

# C. A. 2.b. Book Chapter - Universalisme dunia Metaverse

*by Admin Penjas*

---

**Submission date:** 17-May-2023 10:34AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1908923260

**File name:** C.\_A.\_2.b.\_Book\_Chapter\_-\_Universalisme\_dunia\_Metaverse.pdf (857.53K)

**Word count:** 2353

**Character count:** 17011

Editor:

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO. | Nizaruddin, M.H  
Arrinda Luthfiani Ayyzaro', M.Pd. | Retno Susilowati, M.Pd  
Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd.



# UNIVERSALISME *Dunia Metaverse*



Pengantar :

**Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.**

Direktur Pascasarjana  
UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Karwanto | Bagus Haryono | Sri Yulia Sari | Bradley Setiyadi | Susana Labuem  
Helda Marlin Ala | Eva Nauli Taib | Veramyta Maria Martha Flora Babang  
Anang Hadi Cahyono | Andika Hijrah Prasetyo | Yuliatin Azizah | Ahmad Syaifuddin  
Syarifuddin | Marimin | Dewi Ratih Tirto Sari | Rusdi Syawaludin | Wulandari  
Laila Nur Rohmah | Sukarman Hadi Jaya Putra | Eva Faridah | Eka Purnama Indah  
Amir Supriadi | Fera Ratna Dewi Siagian | Benny Aprial M. | Alventur Baun  
Ardiansyah Nur | Jurdan Martin Siahaan | Eggi Pangestu | Sriningsih  
Bessy Sitorus Pane | Alan Alfiansyah Putra Karo Karo | Fransen Sinaga

# UNIVERSALISME DUNIA METAVERSE

Karwanto - Bagus Haryono - Sri Yulia Sari - Bradley Setiyadi -  
Susana Labuem - Helda Marlin Ala - Eva Nauli Taib -  
Veramyta Maria Martha Flora Babang - Anang Hadi Cahyono -  
Andika Hijrah Prasetyo - Yuliatin Azizah - Ahmad Syaifuddin -  
Syarifuddin - Marimin - Dewi Ratih Tirto Sari - Rusdi Syawaludin -  
Wulandari - Laila Nur Rohmah - Sukarman Hadi Jaya Putra -  
Eva Faridah - Eka Purnama Indah - Amir Supriadi -  
Fera Ratna Dewi Siagian - Benny Aprial M - Alventur Baun -  
Ardiansyah Nur - Jurdan Martin Siahaan - Eggi Pangestu -  
Sriningsih - Bessy Sitorus Pane - Alan Alfiansyah Putra Karo Karo -  
Fransen Sinaga

Editor:

**Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.**

**Nizaruddin, M.H**

**Arrinda Luthfiani Ayyzaro', M.Pd.**

**Retno Susilowati, M.Pd**

**Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd.**

Pengantar:

**Prof. Dr. H. Akhyak, M.Ag.**

Direktur Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung



## **UNIVERSALISFIE DUNtA FICTAVERSE**

Copyright O far wanto, dkk., 2022  
Hak cip ta dilindungi undang- undang  
*All right reserved*

Editor: Adi Wijayanto, dkk.  
Layouter : Muhamad Safi'i  
Desain *cover*: Dicky M . Fauzi  
Penyelaras akhir: Sairul MusEora  
x + 213 htm: 14 x 21 cm  
CeEakan: Pertama, AgusEus 2022  
ISB N: 978-623- 5419- 25-1

### **Anggnta IKAPI**

Hak cipta dilindungi undang- undang. Dilarang memplagiasi atau memperbanyak seluruh isi buku in i tan pa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:

#### **Akademia Pustaka**

Perum. B MW M adani Kavling 16, Tulungagung

Telp: 0B121b17B39B

Email: redaksi.akademia.pustakal@gmail.com

Website: [www.akademiapustaka.com](http://www.akademiapustaka.com)

## Kata Pengantar

**A**lhamdulillah Rabbilalamin Segala puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang maha kuasa atas perkenan-Nya buku edisi Agustus tahun 2022 yang berjudul “UNIVERSALISME DUNIA METAVERSE” dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya atas sumbangsih/gagasan dan pemikiran dari stakeholder pendidikan dari berbagai pihak dan berbagai institusi.

