



## PKM Pengenalan Metaverse Kepada Siswa SMK

Roki Hardianto<sup>1)</sup>, Fana Wiza<sup>2)</sup>, Muammar Revnu Ohara<sup>3)</sup>, Ardiya<sup>4)</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru-Riau

<sup>2,3</sup>Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning Pekanbaru-Riau

<sup>4</sup>Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau Pekanbaru-Riau

### **Keywords :**

Multimedia;  
Artificial Intelligence;  
Sosial Media;  
Metaverse;  
Covid-19;  
Fasilkom;  
Unilak.

### **Correspondensi Author**

Email: [roki@unilak.ac.id](mailto:roki@unilak.ac.id)

### **History Artikel**

**Received:** 28-07-2022;

**Reviewed:** 29-07-2022

**Revised:** 31-07-2022

**Accepted:** 31-07-2022

**Published:** 01-08-2022

DOI: 10.52622/mejuajujabdimas.v2i1.48

**Abstrak.** Kegiatan dilaksanakan di SMKN 2 Pinggir Kabupaten Bengkalis memberikan pemahaman dan pelatihan peningkatan pemahaman Metaverse sebagai bidang keilmuan baru yang terus berkembang. Hal ini berguna lulusan SMK sebagai wawasan ketika melanjutkan perkuliahan atau bekerja di perusahaan atau dari usaha sendiri. Metaverse sendiri belum banyak penerapannya di Indonesia karena merupakan termasuk teknologi baru. Metaverse dekat keilmuannya dengan *Artificial Intelligence*. Tetapi didunia selain di Indonesia penerapan dari Metaverse sudah banyak dilakukan seperti halnya pada Piala Dunia 2022 di Qatar, Facebook dan lainnya. Kegiatan dilaksanakan secara luring / tatap muka dengan teknis narasumber memaparkan materi dan proses diskusi pada sesi akhir dengan tetap menerapkan protokol kesehatan Covid-19. Kegiatan menghasilkan jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat yang publish pada jurnal nasional terakreditasi serta kegiatan dibuat dalam bentuk berita yang dipublish secara daring.



*This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License*

## Pendahuluan

SMKN 2 Pinggir merupakan sekolah terkemuka di Kabupaten Bengkalis dan memiliki beberapa jurusan diantaranya Teknik Audio Video, Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, Teknik Pengelasan, Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Sekolah ini beralamat Muara Basung, Kec. Pinggir, Kabupaten Bengkalis, Riau

Dengan banyaknya jurusan dan peminatan di sekolah ini dan letak cukup jauh dari kota Pekanbaru, selayaknya siswa dapat pengetahuan teknologi baru berhubungan dengan IT. Saat ini SMKN 2 Pinggir masih kekurangan tenaga IT yang mampu mendampingi guru dan siswa dalam memenuhi jenjang perkembangan IT yang begitu cepat. Sedangkan siswa harus diberikan dan mendapat asupan IT secara realtime karena SMK merupakan sekolah pilot perkembangan teknologi dan kejuruan yang ditetapkan oleh pemerintah.

Para guru SMKN 2 Pinggir belum memiliki pengetahuan mumpuni di bidang AI terutama Metaverse, sedang di dunia usaha dan dunia industri sudah marak diterapkan teknologi Metaverse sebagai salah promosi dan implementasi dari pada penerapan teknologi dan IT. Siswa dan guru belum mempunyai wawasan tentang Metaverse terutama siswa yang akan lulus.

Melihat dari permasalahan mitra diatas maka tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning menawarkan solusi adalah memberikan pendampingan serta ruang diskusi pemahaman Metaverse kepada siswa dan guru yang dapat menambah wawasan para

siswa terutama yang akan lulus. Pasca lulus maka siswa sudah memiliki wawasan sebagai dasar ketika mengenal dan bekerja di dunia IT atau melanjutkan kejenjang perguruan tinggi. Bagi guru dapat menjadi wawasan tambahan ketika pelaksanaan proses belajar mengajar dan menyampaikannya kepada siswa lain, hingga pengetahuan ini tidak putus dan terus bergulir pada proses belajar mengajar.

### Metode

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara luring / langsung kepada para siswa SMKN 2 Pinggir. Karena sebelumnya beberapa tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Komputer sudah pernah melaksanakan pengabdian di sekolah ini. Kegiatan pengabdian menjadi tindak lanjut dari pengabdian sebelumnya.

