



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 317 - 325

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pemikiran Digitalisme dan Implikasinya pada Guru Penggerak di Era *Metaverse*

Meria Ultra Gusteti^{1✉}, Jamaris Jamna², Sufyarma Marsidin³

Universitas Negeri Padang, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: meria.ug@adzkia.ac.id

Abstrak

Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara konseptual pemikiran digitalisme yang diterapkan oleh guru penggerak di era *metaverse*. Penelitian ini merupakan *literature review*. Digitalisme merupakan pemikiran yang menggunakan teknologi agar bertindak secara efektif dan efisien. Teknologi digital berfungsi sebagai platform untuk berkomunikasi, berinovasi, dan mengembangkan kreativitas manusia. Teknologi ini terus berkembang dan saat ini dikenal dengan era *metaverse*, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi *metaverse* sebagai alat pendidikan memberikan kesempatan untuk mempelajari hal-hal baru. Ini bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif, efisien, lebih inovatif dan lebih menarik dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Saat ini digunakan Kurikulum Merdeka dengan salah satu programnya adalah Guru Penggerak. Guru penggerak merupakan agen perubahan yang harus meningkatkan literasi digitalnya. Guru harus melek teknologi dan menggunakannya dalam pembelajaran. Orang tua juga perlu belajar dan beradaptasi agar bisa mendampingi tumbuh kembang anaknya. Pendidikan karakter harus terus dimaksimalkan, baik di lembaga pendidikan formal maupun non formal. Dalam Kurikulum Merdeka pengembangan kemampuan siswa dilakukan secara holistik melalui perwujudan Profil Pelajar Pancasila yang profil lulusannya mempunyai kemampuan dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

Kata Kunci: Digitalisme, Guru Penggerak, *Metaverse*.

Abstract

For This paper aims to conceptually describe and analyze digitalism thinking applied by driving teachers in the metaverse era. This research is a literature review. Digitalism is thinking that uses technology to act effectively and efficiently. Digital technology serves as a platform to communicate, innovate and develop human creativity. This technology continues to develop and is currently known as the metaverse era, including in the world of education. The use of metaverse technology as an educational tool provides an opportunity to learn new things. This can make the learning process easier, more effective, efficient, more innovative, and more interesting in the hope of improving the quality of education. Currently, there is an Independent Curriculum with one of the programs being the Mobilizing Teacher. Mobilizing teachers are agents of change and must improve their digital literacy. Teachers must be literate in technology and use it in learning. Parents also need to learn and adapt so they can accompany their child's growth and development. Character education must continue to be maximized, both in formal and non-formal educational institutions. In the Merdeka Curriculum, the development of student's abilities is carried out holistically through the embodiment of the Pancasila Student Profile whose graduate profiles have the ability and character according to the noble values of Pancasila.

Keywords: Digitalism, Guru Penggerak, *Metaverse*.

Copyright (c) 2023 Meria Ultra Gusteti, Jamaris Jamna, Sufyarma Marsidin

✉Corresponding author :

Email : meria.ug@adzkia.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4417>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Artikel ini membahas penggunaan teknologi digital di era *metaverse* dalam dunia pendidikan terutama pada guru penggerak. Perkembangan teknologi digital di era *metaverse* dalam dunia pendidikan telah mendorong guru terutama guru penggerak untuk beradaptasi dan mempraktekannya dalam pembelajaran. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas, inovasi, inisiatif, komunikasi dan kolaborasi. Guru perlu mengaitkan *metaverse* dengan teori-teori pembelajaran. Model pembelajaran yang bisa dikembangkan dengan konsep *metaverse* diantaranya adalah model inquri. Selain itu pendekatan konstruktivisme juga cocok dengan konsep *metaverse*. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar dengan mengkonstruksi pengalaman yang diperolehnya untuk menemukan sesuatu yang baru. Untuk itu, kemampuan guru harus ditingkatkan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan dengan menggunakan konsep *metaverse*. Perlu adanya pengembangan program pelatihan *metaverse* untuk materi yang sulit diimplementasikan dalam konteks dunia nyata. Hal ini diharapkan bisa mewujudkan guru-guru yang bisa berperan menjadi pembawa perubahan terhadap siswanya, menjadi konsultan pembelajaran, dan bisa berfikir secara rasional dan amanah, sebagai akibatnya bisa bekerja dengan baik di lingkungan pendidikan yang dinamis. Selain guru, peran orang tua juga sangat menentukan. Orang tua perlu belajar dan beradaptasi agar bisa mendampingi tumbuh kembang anaknya. Pendidikan karakter harus terus dimaksimalkan di lembaga pendidikan formal ataupun non formal. Dalam Kurikulum Merdeka pengembangan kemampuan siswa dilakukan secara holistik melalui perwujudan Profil Pelajar Pancasila yang profil lulusannya mempunyai kemampuan dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Landasan ini dijadikan pijakan pengembangan pendidikan dengan konsep *metaverse*.

