



Fenomena *Metaverse*: “Peluang dan Tantangan dalam Pandangan Islam”

Riris Juanita Kania Permadi ^{a,1}, Berliana Indah Pitaloka ^{b,2}, Cucu Sriyani ^{c,3}, Dini Aghniya Ghassani ^{d,4}, Muhamad Faishal Antsary ^{e,5}, Saepul Anwar ^{f,6}, Nurti Budiyananti ^{g,7}

^a Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, ririsjkpe@upi.edu

^b Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, berlianaindahp@upi.edu

^c Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, cucusriyani02@upi.edu

^d Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, diniaghniya@upi.edu

^e Pendidikan Matematika, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, isalansary.97@upi.edu

^f Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, saefull@upi.edu

^g Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, nurtibudiyananti@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pandangan serta kesiapan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dalam menyikapi hadirnya teknologi *metaverse* yang akan semakin berkembang. *Metaverse* menawarkan satu dunia baru tempat interaksi manusia. Pada dunia baru ini, manusia dijanjikan dapat berperilaku layaknya kehidupan di dunia saat ini, sehingga manusia akan mulai terbiasa dengan hadirnya dunia *metaverse*. Metode Penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa muslim aktif di Universitas Pendidikan Indonesia. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan bantuan digital google form. Hasil dari penyebaran kuesioner menyatakan bahwa 44,3% diantaranya mengetahui *metaverse*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 53,6% responden berpendapat jika kedepannya dunia *metaverse* dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain seperti berkenalan dan berbagai interaksi sosial lainnya, maka hal tersebut akan mempengaruhi kehidupan dunia nyata.

Sejarah Artikel

Diterima : 25 Juli 2022

Disetujui : 5 September 2022

Kata kunci:

Fenomena *Metaverse*; Islam dan Teknologi; Teknologi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di dunia memang tidak bisa kita hindari. Bagaimanapun juga, kedepannya kita akan tetap bergantung pada teknologi yang ada di sekitar kita. Belakangan ini, sedang ramai sekali istilah *metaverse*. *Metaverse* merupakan dunia komunitas virtual tanpa akhir yang saling terhubung. Dalam dunia ini, orang-orang bisa bekerja, bertemu, bermain dengan menggunakan headset realitas virtual, kacamata *augmented reality*, aplikasi *smartphone* dan atau perangkat lainnya.

Mark Zuckerberg mengumumkan pada 29 Oktober 2021 bahwa Facebook mengubah namanya menjadi Meta dan juga melakukan investasi yang signifikan dalam pengembangan teknologi *metaverse* (Muhammet Damar, 2021). Banyak orang melihat *metaverse* sebagai kata baru. Namun konsep *metaverse* bukanlah istilah baru. Kata *metaverse* pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam sebuah fiksi spekulatif berjudul *Snow Crash* oleh Neal Stephenson (Li & Xiong, 2022). Dalam novel ini, Stephenson mendefinisikan *metaverse* sebagai lingkungan virtual yang besar.

Sebuah dunia *metaverse* juga pernah diperkenalkan dalam novel dan film Ready Player One. Naya, V. B., López, R.M. & Hernández, I. L. (2012), mendefinisikan *metaverse* sebagai lingkungan virtual yang juga dikenal dengan istilah MUVE (*Multi User Virtual Environments*), memiliki format yang berasal dari MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*) yang memungkinkan semua orang dapat bertemu dengan avatar dalam permainan video 3D dengan menggabungkan realitas virtual, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR) dan internet. Sehingga dengan adanya *metaverse* serta perangkat teknologi pendukungnya, memungkinkan penggunaannya untuk merasakan sensasi berada di lingkungan virtual yang sangat nyata (Díaz et al., 2020). Hal ini tidak hanya bisa digunakan untuk permainan video ataupun kegiatan hiburan lainnya (Lee, 2021). Banyak aspek-aspek kehidupan yang bisa menggunakan teknologi *metaverse*, salah satunya yang menjadi fokus pembahasan pada artikel ini adalah dunia pendidikan.

