PERJANJIAN

PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM PKM100 PLUS 2022 – Periode 1
Nomor: PKM100Plus-2022-1-104-SPK-KLPPM/UNTAR/VI/2054

1. Pada hari Kamis tanggal 02 bulan Juni Tahun 2022 , yang bertanda tangan di bawah ini:

   I Nama : Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.
   Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara
   Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama.**

   II Nama : Sisca Aulia, S.I.Kom., M.Si.
   NIDN/NIDK : 0322108801
   Fakultas : Fakultas Ilmu Komunikasi

   Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:
   1. Nama : Christina
      NIM : 915200005
   2. Nama : -
      NIM : -
   3. Nama : -
      NIM : -

   Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua.**

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:
   Judul kegiatan : Podcast Metaverse Bagi Generasi Digital
   Nama mitra : SMA Cinta Kasih Tzu Chi
   Tanggal kegiatan : 20 Mei 2022
   dengan biaya **Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah)** dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.
3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.
4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Juli 2022, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama	Pihak Kedua
Ir. Jap Tji Beng, MMSI., Ph.D.	Sisca Aulia, S.I.Kom., M.Si.

LAPORAN AKHIR PENGABDIAN
KEPADA MASYARAKAT YANG
DIAJUKAN KE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Podcast Metaverse Bagi Generasi Digital

Disusun oleh:
Sisca Aulia, S.I.Kom., M.Si (0322108801 /10916001)

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA

April 2022

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Judul PKM	: Wirausaha dan Inovasi Produk Pada Generasi Milenial
2. Nama Mitra PKM	: SMA Cinta Kasih Tzu Chi
3. Ketua Tim Pelaksana	
A. Nama dan Gelar	: Sisca Aulia, S.I.Kom., M.Si
B. NIDN/NIK	: 0322108801 /10916001
C. Jabatan/Gol.	: -
D. Program Studi	: Ilmu Komunikasi
E. Fakultas	: Ilmu Komunikasi
F. Bidang Keahlian	: Digital marketing, new media, periklanan
G. Alamat Kantor	: Jl. S.Parman no.1
H. Nomor HP/Tlp	: 081218244449
3. Anggota Tim PKM	
A. Jumlah Anggota (Dosen)	: -
B. Nama Anggota/Keahlian	: -
C. Jumlah Mahasiswa	: 1 orang
D. Nama & NIM Mahasiswa 1	: Fiola Teguh (915200018)
E. Nama & NIM Mahasiswa 2	: Sanny Clarista Hadi (915200036)
F. Nama & NIM Mahasiswa 3	: …….
4. Lokasi Kegiatan Mitra	: Jl. Pada Mulya VI No.176 B, Angke, Kec. Tambora, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11330
A. Wilayah Mitra	: Angke
B. Kabupaten/Kota	: Jakarta Barat
C. Provinsi	: DKI Jakarta
5. Metode Pelaksanaan	: ~~Luring~~/Daring
5. Luaran yang dihasilkan	: ……..
6. Jangka Waktu Pelaksanaan	: Januari-Juli 2022
7. Pendanaan	
Biaya yang disetujui	: Rp. 3.000.000,-

Jakarta, 10 April 2022

Menyetujui,
Ketua LPPM

Jap Tji Beng, Ph.D.

NIK:10381047

Ketua Pelaksana

Sisca Aulia, S.I.Kom., M.Si.

NIDN/NIK: 0322108801

BAB I
PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Data peningkatan penetrasi pengguna internet tersebut menunjukkan beralihnya konsumsi masyarakat dari media konvensional ke media baru, dan mayoritas masyarakat mengakses internet menggunakan telepon pintar yang karakternya lebih dekat dengan masing-masing individu. Era digital saat ini, konsumen menjalani *seamless lifestyle*‟ atau tidak lagi memisahkan aktifitas *online* dan *offline*. Jika media cetak hanya menyuguhkan teks dan foto, media radio menyuguh audio, dan media televisi menyuguhkan media audio visual, maka media baru dapat menyuguhkan konten multimedia, baik teks, foto, grafik, audio, maupun video. Kondisi ini membuat banyak media cetak yang tidak ingin terlindas oleh media baru akhirnya memutuskan ikut bergelut mencari pasar konsumen memanfaatkan media baru dengan melakukan mediamorfosis.