Penggunaan teknologi digital menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari praktik pendidikan di berbagai bidang. Beberapa penelitian terkait hal ini menjelaskan bahwa, penggunaan *Virtual Reality* (VR) menghadirkan peluang baru dan sangat fleksibel untuk lingkungan belajar dan pengalaman belajar yang mencerminkan perubahan pada cara bersosialisasi dan bekerja (Rospigliosi, 2022). Prinsip-prinsip desain yang perlu diterapkan dalam pembuatan media edukasi pada era *metaverse* berbasis teknologi AR dan VR, diantaranya layouting, tipografi, prinsip warna, dan persepsi bidang dan ruang (Endarto & Martadi, 2022). Beberapa topik penelitian potensial yang bisa diteliti tentang *metaverse* dalam pendidikan (Hwang & Chien, 2022) adalah: (1) Mengembangkan model pendidikan berbasis *metaverse*, (2) Menyelidiki pengaruh lingkungan pendidikan berbasis *metaverse* terhadap kinerja dan persepsi belajar peserta didik, (3) Menggunakan *metaverse* sebagai pendekatan penilaian, (4) Menghubungkan *metaverse* dengan teori pedagogis, (6) Meneliti kinerja pembelajaran dan persepsi peserta didik dengan fitur pribadi yang berbeda dalam konteks berbasis *metaverse*, (7) Menganalisis pola perilaku atau interaksi peserta didik dengan tingkat pencapaian yang berbeda dalam *metaverse*, (8) Mengembangkan program pelatihan *metaverse* yang sulit diimplementasikan dalam konteks dunia nyata, (9) Mendefinisikan prinsip etika untuk menggunakan *metaverse* dalam pengaturan pendidikan, (10) Menemukan peran baru dalam konteks pendidikan berbasis *metaverse*.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan peneliti terdahulu, perlu dikembangkan *literature review* tentang pemanfaatan teknologi digital dengan konsep era *metaverse* dalam dunia pendidikan terutama untuk guru penggerak. Model dan pendekatan pembelajaran dengan konsep *metaverse* perlu dikembangkan lebih lanjut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *literature review* yang bertujuan untuk melacak perkembangan terbaru pengetahuan, mengidentifikasi studi yang relevan dengan topik yang diteliti, menilai secara kritis materi, mensistesis hasil dan menentukan arah penelitian dan publikasi di masa depan. *Literature review*

memiliki tahapan : (1) penentuan topik, (2) pengumpulan data, (3) filterisasi data, (4) pembersihan data, (5) analisis dan display data, dan (6) validasi data (Julia et al., 2020). Penelitian ini menggunakan *software Publish or Perish (PoP)* untuk mencari database literatur. Sumber yang digunakan adalah *scopus* dan *google scholar*. Kriteria yang ditetapkan untuk semua literatur yang dianalisis yaitu: (1) jenis literatur; (2) judul artikel harus memuat “digitalisme/guru penggerak/metaverse”; dan (3) tahun pencarian terbatas pada periode 2013-2022 (10 tahun terakhir). Gambar 1 menggambarkan proses pencarian literatur di aplikasi PoP.