Pengembangan *metaverse* juga mengatasi kelemahan teknologi virtual dimensional yang berkembang saat ini, yang mana masih memiliki keterbatasan pada sensasi dan pengalaman yang dirasakan. Rendahnya *self-perception* yang diciptakan oleh teknologi virtual 2D membuat penggunaannya tidak mendapatkan pengalaman optimal ketika menjelajahi ruang virtual (Dunn, T.J.; Kennedy, 2019). Meskipun kemudian teknologi virtual 2D tersebut digantikan oleh teknologi 3D yang membuat penggunaannya merasakan sensasi lebih real dari segi visual, dikarenakan model yang ditampilkan oleh teknologi 3D tersebut. Teknologi *metaverse* ini sebetulnya memiliki perbedaan yang mendasar dengan AR maupun VR. Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022), menyatakan terdapat tiga hal yang membedakan *metaverse* dengan AR maupun VR, dua teknologi yang muncul sebelum *metaverse*. Pertama, jika studi terkait VR difokuskan pada pendekatan fisik dan rendering, maka *metaverse* lebih memiliki aspek yang kuat sebagai layanan dengan konten dan makna sosial yang lebih berkelanjutan. Kedua, *metaverse* tidak harus menggunakan teknologi AR dan VR. Sehingga, meskipun sebuah platform tidak mendukung VR dan AR, platform tersebut tetap saja bisa menjadi sebuah aplikasi *metaverse*. Terakhir, *metaverse* memiliki lingkungan terukur yang dapat menampung banyak orang, ini sangat penting untuk memperkuat makna sosial yang ditekankan oleh teknologi ini (Xi et al., 2022).

Isu *metaverse* sendiri telah banyak dikaji oleh para peneliti. Dr. Ramsah Ali, M.A pernah membahas mengenai Urgensi "Penguatan Pendidikan Akhlak Bagi Anak di Era *Metaverse* dan mengatakan bahwa Pendidikan Akhlak Bagi Anak di Era *metaverse* di dalam keluarga, orang tua, masyarakat dan pendidik dilaksanakan dengan memberikan contoh dan teladan dari keluarga, orang tua, masyarakat dan pendidik". Saat ini kita hidup di era digital, dimana teknologi informasi dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Internet menjadi hal yang begitu signifikan dalam kehidupan manusia. Oleh karenanya, pendidikan utama menurut pandangan Islam adalah bergantung pada kekuatan perhatian dan pengawasan, maka selayaknya orang tua bertanggung jawab terhadap masalah pendidikan dan moral untuk menghindarkan anak-anak dari empat fenomena berikut ini, yang merupakan perbuatan terburuk, moral terendah dan sifatnya yang hina. Fenomena-fenomena tersebut adalah : suka berbohong, suka mencuri, suka mencela, kenakalan dan penyimpangan. (Abdullah Nashih Ulwan, 1995: 183).

Pendidikan akhlak atau karakter dalam era *metaverse* pun pernah dikaji oleh Muhammad Syahrial Razali Ibrahim, MA, PhD dalam jurnal yang berjudul "Keniscayaan Pendidikan Berbasis Karakter di Era *Metaverse*: Kajian Surah Al-Mukminun Ayat 1-9". Dalam jurnal ini, beliau menjelaskan bahwa ketergantungan pada alat dan mesin telah membuat manusia semakin jauh dari sisi kemanusiaannya. Disinilah peran penting dari pendidikan berbasis karakter, pendidikan yang

berlandaskan nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan sebagaimana digambarkan dalam surah Al-Mu'minun 1 – 9, sehingga manusia bisa hidup secara seimbang dan proporsional sesuai dengan fitrahnya, berjalan lurus mengikuti rotasinya.

Upaya yang dapat dilakukan untuk keberjalanan hidup di era *metaverse* ini adalah dengan menghadapi dan memanfaatkannya. Zahra Rahmatika, M.Pd. pernah menyampaikan bahwa “Pemanfaatan pembelajaran menggunakan media komik digital menjadi solusi pada era *metaverse* ini akan membuat aktivitas pembelajaran dalam dunia virtual lebih efektif.” Bahkan pada Oktober 2022, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi melalui Program Blockchain dan Metaversitas telah menyelenggarakan lomba pembuatan produk *Metaverse* bertajuk “Merdeka Belajar di Metaversitas” yang bertujuan untuk mencari talenta-talenta terbaik anak bangsa di bidang *Metaverse*. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini mendorong pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih efektif dalam menyampaikan bahan ajar.

Dapat dilihat bahwa *metaverse* sendiri memberikan dampak yang cukup besar pada bidang pendidikan. Dikutip dari "Perkembangan *Metaverse* dalam Pendidikan" karya Fathiah Alatas, M.Si, ada beberapa sekolah di Indonesia yang sudah menerapkan *multiverse* dalam pembelajaran. Salah satunya adalah sekolah suluh bangsa Mulia, yang didirikan oleh Maria Magdalena, Seto Mulyadi, Richardus Eko Ndrajit, membuat sekolah pertama di Indonesia berbasis *metaverse*. Inti dari konsep pendidikan di Suluh Bangsa Mulia adalah *self-discovery* atau pencarian jati diri. Peserta didik diajak untuk membentuk kebiasaan baik, mengembangkan literasi dan terus memelihara rasa ingin tahunya lewat CACT (Cara Asyik Cari Tahu), yaitu penelitian mandiri anak berbasiskan minatnya.