Kehadiran buku universalisme dunia metaverse memberi makna strategic, karena dalam pembahasannya banyak ditorehkan dari para pakar tentang berbagai pemikiran dengan narasi yang ringan dan mudah dipahami terkait dengan eksistensi penyelenggaraan pendidikan berbagai bidang keilmuan yang nantinya men emui berbagai kendala dan kesulitan dalam mendidik saat era metaverse.

Perkembangan teknologi bagaimanapun juga tidak bisa kita cegah. Kita hanya perlu bijak dalam menggunakan teknologi tersebut sehingga membaca manfaat sebesar-besarnya bagi kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi, termasuk metaverse, hakikatnya hanyalah sebuah Para, tidak bisa dijadikan esensi kehidupan. Dalam pandangan penulis, sekolah fisik dan semua kegiatan di dalamnya juga tidak akan digantikan oleh metaverse. Metaverse hanya akan menjadi alat bagi dunia pendidikan untuk membuat pelayanan lebih baik bagi tanpa harus menghilangkan semua yang ada di dunia nyata. Bagaimanapun juga dunia pendidikan bertujuan memanusiaakan manusia, bukan memvirtualkan manusia.

Kehadiran buku ini sangatlah tepat di tengah kondisi kurikulum yang baru. Semoga tulisan ringan dengan berbagai topik yang menarik disampaikan para penulis, memberi

manfaat bagi para pembaca, pemangku kebijakan dan masyarakat umum secara mas.

Tulungagung 1 Agustus 20 22

Prof. Dr. H. Akhyak, Mfg.

Direktur Pascasarjana UI N SATU  
*Universitas IslamNegeri*  
*Sayyid Ali Rah matullah Tulungagung]*

## Daftar Isi

%ta Peagatar.....	iii
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>v</b>

### BAB I

#### AKADEMIK ERA *METAVVERSE*

PENGELOLAAN SUPERVISI AKADEMIK BERBASIS DIGITAL.....	3
Dr. Karwanto, M.Pd. (Universitas Negeri Surabaya)	

UPAYA MENGUATKAN KETAHANAN SOSIAL MAHASISWA DI ERA PERKULIAHAN DARING: DILEMA BELAJAR DAN BEKERJA.....	11
Dr. Drs. Bagus Haryono, M.Si. (Universitas Sebelas Maret, Surakarta)	

OPTIMALISASI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR <i>£-BOOK</i> PADA PROSES PEMBELAJARANh1 DI ERA <b><i>METAVVERSE</i>.....</b>	<b>21</b>
Dr. Sri Yulia Sari, M.Pd (UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi)	

PENGELOLAAN SARANA DAN PRASARA IA DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL. ....	27
Bradley Setiyadi, S.Pt., M.Pd. (Universitas Jambi)	

PENILAI A I KINERJA PEGAWAI UNIVERSITAS PATTIMURA MENGGU14AKA ILOGIKA FUZZY ATURAN MAMDANI .....	35
Susana Labuem, M.Pd. (Universitas Pattimura PSDKU ARU)	

