

TANTANGAN TEKNOLOGI METAVERSE DAN AVATAR PADA LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM

Zuhri Fahrudin^{1*}, Mochammad Marjuki², Elok Aini Sulthon³

¹ Universitas Al Falah Assunniah, Indonesia

² Sekolah Tinggi Islam Kendal, Indonesia

³ Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Miftahul Midad Lumajang, Indonesia

*Surel Penulis Koresponden: zuhrifahrudin3@gmail.com

Riwayat Artikel:

Dikirim: 8/5/2025

Ditinjau: 15/6/2025

Diperbaiki: 28/6/2025

Diterima: 17/1/2026

Abstrak

Penggunaan teknologi metaverse semakin masif pada lembaga pendidikan Islam sehingga tidak ada lagi guru dan siswa berinteraksi secara langsung melainkan hanya dengan dunia virtual atau engineering reality dan tidak ada guru, siswa dan sarana berbentuk fisik melainkan menggunakan avatar menyebabkan nilai-nilai pendidikan Islam semakin hilang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian pustaka untuk mencari berbagai sumber rujukan yang berhubungan dengan objek penelitian berupa buku, jurnal maupun hasil penelitian, sedangkan analisis data menggunakan analisis isi (content analysis). Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan teknologi metaverse tanpa dikontrol pada lembaga pendidikan Islam menyebabkan dehumanisasi artinya peran dan fungsi guru PAI semakin tergerus.

Kata Kunci: Teknologi Metaverse, Avatar, Lembaga Pendidikan Islam

Abstract

The use of metaverse technology is increasingly massive in Islamic educational institutions so that there are no more teachers and students interacting directly but only with the virtual world or engineering reality and there are no teachers, students and physical facilities but using avatars causing the values of Islamic education to be increasingly lost. This study uses a descriptive qualitative method with a type of library research to find various reference sources related to the research object in the form of books, journals or research results, while data analysis uses content analysis. The results of this study are the use of metaverse technology without control in Islamic educational institutions causes dehumanization, meaning that the role and function of Islamic Education teachers are increasingly eroded.

Keywords: Metaverse Technology, Avatar, Islamic Educational Institutions



A. PENDAHULUAN

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) atau dapat disebut kecerdasan buatan adalah salah satu bagian dari *Emotional Intelligence* (kecerdasan emosional), *Social Intelligence* (kecerdasan sosial), dan *Spiritual Intelligence* (kecerdasan spiritual). Hampir semua kehidupan manusia tidak lepas dari *Artificial* mulai dari hal terkecil sampai dengan hal terbesar, dengan adanya *Artificial Intelligence* manusia mengalami dehumanisasi dan desosialisasi, tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan semakin dinamis progresif. Alat-alat yang digunakan telah mengalami perkembangan luar biasa, bukan hanya di daerah kota semata bahkan juga merambat ke pelosok desa.

Dengan adanya perkembangan sosial, manusia semakin manja untuk melakukan aktivitas, lain halnya *Artificial Intelligence* belum berkembang manusia melakukan aktivitas banyak menggerakkan dirinya sehingga banyak juga manfaat yang ia rasakan, disisi *Artificial Intelligence* memiliki kelebihan-kelebihan diantaranya adalah *Artificial Intelligence* lebih bersifat permanen, kecerdasan alami bisa berubah karena sifat manusia pelupa, kecerdasan buatan tidak berubah selama sistem komputer & program tidak mengubahnya.

Beberapa ilmuwan dan ahli teknologi bekerjasama untuk memprediksi bagaimana bentuk manusia di masa depan pada tahun 3000. Hasilnya mereka memberikan gambaran wujud manusia di masa depan yang cukup mengerikan, yaitu perubahan fisik manusia dibanding wujud yang ada saat ini. Hasil studi yang dilakukan para ilmuwan di Toll Free Forwarding itu kemudian direfleksikan melalui sebuah gambar hasil olah digital tiga dimensi bernama Mindy. Meskipun terdapat perbedaan antara wujud *Mindy* dengan manusia yang ada saat ini, jika diamati dengan saksama, perbedaan tersebut tidak terlalu kontras (Harahap, 2022).

