

[ABDITEK][2][2023][15-28]

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>



# ABDITEK NUSANTARA

## Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Teknik UNINUS

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>

### PELATIHAN PEMBUATAN METAVERSE LEVEL PEMULA UNTUK PELAJAR DAN MAHASISWA SE-JAWA BARAT TAHUN 2023 BERBASIS *OPEN SOURCE*

Irvan Satrya Prana,S.ST.,M.Ds<sup>1\*</sup>, Galih,S.T.,M.Kom<sup>2</sup>,Suryadi,S.Pd.,M.Sn<sup>3</sup>, Andi  
Suryadi,S.Pd.,M.Sn<sup>4</sup>

<sup>134</sup> Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,  
Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr.Setiabudhi No.229, Bandung 40154.

<sup>2</sup> Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik,  
Universitas Islam Nusantara Jl. Soekarno-Hatta No.530, Bandung 40286.

\*Email: irvansp@upi.edu, Email: galihsetiana@gmail.com, Email:  
suryadi9maskat@gmail.com, Email: andisuryadi@upi.edu

#### ABSTRAK

Kegiatan pelatihan metaverse ini hasil kolaborasi antara institusi perguruan tinggi Universitas Pendidikan Indonesia dan industri kreatif yaitu Nusaedu yang bertujuan menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dan siap guna dalam pemanfaatan teknologi metaverse berbasis open source. Adapun peserta berasal dari pelajar dan mahasiswa di Jawa Barat dalam mengikuti pelatihan selama 14 hari untuk mempelajari beberapa konsep dasar dan menghasilkan produk akhir yang dikerjakan secara berkelompok sebagai upaya persiapan untuk penerapan metode pembelajaran berbasis metaverse ke depannya. Metode pembelajaran yang diterapkan langsung praktek, presentasi, tanya jawab dan diskusi antar peserta dan instruktur. Sebagai bahan evaluasi maka dilakukan pemahaman awal dan akhir serta survey kepuasan pengguna menggunakan instrumen kuesioner dengan metode skala likert yang menghasilkan nilai yang baik dan beberapa catatan untuk bahan saran perbaikan.

**kata kunci:** metaverse, metode pembelajaran, open source, pelatihan.

#### ABSTRACT

*This metaverse training activity is the result of collaboration between higher education institutions, the Indonesian University of Education and the creative industry, namely Nusaedu, which aims to produce human resources who are skilled and ready to use open source-based metaverse technology. The participants came from*

[ABDITEK][2][2023][15-28]

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>

*students and university students in West Java who took part in 14 days of training to learn several basic concepts and produce final products which were worked on in groups as a preparation for implementing metaverse-based learning methods in the future. The learning methods applied are direct practice, presentations, questions and answers and discussions between participants and instructors. As evaluation material, an initial and final understanding was carried out as well as a user satisfaction survey using a questionnaire instrument with a Likert scale method which produced good scores and several notes for suggestions for improvement.*

**Keywords:** *learning method, metaverse, open source, training*

## PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi mengalami kemajuan yang signifikan karena semua informasi dapat digunakan secara gratis dengan memanfaatkan jaringan internet, perangkat bergerak, dan komputer (Thyo Priandika et al., 2022) sehingga memiliki dampak positif yaitu meningkatkan produktivitas dalam berbagai hal khususnya bagi dunia pendidikan dalam mendapatkan informasi. Kondisi ini memberikan peluang bagi dunia pendidikan dalam penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas dan mutu dalam kegiatan pembelajaran dan juga menjadi lebih mudah dalam proses pembelajaran dan menarik. (Sulistiani et al., 2020) Adapun inovasi dari media pembelajaran yang dilakukan hari ini memungkinkan untuk mengembangkan kelas virtual berbasis teleconference yang dapat dilakukan dilakukan secara jarak jauh dan tidak mengharuskan antara siswa dan guru

dalam satu ruangan yang bersifat fisik (Isnain et al., 2023)

