

DAFTAR PUSATAKA

- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Elhaddadi, M., Maazouz, H., Alami, N., Drissi, M. M., Mènon, C. S., Latifi, M., & Ahami, A. O. T. (2021). serious games to teach emotion recognition to children with autism spectrum disorders (Asd). *Acta Neuropsychologica*, 19(1), 81–92. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0014.7569>
- 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>
- Mulati, Y. (2022). Analisis Penggunaan Teknologi Metaverse terhadap Pembentukan Memori pada Proses Belajar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 120–128. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.480>
- Sulaiman Kurdi, M. (2021). Realitas Virtual Dan Penelitian Pendidikan Dasar: Tren Saat Ini dan Arah Masa Depan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 1(4), 60–85. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v1i4.1317>