Podcast menjadi salah satu perkembangan new media atau media baru yang sedang hype. Podcast menjadi suatu media baru di dunia siaran Indonesia khususnya pada konten audio. Podcast adalah portmanteau atau kombinasi kata dari "iPod" dan "broadcast". Terlepas dari etimologinya, konten dapat diakses menggunakan komputer apa pun atau perangkat serupa yang dapat memutar file media. Istilah ini pertama kali digunakan dalam komunitas audioblogging pada 2004 silam (Sendari, 2021). Podcast merupakan file audio yang dapat diunduh dari Internet. Cara terbaik untuk mendeskripsikan podcast sebagai radio internet yang tersedia berbagai topik.

Pendengar podcast di Indonesia mencapai 35,6% dari total pengguna internet berumur 16-64 tahun (Pahlevi, 2022). Upaya peningkatan pembelajaran antara lain upaya perubahan proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan model pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari realitas ke pemikiran kritis,

Metaverse adalah suatu teknologi Augmented Reality (AR) yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara virtual. Metaverse sering diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet. AR atau augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Sementara virtual reality (VR) adalah teknologi yang mampu menciptakan simulasi. Simulasi ini bisa mirip seperti dunia nyata, seperti suasana saat pengguna berjalan-jalan di sebuah tempat.

B. **Masalah Mitra**

a. Siswa belum memahami perkembangan teknologi media baru
b. Kurangnya perhatian siswa untuk melek media
c. Siswa belum memahami tantangan media baru khususnya metaverse
d. Siswa belum mengenal virtual reality
e. Siswa belum paham cara menggunakan teknologi metaverse untuk pembelajaran

C. **Solusi Permasalahan**

a. Memberikan edukasi penggunaan media sosial
b. Mendorong siswa mengenal metaverse
c. Memberikan pemahaman metaverse untuk masa yang akan datang
d. Memberikan bekal kepada siswa agar tanggap terhadap media baru

BAB II
PELAKSANAAN

Metode dari kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini diawali dengan melakukan audiensi dengan pihak mitra untuk menemukan permasalahan yang dihadapi berserta merumuskan solusi yang ditawarkan atas permasalahan tersebut. Metode awal dilakukan melalui observasi ke SMA Cinta Kasih Tzu CHi dengan melihat analisis situasi dan menentukan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Kemudian tim merumuskan solusi yang akan diberikan kepada mitra dengan terlebih dahulu meminta saran dan pendapat mitra mengenai solusi tersebut.

Secara terperinci, metode pelaksanaan dari kegiatan ini dibagi menjadi ke dalam beberapa tahap, sebagai berikut :

Tahap 1 : Tahap pra kegiatan yang meliputi audiensi dan diskusi dengan mitra. Tahapan pra kegiatan Pengabdian pada Masyarakat dimulai dengan melakukan audiensi dan diskusi dengan pihak mitra, yaitu pemilik SMA Cinta Kasih Tzu Chi . Dari tahap ini diperoleh analisis situasi dan juga permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Pengabdian pada Masyarakat menentukan solusi atas permasalahan tersebut dan bagaimana metode pelaksanaan atas solusi tersebut. Setelah diskusi mengenai solusi yang tepat atas permasalahan tersebut bersama dengan mitra. Kemudian solusi yang diputuskan dituangkan dalam bentuk proposal kegiatan Pengabdian pada Masyarakat yang akan dilaksanakan oleh tim dengan bantuan dari mitra. Dalam hal ini, mitra akan memberikan pelatihan dan materi mengenai inovasi pemasaran digital yang dapat dilakukan SMA Cinta Kasih Tzu Chi.

Tahap 2 : Pelaksanaan kegiatan melalui Zoom Meeting. Waktu pelaksanaan dari kegiatan ini ditentukan secara bersama antara mitra dengan tim, dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Mei 2022

Waktu : 13.30 – 15.30

Pelaksanaan : Zoom Meeting

Tahap 3 : Pasca pelaksanaan kegiatan yang didalamnya meliputi luaran Pengabdian pada Masyarakat dan monitoring yang dilakukan oleh FIKom UNTAR serta evaluasi dengan mitra.