Teknologi *Artificial Intelligence* berbentuk *metaverse* sampai merambat ke dunia pendidikan, teknologi *metaverse* dibidang pendidikan berkaitan dengan dunia virtual. Teknologi *metaverse* menciptakan sistem yang dapat meniru atau melampaui kemampuan psikologi guru dan siswa seperti persepsi, pemahaman bahasa alami, pemecahan masalah, dan pembelajaran. Meskipun *metaverse* tampak seperti teknologi yang menjanjikan pada lembaga pendidikan Islam, akan tetapi guru harus berhati-hati dalam penerapannya, sebab dengan menggunakan teknologi berbentuk *metaverse* ini guru tidak lagi

bertemu langsung dengan siswa karena diganti dengan avatar, tidak ada lagi lembaga berbentuk fisik melainkan berbentuk virtual sehingga lembaga pendidikan Islam mengalami dehumanisasi.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan dengan metode deskriptif analitis yaitu suatu usaha mengumpulkan, menyusun, menginterpretasikan data yang ada kemudian menganalisa data tersebut. Menggambarkan dan menelaah secara lebih jelas dari berbagai sumber yang berkaitan dengan keadaan, situasi, dan fenomena yang diteliti (Arikunto, 2007). Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan secara jelas isi dan konteks dalam lembaga pendidikan Islam sebagai objek kajian, sementara pendekatan analitis bertujuan untuk memahami tantangan teknologi metaverse pada lembaga pendidikan Islam.

Penelitian ini dimulai dengan tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui teknik dokumentasi. Data dikumpulkan dengan menelusuri buku-buku, jurnal, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah klasifikasi data. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan tema yaitu mengenai tantangan teknologi metaverse pada lembaga pendidikan Islam.

Proses ini dilakukan untuk mempermudah analisis yang lebih mendalam. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*) yaitu penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak lalu menyimpulkan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan dan dianalisis tersebut (Afifuddin, B. A. S., 2009). Analisis isi (*content analysis*) melibatkan analisis terhadap isi buku, jurnal dan artikel yang relevan untuk memahami isi yang ada di dalamnya. Dengan demikian, peneliti berupaya memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang tantangan teknologi metaverse pada lembaga pendidikan Islam.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembaga Pendidikan Islam

Pendidikan Islam sedunia yang ke 2 pada tahun 1980 di Islamabad, dirumuskan bahwa pendidikan harus ditujukan untuk mencapai keseimbangan pertumbuhan personalitas manusia secara menyeluruh, dengan cara melatih jiwa, akal, perasaan, dan fisik manusia. Dengan demikian, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan manusia pada seluruh aspeknya: spiritual, intelektual, daya imajinasi, fisik, keilmuan, dan bahasa, baik secara individual maupun kelompok, serta mendorong seluruh aspek tersebut untuk mencapai kebaikan dan kesempurnaan tujuan akhir pendidikan diarahkan pada upaya merealisasikan pengabdian manusia kepada Allah, baik pada tingkat individual, maupun masyarakat dan kemanusiaan secara luas (*Papers of the Seminar*, 1980). Hasan Langgulung dalam bukunya Asas-asas Pendidikan Islam menyebutkan bahwa Islam mengenal lembaga Pendidikan sejak detik awal turunnya wahyu kepada Nabi Muhammad Saw. Rumah al Arqam bin Abi Al-Arqam merupakan lembaga pendidikan yang pertama, Masjid sebagai lembaga pendidikan yang kedua dalam Islam. Sejak didirikannya Mesjid pertama di Kuba, *Kuttab halaqah* atau sistem belajar jama'ah dan da'wah jama'ah sebagai lembaga ketiga dalam pendidikan Islam. Pada zaman Bani Abbasiyah muncullah Darul Al-Hikmah sebagai lembaga pendidikan Islam yang keempat, yang mulanya hanya sebagai lembaga terjemahan oleh Khalifah al-Ma'mun di Bagdad sehingga berkembang menjadi Universitas-universitas Islam (Langgulung, 1987).

Untuk menunjang suatu keberhasilan dan mencapai tujuan lembaga pendidikan Islam, maka unsur-unsur pendidikan sebagai suatu kesatuan unsur yang sifatnya operasional, situasional dan non situasional merupakan alat yang relatif penting, diantaranya adalah Pembacaan Al-Qur'an, *Tazkiyah* atau penyucian, *Ta'lim* atau pengajaran al-Kitab, *Al-Hikmah*, dan *Al-Ilmu* (Bakar, 2020). Minimal satu atau dua pendidik, peserta didik dan tenaga kependidikan dapat menerapkan unsur-unsur Pendidikan Islam, dengan demikian Pendidikan Islam mandiri sesuai dengan tuntunan Al Qur'an dan Al Hadits.

