

DAFTAR PUSTAKA

- Agusty, A. I. (2020). MilleaLab Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Virtual Reality* untuk Mengajarkan Topik Pemanasan Global. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 4(20), 104–110.
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan *Virtual Reality* Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digita. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211–226. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Cahyani, D. A., Sari, D. M., Rahma, D. F., & Indonesia, U. P. (2024). *Hipkin Journal of Educational Research*. 1(2), 127–138.
- Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474>
- Eldiana, V., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2022). Implementasi Media *Virtual Reality* Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4(2020), 309–316.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fanani, R. R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV di Min 7 Tulungagung*. 7–22. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/25037>
- Febriana, D., V.Y., I. A., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Reality* berbantu Millea Lab pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 329–340. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.926>
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., & Febriani, R. M. (2025). *Landasan Teori*

- , *Penelitian Relevan*, *Kerangka Berpikir Dan*. 3(April), 391–404.
- Hikmah, J. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673.
<https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model *ADDIE* Dan *Assure* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
<https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Junaedi, I Wayan Agus Ayun Ardi (2019) Pengembangan Aplikasi *Virtual Reality* Pengenalan Kerangka Manusia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI MIA (Studi Kasus: SMA Negeri 1 Seririt). Undergraduate thesis, U. P. G. (2019). Pengembangan Aplikasi *Virtual Reality* Pengenalan Kerangka Manusia Berbasis Android. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 6.
- Khuzeir Tarmizi, A., Hasbiyati, H., & Hakim, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* Pada Mata Kuliah Anatomi Dan fisiologi Manusia Pada Mahasiswa Semester VI Pendidikan Biologi. *Jurnal Bioshell*, 9(2), 37–40. <https://doi.org/10.36835/bio.v9i2.764>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (n.d.). *MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D*. 516–525.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, *March*, 1–16.
- Masdul, M. R. (2018). *Komunikasi Pembelajaran Learning Communication*. 13(1), 1–9.
- Meyzilia, A., Darsiharjo, D., & Ruhimat, M. (2019). Minat belajar geografi siswa SMA Negeri Se-Kabupaten Bangka. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 24(1), 25–33. <https://doi.org/10.17977/um017v24i12019p025>
- Muslih, M. (2020). Aplikasi Mengenal Candi Pada Pelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas Iv Dengan *Virtual Reality*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain*

- Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), 204–214.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3941>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model *ADDIE* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.22146/jnp.52178>
- Rahmawati, R., Rahmawati, F., Putri, R. D., Nurdin, N., & Rizal, Y. (2022). Pengembangan *Virtual Reality* dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10016–10025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4178>
- Saleh, M. S., Syahrudin, & Dkk. (2023). Media Pembelajaran. *Eureka Media Aksara*, 1–77.
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afgani, M. W., & Abdullah, R. (2023). *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*. 3(1), 10–16.
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). *Virtual Reality Technology for Campus Media Information. Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 195–200. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>
- Simamora, B. (2022). *Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan*. 12(1), 84–93.
- Sugiyono. (1967). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alvabeta.CV*. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono
- Verdinandus Lelu Ngongo, & Taufik Hidayat, W. (2019). Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*, 628–638. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3093>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>