Metode

Definisi penelitian kualitatif dapat ditemukan pada banyak literatur. Ali dan Yusof (2011) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai: “*Any investigation which does not make use of statistical procedures is called “qualitative” nowadays, as if this were a quality label in itself.*” Definisi dari Ali dan Yusof tersebut, menekankan pada ketidakhadiran penggunaan alat-alat statistik dalam penelitian kualitatif. Hal ini tentunya untuk mempermudah dalam membedakan penggunaan metode kualitatif dengan penggunaan metode kuantitatif. Karena metode kuantitatif bergantung pada penggunaan perhitungan dan prosedur analisis statistika.

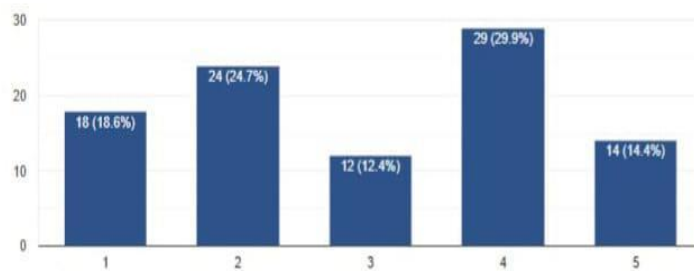
Adapun instrumen yang peneliti gunakan, yaitu berupa kuesioner mengenai pandangan mahasiswa terhadap fenomena *metaverse* dengan empat bidang yang berbeda diantaranya sosial, pendidikan, hukum islam, dan ekonomi. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner fenomena *metaverse* yang telah dibagikan dan diisi oleh mahasiswa UPI. Hasil dari pengumpulan kuesioner akan diolah menggunakan indikator peluang dan tantangan dan menganalisis seberapa besar peluang dan tantangan fenomena *metaverse*.

Hasil dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh dari mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Mahasiswa sebagai partisipan untuk mengisi kuesioner. Data angket fenomena *metaverse* diperoleh dari instrumen non tes yang berupa kuesioner, dengan model jawaban berskala Likert dan pendapat. Instrumen sebanyak 20 butir pernyataan dan pertanyaan untuk fenomena *metaverse* yang terdiri

dari 2 indikator. Ini dibagikan setelah Kuesioner fenomena metaverse ini dibagikan secara daring melalui media sosial dan diisi oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

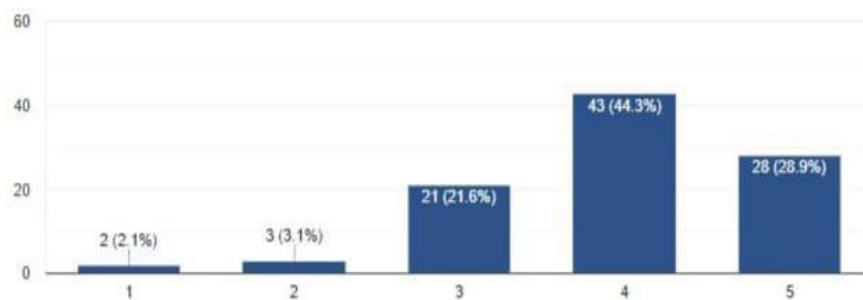
Penyebaran kuesioner terkait "Peluang dan Tantangan Fenomena Metaverse dalam Pandangan Islam" mendapat total 97 responden yang merupakan mahasiswa muslim aktif dari berbagai fakultas yang berbeda di Universitas Pendidikan Indonesia. Sebanyak 97 responden tersebut memiliki pandangan dan pendapat berbeda-beda mengenai pertanyaan yang terdapat pada kuesioner. Hampir semua responden mengetahui apa itu dunia metaverse dengan skala 1 tidak tahu dan skala 5 sangat tahu sebagai berikut:



Gambar 1: Apakah sebelumnya kamu mengetahui apa itu dunia metaverse?

Dari responden yang mengisi kuesioner sebanyak 53,6% diantara berpendapat bahwa jika kedepannya dunia metaverse dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain seperti berkenalan dan berbagai interaksi sosial lainnya, maka hal tersebut akan mempengaruhi kehidupan dunia nyata.

Hasil dari pertanyaan mengenai seberapa besar pengaruh dunia metaverse pada kehidupan sosial di dunia nyata dengan skala 1 tidak mempengaruhi dan skala 5 sangat mempengaruhi sebagai berikut:



Gambar 2: Seberapa besar pengaruh metaverse pada kehidupan sosial di dunia nyata?