Untuk menjawab tantangan ini maka kita dapat memanfaatkan teknologi metaverse, dimana media ini dapat menghubungkan antar pengguna di dalam dunia virtual. Metaverse merupakan lingkungan virtual yang besar yang juga dikenal dengan istilah MUVE (Multi User Virtual Environment) dimana memiliki format berasal dari MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games) (Miftahuddin & Malihah, 2022) dimana dapat mempertemukan semua pengguna menggunakan avatar dalam sebuah permainan video animasi 3D yang menggabungkan realita virtual, virtual reality (VR), augmented reality (AR) dan jaringan internet (Indarta et al., 2022) penggunaan virtual reality memberikan pengalaman baru dalam media pembelajaran terutama cara hidup bersosialisasi di dunia virtual dan sangat fleksibel penggunaannya di lingkungan

[ABDITEK][2][2023][15-28]

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>

belajar dan bekerja(Rospigliosi, 2022)

Untuk penggunaan dan pemanfaatan teknologi metaverse di lingkungan pendidikan masih belum banyak yang memanfaatkan dalam mendukung proses pembelajaran, dan ada beberapa materi yang relatif sulit untuk dilakukan pengamatan secara langsung atau dijelaskan dalam bentuk teks(Iswanto, 2023) sehingga menjadi tujuan utama dari pengabdian dosen Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia(UPI) untuk memberikan pengenalan dengan mengadakan pelatihan pembuatan metaverse level pemula untuk pelajar dan mahasiswa se-Jawa Barat. Selain itu pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru kepada para peserta pelatihan mengenai variasi dalam kegiatan bersosialisasi dalam dunia virtual dengan pemanfaatan metaverse.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat(PKM) adalah meningkatkan pemahaman bagi para peserta yang masih pemula dalam hal teknologi baru metaverse sehingga dapat mengetahui konsep dan pengaplikasian teknologi metaverse, peserta dapat membuat aplikasi metaverse sederhana, dimulai dari metaverse sekolah sebagai cikal bakal tren pendidikan masa depan yang akan berbasis metaverse,

mempelajari peluang-peluang ekonomi dan peluang bisnis metaverse di Indonesia, mengantisipasi cepatnya perubahan dan tuntutan yang terjadi di dunia industri era industri 4.0, dan mempersiapkan sumber daya manusia secara konsep dan teknis terkait tren teknologi masa depan metaverse.

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara luring melalui 2 metode yaitu pendekatan partisipatif dan pendekatan kesetaraan. Untuk metode pendekatan partisipatif yaitu metode yang memiliki basis pengetahuan dan pengalaman terutama untuk peserta pelatihan yang sudah memiliki dasar penggunaan komputer dan memiliki prinsip berdasarkan kebutuhan dalam belajar(Elian & Ilyas, 2020) sedangkan metode kesetaraan yaitu bersama-sama antara fasilitator atau instruktur dan peserta pelatihan melakukan riset untuk menemukan jalan keluar(problem solving) termasuk dalam kegiatan tukar pikiran, berbagi informasi, analisis bersama, dan eksekusi visual yang di stimulus oleh fasilitator. Pelatihan ini diselenggarakan secara kolaboratif dengan perusahaan studio animasi dan games yaitu PT.Nusaedu Media Utama, yang bertindak

[ABDITEK][2][2023][15-28]

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>

sebagai fasilitator dan tempat lokasi pelatihnannya ber alamat di Komplek Bukit Cipageran Indah, Jl. H.Gofur No.81, Cimahi, Jawa Barat. Kegiatan ini berlangsung selama 14 hari pada tanggal 18 agustus sampai 6 september 2023 , untuk narasumber pelatihan berasal dari gabungan unsur yaitu praktisi dan akademisi.