Gambar Pencarian Literatur dengan Aplikasi PoP

Berdasarkan pencarian dengan aplikasi PoP, terdapat 104 artikel *scopus* yang membahas *metaverse*, 4 artikel *scopus* yang membahas *metaverse* pada pendidikan, 6 artikel di *google scholar* yang membahas *metaverse* pada pendidikan. 104 artikel di *google scholar* yang membahas pembelajaran di era digital, 48 artikel di *google scholar* yang membahas guru penggerak. Selanjutnya artikel tersebut difilter, dianalisis dan divalidasi untuk mendapat artikel yang berkualitas yang berasal dari jurnal bereputasi. Referensi yang digunakan adalah sebanyak 30 artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digitalisme

Istilah digital berasal dari bahasa Latin yaitu *digitus*. Istilah digitalisme dipakai dalam berbagai bentuk berdasarkan bidangnya. Digitalitas mengarah pada kondisi kehidupan pada budaya digital. Kajian *Human Computer Interaction (HCI)* menggambarkan “antara” perkembangan teknologi dan interaksi manusia terhadap teknologi. Digitalisme adalah studi tentang interaksi digital antara individu ke individu dan bagaimana mereka melihat dan memahami satu sama lain. Teknologi digital merupakan teknologi informasi dengan penggunaan komputer/digital secara otomatis dan canggih daripada tenaga manusia (Danuri, 2019). Teknologi digital berfungsi sebagai platform untuk komunikasi, inovasi, dan kreativitas manusia. Seni digital dipengaruhi oleh digitalisme telah beralih dari penggunaan teknologi digital untuk membuat seni sebagai bingkai foto menjadi seni yang digital, berjejaring, interaktif, 3D dan seringkali dinamis, berubah sebagai respons terhadap interaksi sehingga mampu berkomunikasi dan bereaksi untuk yang lainnya.

Pengertian secara akademis, menurut Brennen serta Kries, keduanya mendefinisikan digitalisasi menjadi komunikasi digital serta dampak media digital pada kehidupan sosial kontemporer. Selanjutnya makna yang diberikan oleh situs web Kamus Istilah Gartner.com, digitalisasi didefinisikan sebagai “proses transisi ke bisnis digital melalui penggunaan teknologi digital untuk memodifikasi model bisnis yang ada dan memberikan pendapatan baru dan produk dan jasa.” Proses digitalisasi tidak mampu berjalan tanpa digital. Digitalisasi merupakan penggunaan teknologi digital serta data yang sudah didigitalkan untuk meningkatkan proses bisnis, mengubah cara perusahaan berinteraksi satu sama lain, dan menciptakan aliran baru secara digital. Era digital adalah masa di mana setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain semakin dekat walaupun jarak berjauhan. Saat ini informasi diperoleh dengan cepat bahkan secara *real time*. Dari Wikipedia, kata era digital juga mampu merujuk pada globalisasi. Globalisasi ialah proses integrasi internasional yang terjadi sebab disparitas pandangan dunia, produk, pandangan baru, serta budaya lainnya, sering disebabkan

sang kemajuan telekomunikasi, transportasi, dan infrastruktur internet. Penerapan literasi digital pada lembaga pendidikan di Indonesia saat ini dapat melalui program *blended learning* dan *distance learning* (Mariya, 2021).

Perkembangan Teknologi Pendidikan

Menurut (Aspi et al., 2022), contoh inovasi Industri 4.0 yang paling signifikan saat ini adalah di bidang pendidikan, di mana para inovator menggunakan teknologi informasi yang sedang berkembang untuk meningkatkan standar pendidikan. Indonesia harus sesegera mungkin melatih para pendidik profesional untuk menggunakan metodologi dan teknologi pembelajaran digital sebagai metode yang andal dalam mendidik generasi milenial saat ini. Bagi dunia pendidikan, kemajuan teknologi seringkali memberikan dampak yang signifikan. Teknologi digunakan dalam pendidikan untuk tiga tujuan utama: sebagai alat, sebagai sumber pengetahuan yang mendalam, dan sebagai sarana untuk menyaring informasi (Salsabila & Agustian, 2021).