Muhaimin menjelaskan beberapa karakteristik lembaga pendidikan Islam yaitu lembaga berusaha menjaga akidah; memelihara nilai-nilai ajaran yang tertuang dalam Al-Qur'an dan Hadits; pendidikan yang menonjolkan

iman, ilmu dan amal; membentuk manusia yang sholeh baik individu ataupun sosial; menjadi landasan pengembangan moral dan etika manusia; mengandung entitas-entitas yang rasional dan supra rasional serta pendidikan yang tema pembelajarannya berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil dari sejarah Islam (Mahmudi, 2019). Sebab tujuan dari pendidikan Islam adalah membentuk jasmani, rohani dan psikologis (mental atau cara berfikir) seseorang sesuai dengan ajaran Islam. *Pertama*, membentuk jasmani sesuai ajaran Islam, bahwa pendidikan Islam telah mengajarkan seseorang tentang pendidikan yang berkaitan dengan bentuk fisik atau tubuh seseorang seperti menutup aurat, cara makan yang sopan, cara berjalan yang sopan dan lain sebagainya. *Kedua*, membentuk rohani sesuai ajaran Islam, yaitu pendidikan Islam mengajarkan bagaimana manusia meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah SWT. *Ketiga*, membentuk psikis atau psikologis sesuai ajaran Islam, bahwa pendidikan Islam menghendaki manusia atau seseorang untuk mempunyai pemikiran yang baik terhadap diri sendiri ataupun orang lain seperti tidak iri, berbaik sangka, tidak sombong dan lain sebagainya (Faizah, 2022).

Teknologi Metaverse

Manusia pada dasarnya berteknologi dan berkembang bersamaan dengan teknologi, ini membuktikan bahwa manusia selalu bergantung dengan teknologi, dengan teknologi manusia semakin mudah, efektif dan efisien dalam beraktivitas. Beragam teknologi yang digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, hingga melupakan potensi kemanusiaannya. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan teknologi yang awalnya terkesan primitif menjadi teknologi penuh peradaban. Teknologi metaverse adalah istilah dari *Industrial Society 5.0* yang merupakan sebuah “program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras dan perangkat lunak”. Produk *Society 5.0* jika masuk di bidang pendidikan *Educational Community* peran dan fungsinya semakin berkurang, apalagi dengan adanya teknologi metaverse berupa Avatar dalam lembaga pendidikan Islam.

Penggunaan teknologi metaverse dalam lembaga pendidikan Islam dapat memberikan manfaat seperti kemudahan dan efisiensi dalam pembelajaran, personalisasi materi dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa, peningkatan kualitas dan kuantitas sumber

belajar, serta pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital (Cathrin & Wikandaru, 2023). Lembaga pendidikan Islam juga perlu untuk mengkolaborasikan berbagai sumber belajar dengan literasi digital, serta juga memperhatikan kualitas pembelajaran di kelas.

Tantangan teknologi metaverse dalam pemahaman konteks dan penilaian moral. teknologi metaverse didasarkan pada algoritma dan data yang dikumpulkan, dan dalam beberapa kasus, tidak dapat secara akurat menginterpretasikan konteks atau membuat keputusan moral yang kompleks. Oleh karena itu, pendidikan karakter harus mengajarkan siswa tentang pemikiran kritis, penalaran moral, dan kesadaran diri yang dibutuhkan untuk menghadapi situasi yang kompleks dan menjalankan keputusan moral yang tepat (Cathrin & Wikandaru, 2023).

Perkembangan teknologi metaverse yang berakar pada filosofi transhumanisme menantang konsep otoritas ilahi. Kaum transhumanis membayangkan masa depan di mana manusia, dengan bantuan AI, menjadi manusia super yang bagaikan dewa. Ambisi untuk mengatasi keterbatasan yang ditetapkan oleh kekuasaan yang lebih tinggi menimbulkan pertanyaan teologis yang mendalam dan bertentangan dengan pemahaman Islam tentang ketundukan kepada Allah SWT (Ali, 2024).

Teknologi metaverse sebagai teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam bahasa Inggris, merupakan disiplin ilmu yang berkaitan dengan pengembangan komputer dan sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang pada awalnya lebih unggul jika dilakukan oleh manusia. Dalam ranah kecerdasan buatan, komputer dirancang dengan tujuan menjadi cerdas dan pintar, sehingga dapat meniru beberapa kemampuan otak manusia, seperti halnya pemahaman bahasa, pemikiran, pengetahuan, penalaran, pemecahan masalah, dan lebih-lebih pengambilan keputusan (Manap & Abdullah, 2020).

Teknologi Metaverse dengan lingkungan virtual dan realitas telah dipercepat karena kecepatan pemrosesan yang lebih tinggi. Pengguna VR dapat berinteraksi dengan lingkungan virtual seolah-olah itu adalah dunia nyata; pengguna juga dapat mendeteksi keberadaan item di lingkungan virtual. Perangkat lunak dan teknologi realitas virtual digunakan untuk menyelesaikan latihan tanpa memperhatikan batasan waktu atau ruang, yang menghasilkan

pengembangan aplikasi baru. Aplikasi Realitas Virtual (VR) memungkinkan pengguna untuk terlibat dengan target virtual dalam pengaturan VR menggunakan berbagai perangkat (Fang & Huang, 2021).