Gambar 1 Foto Bersama Peserta dan Narasumber

Sebelum pelatihan dimulai diawali dengan kuesioner berupa pemahaman awal yang dibuat menggunakan googleform untuk membantu melihat pemahaman awal sebelum pelatihan, setelah pelatihan selesai kemudian disebarakan kembali kuesioner untuk pemahaman akhir dan juga survey dari peserta untuk mengisi tingkat kepuasan pelaksanaan kegiatan. Untuk pertanyaan pada kuesioner masing-masing ada 10 pertanyaan untuk pemahaman awal dan pemahaman akhir sebagai berikut:

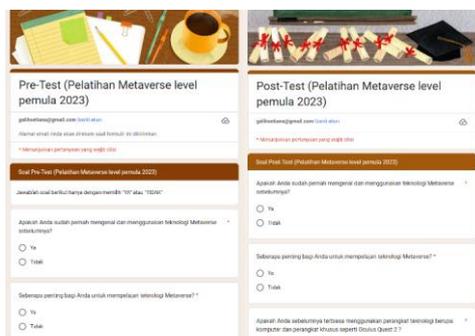
1. Apakah Anda sudah pernah mengenal dan menggunakan teknologi Metaverse

sebelumnya?

2. Seberapa penting bagi Anda untuk mempelajari teknologi Metaverse?
3. Apakah Anda sebelumnya terbiasa menggunakan perangkat teknologi berupa komputer dan perangkat khusus seperti Oculus Quest 2 ?
4. Apakah Anda memiliki media sosial?
5. Apakah Anda setuju jika penggunaan teknologi metaverse dapat membantu proses pembelajaran?
6. Apakah Anda mengenal istilah Augmented Reality(AR), dan Virtual Reality(VR) ?
7. Apakah penggunaan teknologi metaverse dapat membantu kehidupan Anda di masa depan?
8. Apakah kegiatan pelatihan ini dirasa bermanfaat bagi Anda?
9. Apakah Anda akan melanjutkan proses belajar penggunaan teknologi metaverse ke level selanjutnya?
10. Anda dapat melakukan diseminasi dan menjelaskan konsep metaverse dasar terhadap teman anda setelah

mendapatkan pelatihan metaverse?

Untuk instrumen kuesioner menggunakan googleform yang disebar ke 26 peserta pelatihan kemudian direkap untuk dievaluasi mengenai pemahaman dan pengalamannya dengan tampilan form sebagai berikut:



Gambar 2 Soal Kuesioner untuk Bahan Evaluasi Pelatihan di Google Form

### Kegiatan Inti dalam Pelatihan Metaverse

sebagai bahan laporan untuk kebutuhan tanggung jawab tim Pengabdian Kepada Masyarakat terhadap institusi yaitu Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun rincian dalam kegiatan pelatihan ini dapat disimak pada tabel 1. berikut:

Tabel Tabel 1 Rincian Kegiatan Pelatihan Metaverse

Pertemuan ke-	Topik	Metode	Outcome
1	Pengenalan metaverse	- Prakt ek - Pres entas i - Disk usi dan tanya jawa b	- Sejarah dan perkembangan metaverse - Perkembangan web dan evolusi web 3.0 - Virtual Exhibition Case
2	Aktivitas dalam metaverse	- Prakt ek - Pres entas i - Disk usi dan tanya jawa b	- Teknologi yang digunakan dalam metaverse - Use Case
3	Pengenalan Mozilla Hub	- Prakt ek - Pres entas i - Disk usi dan tanya jawa b	- Membangun scene dengan spoke
4	Pembuatan	- Prakt ek	- Avatar Hubs

	Avatar s	- - -	Pres entas i Disk usi dan tany a jawa b	- - -	Re-skin avatar Vatar di Readpla yer
5	Pembu atan Modell ing 3D asset	- - -	Prakt ek Pres entas i Disk usi dan tany a jawa b	- - -	Membu at modelli ng 3D asset dengan blender
6	Memb uat proyek grup metave rse sekola h	- - -	Prakt ek Pres entas i Disk usi dan tany a jawa b	- - -	Implem entasi proyek metaver se per grup
7	Present asi Grup	- -	Pres entas i Disk usi dan tany a jawa b	- -	Presenta si proyek metaver se