Pada pertanyaan berikutnya sebanyak 15,8% responden menyatakan pendapat bahwa interaksi sosial di dunia metaverse dapat menggantikan interaksi di dunia nyata dan sebanyak 26,8% menyatakan pendapat bahwa interaksi sosial di dunia metaverse tidak dapat menggantikan interaksi di dunia nyata.

Dalam QS. Al-A'la (87) ayat 8, Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman:

طَوَّلْنَا سَبِيلَكَ لِلْيُسْرَى

"Dan Kami akan memudahkan bagimu ke jalan kemudahan (mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat),"

Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah memberikan kemudahan agar manusia mendapatkan kemudahan. Teknologi merupakan salah satu bentuk kemudahan yang diberikan oleh Allah. Selain itu, teknologi juga berguna bagi manusia untuk lebih mengenal dan mengagungkan Allah. Dengan adanya teknologi, kita akan menyadari bahwa kuasa Allah sangatlah besar dan kita sebagai hambanya harus mengimani kuasa tersebut. Ayat tersebut menjelaskan kepada kita bahwasannya Allah telah memberikan kemudahan kepada manusia untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, hal ini juga mengacu pada teknologi, yang mana prinsip dasar atau fungsinya adalah untuk memudahkan manusia dalam menjalani kelangsungan hidup.

Oleh karena itu, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting bagi umat Islam, hal itu diisyaratkan pada saat ayat Al Quran untuk pertama kalinya diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW yaitu QS. al-'Alaq: 1-5.

(5) أَفْرَأُ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) أَفْرَأُ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-'Alaq: 1-5).

Ayat yang pertama kali diturunkan tersebut diawali dengan perintah untuk membaca. Membaca adalah satu faktor terpenting dalam proses belajar untuk menguasai suatu ilmu pengetahuan. Ini mengindikasikan bahwa Al Quran menekankan betapa pentingnya membaca dalam upaya mencari dan menguasai ilmu pengetahuan.

Al Quran banyak mendorong umat manusia untuk menggali, meneliti dan mengembangkan isyarat-isyarat ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kepentingan dan kesejahteraan hidupnya. Isyarat-isyarat ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut di antara berkenaan dengan ilmu kedokteran, farmasi, pertanian, matematika, fisika, kimia, biologi, ilmu anatomi tubuh, teknologi perkapalan, teknologi pesawat terbang, dan lain sebagainya. Salah satu produk kemajuan teknologi adalah fenomena *metaverse*. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai fenomena ini sangat penting bagi umat Islam.

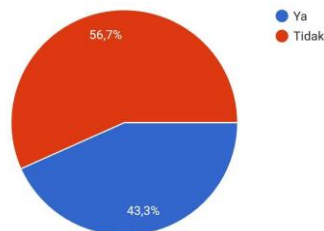
Fenomena Metaverse : Peluang dalam Pandangan Islam

Tinjauan beberapa sejarah Rasulullah SAW yang membawa risalah dakwah Islam menggambarkan bagaimana proses perkembangan Komunikasi Islam yang telah dilalui oleh Islam. Berawal dari proses Komunikasi Islam yang hanya dilakukan melalui tradisi lisan dan hafalan. Kemudian Komunikasi Islam Islam yang diajarkan dengan metode sembunyi-sembunyi kemudian dikembangkan oleh sahabat-sahabat Rasul yang mendukung dakwah beliau, hingga akhirnya munculnya kekhalifahan. Dan selanjutnya penyebaran Islam melalui Komunikasi Islam menggunakan media seadanya seperti surat dan juga buku. Barulah kemudian dunia memasuki era teknologi di era revolusi industri 4.0, sehingga penyebaran Komunikasi Islam dapat dilakukan dengan menggunakan Akademi dalam Pemanfaatan Metaverse 15 teknologi terkini. Komunikasi Islam memiliki keterkaitan erat dengan globalisasi yang kemudian melahirkan perkembangan teknologi yang saat ini disebut dengan era metaverse. Komunikasi tentu akan terus berjalan seiring dengan teknologi yang sangat maju. Kita sebagai manusia modern harus mampu mengikuti laju tersebut dan ikut masuk menggunakan teknologi tersebut dan tidak meninggalkan identitas

keagamaan atau nilai nilai kehidupan sosial yang mulai tergerus. Islam sebagai tata nilai mesti dipertahankan dalam kehidupan sosial, ekonomi, politik dan agama.