Teknologi pendidikan mencakup berbagai bentuk, antara lain teks (seperti karakter fiksi yang terdapat dalam buku, poster, dan layar komputer), media audio, visual, dan kinetik (seperti video animasi dan 3D), (siswa dapat menyentuhnya), *software* atau perangkat lunak contohnya (SPSS, *corel drawing*, *zoom*, serta *software* lain yang memungkinkan siswa melakukan hal-hal yang lebih penting mempelajari materi yang akan dipelajari). Teknologi yang digunakan dalam pendidikan saat ini berfungsi sebagai alat yang mendukung kegiatan pembelajaran, seperti komputer, *smartphone*, televisi, VCR, dan perangkat lainnya. Seiring berjalannya waktu dan teknologi, teknologi pendidikan menjadi semakin kompleks dalam bentuk perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak pembelajaran dapat berupa aplikasi perencanaan atau analisis yang mendukung proses pembelajaran itu sendiri. Alat peraga dapat dikenali dari alat-alat pengajaran seperti televisi, video, komputer, ponsel pintar, laptop, dan perangkat lainnya. Selain itu, sejalan dengan perkembangan teknologi digital, teknologi pendidikan juga memanfaatkan penemuan digital menyerupai *Augmented Reality* (AR) serta *Virtual Reality* (VR).

Definisi dan Sejarah Singkat Metaverse

Kata *metaverse* adalah asal bahasa Yunani dan ialah kombinasi asal istilah majemuk yang terdiri “meta” (menyiratkan melampaui) menggunakan istilah “-verse (semesta)”. Istilah *metaverse* menjelaskan lingkungan sintesis asal sebuah hipotesis yang terkait menggunakan dunia fisik (L. Lee et al., 2021); (J. Y. Lee, 2021). Istilah *metaverse* juga ialah istilah majemuk yang terdiri dari istilah: Meta (bahasa Yunani) yang berarti pos, sehabis atau di luar serta *verse* yang berarti alam semesta (Mystakidis, 2022). Merujuk di pendapat-pendapat di atas, pada tulisan ini, istilah *metaverse* diartikan menjadi alam semesta pasca empiris yang menggunakan lingkungan fisik empiris menggunakan virtual digital.

Istilah *metaverse* pertama kali diciptakan asal sebuah novel fiksi bernama *Snow Crash*, karangan (Neal Stephenson. Novel ini mendefinisikan istilah *metaverse* sebagai lingkungan virtual masif yang paralel dengan global fisik, di mana penggunaanya bisa berinteraksi menggunakan avatar digital. pada dunia digital, adegan *metaverse* pada *Snow Crash* memproyeksikan dualitas global konkret dan salinan lingkungan digital. dalam *metaverse*, seluruh pengguna memiliki avatar masing-masing, serta dianalogikan dengan diri sendiri secara fisik pengguna, pada mana pengguna mengalami alternatif hidup dalam virtualitas yang merupakan metafora asal global konkret pengguna (Susilawati et al., 2022). Aplikasi *metaverse* yang ada ketika ini sangat beragam dan dibuat menggunakan berbantuan personal komputer. *Metaverse* merupakan proyek akbar CEO Facebook Mark Zuckerberg, yang lalu berganti nama menjadi Meta Platform Inc, atau lebih dikenal dengan Meta. Definisi *metaverse* tidak dapat diklarifikasi dengan pasti hingga saat ini, karena *metaverse* itu sendiri masih berkembang dan sampai hari ini tidak benar-benar dipahami. Menurut Mark Zuckerberg, *metaverse* akan menjadi dunia online yang bisa diakses dengan refleksi diri atau yang dikenal dengan "avatar alih-alih melihat layar". Fokus proyek *metaverse* adalah fajar era internet. Menurut Mark Zuckerberg, dunia maya adalah era internet dan media sosial yang menghubungkan segala sesuatu yang nyata dan maya. Pengguna di dunia maya dapat terhubung dan berkomunikasi dengan satu sama lain, seperti di dunia nyata. Konsep ini berfungsi

sebagai fase awal dari proyek *metaverse* yang bertujuan untuk menghilangkan semua batasan di dunia nyata (Wijayanto, Nizaruddin, et al., 2022).