Selama kegiatan inti pelatihan

disampaikan oleh 2 orang narasumber yaitu dari praktisi dan akademisi dimana kegiatan ini diharapkan dapat berkelanjutan(*sustainable*) ke depannya menuju level menengah(*intermediate level*) dan lanjutan(*advance level*), maka harus ada evaluasi dan masukkan selama kegiatan pelatihan dengan menyebarkan kuesioner survey kepuasan terhadap peserta pada akhir pelatihan dengan menggunakan metode *skala likert*, dimana metode ini merupakan skala yang umum digunakan pada penggunaan kuesioner biasanya memiliki empat atau lebih beberapa pertanyaan yang nantinya akan diambil skor yang mewakili sifat individu dari peserta pelatihan terhadap 26 responden(Alvrahesta et al., 2023). Adapun pilihan dari jawabannya adalah sebagai berikut:

- 1) Sangat Tidak Setuju (STS) = bobot 1
- 2) Tidak Setuju (TS) = bobot 2
- 3) Setuju (S) = bobot 3
- 4) Sangat Setuju (SS) = bobot 4

Untuk menghasilkan nilai yang adil dan transparan maka dibutuhkan perhitungan untuk menentukan interval penilaian dari skala likert dengan rumus perhitungan berikut(Naa et al., 2022):

Wilayah Data = Nilai Tertinggi – Nilai

Terendah (1)

Interval = Wilayah Data – Banyak kelas(2)

Nilai Tertinggi = Total Responden – Bobot Terbesar

Nilai Tertinggi = 26 x 4 = 104

Nilai Terendah = Total Responden – Bobot Terendah

Nilai Terendah = 26 x 1 = 26

$$\text{Interval} = \frac{\text{wilayah data}}{\text{banyak kelas}}$$

$$\text{Interval} = \frac{104-26}{4}$$

Interval = 19,5

Dari perhitungan tersebut, maka dihasilkan nilai interval yaitu 19,5 dan membentuk tabel Nilai Interval seperti berikut:

Tabel 2 Interval Nilai Kepuasan

Kategori	Nilai Interval
Sangat Tidak Setuju (STS)	26,0 - 45,4
Tidak Setuju (TS)	45,5 – 65,0
Setuju (S)	65,1 – 84,6
Sangat Setuju (SS)	84,5 – 104,0

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan pemaparan sebelumnya di pendahuluan dimana kegiatan pelatihan ini dilakukan untuk level pelajar dan mahasiswa yang diinisiasi oleh Universitas Pendidikan Indonesia dan PT.Nusaedu Media Utama. Berdasarkan data peserta pelatihan yang dihimpun oleh penyelenggara terdapat sebanyak 26 peserta dari sekian peserta yang mendaftar yang merupakan pelajar dari SMK dan Mahasiswa di Kota Bandung, Cimahi dan Kota Besar lainnya di Jawa Barat. Adapun untuk instruktur diisi oleh Irvan Satrya Prana,S.ST,M.Ds, Andi Suryadi,S.Pd.,M.Sn selaku dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia(UPI) dan Triyan Rahmat Fauzi,S.ST praktisi dari Nusaedu.



Gambar 3 Suasana Pelatihan Metaverse di Nusaedu

### Evaluasi Kegiatan Pelatihan Metaverse (Survey Pemahaman awal dan Survey Pemahaman akhir)

Berdasarkan rekap data yang diperoleh dari 26 responden maka

diperoleh hasil pemahaman awal dan pemahaman akhir sebelum dan setelah kegiatan sebagai berikut:

Apakah Anda sudah pernah mengenal dan menggunakan teknologi Metaverse sebelumnya?