Teknologi Metaverse memiliki potensi untuk mengubah cara lembaga dalam karya akademis (Alawadhi dkk., 2022). Sebelumnya, pembelajaran di sekolah/madrasah disampaikan secara langsung kepada siswa oleh guru asli. Siswa akan memiliki pengalaman akademik yang lebih “*cyber-physical*” dalam Metaverse, di mana dunia virtual dan fisik bertabrakan. Metaverse memungkinkan siswa menggunakan avatar tunggal untuk beralih secara daring di ruang kelas. Ada kemungkinan bahwa Metaverse akan muncul sebagai akibat dari gaya pendidikan yang umum. Siswa memilih sekolah/madrasah virtual daripada sekolah berbentuk fisik, memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman virtual dari berbagai sekolah/madrasah di seluruh dunia melalui Metaverse.

Teknologi metaverse berfokus pada pengembangan sistem komputer yang mampu menunjukkan kecerdasan dalam berbagai bentuk. Sebagai bidang penelitian dalam ilmu komputer, kecerdasan buatan terus mengalami perkembangan dan dinamis dalam menjelajahi kapasitas komputer untuk melaksanakan tugas-tugas yang sebelumnya hanya terpenuhi oleh kemampuan manusia. Dalam konteks AI komputer diatur agar dapat melakukan pekerjaan dengan kemampuan yang sebaik atau bahkan melebihi manusia. Merujuk pendapat Encyclopedia Britannica, *Artificial Intelligence* (AI) merupakan salah satu cabang ilmu komputer yang fokus pada penggunaan representasi ilmu pengetahuan dalam bentuk simbol, bukan hanya bilangan, dan memproses informasi dengan menggunakan metode heuristik atau aturan tertentu (Ismawati & Ramadhanti, 2022).

Perkembangan teknologi metaverse membuka peluang baru pada lembaga pendidikan Islam, kemajuan ini juga menciptakan tantangan serius. Salah satunya adalah bagaimana keberadaan AI yang mampu menginterpretasi teks dapat mempengaruhi peran tradisional guru. Jika AI bisa memberikan penafsiran dan pemahaman yang sama atau bahkan lebih mendalam, maka posisi guru agama bisa tergugat. Selain itu, tantangan lainnya adalah bagaimana agama, yang dianggap sakral dan mengandung nilai-nilai spiritual, bisa beradaptasi dengan teknologi yang sepenuhnya rasional dan berbasis data.

Bisa jadi terjadi ketegangan antara logika AI yang rasional dan kepercayaan agama yang seringkali melibatkan unsur mistis dan spiritual. Tantangan terakhir adalah bagaimana etika dan nilai-nilai agama dapat bertahan dan tetap relevan di tengah arus kemajuan AI yang cepat. Bisa jadi, kemajuan AI akan mempengaruhi pemahaman dan praktik agama, sehingga memerlukan penyesuaian nilai-nilai dan etika agama di era digital (Shadiqin dkk., 2023).

Metaverse, dunia virtual tiga dimensi, dipelajari sebagai cara untuk menyelesaikan berbagai masalah dan tantangan modern dalam pembelajaran online. Metaverse berkembang menjadi kondisi yang mirip dengan realitas virtual selama Industrial Society 4.0. Sistem Metaverse adalah tempat bermain untuk ‘Generasi MZ’, yaitu generasi milenial yang tumbuh dari awal 2000-an hingga awal 1980-an. Salah satu elemen khas sistem Metaverse adalah pilihan yang tak terbatas untuk mengaktifkan ruang virtual (Jeon, 2021).

Perkembangan metaverse masih dalam tahap awal, namun memiliki potensi untuk memainkan peran besar dalam keberadaan manusia (Hackl, 2020). Salah satu pendapatnya adalah bahwa metaverse akan menjadi ‘alam semesta paralel’ yang ada berdampingan dengan dunia nyata tempat manusia memiliki alam semesta paralel. avatar yang berada di metaverse, dan realitas virtual akan menjadi salah satu dari sekian banyak titik akses (Antin, 2020). Dalam metaverse ini, tidak akan ada batasan dan akan terdesentralisasi sehingga tidak memiliki kepemilikan terpusat (Newton, 2021). Avatar yang sangat futuristik mungkin akan menghilangkan perangkat fisik untuk menciptakan sensasi *virtual* dan *augmented reality*. Sebaliknya, chip nirkabel atau antarmuka semacam itu dalam episode ‘*Striking Vipers*’ musim kelima *Black Mirror* harus ditanamkan atau ditempelkan ke pelipis untuk memungkinkan hubungan saraf dua arah (Cheong, 2022).