Kegiatan ini diharapkan lebih banyak diskusi dan tanya jawab dari pada peserta untuk memantapkan pemahaman kepada peserta. Kemudian pada saat pelatihan dan pendampingan berlangsung, disebarluaskan kuisisioner yang dibuat dari google form untuk membantu melihat grafik kondisi materi dapat dipahami oleh peserta. Kuisisioner disebarluaskan di awal dan di akhir dari kegiatan. Kemudian juga peserta juga diminta mengisi kuisisioner tingkat kepuasan pelaksanaan kegiatan sebagai bahan laporan dari tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Universitas Lancang Kuning.

### Hasil dan Pembahasan

Saat ini sekolah ini terus berbenah menjaga sekolah unggul dan sedang berjuang dalam pembangunan fisik dan pembangunan sumber daya manusia baik guru maupun siswa lulusan.

Melihat perkembangan teknologi informasi begitu cepat dan sangat pesat, bagi siswa kami dengan lokasi sekolah yang jauh dari kota besar seperti Pekanbaru dirasa sangat perlu pengenalan perkembangan teknologi informasi dalam hal ini berdasarkan tema yang diangkat oleh Tim Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan dilaksanakan pada hari Senin, 4 Juli 2022 di Aula SMKN 2 Pinggir dengan dihadiri oleh para siswa-siswa dan guru yang mendampingi. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dengan memperhatikan protokol Kesehatan Covid-19 sebagai yang dikeluarkan oleh Pemerintah Republik Indonesia. Kegiatan dihadiri ± 21 siswa dari perwakilan kelas X, XI dan XII dari jurusan yang ada di SMKN 2 Pinggir.



**Gambar 1.** Foto Bersama Peserta Pengabdian

Sesi awal pelaksanaan Pengabdian dilakukan adalah pengenalan tentang tim pelaksana yang berasal dari unsur dosen dan tenaga pengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tema dan topik dari pada Pengabdian yang berhubungan dengan Metaverse. Selain itu agar dalam pelaksanaan kegiatan lebih terukur dan tepat sasaran maka dilakukan penyebaran kuisisioner untuk melihat pemahaman awal pada peserta terhadap tema kegiatan.

Peserta diminta mengisi kuisisioner yang telah di siapkan oleh tim pengabdian, dimana hasil kuisisioner menjadi acuan dan pembanding pemahaman materi dari pada peserta yang dilampirkan dalam laporan pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Kegiatan awal para peserta diberikan pemahaman dan penjelasan mengenai Metaverse dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari serta dampak dari pada penerapannya. Sebenarnya

Metaverse sendiri sudah digunakan peserta selama ini sebelum kegiatan ini dilaksanakan yaitu berupa penerapan pada social media seperti Facebook, Instagram dan WhatApps.

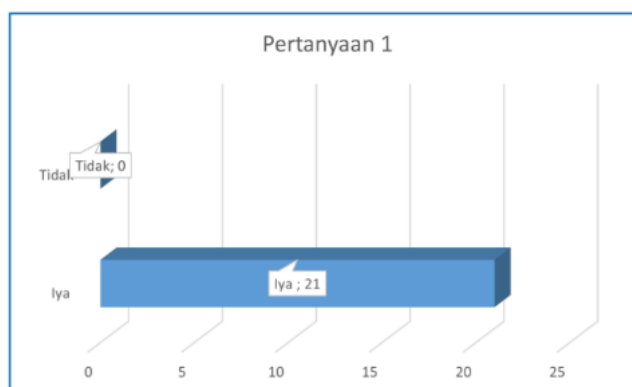


**Gambar 2.** Penyampaian Materi Kepada Peserta

Pada pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat tim menyebarkan kuisioner sebagai tolak ukur dalam melihat pemahaman materi disampaikan oleh narasumber. Kuisioner yang disebarkan sebanyak dua tahap yaitu kuisioner sebelum pelaksanaan pengabdian dan kuisioner setelah pengabdian dilaksanakan, masing-masing terdapat 5 pertanyaan. Berikut ini penjelasan dari kuisioner sebelum pelaksanaan pengabdian :

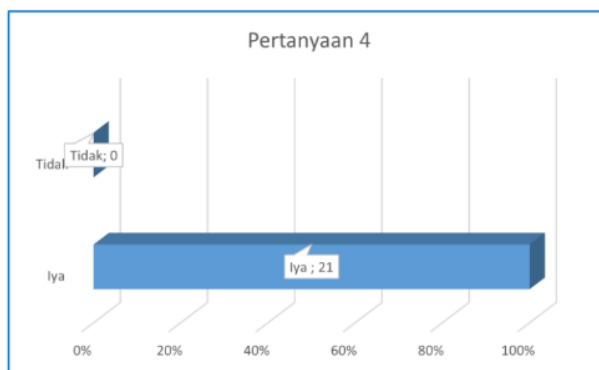
1. Apakah anda dapat menggunakan fasilitas teknologi berupa handphone/komputer sehari-hari.
2. Seberapa penting teknologi informasi dalam proses belajar saudara
3. Apakah saudara sudah mengenal teknologi METAVERS
4. Apakah saudara pengguna social media
5. Sosial media apa paling sering saudara gunakan (minimal 3 dari 5 sosial media)