PEMBELAJARAN MULTIMODAL <i>LEARNING</i> DALAM PERKULIAHAN DARING .....	41
Hel da Marlin Ala, S.E., M.Si. (Univer sitas Kristen Artha Wacana)	
PEMANFAATAN BERBAGAI PLATFORM DIGITAL SEBAGAI BASIS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI DI ERA <i>METAVVERSE</i> . ....	47
Eva N anti Taib, M.Pd. (UIN Ar-Raniry Banda Aceh)	
PANDEMIK MENDOBRAK MUNCULNYA INDVASI TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN.....	53
Veramyta Maria Martha Flora Baban g S.Pd.Jas., M.Or. (Penjaskesrek FKIP Undana Kupang)	
EFEKTIFITAS PENGGUNAAN 6-MDDtfl PKN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI ERA <i>METAVVERSE</i> . ....	59
Anang Hadi Cahyono, M.Pd. (Universitas Wiraraja)	
PEMBELAJARAN PENERAPAN <i>ELECTRONIC GOVERMENT</i> (E-GOV) DALAM PELAYANAN <b>PUBLIK</b> PADA ERA <i>METdVERSE</i> .....	65
Andika Hijrah Prasetyo, S.I.Kom., M.Si., M.AP. (STISOSPOL Waskita Dharma Ma]ang)	
<i>BALANCING DIGITAL LEARNING</i> UNTUK GENERASI Z DAN ALPHA .....	71
Yuliatin Azizah, S.Sos.I., M.M. (STIE M an data, Jember)	
PERKECIL DISPARITAS <i>METAVVERSE</i> DI DALAM PENDIDIKAN TINGKAT DASAR. ....	77
Ahmad Syaifuddin, S.Pd., M.Pd. (SD Negeri 1 Jeli)	

## BAB II

### *VIRTUAL REALITY*

<i>VAR TUAL REALITY</i> SEBAGAI SUMBER BELAJAR sEjnnn oIrun <i>uzzxrzns</i> . ....	SS
Dr. Syarifuddin, M.Pd. (FKIP Universitas Sriwijaya)	

*VIRTUAL TOUR* SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN  
DIGITAL MATERI DESTINASI PADA PENDIDIKAN  
PARIWISATA. ....91

Dr. Marimin, M.Si. (Universitas Sebelas Maret Surakarta)

*VIRTUAL LABORATORY: PEMBELAJARAN MEKANISME  
BIOMOLEKULER UNTUK FARMASI DI ERA METAVERSE*  
.....

Dr. Dewi Ratih Tirto Sari, S.Si., M.Si. (Universitas  
Ibrahimi)

DAMPAK *VIRTUAL WORLD* (VW) DAN *VIRTUAL  
REALITY* (VR) DALAM DUNIA PENDIDIKAN. ....105

M. Rusdi Syawaludin, M.Si. (STAI N Bengkalis)

URGENSI MAHASISWA MENGHADAPI ERA *METAVERSE*  
DENGAN MEMANFAATKAN *VIRTUAL REALITY*..... 111

Wulandari, S.Pd.I., M.Pd. (STI TNU Sakinah Dharmasraya)

PEMANFAATAN APLIKASI PIA *TUAL RACE* SEBAGAI  
SARANA PEMBELAJARAN LARI MAHASISWA PJKR. ... 119

Laila Nur Rohmah, M.Pd. (IKIP Budi Utomo, Malang)

VISUALISASI ANATOMI HEWAN DENGAN  
*AUGMENTED REALITY 3D* ..... 123

Sukarman Hadi Jaya Putra, S.Pd., M.Si. (Program Studi  
Pendidikan *Biologi* , Universitas Nusa Nipa)

### BAB III

#### PENJAS DALAM *METAVERSE*

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED  
LEARNING* PADA MATA KULIAH AKTIVITAS RITMIK  
MAHASISWA PJKR BERBASIS POLA KERJA  
KOMPLEMENTER..... 131

Dr. Eva Faridah., S.Pd., M.Or. (Universitas Negeri Medan)