Dalam desain avatar dilakukan pengembangan produk berupa perancangan digital avatar dan juga media pembelajaran. Awal pengembangan digital avatar dibuat dengan melakukan gambaran kecil sebelum mengilustrasikannya. *Designer* akan dapat melihat dengan cepat dan efisien apa komposisi bagian yang harus ditambah dan bagaimana bentuk keseluruhan yang akan di-finalisasi. Hal tersebut yang kemudian dapat membuat keseluruhan proses perancangan menjadi lebih mudah dan lebih cepat.

Avatar memiliki tiga peran utama dalam konteks pendidikan: mendukung pembelajaran, memfasilitasi tugas, dan membimbing siswa. Dalam membantu guru dan siswa, avatar menyederhanakan proses, memberikan panduan, dan membantu mengatasi tantangan langsung selama kegiatan pembelajaran. Sebagai mentor, sistem AI ini mendukung pengembangan dengan membangun keterampilan, mendorong pengaturan diri, dan beradaptasi dengan kebutuhan guru dan siswa (Wollny dkk., 2021).

Pada proses pembuatan karakter avatar, awalnya penulis membuat sketsa ilustrasi terlebih dahulu untuk membuat struktur dan gesture pada badan avatar. Desain pada tahap ini akan menghasilkan sketsa *line-art*/kerangka dan kostum avatar yang kemudian diilustrasikan. Setelah sketsa berhasil dibuat, bentuk tubuh dan wajah avatar akan diilustrasikan dengan teknik *Vector Drawing* menggunakan *Curvature Tool & Pen Tool* yang ada pada *Corel draw*. Penulis menggambar senjata avatar dengan menggunakan *curvature tool* dan menambah beberapa detail garis dan elemen pada senjata dengan menggunakan *pen tool*. Kemudian kostum warrior diilustrasikan menggunakan *Freehand tool* dan *Artistic Effect Tool* untuk membuat efek elemen terlihat lebih real. Kemudian pada proses *coloring*, penulis menggunakan *Interactive Fill Tool* untuk memberi warna pada semua bagian avatar. Avatar diberi nuansa warna sesuai yang telah ditentukan dengan efek *fountain fill* pada kostum avatar. Setelah proses *coloring* dilakukan, penulis akan merapikan avatar dengan menggunakan *shape & smooth tool*. Desain pada tahap ini akan menghasilkan sebuah ilustrasi avatar yang siap untuk di-finalisasi. Di tahap menjelang akhir, avatar yang sudah diberi *element effect* dan telah difinalisasi melalui tahap *coloring*, akan di-export menggunakan format color RGB dan format output berupa PNG dengan ukuran proporsional (2480 x 5906 px). Referensi ilustrasi avatar diambil dari gambaran secara umum (Wibowo & Canesta, 2021).

Tantangan Metaverse pada Lembaga Pendidikan Islam

Teknologi adalah simbol dari kemajuan manusia, dengan adanya teknologi sebenarnya memudahkan manusia dalam beraktivitas, pernyataan ini seakan-akan benar akan tetapi teknologi metaverse tanpa terkendali menyebabkan peran fungsi guru tegilas disebabkan oleh dunia virtual sedangkan guru dan siswa digantikan oleh avatar. Metaverse membantu lembaga pendidikan memenuhi tujuan keberlanjutan. Selain itu, metaverse

menyediakan platform digital bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Islam & Wang, 2025). Ruang virtual imersif ini menawarkan solusi pendidikan praktis dan membantu siswa mengembangkan keterampilan utama, termasuk kreativitas, pemikiran kritis, kerja tim, dan komunikasi (Park & Kim, 2022).

Avatar yang berfungsi sebagai representasi virtual individu, menjadi semakin penting dalam konteks lembaga pendidikan Islam seiring dengan munculnya metaverse. Penggunaan avatar dalam lembaga pendidikan Islam dimulai dengan studi awal tentang lingkungan virtual dan representasi diri digital, yang menggambarkan avatar sebagai representasi digital individu dalam ruang virtual. Siswa dapat terlibat dalam pendidikan di luar batasan dunia fisik dengan representasi digital. Avatar ini dapat mewakili figur yang mirip dengan manusia, berinteraksi dalam lingkungan virtual yang imersif, dan mengikuti perintah dalam lembaga pendidikan yang kompleks. Meskipun banyak dari kemampuan ini sudah ada di sistem sebelumnya, peningkatan signifikan dalam keandalan, kecepatan, dan integrasi AI telah memajukan avatar ini ke tingkat pengembangan yang baru. Akibatnya, avatar sekarang menggabungkan kekuatan chatbot dan agen pedagogis sebelumnya dengan teknologi AI generatif modern (Fink dkk., 2024).