Metaverse artinya sebuah rancangan yang menggabungkan dunia konkret serta global digital. Di arti yang lebih luas, *metaverse* adalah ruang impian dimana orang-orang dari seluruh global bisa berkumpul dan berkomunikasi menggunakan teknologi virtual serta *augmented reality* (Badaru, (Susilawati et al., 2022)), (Wijayanto, Marzuki, et al., 2022), (Wijayanto, Nizaruddin, et al., 2022); (Endarto & Martadi, 2022).

Teknologi *Metaverse* dalam Pendidikan

Revolusi Industri 4.0 sudah mengantarkan era digitalisasi yang tak terbatas pada penggunaan komputer, tetapi juga telah merambah penggunaan internet yang mulai masif di tahun baru 2000-an. diikuti sang Cloud Computing serta Autonomie yang menyampaikan wawasan perihal teknologi masa depan, lalu Internet of Things (IoT) dan manajemen data, kemudian *metaverse* adalah teknologi terbesar berikutnya. *Metaverse* ialah teknologi yang menggunakan kombinasi teknologi AR dan VR buat membentuk global impian yang dapat dijelajahi tanpa bertemu satu sama lain pada ketika serta daerah yang sama dalam bentuk 3D.

Saat ini terdapat tiga startup yang membuat teknologi *metaverse* di Indonesia. Indonesia termasuk WIR group yang menciptakan ekosistem *metaverse* pada bidang pendidikan buat meningkatkan sdm Indonesia melalui pendidikan yang berkualitas. Penerapan teknologi *metaverse* membutuhkan banyak sekali persiapan. Selain keamanan siber serta keamanan berita serta landasan aturan, Indonesia ditantang buat menciptakan pengetahuan digital dan infrastruktur berkualitas tinggi yang memadai atau mendukung era *metaverse* yang diharapkan. menggunakan literasi digital serta banyak sekali persiapan, tidak seluruh lingkungan atau pengguna *metaverse* tertinggal dalam perkembangan teknologi. *Metaverse* mengusung konsep global maya yang membentuk pembelajaran daring atau online menjadi lebih interaktif. Prinsip pengoperasian *metaverse* menyediakan pembelajaran online yang mengikuti proses pembelajaran di sekolah seperti sekolah dan universitas. *Metaverse cyber view* digunakan oleh beberapa universitas di seluruh dunia termasuk Universitas Arab Amman, Universitas BrainSTEM, Universitas CEU di Spanyol, Universitas Khon Kaen (KKU), Universitas Nicosia (UNIC) di Siprus dan Universitas Nigeria (Endarto & Martadi, 2022).

Kemajuan teknologi yang sangat terkait dan terintegrasi dengan kehidupan manusia. Saat ini perkembangan zaman dunia digital sangat pesat dari 4.0 menjadi 5.0 dengan komunikasi yang sangat luar biasa. Perkembangan teknologi di era *metaverse* ini telah memunculkan bermacam-macam aplikasi dan kecanggihan-kecanggihan yang bisa menggantikan peran manusia dalam berbagai aktivitas sehingga semua akan terasa lebih cepat, praktis dan lebih canggih. *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif pendidikan pada *metaverse* mempunyai peran yang sangat penting (Hwang & Chien, 2022).

Dunia pendidikan diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan media digital saat ini. Teknologi ini harus terpadu dalam sebuah kurikulum. Saat ini Indonesia sedang mengembangkan sebuah kurikulum yang disebut Kurikulum Merdeka, dengan salah satu programnya adalah Guru Penggerak.

Guru Penggerak di era *Metaverse*

Program Guru Penggerak digagas oleh menteri pendidikan Nadiem Anwar Makarim sebagai bagian dari kebijakan merdeka belajar. Saat peluncuran program merdeka belajar tanggal 3 Juli 2020 episode 5, beliau menjelaskan bahwa program guru penggerak merupakan program mengidentifikasi dan melatih calon yang akan memimpin pendidikan di masa depan (Nadiem, 2022). Program ini merupakan hasil evaluasi dari sistem pendidikan yang dirasa mengekang pendidik dan peserta didik (Nagri et al., 2020).