Materi Kegiatan:

1. Gambaran umum metaverse
2. Membuat podcast metaverse
3. Konvergensi media baru

BAB III

KESIMPULAN

Hadirnya sektor pendidikan Indonesia dalam metaverse, diharapkan mampu menunjukkan kepada dunia mengenai kemajuan teknologi, khususnya di Indonesia. Dalam forum WEF tersebut, WIR Group berhasil pamerkan prototype Metaverse dengan cara kerja Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) dan Artificial Intelligence (AI). Dukungan pertama yang paling realistis adalah dari kesiapan, grand design pendidikan masa depan, dengan mengikuti dinamika dan perkembangan teknologi. Hal ini ditujukan agar ada keseimbangan dalam pola belajar hybrid (kombinasi online dan offline), sebagai langkah persiapan mengantisipasi agar tidak menimbulkan adiksi terhadap virtual reality. Dukungan kedua, dari sisi hukum dan etika dalam pendidikan, yang harus menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Sehingga peluang timbulnya kesenjangan, persoalan hukum telah diantisipasi sejak awal. Bagaimanapun berbagai kemungkinan dampak akibat dari pola pendidikan metaverse, bisa saja berpengaruh pada semua lini pendidikan, mahasiswa-dosen, bahkan sistem pendidikan dalam hal ini kuriklumnya.

E-Learning sebagai penggunaan atau pemanfaatan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. E-learning dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar dengan desain media penyampaian yang sangat baik, berpusat pada pengguna, interaktif, dan banyak fitur untuk semua orang, kapan saja, di mana saja. Ada banyak jenis materi dan materi pembelajaran lainnya yang menggunakan sumber daya dan atribut teknologi digital yang berbeda yang dapat diterapkan pada lingkungan pembelajaran yang terbuka, tidak kaku, dan buram.Wilayah jangkauan pendidikan berubah dengan cepat. Internet adalah sinergis, memungkinkan ide-ide dan menciptakan teknologi baru dengan konsekuensi pendidikan, sosial dan budaya. Teknologi digital baru, misalnya, dapat menggabungkan kompenan gambar suara dan bergerak, bahasa lisan dan tulisan, dan objek 3D,dll. Perangkat digital ini memiliki kemampuan, penggunaan, dan batasan khusus yang digunakan dalam konteks pendidikan.Teknologi digital dinilai sebagi alat yang dapat mengaktifkan siswa untuk mengasah kemampuan memecahkan persoalan yang autentik dan sesuai zaman, bukan bersikap tidak aktif atau pasif pada ilmu pengetahuan dari guru dan siswa. Dalam dunia pendidikan, kemajuan yang sangat cepat disebabkan oleh adanya digitalisasi, yakni internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan yang beragam sebagai sumber belajar dan merebaknya media massa.Media adalah sarana fisik maupun non fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan. Pada dimensi pengembangan keilmuan pada tahun 1920-an sudah dimulai penelitian-penelitian dalam bidang aplikasi media pembelajaran. Media sendiri dapat dijadikan perantara yang bersifat visual maupun non-visual. Dalam pembelajaran penggunaan media dirasa sangatlah penting, guna menunjang aktivitas pembelajaran yang maksimal. Di era saat ini dimanapola perkembangan masyarakat menuju ke masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*) media yang berbasis teknologi selalu menjadi pilihan yang sangat menarik, terlebih didukung oleh kurikulum yang menggunakan sistem pembelajaran scaintific yang mengacu pada penggunaan teknologi. Dengan konsep dunia virtual yang diusung oleh Metaverse, pembelajaran secara online dapat dilakukan dengan lebih interaktif. Metaverse menyediakan dukungan pada pembelajaran online dengan tidak menghilangkan pengalaman belajar di sekolah atau kampus.

Daftar Pustaka

Daftar Pustaka

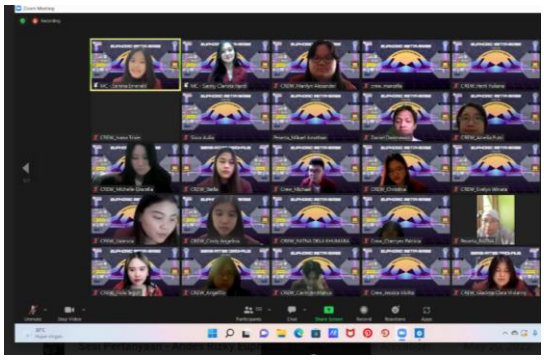
Pahlevi, R. (2022). Pendengar Podcast Indonesia Terbesar ke-2 di Dunia. *Databoks*. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/08/pendengar-podcast-indonesia-terbesar-ke-2-di-dunia