HAMBATAN KETERCAPAIAN KETUNTASAN PEMBELAJARAN MATA <b>KULIAH</b> AKUATIK DI ERA <i>METaverse</i> .....	139
Dr. Eka Purnama Indah, S.Pd., M. Pd. (Universitas Lambung Mangkurat)	
APLIKASI PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER PESERTA DIDIK DI ERA DIGITALISASI.....	145
Dr. Amir Supriadi, M.Pd. (FIK Universitas Negeri Medan)	
PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SENAM AEROBIK MELALUI MEDIA YOUTUBE. ....	151
Fera Ratna Dewi Siagian M.Pd. (Universitas Nusa Cendana)	
IDENTIFIKASI M2fZA FEJtS2f DALAM PEMBELAJARAN PENJAS. ....	157
Benny Apria] M, S.Pd., M.Pd. (Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Medan)	
PEMANFAATAN <i>E-LEARNING</i> DALAM PERKULIAHAN TES & PENGUKURAN OLAHRAGA.....	165
Alventur Baun, S.Pd., M.Pd. (Univer sitas Kristen Artha Wacana Kupang)	
MENGASAH <b>DIRI</b> MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL UNTUK PEMBELAJARAN BOLA BASKET MAHASISWA PJKR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LUWUK.....	169
Ardiansyah Nur, S.Or., S.Pd., M.Pd. (Unismuh Luwuk Banggai)	
PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK MENSOSIALISASIKAN NILAI-NILAI ETIKET BAGI MAHASISWA <b>PROD I</b> PENJASKESREK FKIP UNIVERSITAS CENDANA.....	175
Jurdan Martin Siahaan, S.Pd, M.Pd. (Universitas Nusa Cendana)	

PENERAPAN MEDIA <b>KUIS</b> INTERAKTIF CLASSPOINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK SISWA SMA.....	181
Eggi Pangestu, M.Pd. (SMA Negeri 6 Palembang)	
PROBLEMATIKA PERKULIAHAN AKUATIK BERBASIS VIDEO PINTAR BELAJAR RENANG MAHASISWA ATLET BERPRESTASI.....	189
Sriningsih, M.Pd. (STKIP Pasundan)	
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS ANIMASI. ....	195
Drs. Bessy Sitorus Pane, M.Pd. (Universitas Negeri Medan)	
TANTANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DIERAMTTR <i>VERSE</i> .....	201
Alan Alfiansyah Putra Karo Karo (Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna)	
PEMBELAJARAN OLAHRAGA DENGAN ITC DI ABAD 21.....	209
Fransen Sinaga, S.Pd. (SMP Negeri 1 Silalahi Sabun gan)	

## HAMBATAN KETERCAPAIAN KETUNTASAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH AKUATIK DI ERA *METAVVERSE*

**Dr. Eka Purnama Indah, S.Pd., M.Pd.<sup>21</sup>**  
**(Universitas Lambung Mangkurat)**

*“Aktivitas virtual tidak bisa dilakukan secara bersamaan dengan aktivitas fisik yang memerlukan sarana kolam renang ataupun sungai di daerah masing-masing”*

**M**araknya metaverse semakin menjadi semenjak adanya pandemi covid-19 dan sudah banyak dibahas pada tahun 2021. Pandemi memaksa kita semua untuk beradaptasi dengan segala hal termasuk dalam dunia pendidikan. Metaverse diyakini dapat mengatasi batasan-batasan yang ada dalam dunia pendidikan, seperti keterbatasan kelas karena pandemik, dan juga keterbatasan jarak dan waktu (Indarta, 2022). Metaverse diyakini menjawab permasalahan ini. Bahkan terdapat hasil penelitian yang menyatakan bahwa sebanyak 93% peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di salah satu SMKN di Bangkalan Madura menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi metaverse bermanfaat (Sari, 2020).

Pemanfaatan teknologi metaverse dalam dunia pendidikan membuat seluruh aktivitas pendidikan bisa dilakukan secara

---

<sup>21</sup> Penulis lahir di Banjarmasin, 27 Mei 1983, penulis merupakan Dosen Universitas Lambung Mangkurat dalam bidang ilmu Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, penulis menyelesaikan gelar Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi di Universitas Lambung Mangkurat (2005), gelar Magister Pendidikan diselesaikan di Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Olahraga (2014), dan gelar Doktor diselesaikan di Universitas Negeri Jakarta pada Program Studi Pendidikan Olahraga (2020).

virtual baik untuk keperluan administrasi hingga proses pembelajaran di semua tingkat pendidikan. Semua diharapkan bisa dilakukan secara virtual, tidak terkecuali pada tingkat Pendidikan Tinggi khususnya pada mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Universitas Lambung Mangkurat.