Gambar 4 Grafik pertanyaan 1 Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Dari 26 responden untuk pertanyaan 1 untuk pemahaman awal terdapat 51,4% menjawab belum pernah mengenal dan menggunakan metaverse sebelumnya, dan pada akhir pelatihan peserta sudah mengenal dan menggunakan metaverse.

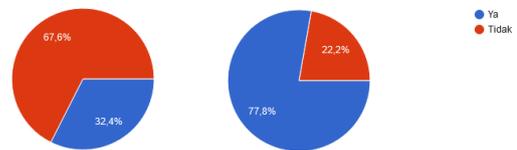
Seberapa penting bagi Anda untuk mempelajari teknologi Metaverse?



Gambar 5 Grafik pertanyaan 2 Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Untuk pertanyaan 2 hasil dari pemahaman awal masih terdapat jawaban tidak sebesar 18,9% sedangkan setelah peserta melakukan pelatihan jawabannya menjadi 100% memiliki kepentingan dalam mempelajari teknologi metaverse.

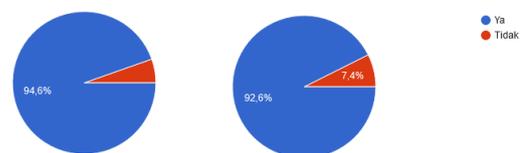
Apakah Anda sebelumnya terbiasa menggunakan perangkat teknologi berupa komputer dan perangkat khusus seperti Oculus Quest 2 ?



Gambar 6 Grafik pertanyaan 3 Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Untuk pertanyaan kali ini yaitu penggunaan perangkat seperti Oculus Quest 2, para peserta menjawab pada pemahaman akhir sebanyak 67,6% belum pernah menggunakan perangkat pendukung, sedangkan setelah pelatihan ada peningkatan menjadi 22,2% yang menjawab tidak.

Apakah Anda memiliki media sosial?



Gambar 7 Grafik pertanyaan 4 Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Untuk pertanyaan keempat yaitu penggunaan media sosial, pertanyaan ini merupakan pemetaan terhadap peserta pelatihan untuk penggunaan media sosial, meskipun tidak menjadi nilai ukur untuk keberhasilan pelatihan akan tetapi tetap dibutuhkan dalam pemetaan peserta pelatihan.

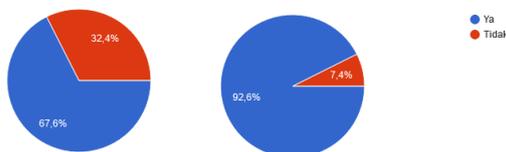
Apakah Anda setuju jika penggunaan teknologi metaverse dapat membantu proses pembelajaran?



Gambar 8 Grafik pertanyaan 5  
Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Untuk pertanyaan kelima yaitu mengenai penggunaan teknologi metaverse, pada awalnya peserta pelatihan menjawab tidak sebanyak 3,4% sedangkan setelah pelatihan maka yang menjawab tidak menjadi 0%, yang artinya peserta pelatihan menyadari jika penggunaan metaverse dapat membantu atau menjadi alat bantu untuk proses pembelajaran.

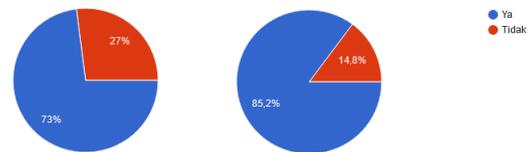
Apakah Anda mengenal istilah Augmented Reality (AR), dan Virtual Reality (VR) ?



Gambar 9 Grafik pertanyaan 6  
Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Pada pertanyaan keenam yaitu mengenai istilah yang biasa digunakan dalam teknologi metaverse dan ilmu serumpun lainnya, maka hasil awalnya masih ada yang belum mengenal istilah tersebut sebanyak 32,4% dan setelah pelatihan berkurang menjadi 7,4%.