Avatar yang realistis memiliki potensi untuk meningkatkan kehadiran dan keterlibatan siswa dalam metaverse, dengan menggunakan seperti perilaku manusia dapat menghasilkan pengalaman yang mendalam dan relevan yang mendorong lebih banyak hubungan dan interaksi. Metaverse berpotensi mengurangi interaksi yang intim antara guru dan siswa. Meskipun memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pembelajaran minimnya interaksi dapat mempengaruhi perkembangan karakter, empati dan keterampilan sosial guru maupun siswa (Aziz dkk., 2023).

Avatar sangat mirip dengan realitas manusia sehingga guru dan siswa merasa tidak nyaman, penampilan guru dan siswa menyebabkan gelisah, mengakibatkan jarak psikologis yang tidak diinginkan antara guru, siswa, dan lingkungan virtual. Dua mekanisme utama bertanggung jawab atas penerapan fitur personalisasi pada avatar yang digerakkan oleh AI. Dengan memilih metode pengajaran yang guru sukai, siswa dapat menyesuaikan pelajaran. Akan tetapi dengan menilai kemajuan dan kinerja siswa secara *real time*, avatar ini

dapat menyesuaikan konten instruksional secara dinamis. Hal ini mengarah pada optimalisasi penyampaian pelajaran, sehingga membuatnya lebih menarik dan efektif (Sailer dkk., 2024). Lebih jauh lagi, elemen desain, seperti ekspresi wajah dan penampilan yang sesuai dengan budaya, juga penting untuk menjaga keterlibatan dan kenyamanan pengguna selama pengalaman belajar (Segaran dkk., 2021). Peran dan fungsi guru digantikan oleh avatar sedangkan lembaga pendidikan Islam digantikan oleh metaverse, sehingga nilai kemanusiaan guru menurun dengan tidak memahami tugas-tugasnya. Peran metaverse pada guru sangat berpengaruh terhadap pembelajaran, adanya metaverse berdampak negatif terhadap guru juga sebaliknya.

Metaverse pada lembaga pendidikan Islam yang tidak terkontrol dapat menyebabkan guru lebih rentan terhadap distraksi. Jika guru menggunakan platform virtual pembelajaran untuk mengajarkan materi PAI. Hal ini dapat mengalihkan perhatian guru dari tujuan utama pembelajaran. Potensi mengurangi pengalaman belajar kontemplatif dan spiritual adalah efek negatif sebab ketergantungan terhadap teknologi. Spiritualitas memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk keimanan dan ketakwaan guru dalam pembelajaran PAI. Akan tetapi jika pembelajaran agama hanya berfokus pada penggunaan teknologi dan tidak ada pendekatan yang mendorong siswa untuk merenungkan ajaran Islam secara mendalam, siswa mungkin tidak benar-benar memahami makna spiritual.

Avatar ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan partisipatif. Misalnya, avatar dapat mensimulasikan aktivitas dunia nyata dalam lingkungan virtual, menawarkan pengalaman langsung di bidang pendidikan sains, teknologi, teknik, dan matematika serta pelatihan profesional (Dai dkk., 2024). Dengan menggabungkan fitur adaptif dengan dunia virtual yang menarik, avatar berbasis AI memberikan pengalaman belajar yang sangat personal dan mendalam, menjadikannya alat penting untuk pendidikan modern (Sailer dkk., 2024).

Metaverse menggantikan guru dalam lembaga pendidikan Islam hal ini menyebabkan terjadinya pengangguran. Sebab metaverse dalam pendidikan muncul sebagai inovasi penting dalam pendidikan (Wang & Shin, 2022). Ketika lembaga pendidikan Islam digantikan oleh metaverse,

maka guru fisik pun hilang. Metaverse dapat digunakan dalam berbagai aplikasi. Pemanfaatan metaverse dalam lembaga pendidikan Islam dapat membantu menciptakan lingkungan virtual pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, dan menarik. Namun, penting untuk mempertimbangkan implikasi etika dan privasi yang terkait dengan penggunaan data siswa dan memastikan bahwa peran guru tetap sentral dalam proses pembelajaran (Uma, 2023).