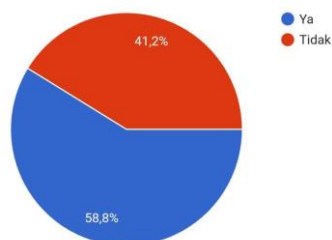
Metaverse merupakan ruang digital yang memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi dengan orang lain yang berarti terdapat peluang positif yang dapat terjadi terutama dalam pemanfaatannya pada pandangan Islam. Pandangan 83,5% responden terhadap pemanfaatan dunia metaverse, berpendapat bahwa tidak memungkinkan untuk melakukan ibadah di dunia metaverse terutama yang dilakukan secara fisik. Namun dunia metaverse dapat dimanfaatkan dalam bentuk ibadah lain seperti dakwah atau kajian virtual, sedekah atau berinfak, dan membaca Qur'an atau berdzikir.

Hasil jawaban dari salah satu pertanyaan kuesioner sebanyak 56,7% responden menjustifikasi bahwa perkembangan teknologi yang sering dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu terutama pada jual beli atau ekonomi syariah merupakan sebuah bentuk inovasi yang baik, apalagi pada era digital saat ini, sebagaimana ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 3: Apakah perkembangan teknologi yang sering dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu terutama pada jual beli, membuatmu menjustifikasi berbagai bentuk inovasi ini sebagai suatu hal yang kurang baik?

Sebanyak 20,6% responden berpendapat bahwa pengembangan ekonomi syariah tersebut dipengaruhi oleh perencanaan induk pengembangan ekonomi syariah di bawah komite yang langsung dipimpin presiden. Dalam mengembangkan ekonomi syariah, sebanyak 58,8% responden setuju bahwa perbankan syariah perlu membuka diri untuk masuk ke dalam dunia metaverse sebagai salah satu bentuk dari pemanfaatan adanya dunia metaverse di era digital ini, sebagai berikut:



Gambar 4: Menurutmu apakah perlu perbankan syariah untuk membuka diri masuk ke dalam dunia metaverse?

Perlu diingat bahwa segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia virtual adalah tidak memungkinkan untuk diputuskan dengan menggunakan kaidah hukum fisik. Sehingga, minimal akad yang terbentuk di dalam dunia metaverse adalah akad ijarah (sewa manfaat/jasa). Peneliti bidang Ekonomi Syariah, Muhammad Syamsudin mengatakan bahwa metaverse ini merupakan sebuah lompatan teknologi virtual. Teknologi 2D dicirikan oleh kemampuan hanya bisa melihat dan

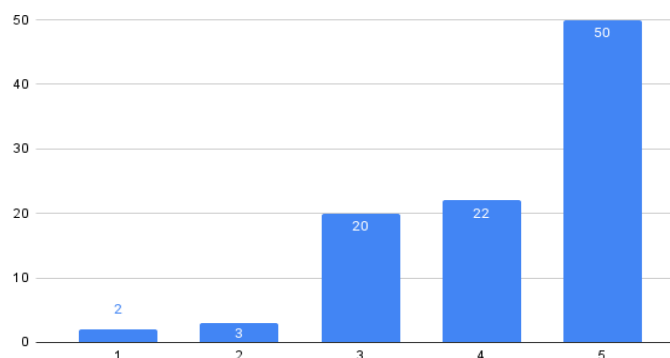
mendengar saja dalam suatu layar kaca. Namun, dengan teknologi 3D, seseorang akan diperkenalkan pada kesan bahwa ia sekaligus menjadi pelaku di dalamnya. Sehingga, yang penting bagi kita umat islam adalah selalu ingat bahwa dunia metaverse ini bukan dunia fisik, melainkan virtual.

Metaverse merupakan hasil dari penggabungan aspek seni, teknologi, komunitas, sosial dan kemanusiaan. Adanya *metaverse* tentu menjadi solusi untuk masalah-masalah pendidikan yang dihadapi. Terlebih di masa pandemi, keterbatasan ruang dan waktu yang selama ini menjadi kendala untuk terlaksananya pembelajaran secara efisien di masa pandemi. Pembelajaran jarak jauh dapat mengurangi interaksi antara guru dan murid yang mana hal ini tentu akan berpengaruh kepada hasil belajar dan kenyamanan belajar siswa. *Metaverse* dapat menutupi kendala tersebut dengan teknologi *VR* yang ia gunakan. Dengan menggunakan itu, guru dan murid dapat berinteraksi secara langsung di dalam dunia *metaverse*, sehingga pengalaman belajar secara langsung tetap dapat dirasakan. Meskipun sebenarnya secara esensial hal tersebut dapat lebih mengurangi lagi interaksi antara guru dan murid, bahkan bisa menimbulkan masalah kesehatan, terutama penglihatan. Oleh karena itu, adanya *metaverse* tidak semata-merta mengganti keberadaan model pendidikan yang sudah ada. Melainkan sebagai model lain yang dapat dioptimalkan di kondisi dan situasi tertentu.

