

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *EDUMASMUL JURNAL PENDIDIKAN*, 6(1), 996–998.
- Arya Sila Arsadhana, I. W., Regina Sintya Dewi, N. K., & Jiwa Kirana, N. K. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Berkelanjutan Di Era Society 5.0*.
- Ball, M. (2022). *The Metaverse - And How It Will Revolutionize Everything*. LIVERIGHT PUBLISHING CORPORATION WW Norton.
- Hendartie, S., Jayanti, S., & Sutejo, H. (2023). Pengujian Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru (Pmb) Stmik Palangkaraya Menggunakan Black Box Testing (Testing The Stmik Palangkaraya New Student Admission Application Using Black Box Testing). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi E-Issn*, 5(2), 31–40. <https://pmb.stmikplk.ac.id/>
- Idam007. (2017, June 6). *Nuwo Sesat Olok Gading*. [https://www.tripadvisor.co.id/Attraction\\_Review-G297722-D12527188-Reviews-Nuwo\\_Sesat\\_Olok\\_Gading-Bandar\\_Lampung\\_Lampung\\_Sumatra.html](https://www.tripadvisor.co.id/Attraction_Review-G297722-D12527188-Reviews-Nuwo_Sesat_Olok_Gading-Bandar_Lampung_Lampung_Sumatra.html).
- Iswanto, Indah Putri, N., Widhiantoro, D., Munawar, Z., & Komalasari, R. (2022). Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 9(1), 44–52. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.945>
- Kiss, A., & Pusztai, G. (2022). Using the Unity Game Engine to Develop a 3D Simulated Ecological System Based on a Predator-Prey Model Extended by Gene Evolution. *Informatics*, 9(1). <https://doi.org/10.3390/informatics9010009>
- Lee, K., & Herman. (2023). Penerapan Metode Mdlc Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6.
- Lestari, E. Y., Janah, M., & Wardanai, P. K. (2019). Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme Generasi Muda Di Era Globalisasi Melalui Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *ADIL INDONESIA JURNAL*, 1(1).
- Maesaroh, S. S., Gusdevi, H., & Ariansyah, M. R. (2021). Augmented Reality Pembelajaran Prakarya Interaktif Untuk Materi Keterampilan Dari Limbah Sampah Anorganik (Studi Kasus Di Smp Marhas Margahayu). *NARATIF(Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika)*, 03(01), 58–63.
- Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. *IEEE Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Rasyida, R., Ali Nurdin, E., & Rasim. (2023). *Pembelajaran Berbasis Metaverse-Virtual Reality Menggunakan Spatial.io dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman dan Minat Siswa*.
- Rodzian, N. I., & Khalid, F. (2023). Keberkesanan Penggunaan Bahan Augmented Reality (AR ) Untuk Meningkatkan Pemahaman Dalam Topik Kegunaan Alat-

- Alat Tangan Sistem Pemaipan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5(2), 120–133. <https://doi.org/10.55057/jdpd.2023.5.2.12>
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). *Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kd Memahami Jenis-Jenis Alat Berat*.
- Setyowati, R., & Andriansyah, M. (2021). Analisis Aplikasi Ujian Berbasis Komputer Berdasarkan Model ISO 25010 dengan Metode AHP di SMKN 8 Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 20(1). <https://doi.org/10.32409/jikstik.20.1.373>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.). Alfabeta.
- Sukarelawa, M. I., Pd, M., Toni, K., Indratno, M., Pd, S., Suci, M., Ayu, S., & Km, M. P. H. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Taufiqurrachman. (2022, March 13). *Cara Hitung Kuesioner Pada Skala Likert*. <https://saintekmu.ac.id/myblog/taufiqurrachman/read/cara-hitung-kuesioner-pada-skala-likert>.
- Wira Yuda, U., Rhamadani, M., Pratama, M. B., & Sutabri, T. (2024). Implementasi Metaverse pada Proses Pembelajaran. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>
- Yunanto, D. (2021). Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(3), 414–420. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Yunitha Seran, E., & Mardawani. (2020). *Kearifan Lokal Rumah Betang Suku Dayak Desa Dalam Perspektif Nilai Filosofi Hidup (Studi Etnografi: Suku Dayak Desa, Desa Ensaid Panjang Kecamatan Kelam Permai)* (Vol. 5, Issue 1).
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D* (Vol. 1, Issue 1).