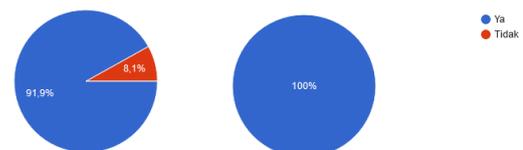
Apakah penggunaan teknologi metaverse dapat membantu kehidupan Anda di masa depan?



Gambar 10 Grafik pertanyaan 7  
Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Pertanyaan ketujuh yaitu pertanyaan mengenai penggunaan teknologi metaverse di masa depan menurut para peserta pelatihan yang awalnya menjawab tidak sebanyak 27% menjadi berkurang setelah menjalani pelatihan menjadi 14,8%. Hal ini menjadi indikator bahwa peserta memiliki keyakinan jika teknologi metaverse dirasa dapat membantu kehidupan untuk ke depannya.

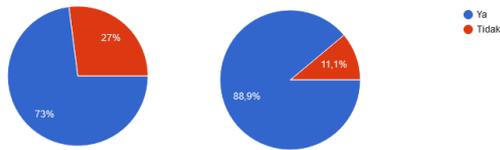
Apakah kegiatan pelatihan ini dirasa bermanfaat bagi Anda?



Gambar 11 Grafik pertanyaan 8  
Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Pertanyaan berikutnya mengenai manfaat pelatihan yang didapatkan oleh peserta pelatihan metaverse, pada awalnya ada 8,1% menjawab tidak bermanfaat dan setelah akhir pelatihan maka memiliki jawaban 100% jawaban Ya untuk kebermanfaatannya.

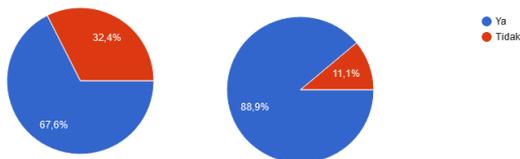
Apakah Anda akan melanjutkan proses belajar penggunaan teknologi metaverse ke level selanjutnya?



Gambar 12 Grafik pertanyaan 9 Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Untuk pertanyaan kesembilan yaitu mengenai minat dalam melanjutkan pembelajaran metaverse ke level selanjutnya menghasilkan jawaban yang tidak terlalu signifikan yaitu yang awalnya menjawab tidak sebanyak 27% menjadi 11,1%.

Anda dapat melakukan diseminasi dan menjelaskan konsep metaverse dasar terhadap teman anda setelah mendapatkan pelatihan metaverse?



Gambar 13 Grafik pertanyaan 10 Pemahaman awal dan Pemahaman akhir

Dan pertanyaan terakhir sebagai penutup yaitu mengenai diseminasi dan juga penyebaran ilmu yang telah didapatkan selama pelatihan agar memberikan manfaat terhadap pengguna secara luas, hasil akhirnya mendapatkan 11,1% yang menjawab tidak dan sisanya 88,9% menjawab ya yang artinya siap menyebarkan ilmu yang telah didapatkan selama pelatihan

## Evaluasi Kegiatan Pelatihan Metaverse (Survey Kepuasan Pengguna)

Agar pelatihan bisa meningkat dari kualitas dan kebermanfaatannya maka diperlukan masukan dari peserta pelatihan berupa survey kepuasan yang menjadi bahan evaluasi bagi penyelenggara pelatihan, maka diperlukan instrumen khusus yaitu survey kepuasan peserta pelatihan menggunakan google form dengan menggunakan metode skala likert. Untuk hasilnya sudah direkap dari 15 pertanyaan menjadi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Perhitungan dengan Skala Likert

Kode	Frekuensi Nilai (F)				Skor				Nilai	Presentase Nilai
	S	T	S	S	F	F	F	F		
Q1	0	3	1	1	0	6	3	4	8	82%
Q2	0	0	1	1	0	0	4	4	8	86%
Q3	0	3	1	9	0	6	4	3	8	81%
Q4	1	0	1	1	1	0	3	4	8	85%
Q	0	0	1	1	0	0	4	4	9	87%