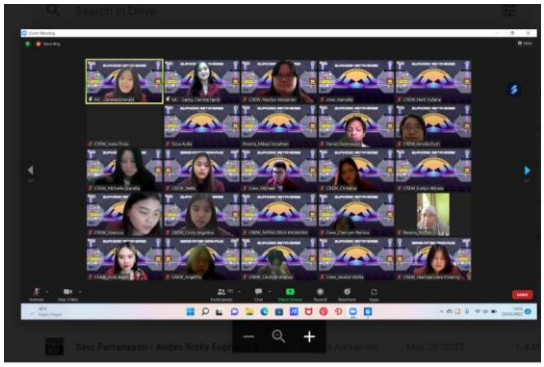
Pratiwi, F. E., Firmansyah, M. B., & Wulandari, B. (2021). Penggunaan Media Podcast dalam Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Transformasi Pembelajaran Nasional*, *1*, 395–405. https://books.google.co.id/books?id=m7hHEAAAQBAJ

Sendari, A. A. (2021). *Podcast adalah Siaran Audio Digital, Ketahui Cara Membuatnya*. Liputan6.Com. https://hot.liputan6.com/read/4532059/podcast-adalah-siaran-audio-digital-ketahui-cara-membuatnya

Lampiran

1. Foto Kegiatan





2. Materi PPT

Karakter Paradigma baru Teknologi Informasi

Karakter paradigma baru teknologi. Informasi :

Karakter pertama : informasi merupakan materi mentahnya (*raw material*).

Karakter kedua : Efek dari teknologi baru bersifat merembes (pervasive). Hal ini terbawa oleh kenyataan, informasi merupakan bagian integral dari aktivitas manusia, sehingga semua proses pribadi dan kelompok terbentuk oleh teknologi baru.

Karakter yang ketiga : logika jejaring menjadi dasar atas berbagai sistem maupun hubungan yang menggunakan teknologi informasi baru ini. Morfologi jejaring ini menambah kompleksitas interaksi dan ketidakpastian bentuk perkembangan yang muncul dari interaksi itu sendiri.

Kararter keempat : adanya fleksibilitas. Semua komponen organisasi dan institusi dapat dilebur dan dimodifikasi, dengan menyusun ulang komponen-komponen yang dimilikinya.

Karakter kelima: pertumbuhan konvergensi teknologi yang spesifik pada sistem, yang terintegrasi baik.

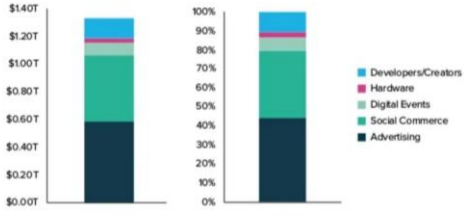
Budaya *Real Virtuality*

Paradigma teknologi informasi menjadi basis infrastruktur bagi perubahan struktur masyarakat kontemporer, sekaligus telah menjadi motor penggerak munculnya jejaring interaktif yang akan mengubah kebudayaan. Ini disebut sebagai budaya *real-virtuality*.

Real-virtuality adalah konsep Manuel Castells : akibat internet yang telah masuk merata ke dalam berbagai lapisan masyarakat, menyebabkan *realitas virtual* tidak bisa lagi diperbincangkan sebagaimana sebelumnya.

Internet dan teknologi informasi telah membuat yang *virtual*, menjadi yang *real* beserta dengan sejumlah konsekuensi yang dihasilkannya.

FIGURE 6: **GLOBAL METAVERSE POTENTIAL TOTAL ADDRESSABLE MARKET[6]**



The total market cap of the leading Web 3.0 Metaverse crypto networks sits at ~$27.5 billion. This pales in comparison to the ~$900 billion market cap of Facebook, the ~$2 trillion market cap of the gaming sector, and the $14.8 trillion market cap of Web 2.0 companies that could shift to the Metaverse or risk disruption.

Sumber : Greyscale Research, 2021

Bukti Luaran Kolom PINTAR

*Dalam tahap reviewer

Extended Abstrak

E-learning dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar dengan desain media penyampaian yang sangat baik, berpusat pada pengguna, interaktif, dan banyak fitur untuk semua orang, kapan saja, di mana saja. Ada banyak jenis materi dan materi pembelajaran lainnya yang menggunakan sumber daya dan atribut teknologi digital yang berbeda yang dapat diterapkan pada lingkungan pembelajaran yang terbuka, tidak kaku, dan buram. Dalam pembelajaran penggunaan media dirasa sangatlah penting, guna menunjang aktivitas pembelajaran yang maksimal. Di era saat ini dimanapola perkembangan masyarakat menuju ke masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*) media yang berbasis teknologi selalu menjadi pilihan yang sangat menarik, terlebih didukung oleh kurikulum yang menggunakan sistem pembelajaran scaintific yang mengacu pada penggunaan teknologi. Dengan konsep dunia virtual yang diusung oleh Metaverse, pembelajaran secara online dapat dilakukan dengan lebih interaktif. Metaverse menyediakan dukungan pada pembelajaran online dengan tidak menghilangkan pengalaman belajar di sekolah atau kampus.

