup>24</sup> dan salah satunya adalah penggunaan teknologi.

Selain itu, PAK juga semestinya terbuka untuk menjalani dunia metaverse dengan penuh bijaksana, di mana tidak semua hal baru diadopsi. Hal ini menjadi perhatian khusus bagi PAK agar jangan sampai tertinggal dalam dunia teknologi akibat bersifat kaku dalam menerima perkembangan teknologi yang terjadi.

## 5. KESIMPULAN

Isi Perkembangan teknologi bukanlah suatu hal yang baru terjadi, karena hingga saat ini teknologi telah berada dalam gelombang keempat. Pada akhir tahun 2021, terdapat perbincangan publik tentang perkembangan teknologi dengan versi yang baru, yaitu 'Metaverse'. Dalam presentasinya pada tanggal 28 Oktober 2021 lalu, CEO perusahaan Mark Zuckerberg resmi mengumumkan perubahan nama 'Facebook' menjadi 'meta'. Mark Zuckerberg menjelaskan bahwa tujuan perubahan tersebut dilakukan untuk perusahaannya lebih fokus kepada pengembangan teknologi masa depan (Metaverse). Istilah Metaverse ini diartikan sebagai suatu dunia yang melampaui alam semesta atau dunia virtual baru yang melampaui realitas.

Melihat perkembangan ini, maka penulis ingin menyampaikan bahwa Metaverse bukan lagi populer secara nama dan istilah saja, melainkan sudah terjadi dan mulai digunakan oleh beberapa kampus yang telah diuraikan pada bagian pembahasan. Dengan demikian, yang perlu dibicarakan saat ini adalah bagaimana menyiapkan manusia untuk menghadapi perubahan tersebut, baik dalam konteks ekonomi, politik, sosial budaya, agama, termasuk bidang pendidikan.

Pendidikan akan berubah dan mengikuti perkembangan teknologi Metaverse, sehingga dituntut untuk mempersiapkan diri dengan baik. Pengajar dan peserta didik perlu persiapan yang matang untuk menerima dan menjalani perubahan tersebut, karena antara teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Berbagai peluang dan dampak baik secara negatif maupun positif dari Metaverse nyata dan terjadi dalam bidang pendidikan, termasuk PAK. Apapun perubahan yang terjadi, tugas utama PAK adalah membekali peserta didik untuk bijaksana dalam menjalankan dunia metaverse yaitu berjalan berdasarkan pada kebenaran firman Tuhan. Siswa diberikan pemahaman bawah dalam Alkitab pun, media dan teknologi sudah ada, sehingga tidak perlu anti dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi.

---

<sup>24</sup> Esti Regina Boiliu, Noh Ibrahim Boiliu, and Djoys Anneke Rantung, "Teori Belajar Humanistik Sebagai Landasan Dalam Teknologi Pendidikan Agama Kristen," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 1767–74.

## DAFTAR PUSTAKA

- Boiliu, Esti Regina, Noh Ibrahim Boiliu, dan Djoys Anneke Rantung. "Teori Belajar Humanistik Sebagai Landasan dalam Teknologi Pendidikan Agama Kristen." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 1767-74.
- Bolger, Ryan K. "Finding Wholes in the Metaverse: Posthuman Mystics as Agents of Evolutionary Contextualization." *Journal Religions* 12, no. 9 (2021): 1-15. <https://doi.org/10.3390/rel12090768>.
- Gaafar, Ashraf A. "Use of Fully Immersive Virtual Reality Techniques to Generate Scale 1: 1 Interactive Models of Pharaonic Tombs." *Journal SSPub: Science Stays True Here* 6, no. 10 (2021): 66-86.
- Indrawati, I. Direktur, and SEAMEO QITEP in Science. "Metaverse Dalam Pendidikan." In *Webinar Metaverse Untuk Pendidikan*, 30, 2022.
- Kluge, Stacy, and Elizabeth Riley. "Teaching in Virtual Worlds: Opportunities and Challenges." In *Proceedings of the 2008 InSITE Conference*, 5:128-35, 2008. <https://doi.org/10.28945/3207>.
- Lilis Ermindyawati. "Peranan Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Perilaku Siswa-Siswi." *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika* 2, no. 1 (2019): 40-61.
- Muhammet Damar. "Metaverse Shape of Your Life for Future: A Bibliometric Snapshot." *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 1-8.
- Mystakidis, Stylianos. "Metaverse." *Encyclopedia* 2 (2022): 486-97.
- Narin, Nida Gökçe, Muğla Sıtkı Koçman University, Department of Statistics, and Turkey Muğla. "A Content Analysis of the AIDS Media." *Journal of Metaverse* 1, no. 1 (2021): 17-24.
- Netty Pietersina Engel – Guru TJKT SMK Negeri 7 Semarang. "Metaverse dari Sudut Pandang Guru/Pendidik Dan Peserta Didik." In *Webinar Metaverse Untuk Pendidikan*, 17-18, 2022.
- Nuhamara, Daniel. "Pengutamaan Dimensi Karakter dalam Pendidikan Agama Kristen." *Jaffray* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i1.278>.
- Park, Sang Min, and Young Gab Kim. "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges." *IEEE Access* 10 (2022): 4209-51. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>.
- Rostika, Rita - Wakil Dekan FPIK UNPAD). "Metaverse Untuk Pendidikan Pada Hybrid University." In *Webinar Metaverse Untuk Pendidikan*, 30, 2022.
- Sahertian, Marthen. "Pendidikan Agama Kristen dalam Sudut Pandang John Dewey." *Jurnal Teruna Bhakti* 1, no. 2 (2019): 101-16. <https://doi.org/10.47131/jtb.v1i2.18>.
- Tafonao, Talizaro. "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Keluarga Terhadap Perilaku Anak." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 2 (2018): 121-33.