5		4	2		2	8	0	%		
Q	0	2	1	1	0	4	3	5	<b>9</b>	<b>87</b>
6		0	4			0	6	0	%	
Q	1	0	1	1	1	0	3	5	<b>9</b>	<b>87</b>
7		1	4			3	6	0	%	
Q	0	2	1	1	0	4	3	4	<b>8</b>	<b>85</b>
8		2	2			6	8	8	%	
Q	0	1	1	1	0	2	3	5	<b>9</b>	<b>87</b>
9		2	3			6	2	0	%	
Q	0	4	1	1	0	8	3	4	<b>8</b>	<b>82</b>
10		1	1			3	4	5	%	
Q	0	3	1	9	0	6	4	3	<b>8</b>	<b>81</b>
11		4				2	6	4	%	
Q	0	0	1	1	0	0	4	4	<b>9</b>	<b>87</b>
12		4	2			2	8	0	%	
Q	0	0	1	1	0	0	4	4	<b>8</b>	<b>85</b>
13		6	0			8	0	8	%	
Q	0	1	1	1	0	2	3	6	<b>9</b>	<b>88</b>
14		0	5			0	0	2	%	
Q	0	1	1	1	0	2	3	5	<b>9</b>	<b>88</b>
15		1	4			3	6	1	%	

Keterangan:

Nilai = Skor STS + TS + S + SS

Nilai Tertinggi = Jumlah Peserta x SkorSS =

26 x 4 = 104

Presentase Nilai = Nilai/Nilai Tertinggi x 100%

Melalui hasil perhitungan pada tabel 3 di atas maka didapatkan hasil survey kepuasan berikut dengan kesimpulan berdasarkan perhitungan nilai interval sebelumnya dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Kod	Pernyataan	Nilai	Kesimpulan
Q1	Kesiapan panitia dalam penyelenggaraan pelatihan	<b>85</b>	Peserta Sangat Setuju
Q2	Apakah pelatihan yang diselenggarakan sesuai dengan silabus pelatihannya?	<b>89</b>	Peserta Sangat Setuju
Q3	Keteraturan dan ketertiban penyelenggaraan pelatihan	<b>84</b>	Peserta Setuju
Q4	Kejelasan penyampaian materi dan jawaban terhadap pertanyaan di kelas	<b>88</b>	Peserta Sangat Setuju
Q5	Pemanfaatan media dan teknologi pembelajaran	<b>90</b>	Peserta Sangat Setuju

Q6	Kesesuaian materi dengan tujuan pelatihan	<b>90</b>	Peserta Sangat Setuju	Q14	Pelatihan metaverse level pemula memberikan pemahaman dan ilmu yang bermanfaat	<b>92</b>	Peserta Sangat Setuju
Q7	Kemampuan menjelaskan pokok bahasan/topik secara tepat	<b>90</b>	Peserta Sangat Setuju	Q15	Saya mendukung pelatihan serupa dilakukan lagi dengan level yang lebih tinggi	<b>91</b>	Peserta Sangat Setuju
Q8	Kemampuan memberi contoh relevan	<b>88</b>	Peserta Sangat Setuju				
Q9	Adil dalam memperlakukan peserta	<b>90</b>	Peserta Sangat Setuju				
Q10	Mengenal dengan baik semua peserta pelatihan	<b>85</b>	Peserta Sangat Setuju				
Q11	Fasilitas pelatihan representatif dan mendukung pembelajaran	<b>84</b>	Peserta Sangat Setuju				
Q12	instruktur dapat menjawab setiap pertanyaan dari peserta	<b>90</b>	Peserta Sangat Setuju				
Q13	Penggunaan teknologi dan peralatan yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan	<b>88</b>	Peserta Sangat Setuju				