Guru Penggerak diamanahkan menggerakkan kelompok belajar agar melakukan sebuah inovasi. Selain itu juga mendorong peserta didik untuk berkembang sesuai dengan bakat dan mintanya. Harapannya bisa mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dengan karakter yang kuat, punya daya saing secara global dan bermartabat (Nurihayanti, 2021). Guru penggerak juga sebagai visi transformasional ke semua pemangku

kepentingan (Satriawan et al., 2021). Kehadiran Guru Penggerak adalah untuk mengubah kebiasaan sekolah yang melibatkan sumber daya yang ada di sekolah (Satriawan et al., 2021).

Esensi utama pendidikan adalah pendidikan yang memiliki jiwa merdeka (Hendratmoko et al., 2017). Program ini memunculkan peran pendidik sebagai fasilitator, pendidik yang inovatif, kreatif, mandiri dan berkarakter (Daga, 2021), (Syafi'i, 2021), (Rahayuningsih & Rijanto, 2022), (Ineu et al., 2022). Merdeka belajar juga mendorong sikap peduli terhadap lingkungan, karena peserta didik belajar langsung di alam, mudah beradaptasi, menjadi lebih percaya diri dan terampil (Ainia, 2020).

Semua guru termasuk guru penggerak harus meningkatkan literasi digitalnya di era *metaverse* ini. Guru harus peka dengan teknologi dan tanggap terhadap perkembangan zaman. Di lain sisi, orang tua juga perlu belajar dan beradaptasi dengan teknologi digital agar bisa mendampingi tumbuh kembang anaknya. Hal ini sesuai dengan sebuah *quote* yang cukup populer bahwa setiap orang tua harus mendidik anak-anaknya sesuai dengan zamannya. Pendidikan karakter harus terus dimaksimalkan dalam mendidik siswa di pendidikan formal maupun non formal.

Upaya dalam mewujudkan visi pendidikan Indonesia dalam Kurikulum Merdeka adalah pengembangan kemampuan siswa secara holistik melalui perwujudan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila merupakan profil lulusan yang mampu mempunyai kemampuan dan karakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Syafi'i, 2021); (Faiz et al., 2022). Nilai ini menjadi dasar dalam menghadapi era *metaverse*. Guru penggerak didukung untuk meningkatkan literasi digitalnya melalui pelatihan dan platform pembelajaran digital kurikulum merdeka.

Era *metaverse* menjadikan aktivitas dalam pendidikan, proses belajar mengajar dapat dilakukan secara virtual. Dengan adanya *metaverse* seluruh aktivitas pengajar dan siswa bisa dilakukan secara impian tanpa wajib bertatap muka secara eksklusif (Susilawati et al., 2022), (Wijayanto, Nizaruddin, et al., 2022). Sehingga pada global pendidikan terjadi perubahan masif yang bisa membarui sistem serta tatanan usang menjadi lebih baru serta adanya inovasi, keterampilan serta kreativitas baru.

Pendidikan di era *metaverse* sebenarnya sudah dilakukan, dan berkembang pesat di saat pandemi. Pembelajaran di masa pandemi dilakukan secara daring atau jarak jauh dengan menggunakan berbagai aplikasi seperti *zoom*, *google meet* dan aplikasi lainnya dengan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi (Gusteti et al., 2021), (Rifandi et al., 2020), (Gusteti et al., 2022); (Ananda, 2017). Pembelajaran tetap berlangsung, meskipun guru dan siswa tidak datang ke sekolah. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terus berkembang seperti dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital diantaranya media beranimasi tiga dimensi, video dan media lainnya di sosial media (Dewanti, 2021), (Wibowo et al., 2021), (Saputri, 2022), (Sayekti, 2022). Tantangan lain yang harus dihadapi adalah kurangnya interaksi sosial secara langsung, interaksi lebih banyak secara virtual, guru harus melek teknologi dan terus berinovasi, dan harus menyiapkan pembelajaran dengan cepat karena *open acces* yang berlangsung terus menerus. Selain itu, keamanan privasi di dunia virtual yang perlu dijaga dan diawasi.