Metaverse sering diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet. AR atau augmented reality adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda tersebut secara realitas dalam waktu nyata. Dampak podcast pada pendidikan adalah sebagai berikut: (1) Podcast menyediakan sumber daya pendidikan yang inovatif bagi guru untuk merancang kegiatan kelas. (2) Podcast membantu siswa belajar di dalam dan di luar kelas. (3) Podcast dapat meningkatkan kesiapan dan persiapan (readlines and preparation) calon guru (Goldman, 2018). Terdapat tiga tren yang meningkatkan popularitas podcast. Pertama, semakin banyak digunakan oleh industri media, hiburan, dan jurnalisme sebagai alternatif berbagi konten. Podcast semakin banyak digunakan oleh banyak penyiar dan editor berita. Tren kedua sedang meningkat. Properti dan tren ketiga untuk mendengarkan audio digital dengan pemutar MP3 portabel adalah meningkatnya ketersediaan perangkat lunak dan alat gratis untuk membuat podcast dan mendistribusikannya melalui Internet. Ini juga termasuk kemudahan mengunduh dan memutar podcast (Edinationssha, Rizzi, Rothwell 2007).

Berbagai pengembangan anak muda, Fikom Untar berkolaborasi dengan SMA Cinta Kasih Tzu Chi dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) untuk mengarahkan para siswa menjadi seorang *creativepreneur* dengan ide-ide kreatif di era sekarang. Hal ini guna bisa memberikan solusi bagi masyarakat dan juga menjadi perubahan baru untuk generasi selanjutnya. Seorang wirausahawan yang baik, peserta membutuhkan pemahaman lebih dalam mengenai *creativepreneur* dan bagaimana cara untuk menciptakan jiwa *creativepreneur* bagi siswa-siswi di SMA Cinta Kasih Tzu Chi. Pengabdian masyarakat yang akan dilakukan berfokus mengenai sikap *creativepreneur* dengan tujuan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha kreatif sejak muda dan supaya peserta dapat membuka bisnis melalui ide-ide keatif yang dihasilkan.

Kata kunci : podcast, metaverse, teknologi media baru

No. _____

Telah terima dari **LPPM UNTAR**

Uang sejumlah **Tiga Juta Rupiah**

Untuk pembayaran **Biaya Pelaksanaan Kegiatan 100 PKM Plus**

Jakarta, 3 Juni 2022

Rp. **3.000.000,-**

Sisca Aulia, S.I.Kom., M.Si

PAPERLINE

Pintar
Opini Untar

Volume 3 | Halaman 42 – 47 | 25 Mei 2022
ISSN: 2746 - 9018

KONVERGENSI MEDIA PODCAST METAVERSE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GENERASI DIGITAL

* Sisca Aulia

** Christina

Editor: Frangky Selamat

Pengguna internet di Indonesia tahun 2022 menurut *We Are Social* sebanyak 204,7 juta. Data peningkatan penetrasi pengguna internet tersebut menunjukkan beralihnya konsumsi masyarakat dari media konvensional ke media baru, dan mayoritas masyarakat mengakses internet menggunakan telepon pintar yang karakternya lebih dekat dengan masing-masing individu. Era digital saat ini, konsumen menjalani "seamless lifestyle" atau tidak lagi memisahkan aktivitas *online* dan *offline*. Jika media cetak hanya menyuguhkan teks dan foto, media radio menyuguhkan audio, dan media televisi menyuguhkan media audio visual, maka media baru dapat menyuguhkan konten multimedia, baik teks, foto, grafik, audio, maupun video. Kondisi ini membuat banyak media cetak yang tidak ingin terlindas oleh media baru akhirnya memutuskan ikut bergelut mencari pasar konsumen memanfaatkan media baru dengan melakukan mediamorfosis.

Berbagai platform digunakan untuk publikasi konten sebagai implikasi konvergensi media di antaranya website, media sosial, YouTube bahkan podcast yang kini terus berkembang dan makin banyak diminati. Jan Van Djik (dalam Nasrullah, 2016) mengatakan munculnya media baru juga ditandai dengan konvergensi media.