Tantangan bagi guru terkait dengan peran fungsi guru adalah kemiripan antara natural (alami) dengan *artificial* (buatan) karena sama sama efektif dilakukan dalam pembelajaran. Salah satu contoh metaverse diciptakan oleh ZEPETO adalah dunia yang tak mengenal batas. Selain itu juga bisa menambahkan latar yang sudah disediakan di aplikasi atau memilih gambar yang sudah ada di ponsel pengguna. Gaya dan latar berfoto ini bisa didapatkan oleh pengguna secara gratis (Yuniasti, 2021). Sebagai teknologi transformatif, metaverse meluas melampaui pendidikan ke sektor lain, seperti hiburan, pekerjaan, dan kehidupan sosial (Thomason Jane, 2023). Menurut Murat and Birol (Inceoglu & Ciloglulil, 2022) metaverse meningkatkan realisme dan keterlibatan dalam pembelajaran virtual, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan pendidik dan konten di luar kemampuan platform digital tradisional. Pergeseran menuju pembelajaran jarak jauh telah dipercepat, memposisikan metaverse pendidikan sebagai kerangka penting untuk pendidikan yang siap menghadapi masa depan (Chafiq dkk., 2024).

D. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dengan tidak terkontrol pada lembaga pendidikan Islam menyebabkan dehumanisasi yang berarti peran dan fungsi guru tergerus dengan adanya teknologi berbentuk metaverse tidak ada lagi guru berinteraksi secara langsung kepada siswa melainkan hanya dengan dunia *virtual* atau *engineering reality* dan tidak ada guru, siswa & sarana berbentuk fisik melainkan menggunakan avatar sehingga nilai-nilai pendidikan Islam semakin hilang.

E. BIBLIOGRAPHY

- Afifuddin, B. A. S. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pustaka Setia.
- Alawadhi, M., Alhumaid, K., Almarzooqi, S., Aljasmi, S., Aburayya, A., Salloum, S. A., & Almesmari, W. (2022). Factors Affecting Medical Students' Acceptance of the Metaverse System in Medical Training in the United Arab Emirates. *South Eastern European Journal of Public Health (SEEJPH)*. <https://doi.org/10.11576/seejph-5759>
- Ali, M. M. (2024, Mei 9). *AI and Islam: Navigating the Path Between Progress and Ethics*. <https://www.islamicity.org/92680/ai-and-islam-navigating-the-path-between-progress-and-ethics/>
- Antin, D. (2020, Mei 5). The Technology of the Metaverse, It's Not Just VR. *The Startup*. <https://medium.com/swlh/the-technology-of-the-metaverse-its-not-just-vr-78fb3c603fe9>
- Arikunto, S. (2007). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Aziz, R. A., Fitriyanti, Y., Darnoto, D., & Rohman, F. (2023). Tantangan Pendidikan Karakter Islami di Era Teknologi. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 20(1). <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v19i2.5431>
- Bakar, A. S. A. (2020). Sistem Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 1(1). <https://doi.org/10.24252/jpk.v1i1.14989>
- Cathrin, S., & Wikandaru, R. (2023). The future of character education in the era of artificial intelligence. *Humanika*, 23(1), 91–100. <https://doi.org/10.21831/hum.v23i1.59741>
- Chafiq, N., Cummins, P., Al-Qatawneh, K. S., & Imadi, I. E. (Ed.). (2024). *Navigating virtual worlds and the metaverse for enhanced e-learning*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-1034-2>
- Cheong, B. C. (2022). Avatars in the metaverse: Potential legal issues and remedies. *International Cybersecurity Law Review*, 3(2), 467–494. <https://doi.org/10.1365/s43439-022-00056-9>
- Dai, C.-P., Ke, F., Pan, Y., Moon, J., & Liu, Z. (2024). Effects of Artificial Intelligence-Powered Virtual Agents on Learning Outcomes in Computer-Based Simulations: A Meta-Analysis. *Educational Psychology Review*, 36(1), 31. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09855-4>
- Faizah, N. (2022). Pentingnya Pendidikan Islam dalam Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01). <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2427>

- Fang, Y.-M., & Huang, Y.-J. (2021). Comparison of the usability and flow experience of an exercise promotion virtual reality programme for different age groups. *Behaviour & Information Technology*, 40(12), 1250–1264. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1938680>
- Fink, M. C., Robinson, S. A., & Ertl, B. (2024). AI-based avatars are changing the way we learn and teach: Benefits and challenges. *Frontiers in Education*, 9, 1416307. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1416307>
- Hackl, C. (2020). *The Metaverse Is Coming And It's A Very Big Deal*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2020/07/05/the-metaverse-is-coming-its-a-very-big-deal/>
- Harahap, N. R. (2022). Ethics-Based Social Education Benefit from the Perspective of Abid Al-Jabiri. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 307–324. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2159>
- Inceoglu, M. M., & Ciloglugil, B. (2022). Use of Metaverse in Education. Dalam O. Gervasi, B. Murgante, S. Misra, A. M. A. C. Rocha, & C. Garau (Ed.), *Computational Science and Its Applications – ICCSA 2022 Workshops* (Vol. 13377, hlm. 171–184). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-10536-4_12
- Islam, M. Z., & Wang, G. (2025). Avatars in the educational metaverse. *Visual Computing for Industry, Biomedicine, and Art*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.1186/s42492-025-00196-9>
- Ismawati, N. A., & Ramadhanti, S. (2022). Penerapan Artificial Intelligence Dalam Mendukung Pembelajaran Di Era Digital. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL BATCH 1 Nasib Pendidikan Karakter Di Masa Pembelajaran Daring Dalam Bingkai Merdeka Belajar*, 158–166.
- Jeon, J. H. (2021). A Study on Education Utilizing Metaverse for Effective Communication in a Convergence Subject. *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication*, 13(4), 129–134. <https://doi.org/10.7236/IJIBC.2021.13.4.129>
- Langgulong, H. (1987). *Asas-asas Pendidikan Islam*. Pustaka al-Husna.
- Mahmudi, M. (2019). Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi, dan Materi. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 89–105. <https://doi.org/10.30659/jpai.2.1.89-105>

- Manap, N. A., & Abdullah, A. (2020). Ancaman Tort Kecerdasan Buatan terhadap Manusia: Retorik atau Realiti? *Kanun: Jurnal Undang-undang Malaysia*, 32, 1–28. [https://doi.org/10.37052/kanun.32\(1\)no1](https://doi.org/10.37052/kanun.32(1)no1)
- Newton, C. (2021, Juli 22). *Mark Zuckerberg is betting Facebook's future on the metaverse*. The Verge. <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>
- Papers of the Seminar: Second World Conference on Muslim Education (international Seminar) on Islamic Concepts and Curricula, 15th to 20th March, 1980, Islamabad*. (1980). King Abdulaziz University and Quaid-i-Azam University.
- Park, S., & Kim, S. (2022). Identifying World Types to Deliver Gameful Experiences for Sustainable Learning in the Metaverse. *Sustainability*, 14(3), 1361. <https://doi.org/10.3390/su14031361>
- Sailer, M., Ninaus, M., Huber, S. E., Bauer, E., & Greiff, S. (2024). The End is the Beginning is the End: The closed-loop learning analytics framework. *Computers in Human Behavior*, 158, 108305. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108305>
- Segaran, K., Mohamad Ali, A. Z., & Hoe, T. W. (2021). Does avatar design in educational games promote a positive emotional experience among learners? *E-Learning and Digital Media*, 18(5), 422–440. <https://doi.org/10.1177/2042753021994337>
- Shadiqin, S. I., Fuadi, T. M., & Ikramatoun, S. (2023). AI dan Agama: Tantangan dan Peluang dalam Era Digital. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 4(2), 319–333. <https://doi.org/10.29103/jspm.v4i2.12408>
- Thomason Jane, I. E. (2023). History of the metaverse. In: Thomason J, Ivwurie E (eds) *Advancements in the new world of web 3: A look toward the decentralized future*. IGI Global, Hershey. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6658-2.ch009>
- Uma, B. (2023). *Apa Itu Teknologi Ai dan Manfaatnya dalam Pendidikan*. <https://bamai.uma.ac.id/2023/07/14/apa-itu-teknologi-ai-dan-manfaatnya-dalam-pendidikan/>
- Wang, G., & Shin, C. (2022). Influencing Factors of Usage Intention of Metaverse Education Application Platform: Empirical Evidence Based on PPM and TAM Models. *Sustainability*, 14(24), 17037. <https://doi.org/10.3390/su142417037>

- Wibowo, T., & Canesta, F. (2021). Perancangan dan Pengembangan Avatar Character 2D Menggunakan Metode PDDIE. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(2), 145–156. <https://doi.org/10.24821/jags.v7i2.5512>
- Wollny, S., Schneider, J., Di Mitri, D., Weidlich, J., Rittberger, M., & Drachsler, H. (2021). Are We There Yet? - A Systematic Literature Review on Chatbots in Education. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 4, 654924. <https://doi.org/10.3389/frai.2021.654924>
- Yuniasti, H. (2021). Another Me Enter An Amazing World, Zepeto: Dalam Kacamata Cyborg Manifesto. *Parafrese: Jurnal Kajian Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 21(2).