

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kurniasari, A., Trismayanti Dwi Puspitasari and Argista Dwi Septya Mutiara (2023) 'Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada A Magical Augmented Reality Book Berbasis Android', *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 17(1), pp. 19–32. Available at: <https://doi.org/10.35457/antivirus.v17i1.2801>.
- 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.uinalauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika>
- Anindya Miriati Hasanah. (2022, March 16). *Review Oculus Quest 2: Sesuai dengan Harganya?* Popmama.Com. <https://www.popmama.com/big-kid/10-12-yearsold/anindya-miriati-hasanah/review-oculus-quest-2-sesuai-dengan-harganya/3>
- Antoni Musril, H., & Hurrahman, M. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER (Vol. 9, Issue 1).
- 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
- Ari Kurniarum, S.SiT., M. K. (2016). asuhan kebidanan persalinan dan bbl komperhensif.
- Asri Amanta. (2020, March 5). *Mengenal Oculus Go dan Oculus Rift, Simak Perbedaan Spesifikasinya*. Smarteye.Id. <https://www.smarteye.id/blog/mengenal-oculus-go-danoculus-rift>
- Bahtiar, K., Harmayanthi, V. Y., & Kusumajati, W. K. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa melalui Teknik Simulasi Tiga Langkah*.
- Dosen D3 Kebidanan. (2023) *tim dosen d3 kebidanan*. pendidikan ganesha, u. (2023) *modul praktikum persalinan & bbl*.
- Herlangga, K. G. (2016). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. Retrieved from Codepolitan:<https://www.codepolitan.com/virtualreality-dan-perkembangannya>
- Iwan Binanto. 2015. "Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia". Skripsi Fakultas Teknik Informatika. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Rohmah, A. N. (2017, Oktober). Belajar dan pembelajaran. *MediaKomunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 194.

Sari, eka puspita, kurnia dwi rimandini. 2015. Asuhan Kebidanan pada Persalinan Cetakan1.

Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech, P., Basuki Rahmat No, J. and Palembang, B. (2018) 'Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (Mdlc)', 8(1).

Sukaridhoto, S. *et al.* (2024) *International journal on informatics visualization journal homepage: www.joiv.org/index.php/joiv international journal on informatics visualization Implementation of Virtual Fiber Optic Module Using Virtual Reality for Vocational Telecommunications Students.* Available at: www.joiv.org/index.php/joiv.

Wardhana, N. J., Ketut, I., Arthana, R., Gede, D., & Divayana, H. (2020). *Pengembangan Aplikasi Virtual Reality 3d Pengenalan Manusia Purba Bangsa Indonesia Untuk Sma Kelas X (Studi Kasus Sma Negeri 2 Singaraja)* (Vol. 8, Nomor 2).

Wayan, I., Sasmita, K., Made Putrama, I., & Santyadiputra, G. S. (2022). pengembangan virtual reality untuk digitalisasi mandala 2 di pura besakih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1).

(Zulfikasari & Adhi Windiyantono, 2021) Keterterapan Media Virtual Reality (VR) dilihat dari Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 JPP Vol 38, No 2