Secara struktural, konvergensi media berarti integrasi dari tiga aspek yaitu telekomunikasi, data komunikasi, dan komunikasi massa dalam satu medium (Nasrullah, 2016). Henry Jenkins (dalam Wahyuningsih & Zulhazmi, 2020) menjelaskan tentang konvergensi media yang mencakup tiga hal yaitu: konvergensi sebagai aliran konten pada berbagai platform media, kerja sama antara beberapa media industri, dan perilaku bermigrasi dari khalayak media.

Konvergensi media menurut Tery Flow (dalam Wahyuningsih & Zulhazmi, 2020) merupakan hasil irisan tiga unsur media baru yaitu: jaringan komunikasi (*communication*), teknologi informasi

Pintar
Opini Untar
Volume 3 | Halaman 42 – 47 | 25 Mei 2022
ISSN: 2746 - 9018

(*computing*) dan konten media (*content*). Sedangkan menurut Preston (dalam Prihartono, 2016) konvergensi media merupakan konsep penyatuan berbagai layanan informasi dalam satu piranti informasi yang membuat satu gebrakan digitalisasi dan tidak dapat dibendung arus informasinya.

Podcast menjadi salah satu perkembangan *new media* atau media baru yang sedang hype. *Podcast* menjadi suatu media baru di dunia siaran Indonesia khususnya pada konten audio. *Podcast* adalah *portmanteau* atau kombinasi kata dari "iPod" dan "*broadcast*". Terlepas dari etimologinya, konten dapat diakses menggunakan komputer apa pun atau perangkat serupa yang dapat memutar file media. Istilah ini pertama kali digunakan dalam komunitas *audioblogging* pada 2004 silam (Sendari, 2021). Podcast merupakan file *audio* yang dapat diunduh dari internet. Cara terbaik untuk mendeskripsikan podcast sebagai radio internet yang tersedia berbagai topik.

Pendengar podcast di Indonesia mencapai 35,6% dari total pengguna internet berumur 16-64 tahun (Pahlevi, 2022). Upaya peningkatan pembelajaran antara lain upaya perubahan proses pembelajaran yang ditandai dengan perubahan model pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dari pembelajaran pasif ke pembelajaran aktif dan partisipatif, dari realitas ke pemikiran kritis, dari reaktif ke respons aktif, dari konteks buatan ke realitas, dari media tunggal ke multimedia, kedua sisi pertukaran informasi. Oleh karena itu, pembelajaran harus mampu mengembangkan situasi belajar yang mandiri, dalam hal ini pembelajaran harus mampu secara intensif memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sumber belajar melalui komunikasi, melalui media dan komunikasi.

Terdapat dua karakteristik pada efektivitas pembelajaran. Ciri pertama adalah "memudahkan siswa untuk mempelajari" sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, atau sesuatu yang merupakan hasil belajar yang diinginkan. Kedua, bahwa keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru, pengawas, tutor atau murid sendiri.

Metaverse adalah suatu teknologi *Augmented Reality (*AR) yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan individu lainnya secara virtual. *Metaverse* sering diartikan sebagai simulasi dunia nyata manusia yang diimplementasikan di dunia maya atau internet. AR atau *augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi

Pintar
Opini Untar
Volume 3 | Halaman 42 – 47 | 25 Mei 2022
ISSN: 2746 - 9018

ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda tersebut secara realitas dalam waktu nyata.

Sementara *virtual reality* (VR) adalah teknologi yang mampu menciptakan simulasi. Simulasi ini bisa mirip seperti dunia nyata, seperti suasana saat pengguna berjalan-jalan di sebuah tempat. Kegiatan atau hal-hal yang bisa dilakukan oleh penggunanya di *metaverse*, antara lain: horizon adalah dunia virtual yang dapat memilih atau membuat tanah sendiri seperti taman, kantor, tempat bermain, pantai, pegunungan, luar angkasa atau tempat manapun yang ingin dituju.

Avatar: avatar adalah pengguna dapat menciptakan avatarnya sendiri sesuai keinginan seperti avatar manusia dengan gender laki-laki atau perempuan lengkap dengan pakaian ataupun wujud lain misalkan robot, karakter, dinosaurus, dan lain-lain.

Kegiatan virtual: kegiatan virtual adalah pengguna dapat melakukan aktivitas yang sama di dunia asli seperti berolahraga, menonton film, menonton konser, kuliah, bekerja, dan lain-lain.