Kecanduan teknologi pada mahasiswa sudah tidak bisa dilarang atau dibatasi, sehingga kecanduan mahasiswa pada teknologi ini kami manfaatkan selaku tim pengajar untuk tetap beraktivitas secara virtual dengan tujuan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisa keterampilan gerak dalam mata kuliah akuatik melalui berbagai media sosial seperti Youtube, Facebook dan Tiktok. Mahasiswa ditugaskan untuk berselancar di dunia maya untuk menemukan jenis video yang ingin mereka analisa masing-masing sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Hasil analisa tersebut harus mereka presentasikan kembali dalam bentuk video presentasi yang mengharuskan mereka menggunakan beberapa aplikasi pembuat video yang tersedia secara gratis. Masalah akan muncul ketika ada pembatasan waktu dalam pengumpulan tugas melalui platform *e-learning*, dimana kesulitan yang mereka alami sangat beragam, diantaranya *server e-learning down*, kehabisan kuota internet, dan susah mendapatkan sinyal internet, sehingga mengalami kesulitan untuk mengunggah tugas pada *e-learning* yang sudah ditetapkan.

Selain daripada penugasan pada mahasiswa dalam menganalisa gerak menggunakan media social, proses pembelajaran daring juga dilakukan secara virtual melalui media *teleconference*, tetapi hal ini juga cukup menghambat dalam pelaksanaan, dimana diyakini melalui media *teleconference* kita bisa bersama-sama mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, tetapi pada kenyataannya hal ini tidak bisa mengatasi ketidakefektifan dalam penyampaian informasi, dikarenakan tidak semua area cukup bagus dalam mendapatkan sinyal internet, artinya infrastruktur internet di

wilayah Indonesia bagian tengah ini tepatnya di provinsi Kalimantan Selatan belum merata. Latar belakang mahasiswa yang kuliah pada Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Lambung Mangkurat ini cukup banyak yang berasal dari daerah pedalaman Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah, sehingga cukup banyak dari mereka yang mengharuskan pergi ke keramaian tertentu yang memungkinkan mereka untuk bisa mengakses internet, yaitu salah satunya dengan pergi ke balai desa yang jarak tempuhnya memerlukan waktu beberapa jam untuk sampai disana dan menggunakan fasilitas wifi gratis di balai desa tersebut. Hambatan selanjutnya akan ditemukan ketika cuaca daerah pedalaman sedang dalam kondisi buruk, maka aliran listrik akan dipadamkan untuk beberapa waktu sampai cuaca membaik yang tentu saja menghambat mahasiswa dalam memanfaatkan fasilitas wifi yang ada di balai desa tersebut, sehingga ini menjadi salah satu hambatan mahasiswa dalam menerima informasi sehingga akan berpengaruh pada ketuntasan pembelajaran.

Ketuntasan pembelajaran mahasiswa dibuat berdasarkan indikator penilaian yang dinilai oleh dosen untuk mahasiswa. Penilaian dilakukan berdasarkan penilaian dari tugas individu dan kelompok sebesar 30%, Ujian Tengah Semester (UTS) sebesar 30%, dan Ujian Akhir Semester (UAS) sebesar 40%. Berikut disajikan diagram data mahasiswa yang memperoleh nilai berdasarkan kualifikasi nilai A, A-, B+, B, B-, C+, C, D+, D dan E dalam mata kuliah akuatik.



Gambar 1. Diagram Jumlah Mahasiswa yang Memperoleh Nilai

Data diatas menunjukkan bahwa predikat penilaian dengan persentasi terbesar adalah kualifikasi nilai C sebesar 35%, dan persentasi terkecil adalah kualifikasi nilai A- sebesar 0%. Hanya sebesar 3% mahasiswa yang mampu mencapai kualifikasi A dari total 108 mahasiswa yang berpartisipasi dalam mata kuliah akuatik ini. Serta masih terdapat mahasiswa yang belum tuntas yaitu pada kualifikasi D+ sebesar 9%, kualifikasi D sebesar 8% dan kualifikasi E sebesar 4%.

