

## DAFTAR RUJUKAN

- Dr. Romi Siswanto, M. S. (2022, October 4). *IMPLEMENTASI VIRTUAL REALITY DI BIDANG PENDIDIKAN KEJURUAN*. Ppg.Kemdikbud.Go.Id.
- Dr. Rusman, M. Pd., Dr. Deni Kurniawan, M. Pd., & Cipi Riyana, M. Pd. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Rusman, Ed.; 1st ed., Vol. 4). PT. RAJAGRAFAINDO PERSADA.
- Eny Winaryati, Muhamad Munsarif, Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D* (Danillstr, Ainur Rochmah, & Shifiyun Nahidloh, Eds.; 1st ed., Vol. 1). KBM Indonesia.
- I Made Yuda Pratama, I Gede Partha Sindu, & Gede Saindra Santyadiputra. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Mengenai Macam - MAcam Benda Di Sekitar Rumah Dalam Bahasa Inggris. *KARMAPATI*, 8(3), 544–553.
- Joni Purwono, Sri Yutmini, & Sri Anitah. (2014). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PACITAN . *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*, 2(2).
- Millealab Team. (2019). *Apa itu MilleaLab?* Millealab. <https://www.millealab.com/id/about-us>
- Mohamad Miftah, & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4).

- Muhammad Jamil. (2018, January 1). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 99–103.
- Munfaridin. (2020). *Dasar Desain Grafis* (Vol. 02).
- Nadya, & Yulia Purnama Sari. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80–86.
- Nita Isaeni, & Amar Nugraha. (2022, August 10). *Teknologi dalam Transformasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Direktorat Guru Pendidikan Dasar.
- PenelitianIlmiah.com. (2022, December 14). *Pengertian Landasan Teori, Macam, Cara Menulis, dan Contohnya*. [www.Penelitianilmiah.Com](http://www.Penelitianilmiah.Com).
- Pratama, R., Defi, R., & Putri, M. (2020). PENERAPAN ANIMASI 3D PADA MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF VOKAL UNTUK ANAK 2-4 TAHUN. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(6), 1099–1110. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071787>
- Prof. Dr. Sri Anitah W. (2008). Strategi Pembelajaran. In *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (1st ed., pp. 1.1-1.2). Universitas Terbuka.
- Rachmawati, I. N. (2021). PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF: WAWANCARA. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 2(1), 35–40.
- Restu. (2021). *Kajian Pustaka: Pengertian, Manfaat, Tujuan, Cara Membuat, dan Contoh*. [www.Gramedia.Com](http://www.Gramedia.Com).

Ricardo, & Rini Intansari Meilani. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes) . *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*, 2(2), 188–201.

Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media. *International Journal of Management Education*, 18(3).  
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>

Sifa', B., Hasbiyati, H., Afandi, B., Biologi, P., & Islam Jember, U. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY (VR) PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH*.  
<http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/BIO/ar>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sukirman, Dias Aziz Pramudita, Abdylla Adhiyasa Nugroho, & Muhammad Rizky Aminudin. (2023). EDUCATIONAL GAME FOR LEARNING COMPUTATIONAL THINKING IN A LOW BUDGET VIRTUAL REALITY ENVIRONMENT. *JANAPATI*, 12(1), 8–15.

Susanti, & Affrida Zulfiana. (2018). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Eprints.Umsida.Ac.Id*.

Talizaro Tafonao. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Thuan To Saurik, H., Dwi Purwanto, D., Irawan Hadikusuma, J., Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P., & Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Teknik Surabaya, P. (2019). TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)* , 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238>