Kumpul bersama: kumpul bersama adalah pengguna dapat bertemu dengan pengguna lain untuk meeting, berpesta ataupun sekedar nongkrong bersama.

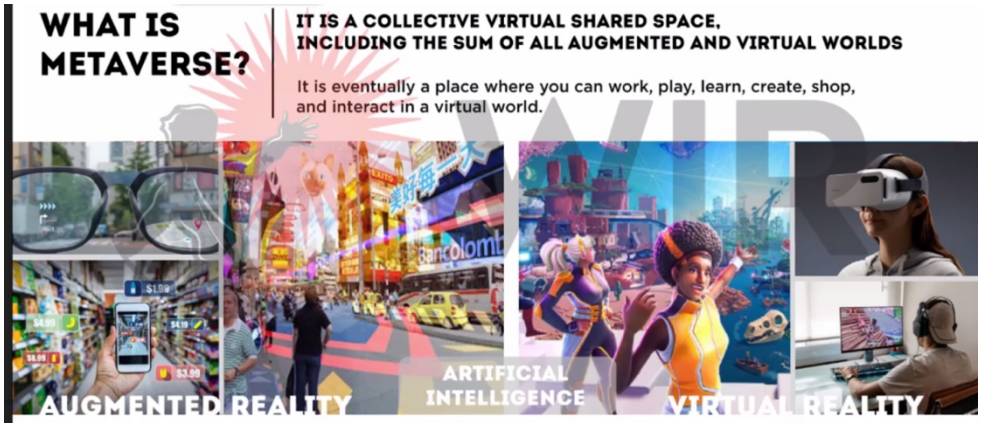
Belanja: belanja adalah pengguna dapat berbelanja dan bertransaksi layaknya berbelanja langsung ke toko atau mal.

Masuk ke dalam game: masuk ke dalam game adalah pengguna dapat masuk ke dalam game layaknya seperti film Ready Player One atau Film Free Guy.

Alat hardware: alat hardware adalah pengguna memakai headset virtual.

Pintar
Opini Untar

Volume 3 | Halaman 42 – 47 | 25 Mei 2022
ISSN: 2746 - 9018



Gambar 1. Gambaran Umum Metaverse

Hadirnya sektor pendidikan Indonesia dalam *metaverse*, diharapkan mampu menunjukkan kepada dunia mengenai kemajuan teknologi, khususnya di Indonesia. Dalam forum WEF tersebut, WIR Group berhasil memamerkan *prototype metaverse* dengan cara kerja *Augmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR) dan *Artificial Intelligence* (AI).

Dukungan pertama yang paling realistis adalah dari kesiapan, grand design pendidikan masa depan, dengan mengikuti dinamika dan perkembangan teknologi. Hal ini ditujukan agar ada keseimbangan dalam pola belajar *hybrid* (kombinasi *online* dan *offline*), sebagai langkah persiapan mengantisipasi agar tidak menimbulkan adiksi terhadap *virtual reality*.

Dukungan kedua, dari sisi hukum dan etika dalam pendidikan, yang harus menyesuaikan dengan kondisi yang ada, sehingga peluang timbulnya kesenjangan, persoalan hukum telah diantisipasi sejak awal. Bagaimanapun berbagai kemungkinan dampak akibat dari pola pendidikan metaverse, bisa saja berpengaruh pada semua lini pendidikan, mahasiswa-dosen, bahkan sistem pendidikan dalam hal ini kurikulumnya.

E-Learning sebagai penggunaan atau pemanfaatan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-learning* dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar dengan desain media penyampaian yang sangat baik, berpusat pada pengguna, interaktif, dan banyak fitur untuk semua orang, kapan saja, di mana saja.