Dari 21 peserta kegiatan yang mengisi kuisioner maka didapatkan jawaban yang digambarkan pada grafik berikut ini :



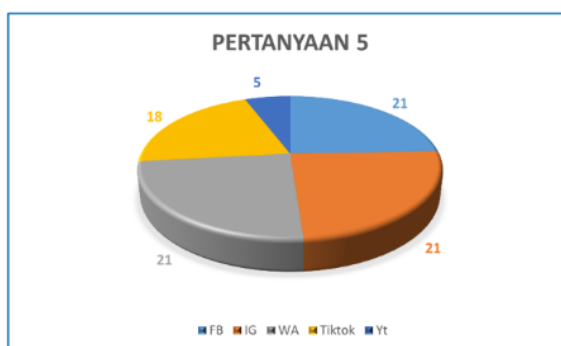
**Grafik 1.** Grafik Jawaban Pertanyaan 1 Pra Kegiatan

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa teknologi berperan penting dalam proses belajar siswa. Karena dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi menjadi penunjang dan mempermudah siswa dalam belajar dan memahami materi pelajaran



**Grafik 2.** Grafik Jawaban Pertanyaan 3 Pra Kegiatan

Dari gambar dapat dijelaskan bahwa sebanyak 18 peserta siswa belum mengenal Metaverse dan 3 siswa sudah mengenal Metaverse dari TV, Internet dan social media.



**Gambar 3.** Grafik Jawaban Pertanyaan 4 Pra Kegiatan

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bawah dari 5 sosial media yang diberikan pilihan yang paling banyak digunakan secara bersamaan minimal 3 sosial media, semua peserta menjawab paling banyak menggunakan Facebook, Instagram dan WhatApps. Sedangkan youtube dan tiktok digunakan sebanyak 5 dan 18 peserta masing-masingnya.

Sedangkan dari pertanyaan setelah dilaksanakan kegiatan dilaksanakan dapat digambarkan pada pertanyaan berikut dalam grafik dibawah ini :

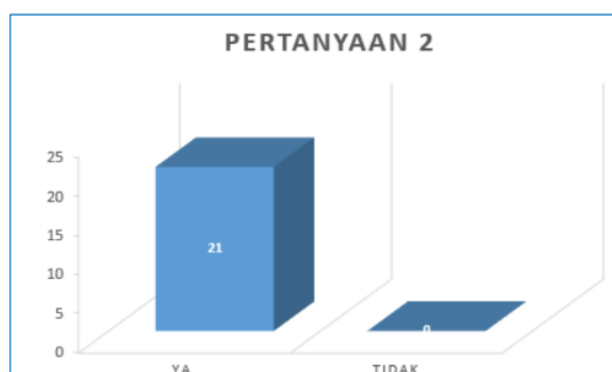
1. Apakah saudara sudah memahami materi dan penerapan Metaverse ?
2. Apakah Metaverse dapat membantu dimasa depan ?
3. Apakah saudara dapat menjelaskan tentang Metaverse kepada siswa di SMKN 2 Pinggir yang belum ikut kegiatan ?
4. Apakah kegiatan ini saudara rasa bermanfaat ?
5. Jika tidak mengapa, alasannya ?

Hasil dari jawaban kuisisioner setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan adalah sebagai berikut :



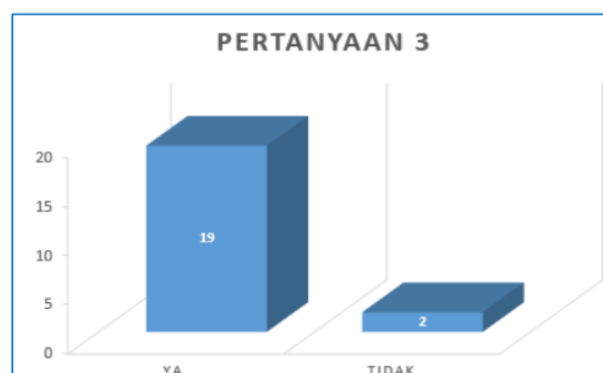
**Gambar 4.** Grafik Jawaban Pertanyaan 1 Setelah Kegiatan

Dari gambar dapat dijelaskan bahwa 19 peserta sudah memahami tentang Metaverse sedang 2 peserta masih perlu penjelasan lebih lanjut karena ada pertanyaan dan keraguan dalam memahami Metaverse