Proses pembelajaran saat ini perlu beradaptasi dengan konsep *metaverse* lebih menekankan pada kreativitas, inovasi, inisiatif, komunikasi dan kolaborasi. Guru perlu mengaitkan *metaverse* dengan teori-teori pembelajaran. Model pembelajaran yang bisa dikembangkan dengan konsep *metaverse* diantaranya adalah model inquiri. Selain itu pendekatan konstruktivisme juga cocok dengan konsep *metaverse*. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar dengan mengkonstruksi pengalaman yang diperolehnya untuk menemukan sesuatu yang baru. Untuk itu, kemampuan guru harus ditingkatkan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan dengan menggunakan konsep *metaverse*. Perlu adanya pengembangan program pelatihan *metaverse* untuk materi yang sulit diimplementasikan dalam konteks dunia nyata. Hal ini diharapkan bisa mewujudkan guru-guru yang bisa berperan menjadi pembawa perubahan terhadap siswanya, menjadi konsultan pembelajaran, dan bisa berfikir secara rasional dan jujur, sehingga bisa bekerja dengan baik di lingkungan pendidikan yang bergerak maju. Selain guru, peran orang tua juga sangat menentukan. Orang tua perlu belajar dan beradaptasi agar bisa

mendampingi tumbuh kembang anaknya. Pendidikan karakter harus terus dimaksimalkan, baik di lembaga pendidikan formal maupun non formal. Dalam Kurikulum Merdeka pengembangan kemampuan siswa dilakukan secara holistik melalui perwujudan Profil Pelajar Pancasila yang profil lulusannya mempunyai kemampuan dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Landasan ini dijadikan pijakan pengembangan pendidikan dengan konsep *metaverse*.

KESIMPULAN

Pemanfaatan teknologi *metaverse* sebagai alat pendidikan akan memberikan kesempatan dunia pendidikan untuk mempelajari hal-hal baru. Penggunaan prinsip desain *metaverse* sebagai dasar media pendidikan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah, efektif, efisien, lebih inovatif dan lebih menarik dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Semua guru termasuk guru penggerak harus meningkatkan literasi digitalnya di era *metaverse* ini. Guru perlu mengaitkan *metaverse* dengan teori-teori pembelajaran. Model pembelajaran inquiri dan pendekatan konstruktivisme bisa dikembangkan dengan konsep *metaverse*. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar dengan mengkonstruksi pengalaman yang diperolehnya untuk menemukan sesuatu yang baru. Untuk itu, kemampuan guru harus ditingkatkan dengan mengikuti pelatihan-pelatihan dengan menggunakan konsep *metaverse*. Perlu adanya pengembangan program pelatihan *metaverse* untuk materi yang sulit diimplementasikan dalam konteks dunia nyata. Di sisi lain, orang tua juga perlu belajar dan beradaptasi dengan teknologi digital agar bisa mendampingi tumbuh kembang anaknya. Pendidikan karakter harus terus dimaksimalkan dalam mendidik siswa baik di lembaga pendidikan formal maupun non formal. Dalam Kurikulum Merdeka pengembangan kemampuan siswa dilakukan secara holistik melalui perwujudan Profil Pelajar Pancasila yang profil lulusannya mempunyai kemampuan dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). "Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter." *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Aspi, M., Selatan, K., & Selatan, K. (2022). *Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan*. 2(1), 64–73.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi. *Infokam*, 116–123.
- Dewanti, S. R. (2021). Development of Instagram and YouTube Content Videos ' for Online Learning Pengembangan Konten Video pada Instagram dan YouTube untuk Pembelajaran Daring. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 181–188.
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi *Metaverse* Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
- Gusteti, M. U., Martin, S. N., Indriani, N., Monalisa, S., Miftahurrisqi, U., & Permatasari, P. (2022). *Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di*