Pintar
Opini Untar

Volume 3 | Halaman 42 – 47 | 25 Mei 2022
ISSN: 2746 - 9018

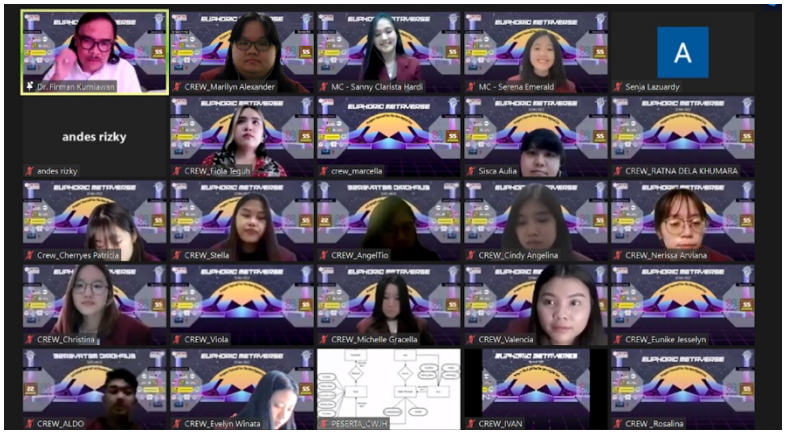
Ada banyak jenis materi dan materi pembelajaran lainnya yang menggunakan sumber daya dan atribut teknologi digital yang berbeda yang dapat diterapkan pada lingkungan pembelajaran yang terbuka, tidak kaku, dan buram. Wilayah jangkauan pendidikan berubah dengan cepat. Internet adalah sinergis, memungkinkan ide-ide dan menciptakan teknologi baru dengan konsekuensi pendidikan, sosial dan budaya. Teknologi digital baru, misalnya, dapat menggabungkan komponen gambar suara dan bergerak, bahasa lisan dan tulisan, dan objek 3D, dll. Perangkat digital ini memiliki kemampuan, penggunaan, dan batasan khusus yang digunakan dalam konteks pendidikan. Teknologi digital dinilai sebagi alat yang dapat mengaktifkan siswa untuk mengasah kemampuan memecahkan persoalan yang autentik dan sesuai zaman, bukan bersikap tidak aktif atau pasif pada ilmu pengetahuan dari guru dan siswa. Dalam dunia pendidikan, kemajuan yang sangat cepat disebabkan oleh adanya digitalisasi, yakni internet dan media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pendidikan yang beragam sebagai sumber belajar dan merebaknya media massa.

Media adalah sarana fisik maupun non fisik yang berisi pesan atau sarana untuk menyampaikan pesan. Pada dimensi pengembangan keilmuan pada tahun 1920-an sudah dimulai penelitian-penelitian dalam bidang aplikasi media pembelajaran. Media sendiri dapat dijadikan perantara yang bersifat visual maupun nonvisual. Dalam pembelajaran penggunaan media dirasa sangatlah penting, guna menunjang aktivitas pembelajaran yang maksimal.

Di era saat ini di mana pola perkembangan masyarakat menuju ke masyarakat berpengetahuan (*knowledge society*) media yang berbasis teknologi selalu menjadi pilihan yang sangat menarik, terlebih didukung oleh kurikulum yang menggunakan sistem pembelajaran *scientific* yang mengacu pada penggunaan teknologi. Dengan konsep dunia *virtual* yang diusung oleh *metaverse*, pembelajaran secara *online* dapat dilakukan dengan lebih interaktif. Metaverse menyediakan dukungan pada pembelajaran *online* dengan tidak menghilangkan pengalaman belajar di sekolah atau kampus.

Pintar
Opini Untar

Volume 3 | Halaman 42 – 47 | 25 Mei 2022
ISSN: 2746 - 9018



Gambar 2. Foto bersama peserta

Dampak podcast pada pendidikan adalah sebagai berikut: (1) *Podcast* menyediakan sumber daya pendidikan yang inovatif bagi guru untuk merancang kegiatan kelas. (2) *Podcast* membantu siswa belajar di dalam dan di luar kelas. (3) *Podcast* dapat meningkatkan kesiapan dan persiapan (*readiness and preparation*) calon guru (Goldman, 2018).

Terdapat tiga tren yang meningkatkan popularitas podcast. Pertama, semakin banyak digunakan oleh industri media, hiburan, dan jurnalisme sebagai alternatif berbagi konten. *Podcast* semakin banyak digunakan oleh banyak penyiar dan editor berita. Tren kedua properti sedang meningkat. Tren ketiga audio digital dengan pemutar MP3 portable adalah meningkatnya ketersediaan perangkat lunak dan alat gratis untuk membuat podcast dan mendistribusikannya melalui internet. Ini juga termasuk kemudahan mengunduh dan memutar *podcast* (Edinationssha, Rizzi, Rothwell 2007).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada Jumat, 20 Mei 2022 yang dihadiri oleh 120 peserta yang merupakan siswa-siswi dan beberapa tenaga pengajar di SMA Cinta Kasih Tzu Chi berjalan dengan lancar dan interaktif serta mendapatkan antusiasme yang tinggi dari para peserta dengan banyaknya pertanyaan dari peserta.

* Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara

**Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara