



## PERAN SEKOLAH KRISTEN TERHADAP PENGARUH NEGATIF METAVERSE BAGI IDENTITAS DAN INTERAKSI SISWA

Oleh :

<sup>\*1</sup>H. Banggu dan <sup>\*2</sup>D. Hidayat

<sup>\*1</sup>Sekolah Lentera Harapan, Kupang <sup>\*2</sup> Universitas Pelita Harapan, Tangerang  
Email : <sup>\*1</sup>haymabangu28@gmail.com, <sup>\*2</sup>dylmoon.hidayat@lecturer.uph.edu

---

### Informasi Artikel

**Diserahkan :**

7 Februari 2023

**Diterima :**

24 Maret 2023

**Dipublikasi :**

24 Maret 2023

Kata kunci : *Metaverse, Teknologi, Penciptaan, Perjanjian, Sekolah Kristen..*

Keyword : *Metaverse, Technology, Creation, Covenant, Christian School.*

---

### ABSTRAK

Teknologi *Metaverse* yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan membawa dampak positif maupun negatif. Sekolah Kristen harus menolong para siswa menyikapi secara alkitabiah. Tujuan penelitian yaitu menjelaskan sikap sekolah Kristen terhadap kemajuan teknologi, dampak negatif *Metaverse* dan peran sekolah Kristen dalam menghadapi dampak negatif *Metaverse* berbasis konsep penciptaan dan perjanjian dalam Akitab. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan kajian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Metaverse* dapat membantu siswa dan guru untuk menikmati pembelajaran yang menarik dan lebih modern dengan teknologi yang mumpuni, namun *Metaverse* pun dapat membawa siswa untuk mencintai identitas palsu yang dimiliki dalam dunia maya sehingga perlahan-lahan mulai membatasi diri dalam interaksi sosial secara nyata. Untuk itu, sekolah Kristen perlu mengajarkan konsep penciptaan dan perjanjian demi menolong siswa agar dapat menemukan identitasnya dihadapan Tuhan dan bertumbuh dalam iman kepada Kristus, serta berpegang pada firman Tuhan sebagai senjata iman dalam menghadapi dampak negatif dari setiap kemajuan teknologi yang akan datang.

---

### ABSTRACT

*Metaverse technology which is growing rapidly in the world of education has both positive and negative impacts. Christian schools must help students respond biblically. The research objective is to explain the attitude of Christian schools towards technological progress, the negative impacts of the Metaverse and the role of Christian schools in dealing with the negative impacts of the Metaverse based on the concepts of creation and covenants in the Bible. The research method used is a literature study with a descriptive study. The results of the study show that Metaverse can help students and teachers to enjoy interesting and more modern learning with capable technology, but Metaverse can also lead students to love fake identities they have in cyberspace so that they slowly begin to limit themselves in real social interactions. . For this reason, Christian schools need to teach the concepts of creation and covenant in order to help*

*students find their identity before God and grow in faith in Christ, and hold on to God's word as a weapon of faith in facing the negative impacts of any future technological advances.*

## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan suatu penemuan manusia yang sangat berguna bagi perkembangan kehidupan manusia di bumi. Seiring berkembangnya zaman, kebutuhan manusia pun semakin tinggi dan beranekaragam. Apalagi saat pandemi *Covid-19* membuat manusia menyadari bahwa segala keterbatasan yang muncul dan menghalangi perkembangan manusia baik dalam bidang pekerjaan, pendidikan dan kesehatan harus dapat diatasi sehingga perkembangan manusia tetap berjalan seiring dengan perubahan zaman. Teknologi terkini yang sedang ramai diperbincangkan adalah *Metaverse* yang diperkenalkan oleh pendiri *Facebook*, Mark Zuckerberg. *Metaverse* ini mengusung dua teknologi yang sangat mutakhir yang akan membantu kehidupan manusia yaitu *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*. Kedua teknologi ini memiliki peran masing-masing yang semakin memperkuat ide utama dalam kemajuan teknologi yang dikenal dengan istilah *Internet of Things*.

*Metaverse* awalnya merupakan teknologi yang dibuat untuk membentuk alam semesta (lingkungan) *virtual* yang dapat menghubungkan pengguna yang satu dengan yang lain secara *virtual* dengan pengalaman yang lebih menarik. Hal ini dikerjakan oleh teknologi *Virtual*

**Table 1.** Four types of the metaverse

	Augmented reality	Lifelogging	Mirror world	Virtual reality
Definition	Building a smart environment by utilizing location-based technologies and networks.	Technology to capture, store, and share everyday experiences and information about objects and people.	It reflects the real world as it is, but integrates and provides external environment information.	A virtual world built with digital data
Features	Building a smart environment using location-based technology and networks	Recording information about objects and people using augmented technology	Virtual maps and modeling using GPS technology	Based on interaction activities between avatars that reflect the user's ego
Applications	Smartphones, vehicle HUDs	Wearable devices, black boxes	Map-based services	Online multiplayer games
Use cases	Pokemon Go, Digital Textbook, Realistic Content	Facebook, Instagram, Apple Watch, Samsung Health, Nike Plus	Google Earth, Google Maps, Naver Maps, Airbnb	Second Life, Minecraft, Roblox, Zepeto

From Lee S. Log in Metaverse: revolution of humanxspacextime (IS-115) [Internet]. Seongnam: Software Policy Et Research Institute; 2021 [cited 2021 Nov 29]. Available from: [https://spr.kri/posts/view/23165?code=issue\\_reports](https://spr.kri/posts/view/23165?code=issue_reports) [3]; Smart J, Cascio J, Paffendorf J. Metaverse roadmap: pathway to the 3D web [Internet]. Ann Arbor (MI): Acceleration Studies Foundation; 2007 [cited 2021 Nov 29]. Available from: <https://metaverseroadmap.org/MetaverseRoadmapOverview.pdf> [4].

*Reality* yang menghadirkan pengalaman *virtual* berbasis 3D yang tentunya lebih menarik dan riil, seperti yang bisa dilihat pada *game-game* yang telah berkembang saat ini.<sup>1</sup> Konsep *metaverse* pertama kali muncul pada tahun 1992 dalam novel fiksi sains dengan judul *Snow crash* oleh novelis Amerika, Neal Stephenson. Karakter di *Snow Crash* menjadi avatar dan bekerja dalam 3 dimensi (3D), dan *Virtual Reality* 3D ini disebut *metaverse*.<sup>2</sup> Bokyung Kye dan teman-teman dalam artikelnya menjelaskan tentang 4 jenis *metaverse* dengan potensi dan

<sup>1</sup> Pericles 'asher' Rospigliosi, "Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the Turn to Virtual Reality for Education, Socialisation and Work," *Interactive Learning Environments* (Taylor & Francis, 2022).

<sup>2</sup> Bokyung Kye et al., "Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations," *Journal of educational evaluation for health professions* 18 (2021).

keterbatasannya dalam Aplikasi Pendidikan. Dalam *Roadmap Metaverse*, terdapat 4 jenis yaitu *augmented reality*, *lifelogging*, *mirror world*, and *virtual reality*. Yos Indarta dan teman-teman, menjelaskan tentang keempat jenis *metaverse* ini sebagai berikut:<sup>3</sup> pertama, di dalam *Metaverse* terdapat *Augmented Reality*, ini dapat digunakan untuk membangun lingkungan cerdas dengan memanfaatkan teknologi lokasi serta jaringan, sehingga pembelajaran jarak jauh nantinya akan dapat terasa seperti bertemu langsung, meskipun secara *virtual*.

Kedua, *Lifelogging*, yaitu teknologi yang mampu menangkap, menyimpan dan membagikan pengalaman, informasi, objek serta data yang didapat selama berada di dalam *Metaverse*. Teknologi ini mirip dengan konsep sosial media pada umumnya. *Lifelogging* dapat menjadi sebuah fitur untuk mendokumentasikan kelas pembelajaran, catatan dan hal lain terkait dengan penyimpanan data selama proses pembelajaran.

Ketiga, *Mirror World*, merupakan tipe simulasi dari model *virtual* namun lebih ditingkatkan secara informasi sehingga lebih mengacu kepada refleksi dari dunia nyata. Simulasi ini mampu melampaui batasan ruang dan waktu, sehingga kendala-kendala yang ada pada aktivitas pembelajaran seperti batasan fisik dikarenakan pandemi saat ini dapat teratasi.

Keempat *Virtual Reality*, melalui teknologi grafis dan visual yang canggih, *Metaverse* dapat menciptakan lingkungan *virtual* berbasis 3D untuk menunjang proses pembelajaran. Praktikum yang berbahaya dan sulit untuk dilakukan seperti operasi berbahaya, pengendalian penerbangan dan sebagainya kini pengalamannya dapat dirasakan melalui simulasi *virtual* yang lebih nyata pada *Metaverse*. Dengan kecanggihannya yang ditawarkan, sebetulnya *Metaverse* juga memiliki masalah yang perlu diperhatikan. Tingginya kebebasan dan keleluasaan pada *Metaverse*, serta fitur avatar yang dapat menyamarkan identitas dunia nyata penggunanya, berkemungkinan membuat dunia *Metaverse* menjadi berbahaya.

Ide utama dari *Metaverse* yang dapat dilihat adalah bagaimana manusia dapat menikmati dunia barunya yang diciptakan untuk memenuhi seluruh keinginan mereka yang tentunya akan lebih membantu manusia dalam menguasai dunia ini karena terlihat bahwa dalam konteks pendidikan, segala ilmu pengetahuan sudah disediakan dengan lebih mudah dan menarik.

Namun, ada hal-hal tertentu yang perlu diantisipasi dari terciptanya *Metaverse* ini, diantaranya manusia semakin bebas untuk memenuhi keinginannya dengan identitas yang palsu yang diinterpretasikan dengan avatar-avatars yang dibuat sesuai keinginan mereka sehingga ruang untuk terjadinya kejahatan pun secara otomatis akan meningkat. Untuk itu, perlu adanya aturan dan pihak keamanan yang benar-benar ketat untuk dapat mengantisipasi masalah ini. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Esti bahwa pendekatan sistemik dan strategi yang berbeda seperti konsep keterbukaan dan privasi yang perlu diperhatikan tingkatan atau batasannya dalam memanfaatkan teknologi *Metaverse* ini.<sup>4</sup>

Hal berikut adalah masalah relasi dan interaksi sosial secara riil yang akan menurun secara drastis karena para siswa akan diajak untuk menikmati dunia *online* ini dengan berbagai

---

<sup>3</sup> Yose Indarta et al., "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3351–3363.

<sup>4</sup> Esti Regina Boiliu, "Dampak Metaverse Terhadap Pendidikan Agama Kristen," *Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik dan Agama* 5, no. 2 (2022): 13–21.

fitur menarik dan juga teman-teman baru dengan tampilan yang menarik (namun palsu) sehingga kemungkinan seluruh waktu mereka akan dihabiskan untuk mengenal dan mengeksplor dunia baru ini serta mengembangkan avatar mereka agar tetap bertahan di dunia baru ini.

Masalah-masalah inilah yang harus diperhatikan oleh sekolah Kristen karena berkaitan erat dengan konsep-konsep teologi yang perlu dibentuk dalam diri siswa agar dapat bertahan menghadapi tantangan dari teknologi *Metaverse* ini seperti konsep penciptaan dan perjanjian dalam Perjanjian Lama. Citraningsih menambahkan bahwa guru Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai bagian utama yang khusus bersentuhan langsung dengan iman siswa di dalam sekolah Kristen, perlu memberikan penekanan dalam perspektif Teologi yang berdasar pada Alkitab untuk membentengi orang Kristen dalam menggunakan teknologi sehingga tidak terbawa oleh arus negatif dari teknologi itu sendiri.<sup>5</sup>

Konsep perjanjian yang diutarakan dalam Alkitab antara Allah dan Manusia, menunjukkan bahwa Allah akan menjadi Tuhan dan Raja atas manusia itu sendiri yang berperan sebagai hamba dan pihak yang dilindungi.<sup>6</sup> Artinya segala kebutuhan utama seperti keamanan, ketertiban dan kesejahteraan menjadi tanggung-jawab dari Tuhan atau Raja. Manusia sebagai hamba tidak akan bisa mengusahakannya dengan baik di-luar dari yang sudah diatur oleh Allah. Ketika manusia mencoba menggapai hal-hal tersebut di luar dari apa yang telah ditentukan Allah maka sesungguhnya hukuman dan murkalah yang layak diterima oleh manusia karena tidak patuh dan percaya pada apa yang sudah dikerjakan oleh Allah sebagai Tuhan dan Raja, sehingga hukuman atas pengkhianatan ini akan berat untuk diterima oleh manusia bahkan bisa sampai kehilangan nyawanya.<sup>7</sup>

Bertolak dari hal tersebut, maka sekolah Kristen perlu memperhatikan dan membuat kebijakan yang terus dapat menjaga seluruh komunitasnya agar tidak jatuh di dalam dosa pengkhianatan ini yang dapat berakibat fatal pada keselamatan jiwa dari komunitas Kristen yang dipercayakan. Sikap sekolah Kristen dalam menghadapi tantangan ini sangat menentukan masa depan pendidikan Kristen kedepannya. Berdasarkan penelusuran penulis ada beberapa tulisan ilmiah seputar Sekolah Kristen dan *Metaverse*. Ester Yunida dalam dengan karya berjudul, "*Perspektif Pendidikan Agama Kristen Terhadap Metaverse Dan Aplikasinya Bagi Guru Masa Kini*", menjelaskan bahwa teknologi *Metaverse* memiliki sisi positif dan negatif secara paralel dan guru Pendidikan Agama Kristen harus memiliki perspektif yang tepat dalam menyikapi sisi negatif *Metaverse*.<sup>8</sup> Selanjutnya tulisan ilmiah dari Esti Regina Boiliu, "*Dampak Metaverse Terhadap Pendidikan Agama Kristen*", menjelaskan bahwa *metaverse* memiliki dampak yang sangat besar dalam segala aspek termasuk konteks Pendidikan Agama Kristen

---

<sup>5</sup> Citraningsih Basongan, "Penggunaan Teknologi Menurut Iman Kristen Di Era Digital," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 4279–4287.

<sup>6</sup> William. Dyrness, *Tema-Tema Dalam Teologi Perjanjian Lama*. (Malang: Penerbit Gandum, 2013), 100.

<sup>7</sup> Dyrness, *Tema-Tema Dalam Teologi Perjanjian Lama*.

<sup>8</sup> Ester Yunida, "PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP METAVERSE DAN APLIKASINYA BAGI PENDIDIKAN KRISTEN MASA KINI" (Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta, 2022), ii, <http://repo.sttsetia.ac.id/id/eprint/439>.

(PAK). Karena itu tugas PAK sangat sangat penting untuk mempersiapkan siswa-siswi Kristen untuk menyikapi *Metaverse* secara tepat.<sup>9</sup>

Artikel-artikel ilmiah tersebut sekalipun membahas tentang sekolah Kristen dan *Metaverse*. Namun bersifat umum karena tidak membahas secara khusus berkenaan dengan upaya mengatasi dampak negatif *Metaverse* dan peran sekolah Kristen dalam menolong siswa untuk menghadapinya berdasarkan konsep Alkitab tentang penciptaan dan perjanjian. Penulis tertarik untuk meneliti hal ini menjelaskan sikap seharusnya dari sekolah Kristen.

## RUMUSAN MASALAH

Bertolak dari latar belakang tersebut, peneliti mengajukan pertanyaan untuk dijawab yaitu bagaimana sekolah Kristen menyikapi kemajuan teknologi dengan segala kritiknya? Apa saja dampak negatif dari teknologi *Metaverse* dalam pendidikan? Apa peran sekolah Kristen dalam menghadapi dampak negatif dari isu *Metaverse* dipandang dari konsep penciptaan dan perjanjian dalam Alkitab? Tujuan penelitian ini yaitu menjelaskan sikap sekolah Kristen terhadap kemajuan teknologi, dampak negatif *Metaverse* dan peran sekolah Kristen dalam mendidik para siswa untuk menghadapi dampak negatif *Metaverse* berdasarkan pengajaran Alkitab tentang penciptaan dan perjanjian. Manfaat dari penelitian ini akan memberikan sumbangsih pemikiran kepada sekolah Kristen agar dapat menyiapkan siswa Kristen sedini mungkin untuk menyikapi dampak negatif *Metaverse* berdasarkan pemahaman ajaran penciptaan dan perjanjian dalam Alkitab.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan mengumpulkan data pustaka dari berbagai sumber jurnal ilmiah, buku, dan sumber elektronik lainnya yang relevan dengan topik yang dibahas dan dikaji secara kualitatif deskriptif.<sup>10</sup> Sumber-sumber yang diambil oleh penulis untuk memperkaya pemahaman akan topik dan dianalisis secara objektif agar dapat memberikan beberapa gagasan terkait peran sekolah Kristen dalam menghadapi dampak negatif dari isu *Metaverse* dipandang dari konsep penciptaan dan perjanjian dalam Alkitab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kritikan Terhadap Sekolah Kristen Dalam Merespon Kemajuan Teknologi

Kemajuan teknologi yang begitu cepat dan cukup signifikan membuat teknologi semakin dapat memenuhi seluruh kehidupan manusia di dalam segala aspek. Pentingnya peran teknologi dalam pendidikan merupakan puncak optimasi kognisi, afeksi dan psikomotorik sebagai peradaban manusia sehingga teknologi sebagai alat yang membantu dalam

---

<sup>9</sup> Boiliu, "Dampak *Metaverse* Terhadap Pendidikan Agama Kristen," 13.

<sup>10</sup> Stevri Indra Lumintang, *Misiologia Kontemporer Menuju Rekonstruksi Theologia Misi Yang Seutuhnya* (Batu: Penerbit Departemen Multi-Media YPPH, 2009).

membimbing, melatih dan meggerakan manusia sehingga tidak terbelenggu dalam kebodohan dan pembodohan serta kemiskinan.<sup>11</sup>

Untuk itu, jika teknologi digunakan dengan tepat dalam institusi pendidikan, maka hasil yang didapatkan pun akan lebih maksimal terlebih lagi bagi para siswa sehingga sekolah-sekolah termasuk sekolah Kristen harus memiliki respon yang tepat. Hal mana bertujuan agar teknologi yang merupakan karya Allah yang luar biasa ini dapat menolong sekolah untuk membentuk insan yang berguna bagi bangsa dan juga memuliakan Allah.

Sekolah Kristen harus meresponi kemajuan teknologi dengan tepat berdasarkan pada sasaran pendidikan Kristen yaitu membentuk kehidupan Kristen dan bukan hanya sekedar pemikiran Kristen, sehingga siswa dapat menggunakan pengetahuan dan kemampuannya termasuk dalam hal teknologi untuk dapat mengarungi kehidupan mereka.<sup>12</sup> Artinya, bukan teknologi itu yang ditolak, tapi dampak negatifnya yang perlu diantisipasi agar sekolah Kristen tidak membentuk kehidupan siswa yang tidak sesuai dengan kebenaran Firman Tuhan.

Beberapa kritik yang diberikan kepada sekolah Kristen dalam menghadapi tantangan masa kini sehingga hal ini menjadi masukan bagi sekolah Kristen agar tidak berespon sebagai berikut:<sup>13</sup> Pertama, Sekolah Kristen tidak memberi peluang bagi murid-muridnya untuk menemukan seperti apakah masyarakat dan kebudayaan modern. Dalam hal ini, Wolterstorff menekankan bahwa sekolah Kristen harusnya membawa semua topik-topik yang diperbincangkan dalam kelas agar dapat didiskusikan dan siswa dapat memperoleh jawaban yang tepat sehingga membantu mereka agar tetap dapat berjuang dalam masyarakat dan kebudayaan modern. Sekolah Kristen yang hanya membatasi topik-topik tertentu dan hanya boleh dilihat dari satu sudut pandang saja dan tidak memberi kesempatan yang adil dalam berpendapat, serta pada akhirnya memaksakan murid untuk menjalankan apa yang menjadi keputusan sekolah terkait topik tersebut, maka sekolah Kristen seperti ini memiliki ciri seperti mesin propaganda karena hanya memaksa tanpa ada arahan yang jelas.<sup>14</sup> Dalam penjelasannya, Wolterstorff mengingatkan bahwa sekolah Kristen bertujuan membekali anak untuk menjalani kehidupan Kristen dalam masyarakat masa kini, sehingga program pendidikan yang dibuat dapat diarahkan kepada filsafat pendidikan Kristen atau secara praktis dengan mulai menambahkan perspektif Kristen dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan.<sup>15</sup> Dengan demikian, siswa dapat melihat perspektif Kristen dalam setiap topik yang diajarkan dan dibahas sehingga dengan tulus hati, mereka dapat memahami, menerima dan menghidupinya dalam kehidupan mereka. Untuk itu, para pendidik Kristen haruslah memiliki wawasan Kristen yang baik sehingga tetap benar dalam menyampaikan perspektif Kristen dalam menjawab pertanyaan yang timbul dalam diri siswa.

Kedua, Sekolah Kristen menghimpit individualitas dan menciptakan konformis-konformis. Sekolah Kristen memang bertujuan untuk menginduksikan murid ke dalam

---

<sup>11</sup> Dirk R Kolibu and Stenly R Paparang, "Revolusi Pendidikan Kristen Di Era Industri 4.0," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 13, no. 2 (2020): 108–119.

<sup>12</sup> Nicholas P. Wolterstorff, *Mendidik Untuk Kehidupan : Refleksi Mengenai Pengajaran Dan Pembelajaran Kristen*. (Surabaya: Penerbit Momentum, 2014), xv.

<sup>13</sup> Wolterstorff, *Mendidik Untuk Kehidupan : Refleksi Mengenai Pengajaran Dan Pembelajaran Kristen*.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Ibid.

komunitas Kristen, karena sekolah Kristen merupakan proyek untuk komunitas Kristen. Lalu, bagaimana caranya sekolah Kristen tidak menghimpit individualitas dan menindas konformisme dengan tujuan tersebut? Wolterstorff menyatakan bahwa dengan memberikan pemahaman tentang komunitas Kristen yang sejati, yaitu mereka yang terikat bersama oleh pengabdian mereka kepada Allah dalam Yesus Kristus dan berusaha melaksanakan pekerjaan Allah di bumi. Karena alasan keterikatan kepada Allah inilah yang membuat sekolah Kristen terbebas dari tuduhan menghimpit individualitas dan menindas konformisme.<sup>16</sup>

Ketiga, Sekolah Kristen menghimpit dan mengisolasi murid-muridnya dari masyarakat dan kebudayaan. Kritik ini ditujukan bagi sekolah Kristen yang memiliki pemahaman bahwa murid-murid harus diproteksi dari lingkungan luar agar tidak menjadi buruk seperti lingkungan tersebut. Hal ini terjadi bukan tanpa alasan namun bisa saja muncul dari pemahaman yang kurang utuh terhadap firman Tuhan dalam 1 Korintus 15:33 tentang pergaulan yang buruk merusak kebiasaan yang baik. Konteks dari ayat ini dijelaskan bahwa Paulus menasihati jemaat Korintus agar jangan sampai dibohongi atau dicurangi dengan tipu muslihat atau kebohongan dari filosofi-filosofi yang salah dalam pergaulan didalam perkumpulan mereka.<sup>17</sup> Jadi sesungguhnya, bukanlah pergaulan yang perlu dihindari melainkan filsafat kosong dan kebohongan ajaran yang ada dalam pergaulanlah yang perlu diwaspadai. Wolterstorff menegaskan bahwa Reformed sendiri tidak pernah mengatakan bahwa pendidikan yang ditawarkan harus bersifat proteksi. Sebaliknya, sasaran mendasar dari sekolah Kristen adalah memperlengkapi siswa untuk menjalani kehidupan Kristen di-tengah-tengah masyarakat dan kebudayaan masa kini.<sup>18</sup> Artinya kehidupan Kristen bukan terisolasi melainkan hidup dalam interaksi dengan masyarakat atau dalam pandangan Alkitabiahnya yaitu menggarami dan bukan digarami.

### **Dampak Negatif Dari Teknologi *Metaverse* Bagi Pendidikan**

Menurut Rachma Ida sebagaimana dikutip oleh Agustina Suminar, ada beberapa dampak negatif teknologi *Metaverse* dalam pendidikan.<sup>19</sup> Pertama, Kehadiran *user* di dunia *virtual* yang direpresentasikan dengan avatar, maka manusia berpotensi untuk sibuk mengawasi aktivitas avatar setiap waktu dan mengurangi aktifitas di dunia nyata. Dengan adanya *virtual reality*, siswa dimampukan untuk dapat membuat avatar bagi dirinya sendiri yang tentunya siswa akan berusaha membuat dirinya semenarik mungkin seperti ide dari operasi plastik pada tubuh manusia. Hanya yang membedakannya adalah *virtual reality* tidak membutuhkan biaya yang cukup besar dan juga tidak membutuhkan operasi bagi tubuh seseorang. Teknologi ini dapat membuat siswa cenderung akan memiliki rasa percaya diri yang rendah dan tertutup serta tidak tertarik untuk berada dalam komunitas secara riil tetapi diganti secara *virtual* karena lebih menarik secara tampilan.

---

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Deslinawati Telaumbanua, Titik Haryani, and Asih Rachmani Endang Sumiwi, "Aplikasi Makna Pergaulan Menurut 1 Korintus 15: 33-34 Bagi Pemuda Kristen Masa Kini," *Teokrasti: Jurnal Teologi Kontekstual Dan Pelayanan Kristiani* 2, no. 1 (2022): 79–91.

<sup>18</sup> Wolterstorff, *Mendidik Untuk Kehidupan : Refleksi Mengenai Pengajaran Dan Pembelajaran Kristen*.

<sup>19</sup> Agustina. Suminar, "Era *Metaverse* Jadi Tantangan Di Dunia Pendidikan," *Suarasurabaya.Net*.

*Kedua*, Mengenai jaminan keamanan siber seiring aktivitas digital yang lebih kompleks, sehingga kebutuhan terhadap *internet engineer* akan semakin dibutuhkan di masa depan. Hal yang dimaksud mengenai *cyber security* yang harus memadai sehingga mengurangi terjadinya *cybercriminal* karena kebebasan yang ditawarkan oleh *Metaverse* khususnya dalam hal keamanan data *user*. Misalnya saja, data saham *user* yang ada secara digital bisa dicuri dan dimanfaatkan oleh *user* lain yang hanya ada dalam bentuk avatar (identitas palsu) sehingga akan sulit dilacak oleh kepolisian jika tidak dibuatkan aturannya. Dalam Pendidikan, siswa bisa saja melakukan kecurangan dalam ujian seperti mengakses data-data penting sekolah atau soal ujian dari guru namun sulit dilacak karena identitas pelaku yang tidak jelas.

*Ketiga*, kondisi sosial ekonomi masyarakat yang membuat tidak semua orang mampu mendapatkan akses di era *metaverse*. Bisa dilihat bahwa tidak semua siswa akan bisa menikmati teknologi ini. Hal yang sudah dialami bahwa dalam era pandemi *Covid-19* saja dimana sekolah dipaksa untuk dilakukan secara *online* membuat begitu banyak siswa yang kesulitan mengakses pembelajaran karena dibatasi biaya paket internet, jaringan dan juga perangkat pembelajaran. *Keempat*, hilangnya proses interaksi langsung antara pengajar dan murid karena interaksi lebih banyak berlangsung secara virtual. Teknologi *virtual reality* membuat siswa tertarik belajar jika tersedianya lingkungan belajar yang menarik dan hal ini membuat kemampuan siswa dalam beradaptasi dengan lingkungan yang lebih luas semakin menurun. Dalam hal ini, teknologi dapat membuat relasi antar manusia diubah atau bahkan ditiadakan.<sup>20</sup> Artinya siswa akan membatasi relasinya dengan sesama manusia secara realitas atau bahkan meniadakannya karena sudah ada dunia baru yang dapat menggantikannya dengan berbagai tampilan yang lebih menarik dan sesuai keinginan /hasrat manusia.

## **Peran Sekolah Kristen Terhadap Dampak Negatif Dari *Metaverse* Dipandang Dari Konsep Penciptaan Dan Perjanjian**

### *Konsep Penciptaan*

Dalam kitab Kejadian 1:31 dikatakan bahwa Allah melihat semua yang diciptakannya itu sungguh amat baik. Allah menciptakan manusia dan realitas yang ada untuk menjaga manusia agar tetap bertahan dan berkembang di dunia ini. Manusia adalah ciptaan yang serupa dan segambar dengan Allah maka manusia pun diberikan kemampuan untuk mencipta (dari yang sudah ada kebentuk lainnya bukan *ex nihilo* seperti Allah). Jadi, ketika manusia mencipta sesuatu yang baru demi menguasai bumi ini dan berkembang maka tidak ada yang salah dengan itu karena itu masuk dalam mandat budaya yang diperintahkan Allah dalam Kejadian 1:28. Namun yang perlu diperhatikan di sini adalah apa motivasi yang melatarbelakangi ketika manusia menggunakan daya ciptanya untuk membuat hal yang baru. Apakah benar untuk memuliakan Allah seperti yang diperintahkan dalam Kejadian 1 atau hanya untuk memenuhi keinginan manusia dan mulai meninggalkan Allah sebagai penciptanya.

Kisah-kisah mengenai daya cipta manusia sudah pernah terjadi sebelumnya dan diceritakan dalam Alkitab. Pertama, kisah dalam pembuatan Menara Babel dalam Kejadian 11.

---

<sup>20</sup> Tjendanawangi Saputra and Serdianus Serdianus, "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi Di Era Posthuman," *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika* 4, no. 1 (2022): 44–61.



Dalam Kejadian 11 tersirat dua maksud dari pembangunan Menara Babel yaitu pertama, bukan hanya menyombongkan diri tetapi untuk menyamakan diri dengan Allah yang punya kuasa yang besar dalam dunia ini dan yang kedua manusia tidak mau diserakkan keseluruhan bumi karena bangsa yang lain dianggap akan menjadi ancaman bagi mereka karena mengganggu kesatuan yang dibangun atas keinginan yang sama yaitu menguasai bumi dengan kuasa seperti Allah.<sup>21</sup> Bukankah isu ini pun terlihat dalam pengembangan teknologi *Metaverse* dimana pengembang ingin mengajak manusia agar mencipta dunia baru yang dapat memenuhi keinginan mereka untuk mendapatkan pengetahuan dan keuntungan pribadi lainnya, seolah-olah apa yang sudah disiapkan oleh Allah di bumi ini tidaklah baik bagi mereka dan secara tidak langsung mereka menolak Allah sendiri sebagai pencipta dan Tuhan bagi kehidupan mereka sebab tidak mampu memenuhi keinginan mereka. Kemudian *Metaverse* pun secara tidak langsung mengajak manusia untuk tidak perlu bersosialisasi secara nyata karena kurang menarik dan ada begitu banyak perbedaan dan pendapat yang bisa ditemukan dalam bersosialisasi karena anggota komunitas yang begitu berbeda baik latar belakang dan tujuan hidup. Akhirnya pemuasan keinginan manusia menjadi tujuan utama dan inilah sumber dosa yang menjadi poin utama dalam perkembangan teknologi *Metaverse* ini.

Kemajuan teknologi yang semakin memudahkan manusia untuk mendapatkan apa yang diinginkannya membuat pergeseran wawasan dunia dimana manusia menjadi allah atas dirinya, bumi dan realitas yang ada. Penyimpangan yang ada ini walaupun lahir dari kebaikan hati (teknologi pada awalnya merupakan sesuatu yang baik) atau hukum tertentu, semuanya yang menyangkut Allah yang kudus, dan akhir penyimpangan demikian adalah kemusnahan jiwa.<sup>22</sup> Menurut Orr dalam Naugle, wawasan Kristen tentang realitas harus mempunyai satu fokus: wawasan ini berakar dalam Yesus Kristus. Kemudian Orr menambahkan bahwa orang yang percaya, akan setia pada wawasan tentang Allah, tentang manusia, tentang dosa, tentang penebusan, tentang takdir manusia yang ada di dalam kekristenan.<sup>23</sup> Wolters mengatakan bahwa wawasan tersebut akan membawa suatu tuntunan bagi kehidupan manusia. Artinya, wawasan dunia ini akan berfungsi sebagai suatu kompas atau peta jalan yang menuntun manusia kearah wawasan yang dipercayai.<sup>24</sup> Wawasan Kristen inilah yang harusnya ditanamkan dalam pendidikan sekolah Kristen untuk mengantisipasi dampak negatif dari munculnya teknologi *Metaverse* dalam dunia pendidikan.

### *Konsep Perjanjian*

Dalam keberdosaannya, relasi antara Allah dan manusia rusak sehingga Allah berinisiatif untuk memperbaiki relasi dengan manusia, salah satunya dimulai dengan “perjanjian” yang menjadi titik balik munculnya ide keselamatan bagi manusia yang harusnya hanyalah sebuah pemusnahan akibat murka Allah atas dosa manusia. Perjanjian merupakan suatu istilah yang dipakai ketika dua pihak atau lebih mengikatkan diri mereka satu sama lain

---

<sup>21</sup> Marilyn Merilyn, “Memaknai בָּלַל (Bálal) Dan פָּצַץ (Patsats) Kejadian 11:1-9 Dalam Konteks Multikultural Di Indonesia,” *Satya Widya: Jurnal Studi Agama* 1, no. 2 (December 2018): 127–138.

<sup>22</sup> Dyrness, *Tema-Tema Dalam Teologi Perjanjian Lama*.

<sup>23</sup> David K Naugle, *WAWASAN DUNIA : Sejarah Sebuah Konsep (Sebuah Pandangan Kristen)* (Surabaya: Momentum, 2010), 9–10.

<sup>24</sup> Albert M. Wolters, *Pemulihan Ciptaan* (Surabaya: Momentum, 2010), 6.

demi kesejahteraan atau keuntungan bersama. Secara Teologis khususnya dalam Perjanjian Lama, kata perjanjian mengandung dua arti yaitu “*parity treaty*” dan “*suzerain treaty*”. Kedua kata ini mengandung perbedaan yang signifikan dilihat dari objek yang melakukan perjanjian tersebut. *Parity treaty* adalah perjanjian yang diikat oleh dua pihak yang setara seperti Laban dan Yakub dalam Kejadian 31:44. Sedangkan, *Suzerain Treaty* adalah perjanjian yang diikat oleh dua pihak yang tidak setara seperti Raja dan Rakyat/ Tuan dan hamba.<sup>25</sup> Dalam konteks perjanjian yang dilakukan Allah kepada manusia yaitu *Suzerain Treaty*. Allah bertindak sebagai pihak yang lebih tinggi dan manusia sebagai pihak yang lebih rendah. Untuk itu, yang dituntut dari pihak yang lebih rendah hanyalah “dirinya, kasihnya, kesetiannya, dan komitmennya”.<sup>26</sup>

Konsep perjanjian ini juga sesuai dengan analogi konsep perjanjian kerajaan yaitu antara raja dan daerah yang ditaklukkannya. Raja menjanjikan perlindungan kepada suatu bangsa dan sebagai ganti dukungan dari raja tersebut maka masyarakat dari daerah tersebut wajib memberikan upeti kepada raja.<sup>27</sup> Allah ingin agar Israel hanya bergantung dan berharap kepada Allah dalam segala aspek kehidupan mereka termasuk keamanan dan ketertiban dalam kehidupan mereka. Dalam konteks yang lebih besar lagi yaitu ketika Allah membebaskan bangsa Israel dari perbudakan Mesir menunjukkan bahwa Allah benar-benar berkuasa dan berdaulat dalam melindungi umatNya dari segala kejahatan dimuka bumi ini. Tujuan dari pembebasan bangsa Israel agar mereka benar-benar menjadi umatNya dan dapat beribadah kepada Allah dengan bebas. Puncak dari perjanjian ini yaitu pembebasan manusia dari maut lewat pengorbanan Yesus di kayu salib. Relasi Allah dan manusia benar-benar dipulihkan di dalam Kristus tanpa ada lagi yang membatasinya. Akhir dari semuanya, manusia memuji dan menyembah Allah sebagai satu-satunya Pribadi yang patut disembah dan ditaati seumur hidup mereka.

Konsep perjanjian ini, tampaknya terjadi juga dalam teknologi *Metaverse*. Tentunya *Metaverse* akan menyediakan *cyber security* tertentu yang harus dipakai oleh *user* untuk menjamin keamanan data mereka. *User* perlu patuh pada aturan yang dibuat dan membayar dengan nilai tertentu untuk hal tersebut demi dapat menikmati dunia baru yang tercipta. Walaupun ide utama adalah untuk memenuhi keinginan *user* sehingga seolah-olah *user* yang menjadi tuannya, namun kalau diteliti lebih mendalam sebenarnya yang menjadi “tuhan atau allah” adalah pengembang *Metaverse* yang patut ditaati kalau tidak akan diberikan hukuman. Sekolah Kristen perlu menjaga agar siwa-siswi atau bahkan seluruh komunitas sekolah tidak terjebak dengan hal ini dan begitu mengagungkan *metaverse* tetapi tidak melihatnya sebagai bentuk pemeliharaan Allah akan dunia ini sehingga perlu dipakai untuk memuliakan Allah.

#### *Peran Sekolah Kristen Terhadap Pengaruh Negatif Metaverse Bagi Siswa.*

Sekolah Kristen tentunya mengambil peran penting dalam kehidupan iman murid agar mampu dan berani untuk menghadapi tantangan zaman. Senjata utama yang harus dimiliki oleh orang percaya adalah firman Tuhan sendiri dimana murid benar-benar mencintai dan

---

<sup>25</sup> V. M. Siringo-ringo, “BENTUK PERJANJIAN DALAM PERJANJIAN LAMA Kata Kunci :,” *Pendidikan Religius* 1 (2019): 27–31.

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Dyrness, *Tema-Tema Dalam Teologi Perjanjian Lama*.

menghidupi apa yang diajarkan dalam firman Tuhan. Untuk itu, ada beberapa peran yang bisa dikerjakan oleh sekolah Kristen sebagai salah satu bagian penting dalam menyokong pertumbuhan iman murid, diantaranya :

*Pertama*, membantu siswa mengenal identitasnya di-hadapan Tuhan melalui firman Tuhan. Mengetahui identitas diri merupakan suatu permasalahan yang mendasar dan selalu dihadapi oleh siswa yang sudah berusia remaja sampai orang dewasa. Siswa dalam usia remaja selalu ingin mencari tahu jati dirinya dan bagaimana cara menghadapi dunia ini demi mencapai masa depan yang gemilang. Beberapa identitas penting yang harus dimiliki oleh siswa remaja, yaitu Pertama, mereka adalah ciptaan Allah yang begitu berharga karena diciptakan menurut gambar-Nya. Frame mengatakan sebagaimana Allah menjadikan Adam menurut gambar-Nya, demikianlah Ia menciptakan secara baru orang percaya menurut gambar Kristus, memberi pengetahuan yang baru, kebenaran dan kekudusan.<sup>28</sup> Jika manusia begitu mulia dihadapan Allah, maka apakah manusia perlu lagi untuk memiliki identitas palsu dalam hidupnya?. Tentu saja jawabannya tidak. Melalui pengenalan akan Pencipta dan dirinya yang berharga, harusnya manusia tidak perlu bangga untuk menggunakan *Metaverse* demi terlihat baik dimata orang lain untuk menyembunyikan identitas aslinya, karena itu sama saja dengan mengatakan bahwa apa yang dibuat oleh Pencipta itu kurang baik atau tidak sempurna. Jadi filosofi yang perlu dihindari adalah ketikan manusia mulai menyalahkan Allah yang dianggap tidak menciptakan manusia sesuai dengan keinginan mereka. Siapapun yang menyatakan Allah salah dalam mencipta tentunya bukanlah orang percaya, karena dia merasa dirinya lebih tahu dan benar dibanding Allah, sehingga Allah tidak lagi layak untuk disembah melainkan dirinyalah yang patut disembah. Kedua, mereka adalah orang berdosa yang telah hilang kemuliaan Allah (Roma 3 : 23). Walaupun mereka diciptakan dengan kondisi baik tetapi setelah jatuh dalam dosa maka mereka menjadi musuh Allah yang najis dihadapan-Nya. Palmer mengatakan bahwa setelah jatuh dalam dosa, manusia mengalami kerusakan total dimana manusia selalu berbuat jahat dimata Allah sehingga tidak pernah dapat melakukan kebaikan secara fundamental menyenangkan Allah.<sup>29</sup> Semakin manusia mencari pemenuhan akan keinginannya sendiri, tentulah ia akan semakin jauh dari Allah. *Metaverse* berusaha untuk memenuhi segala keinginan manusia, *Metaverse* pada dasarnya bermetamorfosis menjadi Raja yang menjanjikan kesejahteraan dan kedamaian bagi pengikutnya. Inilah filosofi salah yang perlu diwaspadai sehingga Allah tidak digantikan dengan teknologi karena hakekatnya teknologi ada untuk menunjukkan kemahakuasaan Allah dalam memelihara bumi ini dan bukan sebaliknya yaitu menunjukkan teknologi yang lebih berkuasa dari Allah. Untuk itu, sekolah Kristen harus disadarkan bahwa Tuhan terus bekerja menyadarkan umat manusia dari dosanya dengan menjadikan Alkitab sebagai dasar dalam pendidikan di sekolah.<sup>30</sup> Ketiga, dengan segala kenajisan dan dosa yang dimiliki manusia, maka tidak mungkin manusia dapat menebus dosanya untuk menjadi kudus lagi di-hadapan Allah. Untuk itu, manusia memerlukan penebus

---

<sup>28</sup> John M. Frame, *Teologi Sistematis : Sebuah Pengantar Kepercayaan Kristen*. (Bandung: Yayasan IOTA, 2019), 262.

<sup>29</sup> Edwin H. Palmer, *Lima Pokok Calvinisme* (Surabaya: Momentum, 2011), 8.

<sup>30</sup> Erni Hanna Nadeak and Dylmoon Hidayat, "Karakteristik Pendidikan Yang Menebus Di Suatu Sekolah Kristen [The Characteristics of Redemptive Education in a Christian School]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 13, no. 2 (2017): 87-98.

yang kudus dan berkenan di-hadapan Allah, agar manusia dapat kembali pada identitas awalnya yaitu ciptaan yang baik dimata Allah. Yesus sebagai penebus dan inti dari Alkitab harus terus diberitakan kepada siswa agar mereka menyerahkan hidupnya untuk ditebus dan menerima anugerah keselamatan dalam Kristus. Sekolah Kristen dapat berperan penting dalam pekabaran Injil ini melalui adanya renungan pagi setiap hari sebelum pembelajaran dan juga chapel siswa yang dapat semakin meneguhkan iman siswa.

*Kedua*, Menyediakan pembelajaran dan penggunaan teknologi yang terintegrasi dengan kebenaran firman Tuhan. Jika sudah membangun kerohanian siswa dengan kegiatan rohani di-sekolah, maka juga perlu menekankan bahwa Injil itu harus dipraktikkan dalam segala aspek kehidupan siswa termasuk dalam ilmu pengetahuan yang dipelajari di-kelas. Menurut Khoe, pendidikan Kristen harus menyediakan lingkungan Kristiani bagi murid, salah satunya melalui proses pembelajaran yang menanamkan dan mengembangkan karakter serta iman yang mempertemukan anak dengan kemuliaan Tuhan.<sup>31</sup> Pendidikan Kristen adalah sebuah proses dengan tujuan memimpin siswa pada Kristus dan membangun siswa dalam Kristus.<sup>32</sup> Guru Kristen sebagai ujung tombak dari pendidikan Kristen tidak hanya bertugas untuk mentransfer ilmu pengetahuan tetapi mentransformasi kehidupan siswa melalui pembelajaran yang disampaikan di-kelas. Guru dapat mencontohkan penggunaan teknologi yang benar sehingga siswa tidak takut untuk menggunakannya tetapi waspada agar tidak mendewakan teknologi. Hal lain yang bisa dilakukan oleh sekolah yaitu memberikan seminar-seminar mengenai perkembangan teknologi *Metaverse* dan bagaimana menggunakannya dengan benar. Hal ini akan melatih siswa untuk menemukan solusi dalam setiap masalah hidup yang dihadapi dan tidak membenci teknologi itu sendiri tetapi selalu waspada dalam menggunakannya. Dalam hal inilah, siswa merasa bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada dapat membawanya untuk mengenal Allah lebih dalam dan bukan malah menolak-Nya.

*Ketiga*, Memberikan ruang konseling bagi siswa. Dalam suatu institusi pendidikan, tentunya memiliki konselor yang bertugas untuk membantu sekolah dapat menangani anak-anak dengan segala permasalahan hidup dan juga membentuk karakternya. Di-dalam sekolah Kristen, pribadi yang dapat memberikan konseling bukan hanya konselor melainkan guru pun bisa, tentunya dengan porsinya masing-masing. Erna & Reni mengatakan bahwa peran guru dalam pendidikan karakter adalah membangun sebuah hubungan yang baik dengan seluruh siswa dan menggunakannya sebagai sebuah kesempatan untuk memberikan masukan moral. Jadi, guru tidak hanya mengajarkan pendidikan formal, tapi juga pendidikan dalam membentuk atau membangun karakter anak dan bisa menjadi sosok yang diteladani oleh para muridnya.<sup>33</sup> Sekolah Kristen hendaknya menjalankan bagian konseling ini dengan baik, yaitu tidak hanya memberikan konseling pada anak-anak bermasalah, tetapi juga bagi seluruh siswa untuk menggali diri mereka lebih dalam dan membantu mereka menemukan solusi dari permasalahan

---

<sup>31</sup> Khoe Yao. Tung, *Menuju Sekolah Kristen Impian Masa Kini*. (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2015).

<sup>32</sup> Kiki Debora and Chandra Han, "Pentingnya Peranan Guru Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa Dalam Pendidikan Kristen: Sebuah Kajian Etika Kristen [The Significance of the Role of Christian Teachers in Building Students' Character in Christian Education: A Study of Christian Ethics]," *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education* 2, no. 1 (2020): 1–14.

<sup>33</sup> Erna Alinda Hendrika Ottu and Reni Triposa, "Peran Guru Bimbingan Konseling (BK) Dalam Membentuk Karakter Siswa Kristen," *Sabda: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2021): 219–241.

yang mereka hadapi. Teladan hidup guru baik melalui sikap dan karakter dalam menghadapi dan mengggumuli setiap tantangan dalam hidupnya didalam Tuhan akan menjadi suatu kesaksian yang bermakna bagi kehidupan siswa. Hal ini membuat siswa merasa punya harapan dalam hidupnya lewat orang-orang yang Tuhan kirim dalam hidupnya termasuk konselor dan guru.

## **KESIMPULAN**

Teknologi pada dasarnya juga merupakan karya Allah dalam dunia ini untuk membantu manusia dalam mengarungi kehidupan ini. Untuk itu, Sekolah Kristen tidak perlu menolak kemajuan teknologi khususnya *Metaverse* lebih dulu namun haruslah bekerja keras dalam membangun wawasan Kristen yang dibentuk lewat pemahaman teologi yang benar dimulai dari pemimpin, guru, karyawan dan siswanya. Sekolah Kristen dengan segala perangkatnya, dapat menolong siswa untuk terus bertumbuh dalam imannya. Guru memiliki peran yang penting dalam memberikan motivasi, gagasan, solusi dalam keteladanan hidupnya untuk membantu siswa mempraktikkan apa yang diimaninya.

Melalui pengajaran konsep penciptaan dan perjanjian yang mendalam dan benar kepada siswa, akan membuat siswa tidak perlu diperbudak oleh teknologi, melainkan merasa percaya bahwa teknologi bukanlah raja, tetapi hanya alat yang dipakai Tuhan untuk menyatakan kemuliaan, kedaulatan, kemahakuasaan-Nya dalam dunia ini. Sekalipun pengaruh teknologi *Metaverse* begitu kuat dan akan masuk dalam setiap kehidupan siswa. Namun ada keyakinan dan keberanian dalam diri siswa menghadapi semua tantangan yang ada dan bahkan semakin menumbuhkan rasa cinta dan takut akan Allah karena begitu indah dan mulia-Nya Allah yang telah nyata dalam perjanjian anugerah yang diberikan bagi umat manusia yang percaya kepada-Nya.

## **REFERENSI**

- Basongan, Citraningsih. "Penggunaan Teknologi Menurut Iman Kristen Di Era Digital." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (2022): 4279–4287.
- Boiliu, Esti Regina. "Dampak Metaverse Terhadap Pendidikan Agama Kristen." *Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik dan Agama* 5, no. 2 (2022): 13–21.
- Debora, Kiki, and Chandra Han. "Pentingnya Peranan Guru Kristen Dalam Membentuk Karakter Siswa Dalam Pendidikan Kristen: Sebuah Kajian Etika Kristen [The Significance of the Role of Christian Teachers in Building Students' Character in Christian Education: A Study of Christian Ethics]." *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education* 2, no. 1 (2020): 1–14.
- Dyrness, William. *Tema-Tema Dalam Teologi Perjanjian Lama*. Malang: Penerbit Gandum, 2013.
- Frame, John M. *Teologi Sistematis : Sebuah Pengantar Kepercayaan Kristen*. Bandung: Yayasan IOTA, 2019.
- Indarta, Yose, Ambiyar Ambiyar, Agariadne Dwinggo Samala, and Ronal Watrianthos. "Metaverse: Tantangan Dan Peluang Dalam Pendidikan." *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3351–3363.
- Kolibu, Dirk R, and Stenly R Paparang. "Revolusi Pendidikan Kristen Di Era Industri 4.0." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 13, no. 2 (2020): 108–119.

- Kye, Bokyung, Nara Han, Eunji Kim, Yeonjeong Park, and Soyoung Jo. "Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations." *Journal of educational evaluation for health professions* 18 (2021).
- Lumintang, Stevri Indra. *Misiologia Kontemporer Menuju Rekonstruksi Theologia Misi Yang Seutuhnya*. Batu: Penerbit Departemen Multi-Media YPPH, 2009.
- Merilyn, Merilyn. "Memaknai בָּלָל (Bâlal) Dan פָּצַץ (Patsats) Kejadian 11:1-9 Dalam Konteks Multikultural Di Indonesia." *Satya Widya: Jurnal Studi Agama* 1, no. 2 (December 2018): 127–138.
- Nadeak, Erni Hanna, and Dylmoon Hidayat. "Karakteristik Pendidikan Yang Menebus Di Suatu Sekolah Kristen [The Characteristics of Redemptive Education in a Christian School]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 13, no. 2 (2017): 87–98.
- Naugle, David K. *WAWASAN DUNIA : Sejarah Sebuah Konsep (Sebuah Pandangan Kristen)*. Surabaya: Momentum, 2010.
- Ottu, Erna Alinda Hendrika, and Reni Triposa. "Peran Guru Bimbingan Konseling (BK) Dalam Membentuk Karakter Siswa Kristen." *Sabda: Jurnal Teologi Kristen* 2, no. 1 (2021): 219–241.
- Palmer, Edwin H. *Lima Pokok Calvinisme*. Surabaya: Momentum, 2011.
- Rospigliosi, Pericles 'asher.' "Metaverse or Simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the Turn to Virtual Reality for Education, Socialisation and Work." *Interactive Learning Environments*. Taylor & Francis, 2022.
- Saputra, Tjendanawangi, and Serdianus Serdianus. "Peran Pendidikan Agama Kristen Dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi Di Era Posthuman." *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika* 4, no. 1 (2022): 44–61.
- Siringo-ringo, V. M. "BENTUK PERJANJIAN DALAM PERJANJIAN LAMA Kata Kunci : " *Pendidikan Religius* 1 (2019): 27–31.
- Suminar, Agustina. "Era Metaverse Jadi Tantangan Di Dunia Pendidikan." *Suarasurabaya.Net*.
- Telaumbanua, Deslinawati, Titik Haryani, and Asih Rachmani Endang Sumiwi. "Aplikasi Makna Pergaulan Menurut 1 Korintus 15: 33-34 Bagi Pemuda Kristen Masa Kini." *Teokristi: Jurnal Teologi Kontekstual Dan Pelayanan Kristiani* 2, no. 1 (2022): 79–91.
- Tung, Khoe Yao. *Menuju Sekolah Kristen Impian Masa Kini*. . Yogyakarta: Penerbit Andi, 2015.
- Wolters, Albert M. *Pemulihan Ciptaan*. Surabaya: Momentum, 2010.
- Wolterstorff, Nicholas P. *Mendidik Untuk Kehidupan : Refleksi Mengenai Pengajaran Dan Pembelajaran Kristen*. Surabaya: Penerbit Momentum, 2014.
- Yunida, Ester. "PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN TERHADAP METAVERSE DAN APLIKASINYA BAGI PENDIDIKAN KRISTEN MASA KINI." Sekolah Tinggi Teologi Injili Arastamar (SETIA) Jakarta, 2022. <http://repo.sttsetia.ac.id/id/eprint/439>.