Pembelajaran berbasis *game* adalah arah perspektif baru dalam pendidikan dikarenakan generasi muda saat ini sudah mengenal permainan komputer dan *mobile* sejak anak usia dini, dan kegiatan itu mulai dianggap sebagai hal yang normal. Penelitian pun menyatakan bahwasanya *game* edukasi pada komputer dan *mobile* memiliki kontribusi yang besar terhadap peningkatan kognitif dan sosial skills. Adanya *metaverse* yang menerapkan teknologi *AR* dan *VR* yang ditujukan untuk memberikan pengalaman interaktif dalam studi konsep abstrak menunjukkan hasil yang menjanjikan di bidang pendidikan. Integrasi antara *metaverse* dan juga *Game-based Learning* ini menjadi sebuah inovasi di bidang pendidikan yang sangat berdampak positif terkait perkembangan pemecahan masalah, keterampilan kognitif, analitis, mathematical thinking, komunikasi, kreativitas dan manajemen keterampilan, kemampuan untuk mengambil inisiatif.

Fenomena *Metaverse* : Tantangan dalam Pandangan Islam

Dunia *metaverse* sendiri menghadirkan tantangan bagi umat muslim di dunia. Mengingat bahwa *metaverse* memberikan pengaruh pada hampir semua aspek kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek sosial. Dunia *metaverse* tentunya mempengaruhi kehidupan sosial di dunia nyata. Menurut survei yang kami lakukan terhadap Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia tentang dampak dunia *metaverse* dalam kehidupan sosial penggunaannya, menghasilkan grafik sebagai berikut.

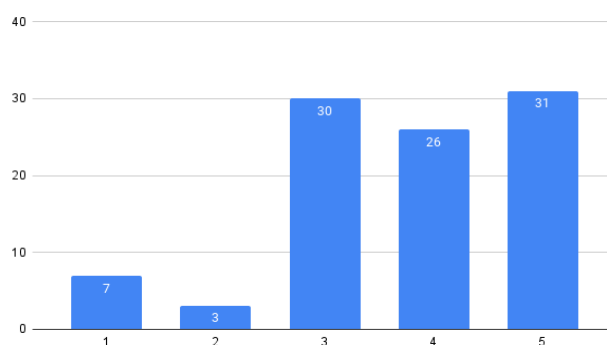


Gambar 5: Apakah kamu setuju bahwa dunia *metaverse* cenderung membuat pengguna menjadi individualis di kehidupan sosial?

Dengan skala 1 tidak setuju dan skala 5 sangat setuju. Maka didapat kesimpulan bahwa bahwa menurut pandangan mahasiswa adanya *metaverse* akan menimbulkan sifat individualis penggunaannya. individualis adalah orang yang tetap mempertahankan kepribadian dan kebebasan diri, atau penganut paham individualisme, yang berpendapat bahwa kepentingan individu lah yang harus diutamakan (Rusydi, 2018).

Sifat individualis sendiri muncul karena adanya beberapa faktor, namun faktor dominan terbentuknya sifat ini pada diri seseorang adalah karena terjadinya perubahan sosial di dalam masyarakat tersebut, salah satunya adalah modernisasi dan industrialisasi, sehingga terjadi perbenturan berbagai kepentingan dalam masyarakat (Rusydi, 2018)

Selain itu, *metaverse* juga mempengaruhi dunia pendidikan. Pandemi yang melanda Indonesia 2 tahun terakhir mengubah sistem pendidikan di Indonesia menjadi daring. Perubahan ini menimbulkan berbagai masalah dalam berjalannya kegiatan pembelajaran. Dari survei didapat sebanyak 40,2% responden tidak merasakan perbedaan antara pembelajaran daring maupun luring. Sedangkan 39,2% lainnya merasa pembelajaran daring kurang efektif.



Gambar 6: Setelah pandemi usai, muncullah permasalahan learning loss, apakah kamu mengalaminya?