- 324 *Pemikiran Digitalisme dan Implikasinya pada Guru Penggerak di Era Metaverse – Meria Ultra Gusteti, Jamaris Jamna, Sufyarma Marsidin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4417>
- Masa Pandemi*. 6(2), 277–284.
- Gusteti, M. U., Rifandi, R., Gustya Manda, T., & Putri, M. (2021). The development of 3D animated video for mathematics learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1940(1), 012098. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1940/1/012098>
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, S. (2017). Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Hwang, G. J., & Chien, S. Y. (2022). Definition, roles, and potential research issues of the *metaverse* in education: An artificial intelligence perspective. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 3(May), 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100082>
- Ineu, S., Teni, M., Yadi, H., Asep, H. H., & Prihantini. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8248–8258.
- Julia, J., Dolifah, D., Afrianti, N., Isrokatun, I., Soomro, K. A., Erhamwilda, E., Supriyadi, T., & Ningrum, D. (2020). Flipped classroom educational model (2010-2019): A bibliometric study. *European Journal of Educational Research*, 9(4), 1377–1392. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.4.1377>
- Lee, J. Y. (2021). A Study on *Metaverse* Hype for Sustainable Growth. *International Journal of Advanced Smart Convergence*, 10(3), 72–80.
- Lee, L., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., & Nov, C. Y. (2021). *All One Needs to Know about Metaverse : A Complete Survey on Technological Singularity , Virtual Ecosystem , and Research Agenda*. 14(8), 1–66.
- Mariya, S. (2021). Futurism and Digitalism in the World of Education. *Central Asian Journal of Social Sciences and History*, 2021(c).
- Mystakidis, S. (2022). *Metaverse* (pp. 486–497).
- Nagri, K. S., Muqawim, Radjasa, Munastiwi, E., & Santika, R. (2020). Menggali Prinsip Dasar Guru Penggerak Melalui Rekonstruksi Pemikiran Nurcholis Madjid. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nurihayanti, O. (2021). Pancasila Student Profile as Achievement Merdeka Belajar on Program Guru Penggerak. *International Conference of Interdisciplinary Sciences ICIS*, 2, 200–209.
- Rahayuningsih, S., & Rijanto, A. (2022). Upaya Peningkatan Kompetensi Kepala Sekolah sebagai Pemimpin Pembelajaran pada Program Sekolah Penggerak di Nganjuk. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(02), 120–126. <https://doi.org/10.46772/jamu.v2i02.625>
- Rifandi, R., Ahmad, D., & Gusteti, M. U. (2020). Praktikalitas Media Video Tutorial sebagai Suplemen Digital Learning pada Mata Kuliah Persamaan Diferensial Biasa. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 4(1), 27–33.
- Rospigliosi, P. (2022). *Metaverse* or Simulacra ? Roblox , Minecraft , Meta and the turn to virtual reality for education , socialisation and work. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3, 123–133.
- Saputri, R. M. (2022). The Influence Of Learning Media As An Efforts To Improve Understanding Of Pancasila Values Through Online Learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(1), 664. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i1.42199>
- Satriawan, W., Santika, I. D., Naim, A., Tarbiyah, F., Raya, B., Selatan, L., Timur, L., Bakoman, A., & Panggung, P. (2021). Guru Penggerak Dan Transformasi Sekolah. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam Volume*, 11(1), 1–12.
- Sayekti, O. M. (2022). Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya : Analisis

325 *Pemikiran Digitalisme dan Implikasinya pada Guru Penggerak di Era Metaverse – Meria Ultra Gusteti, Jamaris Jamna, Sufyarma Marsidin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4417>

pada Aplikasi Literacy Cloud. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 9.

Susilawati, E., Badaru, B., Safrida, & Sauqi, A. (2022). *eBook - E - Digitalisasi Era Metaverse* (A. Wijayanto & R. Ali (eds.)). Akademia Pustaka.

Syafi'i. (2021). Merdeka belajar: sekolah penggerak. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0," November*, 46–47.

Wibowo, D. E., Mahmudi, A., Pujiastuti, P., & Perdana, M. A. (2021). Persepsi Penggunaan Flipped Classroom di Sekolah Dasar selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(2), 114–126. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.37920>

Wijayanto, A., Marzuki, A. G., & Kurniawan, A. W. (2022). *eBook - G - Neo Teknologi Informasi era Metaverse*. Akademia Pustaka.

Wijayanto, A., Nizaruddin, Ayyzaro', A. L., Susilowati, R., & Kuswanto, C. W. (2022). *Universalisme Dunia Metaverse*. Akademia Pustaka.