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari evaluasi dan perhitungan dengan menggunakan metode skala likert terhadap peserta pelatihan pada bab hasil dan pembahasan mengenai pelatihan metaverse dapat disimpulkan secara umum berjalan dengan baik dan lancar, walaupun secara teknis ada beberapa yang dapat menjadi catatan ke depannya yaitu terkendala dengan koneksi internet, akan tetapi kendala ini dapat diantisipasi dengan menggunakan kuota internet pribadi dari masing-masing peserta pelatihan walaupun sifatnya hanya sementara. Dan untuk kesiapan penyelenggaraan dari panitia hasilnya sudah lumayan baik sesuai dengan hasil pada tabel survey kepuasan. Adapun saran

[ABDITEK][2][2023][15-28]

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>

ke depannya para peserta pelatihan harus dapat melakukan sosialisasi dan diseminasi terhadap teman ataupun pengajar di sekolah ataupun perguruan tinggi asal peserta agar kegiatan ini dapat dirasakan oleh orang lain yang belum memiliki kesempatan dalam mengikuti pelatihan penggunaan teknologi metaverse.

## DAFTAR PUSTAKA

Alvrahesta, A., Pertiwi Windasari, I., Budi Prasetijo, A., Windasari, I. P., Prasetijo, A. B., & Bangun Sistem Informasi Penerimaan, R. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Beasiswa Sariraya Co. Ltd. Menggunakan Framework Laravel dan Bootstrap How to cite: A. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.14710/jtk.v2i1.3772>  
3

Eliau, A. F., & Ilyas, I. (2020). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Partisipatif Pada Kursus Mahacoustic Music Management Di Kota Semarang. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.111-120.2020>

Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., &

Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>

Isnain, A. R., Putra, A. D., & Setiawansyah, S. (2023). Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 132–136. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i3.204>

Iswanto, N. I. P. D. W. Z. M. R. K. (2023). Pemanfaatan Metaverse Di Bidang Pendidikan Utilization Of Metaverse In Education. *Jurnal Teknologi Informasi Komuni Kasi (e-Journal)*, 9, 44–52. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.945>

Miftahuddin, D., & Malihah, N. (2022). Massive Multiplayer Online Role-Playing Games to Enrich Vocabulary to Foreign Language Learners: The Implementation. *Journal of English Teaching and Learning Issues*, 5(2), 81. <https://doi.org/10.21043/jetli.v5i2.17090>

[ABDITEK][2][2023][15-28]

ISSN : 2964-5379 (Online)

Journal homepage: <http://ojs.uninus.ac.id/index.php/Abditek>

Naa, I., Sirojjuddin, N., & Alia, U. (2022).

BIOLEARNING JOURNAL  
PERSEPSI MAHASISWA BIOLOGI  
TERHADAP MATA KULIAH  
PENDIDIKANKECAKAPAN  
HIDUP SEHAT (PKHS) DI  
UNIMUDA SORONG.

*BIOLEARNING JOURNAL*, 9(2),  
2406–8241.

Rospigliosi, P. ‘asher.’ (2022). Metaverse  
or Simulacra? Roblox, Minecraft,  
Meta and the turn to virtual reality for  
education, socialisation and work. In  
*Interactive Learning Environments*  
(Vol. 30, Issue 1, pp. 1–3). Routledge.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>

Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra,  
A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020).

PENERAPAN SISTEM  
PEMBELAJARAN DALAM  
JARINGAN UNTUK  
MENINGKATKAN KUALITAS  
BELAJAR DALAM  
MENGHASILKAN SISWA 4.0.

*Journal of Technology and Social for  
Community Service (JTSCS)*, 2(2),  
178–183.

[https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.p  
hp/teknoabdimas](https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas)

Thyo Priandika, A., Dedi Gunawan, R.,  
Ardiansah, T., Fahrizal, M., Maylani,

A., & Anggraini, A. (2022). Video  
Editing Training to Improve the  
Quality of Teaching and Learning at  
SMK Palapa Bandarlampung.  
*Journal of Engineering and  
Information Technology for  
Community Service (JEIT-CS)*, 1(2).