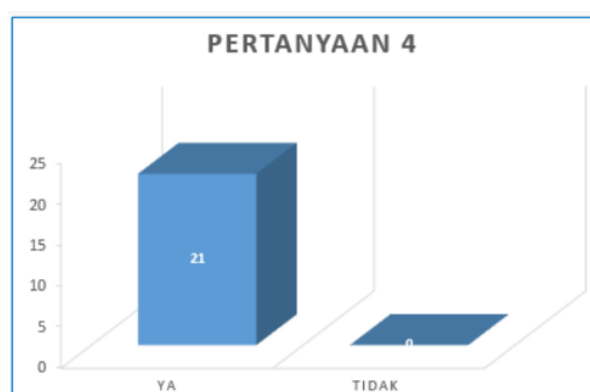
**Gambar 4.** Grafik Jawaban Pertanyaan 2 Setelah Kegiatan

100% peserta menjawab iya, karena dengan penerapan Metaverse dapat mempermudah pengguna dalam hal ini manusia dalam mengenal lingkungan sekitar dan berinteraksi lebih interaktif. Namun tidak dipungkiri pasti akan ada kendala dalam penerapannya.



**Gambar 5.** Grafik Jawaban Pertanyaan 3 Setelah Kegiatan

Peserta mengaku dapat menjelaskan kepada siswa lain yang tidak mengikuti kegiatan pada hari ini karena 90 persen siswa dari 21 peserta mampu memahami tentang Metaverse.



**Gambar 6.** Grafik Jawaban Pertanyaan 4 Setelah Kegiatan

Dari jawaban no 4 maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bermanfaat bagi peserta kegiatan dalam hal ini siswa-siswi SMKN 2 Pinggir. Karena dengan kegiatan ini peserta bertambah wawasannya dalam bidang Artificial Intelligence yakni bidang Metaverse.

Karena pertanyaan no 5 berkorelasi dengan pertanyaan no 4 kalau ada jawaban tidak, maka untuk grafik pertanyaan dari no 5 tidak dibuatkan karena jawabannya kosong alasannya semua menjawab bermanfaat pada pertanyaan 4.

## Simpulan dan Saran

Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan di SMKN 2 Pinggir Kabupaten Bengkalis, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

### 1. Simpulan

- Peserta dapat memahami tentang Metaverse dan penerapannya, hal ini berdasarkan kuisioner yang telah di sebarakan
- Metaverse secara tidak langsung sudah digunakan oleh peserta dalam hal ini siswa-siswi SMKN 2 Pinggir melalui *social media*
- Civitas Akademika SMKN 2 Pinggir sangat mengapresiasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, utamanya berhubungan dengan perkembangan teknologi informasi
- Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning dianggap sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan pemahaman dan kuantitas dari peserta.

### 2. Saran

- Kegiatan kedepannya diharapkan langsung menggunakan alat / kacamata Metaverse supaya peserta memahami secara detail penerapannya
- Karena di SMKN 2 Pinggir masih terkendala kecepatan internet maka diperlukan internet dengan kecepatan stabil dalam menggunakan peralatan Metaverse
- Supaya kegiatan yang sama selalu dilanjutkan sehingga menambah pemahaman teknologi informasi siswa-siswi dan sekaligus para guru di SMKN 2 Pinggir.

## Daftar Rujukan

1. Dionisio, J. D. N., Burns, W. G., & Gilbert, R. (2013). 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. *ACM Computing Surveys*, 45(3). <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>
2. Fatdha, T. S. E., Harianto, K., Riau, S. A., Riau, S. A., Riau, S. A., & Riau, S. A. (2020). J-Pemas Stmik Amik Riau Workshop Aplikasi Multimedia Kreatif Dalam Pembuatan Video Animasi 3d Pada Smk Bina Insan Siak Hulu. 1(1), 1–5.
3. Latianingsih, N., Mariam, I., & Susyanti, D. W. (2020). Creative And Innovative Community-Based Tourism Management In Tegal Waru, Bogor. *International Journal Of Applied Sciences In Tourism And Events*, 4(2), 109–114. <https://doi.org/10.31940/ijaste.v4i2.2010>
4. Rohman, M. Z., & Cahyadi, D. (2018). Pemanfaatan Komputer Grafis Menggunakan Software Corel Draw Dalam Pembelajaran Pembuatan Poster Dan Spanduk. *Prosiding Semnas Ppm 2018*, 1(1), 1007-1012.
5. Mystakidis, S. (2022). Metaverse. 486–497.
6. Tim CNBC Indonesia. (2021). Mengenal Apa Itu Metaverse dan Bagaimana Cara Kerjanya. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211216163806-37-299867/mengenal-apa-itu-metaverse-dan-bagaimana-cara-kerjanya>