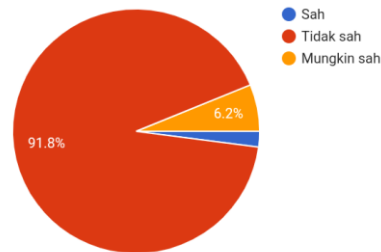
Namun berbeda dengan jawaban responden di pertanyaan sebelumnya. Nyatanya kebanyakan dari responden mengalami masalah learning loss, seperti terlihat pada grafik diatas. Dimana skala 1 tidak mengalami learning loss dan skala 5 mengalami. Menurut Guru Besar Universitas Islam Indonesia (UII) Edy Suandi Hamid, pengertian learning loss sendiri adalah hilangnya kemampuan akademik pengetahuan atau keterampilan oleh peserta didik (CNN Indonesia).

Sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring kurang efektif dibandingkan pembelajaran luring. Ketidaksiapan pendidik, peserta didik, serta orang tua terhadap pembelajaran daring menjadi kunci utama permasalahan yang terjadi dalam kegiatan belajar-mengajar (Hidayah dkk, 2020).

Tidak dipungkiri bahwa akan ada saatnya pendidikan dilaksanakan di dunia *metaverse*. Muncul masalah lain, apakah pendidikan di dunia *metaverse* akan berjalan efektif? Menurut hasil survei yang dilakukan, rata-rata responden meragukan keefektifan pembelajaran di dunia *metaverse*. Namun disisi lain mereka juga yakin bahwa hubungan dua arah antara guru dan murid akan dapat terlaksana di dunia *metaverse*. Menurut Indarta dkk (2022) terdapat kelemahan atau tantangan pada penggunaan *metaverse* di dunia pendidikan, misalnya dilihat dari kondisi sosial ekonomi masyarakat, dimana tidak semua orang mampu mendapatkan akses di era *metaverse*. Dalam sebuah

kuliah daring saja, beberapa mahasiswanya masih mengeluhkan sinyal yang membuat proses belajar mengajar menjadi terhambat (Indarta dkk, 2022).

Dalam dunia *metaverse* kita dapat melakukan apapun seperti halnya di dunia nyata. Lalu bagaimanakah hukum beribadah di dunia *metaverse*? Menurut pandangan Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, melakukan ibadah di dunia *metaverse* tidak sah. Hal ini terlihat dari jawaban responden yang disajikan dalam diagram lingkaran berikut.



Gambar 7: Dalam beribadah, ada 2 tuntutan dasar yang harus dipenuhi yaitu kesadaran diri dan kesadaran fisik. Apakah sah untuk melakukan ibadah yang perlu menghadirkan fisik seperti sholat di dunia *metaverse* ?

Dikutip dari laman MUI, Menurut Prof Haris, Sekretaris Forum Dekan Fakultas Syariah dan Hukum Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) se-Indonesia mengatakan bahwa sholat, haji, puasa, dan ibadah lainnya, yang terhitung adalah yang dilakukan di dunia nyata. Sementara yang dilakukan di dunia *metaverse* tidak dianggap sah karena bukan dunia yang nyata.

Di sisi lain responden juga berpendapat bahwa ada ibadah-ibadah lain yang dapat dilakukan di dunia *metaverse*. Misalnya bersedekah, mengaji, mengikuti kajian, dan mendakwahkan agama.

Berbagai inovasi muncul seiring dengan berkembangnya dunia *metaverse*. Pada 4 Desember 2021, Arab Saudi menginisiasi pembuatan Ka'bah Virtual di *metaverse* yang dikenal dengan "Virtual Black Stone Initiative" sehingga masyarakat bisa mengunjungi Ka'bah dan melihat hajar aswad secara virtual melalui dunia *metaverse*. Sebanyak 64,9% responden berpendapat bahwa tidak sah secara syariat untuk melakukan ibadah haji. Sedangkan 34% lainnya merasa bahwa hal ini dapat dimanfaatkan untuk manasik haji.

Pendapat Majelis Ulama Indonesia (MUI), Nahdlatul Ulama (NU) dan Muhammadiyah mengenai ibadah haji dalam wacana *metaverse* diekspresikan dengan sikap penerimaan dan penolakan. Sikap penerimaan yang ditujukan oleh organisasi Islam tersebut didasarkan pada makna yang bersifat edukatif, sedangkan sikap penolakan yang ditunjukkan oleh organisasi Islam di Indonesia lebih didasarkan atas maknanya dalam konteks syariat (Fernando & Larasati, 2022).

Selain itu, masalah keamanan menjadi tantangan tersendiri dalam dunia *metaverse*. Sebanyak 92.8% responden menyetujui bahwa *metaverse* rawan akan kejahatan *cyber*. Sejalan dengan hasil kuesioner, Indarta dkk (2022) juga menjelaskan bahwa kejahatan dunia digital serta keamanan dan privasi data menjadi tantangan tersendiri di dunia *metaverse*. Selain itu kondisi fisik yang shock terhadap perangkat *metaverse*, seperti *motion sickness*, mual dan pusing menjadi efek samping penggunaan *metaverse*.