Berbagai strategi dicoba untuk diterapkan dalam pembelajaran termasuk dalam memanfaatkan teknologi, tetapi masalah yang muncul dengan adanya teknologi metaverse itu salah satunya adalah kecanduan teknologi itu sendiri, yang justru mengurangi aktivitas fisik mahasiswa yang dimana mata kuliah akuatik ini menekankan penilaian salah satunya pada penguasaan keterampilan gerak dalam ketuntasan pembelajarannya. Kecanduan teknologi dalam era metaverse ini belum bisa membantu secara signifikan dalam ketuntasan pembelajaran yang memerlukan penilaian dalam hal penguasaan keterampilan teknik gerak dalam aquatik.

Ketika sedang dilaksanakan pembelajaran secara daring, hambatan utamanya adalah kesulitan menemukan media air

sebagai fasilitas utama dalam belajar penguasaan keterampilan teknik gerak dalam aquatik karena kondisi latar belakang mahasiswa yang berasal dari daerah pedalaman yang jauh dari kolam renang ataupun sungai. Jadi aktivitas virtual tidak bisa dilakukan secara bersamaan dengan aktivitas fisik yang memerlukan sarana kolam renang ataupun sungai yang terdapat di daerah masing-masing.

Melihat dari situasi dan kondisi seperti ini, akhirnya diambil salah satu strategi yang digunakan dalam mata kuliah akuatik yaitu dengan menggunakan *hybrid learning* yang menggabungkan pembelajaran daring dan luring menggunakan sistem blok waktu. Sistem blok waktu yang dimaksud adalah dari total jumlah pertemuan yang diperlukan dalam satu semester minimal 16 kali pertemuan, dilakukan pembagian waktu delapan kali pertemuan dilaksanakan pembelajaran secara daring dan delapan kali pertemuan dilaksanakan secara luring. Pembelajaran secara luring diatur dengan menggunakan sistem blok waktu, dimana delapan kali pertemuan luring harus diselesaikan dalam jangka waktu dua minggu. Dari strategi menggunakan *hybrid learning* menggunakan sistem blok waktu ini diperoleh data ketuntasan pembelajaran mahasiswa yang mengambil mata kuliah aquatik.



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Pembelajaran Akuatik

Berdasarkan data perolehan nilai keseluruhan, dapat dilihat bahwa ketuntasan pembelajaran mahasiswa yang mengambil mata kuliah akuatik secara keseluruhan mencapai kelulusan sebesar 79% dan masih cukup banyak yang belum tuntas mencapai kelulusan sebesar 21%. Hal ini cukup memprihatinkan dimana masih banyak mahasiswa yang tidak mencapai ketuntasan dalam pembelajaran, dan meskipun cukup banyak yang mencapai ketuntasan tetapi kualifikasi nilai yang didapat sangat memprihatinkan dengan masih banyaknya hambatan yang dialami oleh mahasiswa dalam proses pembelajaran di era metaverse terutama untuk mata kuliah keterampilan gerak yang masih tergantung pada infrastruktur internet dan infrastruktur sarana utama dalam pembelajaran mata kuliah akuatik yang dalam hal ini adalah kolam renang maupun sungai.

#### Daftar Pustaka

- I ndarta, Yose., Ambiyar, Ambiyar., Samala, Agariadne D., Watrianthos, Ronal. 2022. Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu. Vol 6 No 3. 3351-3363.* <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Sari, Ariesta K., Ningsih, Puji R., Ramansyah, Wanda., Kurniawati, Arik., Sirajuddin, Indah A., Sopha, Mochammad K. Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality dengan Metaverse. *Jurnal Punritu Abli. Pcb 4(1).* <https://doi.org/10.20956/pa.v4i1.7620>

# C. A. 2.b. Book Chapter - Universalisme dunia Metaverse

---

## ORIGINALITY REPORT

---

**7** %  
SIMILARITY INDEX

**7** %  
INTERNET SOURCES

**2** %  
PUBLICATIONS

**5** %  
STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

**1** [digilib.unimed.ac.id](http://digilib.unimed.ac.id)  
Internet Source

**7** %

---

Exclude quotes      On  
Exclude bibliography      Off

Exclude matches      < 1%