

## DAFTAR PUSTAKA

- (ALA), A. L. (2022, September 20). *Virtual Reality*. Retrieved from ala: [https://www.researchgate.net/publication/274312287\\_Kajian\\_Virtual\\_Reality](https://www.researchgate.net/publication/274312287_Kajian_Virtual_Reality)
- Amanta, A. (2020, Maret 5). *Mengenal Oculus Go dan Oculus Rift, Simak Perbedaan Spesifikasinya*. Retrieved from smarteye: <https://www.smarteye.id/blog/mengenal-oculus-go-dan-oculus-rift/>
- Andreas Hinderks, M. S. (2019). Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire. *ELSEVIER*, 38-44.
- Ariatama, S. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN*. Retrieved Agustus 19, 2022
- Binanto, I. (2015). TINJAUAN METODE PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA YANG SESUAI UNTUK MAHASISWA TUGAS AKHIR. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya*, 148.
- daon. (2019, Februari 19). *Apa itu Industri 4.0 dan bagaimana Indonesia menyongsongnya*. Retrieved Agustus 19, 2022, from kominfo: [https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan_media)
- Kurniawan, D. D., & Sani, R. A. (2021). The Role of Digital Technology in Improving Vocational Education and Training in Indonesia. *Journal of Technical Education and Training*, 13(2), 59-74.
- Hanafi. (2017, Juli - Desember 2). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 130.
- Hasanah, A. M. (2022, Maret 16). *Review Oculus Quest 2: Sesuai dengan Harganya?* Retrieved from popmama: <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/anindya-miriati-hasanah/review-oculus-quest-2-sesuai-dengan-harganya/3>
- McAllister, M. (2022, Juni 10). *15 Things You Can Do with Your Oculus Quest VR Headset*. Retrieved from Adorama: <https://www.adorama.com/alc/to-do-oculus-quest-vr-headset/>
- Musril, H. A. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA . *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 86.
- Praditaliana, F. (2011). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SIMULASI PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA. *Jurnal Penelitian Mahasiswa UNY*, 2.

- PRANATA, M. A. (2017). PENGEMBANGAN GAME BALINESE FRUIT SHOOTER BERBASIS VIRTUAL REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI TK CERIA ASIH SINGARAJA. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 258.
- Putra. (2019, November 25). *PENGERTIAN LAPTOP: Sejarah, Fungsi & Komponen Laptop*. Retrieved Agustus 21, 2022, from salamadian: <https://salamadian.com/pengertian-laptop/>
- Riadi, M. (2021, Mei 20). *Model Pembelajaran Simulasi*. Retrieved from kajianpustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2021/05/model-pembelajaran-simulasi.html>
- Riyadi, H. (2022, Juni 12). *Home » Komputer » Pengertian VR (Virtual Reality) Beserta Sejarah dan Cara Kerjanya*. Retrieved from nesabamedia: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-vr-virtual-reality/>
- Rohmah, A. N. (2017, Oktober). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 194.
- Saurik, H. T. (2019). TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 72.
- Syafira, N. (2020, Maret 5). *Oculus Quest, Perangkat VR Andalan dari Oculus. Apa Bedanya?* Retrieved from smarteye: <https://www.smarteye.id/blog/oculus-quest/>
- Sasmita, I. W. (2021). PENGEMBANGAN VIRTUAL REALITY UNTUK DIGITALISASI MANDALA 2 DI PURA BESAKIH. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 11.
- Unknown. (2022, Agustus 7). *Struktur Umum Program C#*. Retrieved from microsoft: <https://docs.microsoft.com/id-id/dotnet/csharp/fundamentals/program-structure/>
- Utami, S. N. (2021, Agustus 30). *Perbedaan Laptop dan Notebook*. Retrieved Agustus 21, 2022, from Kompas: [kompas.com/skola/read/2021/08/30/120000169/perbedaan-laptop-dan-notebook?page=all](https://kompas.com/skola/read/2021/08/30/120000169/perbedaan-laptop-dan-notebook?page=all)
- Wahyuni, D. (2012). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SIMULASI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR EKONOMIKA MIKRO. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* , 104.
- Wisesa, Y. (2019, Maret 22). *Rift S Adalah Versi Baru Headset VR Oculus Dengan Teknologi Pelacakan Lebih Canggih*. Retrieved from dailysocial: <https://dailysocial.id/post/rift-s-adalah-versi-baru-headset-vr-oculus-dengan-teknologi-pelacakan-lebih-canggih>

- Charara, S. (2016, Desember 2). *A Super Quick Safety Guide to Letting your Kids Use VR Headsets*. Retrieved from Wareable: (<https://www.wareable.com/vr/guide-vr-headsets-children>)
- Dyrr, K., Navarro, P. F., Oliveira, R., & Sparks, B. (2016). *Game Development for Human Beings*. Australia: Zenva.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. *Springer-Verlag Berlin Heidelberg*.
- Rauschenberger, M., MSP Medien-Systempartner, & Schrepp, M. (2013). Efficient Measurement of The User Experience of Interactive Products. *How To use the user experience Questionnaire (UEQ), International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia, Vol.2, No 1*.
- van Schaik, E. L.-C., & Roto, V. (2014). Attitudes towards user experience (UX) measurement. *International Journal Human Computer Studies*, 526-541.
- Lazarowitz, R & P. Tamir. (1994). Research on Using Laboratory Instruction in Science. Handbook of Research on Science Teaching and Learning. Edited By: D. L. Babel. New York: Macmillan Publishing Company
- Ghozali, I. (2016). *aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 23*.
- Hassenzahl, M., & Monk, A. (2010). *The Inference of Perceived Usability from Beauty*. *Human-Computer Interaction*, 25(3), 235-260.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2018). *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios*. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting, 62(1), 1145-1149.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). *Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)*. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 68-72.
- Chen, J., & Wang, M. (2020). Development of Interactive Multimedia Based on the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 6(1), 6.
- Kuo, T. H., Lin, Y. L., & Hsu, C. K. (2019). Exploring the Effect of Learning Modes and Learning Styles in a Virtual Reality Learning Environment: A Case Study on Engineering Education. *Sustainability*, 11(16), 4373.
- Anggereni, S., Ashar Jurusan Pendidikan Fisika, H., Tarbiyah dan Keguruan, F., & Alauddin Makassar, U. (2019). PERBANDINGAN PENGETAHUAN PROSEDURAL MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY TERBIMBING DENGAN MODEL INQUIRY TERBIMBING. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 2355–5785. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>



- Bahtiar, K., Harmayanthi, V. Y., & Kusumajati, W. K. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Teknik Simulasi Tiga Langkah*.
- Farooq, U., Rabbi, I., Akbar, S., Zia, K., & Rehman, W. U. (2022). The impact of design on improved learning in virtual worlds: an experimental study. *Multimedia Tools and Applications*, 81(13), 18033–18051. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-12593-w>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Renganayagalu, S. kumar, Mallam, S. C., & Nazir, S. (2021). Effectiveness of VR Head Mounted Displays in Professional Training: A Systematic Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 26(4), 999–1041. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09489-9>
- Shofiya F, K., & Sukiman. (2018). Pengembangan Tujuan Pembelajaran PAI Aspek Kognitif Dalam Teori Anderson, L. W. Dan Krathwohl, D.R. *Al-Ghazali*, 1(2).
- Siahaan, M., Oktaviani, K., & Julia, J. (2021). Immersive Learning Experience pada Pembelajaran Daring dengan Penggunaan Virtual Reality. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*. <https://doi.org/10.54367/jtiust.v6i1.1052>