Simpulan

Fenomena *metaverse* menghadirkan peluang dan tantangan untuk umat muslim masa kini. Peluang dan tantangan tersebut mencakup berbagai aspek kehidupan manusia. Pandangan Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia mengenai fenomena *metaverse* ini memberikan suatu gambaran bahwa ada banyak peluang yang dapat dimanfaatkan oleh umat islam. Di sisi lain ada

berbagai tantangan yang perlu diwaspadai meliputi tantangan pada aspek sosial seperti sikap individualis yang kemungkinan tumbuh, kemudian pada aspek pendidikan, dimana masih ada keraguan apakah pendidikan yang dilakukan di dunia metaverse akan efektif, serta problematika hukum ibadah di dunia metaverse. Disisi lain kejahatan cyber menjadi tantangan tersendiri bagi pengguna metaverse.

Referensi

- Afifiyah, Siti. (2022). Memahami Dunia Metaverse dari Sudut Pandang Islam dan Basis Akadnya. Diakses pada September 2022 dari website <https://www.tagar.id/memahami-dunia-metaverse-dari-sudut-pandang-islam-dan-basis-akadnya>
- Akhyak, H. (2022). Jejaring Teknologi Metaverse. Tulungagung : Akademia Pustaka.
- Akhyak, H. (2022). Akademisi dalam Pemanfaatan Metaverse. Tulungagung : Akademia Pustaka.
- Dyulicheva, Y. Y., & Glazieva, A. O. (2022). Game Based Learning With Artificial Intelligence And Immersive Technologies: An Overview. Ceur Workshop Proceedings, 3077, 146–159.
- Effendy, Mahfud. (2022). Mengenal Teknologi Dri Ayat-Ayat Al-Qur'an: <https://mankubar.sch.id/read/31/mengenal-teknologi-dari-ayat-ayat-al-quran>
- F, Henky & Yuniar Galuh Larasati. (2022). Metaverse and Hajj: The Meaning of Muslims in Indonesia. KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan, 15(2): 195-217.
- Hidayah, Aas Aliyana Futriyani, Robiah Al Adawiyah & Prima Ayus Rizqi Mahanani. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Sosial : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 53-56.
- Hoetomo, Pryanggadanie. (2022). Metaverse di Indonesia. Diakses pada September 2022 dari <https://www.kompasiana.com/pryanggadaniehoetomo1904/62a9edc3bb44861d28f59b2/metaverse-di-indonesia>
- Indarta, Y, Ambiyar, Agariadne Dwinggo Samala, dan Ronal Wariantos. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. JURNAL BASICEDU, 6(3): 3351-3363.
- Kastolani. (2021, 01 Juli). 6 Isi Kandungan Al Qur'an yang Wajib diketahui Muslim, Dari Aqidah hingga Sains. Diakses pada 20 Desember 2022 dari <https://www.inews.id/lifestyle/muslim/isi-kandungan-al-quran>
- Li, Y., & Xiong, D. (2022). The Metaverse Phenomenon In The Teaching Of Digital Media Art Major. 643 (Adii 2021), 348–353.
- Mega, Siti. (2018) Teknologi dan Perkembangannya dalam Pandangan Islam. https://www.kompasiana.com/megamurdiana/5c219ef6aeebe15d6200045a/teknologi-dan-perkembangannya-dalam-pandangan-islam?page=all&page_images=5
- Redaksi@mui.or.id. Era Metaverse, Sikap Umat, dan Kesiapan MUI. Diakses pada 26 November 2022 dari website mui.or.id : <https://mui.or.id/berita/33868/era-metaverse-sikap-umat-dan-kesiapan-mui/>
- Rusydi, AM. (2018). Sifat Individualistis Menurut Al-Qur'an. Jurnal Ulunnuha, 7(1): 95-104.
- Sidik. (2022). Lomba Pembuatan Produk Metaverse. Dikutip pada November 2022 dari website <http://lldikti16.kemdikbud.go.id/2022/09/lomba-pembuatan-produk-metaverse/>
- Tim CNN Indonesia. (2021, 22 September). Mengenal Learning Loss, Kondisi yang ditakutkan Nadiem. Diakses pada 20 Desember 2022 dari website https://www.cnnindonesia.com/cdn.ampproject.org/v/s/www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210922183800-284-698049/mengenal-learning-loss-kondisi-yang-ditakutkan-nadiem/amp?amp_js_v=a6&_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFOArABIACAw%3D%3D#aoh=16715104563212&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&_tf=Dari%20%251%24s