

DAFTAR PUSTAKA

- Almira, G.,H. Azwardi, Mustaziri (2021) Penggunaan Teknologi Virtual Reality Pada Mediapembelajaran Mata Kuliah Fotografi Dasar, Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer Vol.1 No. 2.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P., (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d*. Komputer, P. K., & Education, J.9(4), 433–438.
- Branch, R.M. (2009) Instructional Design : The Addie Approach. Isbn 978-0-387-09505-9.
- Cahyaningtyas, J. (2020) Millealab-Solusi Virtual Reality Terintegrasi Bagi Dunia Pendidikan.
- Darojat, A.M., Ulfa, S., Wedi, A. (2022) Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 5, No. 1, 2615-8787, Doi: 10.17977/Um038v5i12022p091.
- Fernandito, D., Sambul, A. M., & Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Virtual Reality Untuk Edukasi Musik. Jurnal Teknik Informatika, 14(3), 313–320.
- Fudholi, D.H., Kurniawan, R., Jalaputra,D,P,E., Muhimmah,I., (2021). *Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Dengan Model Addie Untuk Calon Tenaga Pendidik Anak Dengan Autisme*. Jurnal Resti. Vol.1(10).
- Fitriya, Y., Nur Satiantoro., Sari, N., Pratama ,M.D. (2022). *Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Virtual Reality Sebagai Inovasi Teknologi Era Society 5.0*. Inovasi, J., Berbantuan, P., & Vol, 2.
- Hasan, M., Et, Al. (2021) Media Pembelajaran, Tahta Media Group, Isbn: 978-623-96623-8-7.
- Fudholi, D.H., Kurniawan, R., Jalaputra,D,P,E., Muhimmah,I., (2021). *Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Dengan Model Addie Untuk Calon Tenaga Pendidik Anak Dengan Autisme*. Jurnal Resti. Vol.1(10).
- Ivan Fauzan (2020). *Artificial Intelligence (Ai) Pada Proses Pengawasan Dan Pengendalian Kepegawaian – Sebuah Eksplorasi Konsep Setelah Masa Pandemi Berakhir Artificial Intelligence (Ai) On The Surveillance And Civil Service Control – An Exploration Of Concepts After The End Of Pandemic*. 2019, 31–42.
- Iskandar, M. F., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2022). *Pengembangan Media Augmented Reality Pada Materi Pengenalan Planet Dan Benda Langit Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. 6(5), 8097–8105.

- Lala N. Zamnah, Angra M. Ruswana. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Self-Directed Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, Volum 3 Nomor 2 p-ISSN: 2477-5967
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*. 3, 312–325.
- Mambu, J. Y., Wahyudi, A. K., & Hezky, G. (2019). “Jump”: Game Simulasi Olahraga Berbasis Virtual Reality Dengan Sensor Accelerometer. *Nutrix Journal*, 3(2), 58–62.
- Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. (2014). Virtual reality technology and applications.
- M., Zamnah, L. N., & Ruswana, A. M. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Self-Directed Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa*. Pendidikan, J., Indonesia, 52–56.
- Nisrina, N., Gunawan, G., & Harjono, A. (2017). Pembelajaran kooperatif dengan media virtual untuk peningkatan penguasaan konsep fluida statis siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 66–72.
- Putri, S. K., Sejarah, D., (2023). *Analisis Kebutuhan Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X Sma N 1 Padang*. Ilmu, F., Universitas, S., & Padang, N 5(1), 467–478.
- Randi, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Sistem Tata Surya Berbasis Android. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Sapriyah (2019) *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, Vol. 2, No.1, Hal. 470 – 477, 2620-9071.
- Saurik, H.T.T., dkk. 2019. Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Sihkabuden. (2011). *Media Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.

- Sinduningrum, E., dkk. 2020. Pembuatan Media Pembelajaran Merakit Pc (Personal Computer) Dengan Virtual Reality Menggunakan Aplikasi Mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*.
- Sriadhi. (2018) Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran V2.1 from Research Gate.
- Suganda, M. S., Fahmi, S., & Matematika, P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Augmented Reality-Based Learning Media Development On Solid Geometri)*. 2(2), 50–57.
- Sunarni, T. & Budiarto, D. 2014. Persepsi Efektivitas Pengajaran Bermedia Virtual Reality (VR). *Journal Semantik*.
- Supriadi, M., Hignasari, L. V., & Mahendradatta, U. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*.3(C),578–581. <https://doi.org/10.30865/Komik.V3i1.1662>.
- Surahman, E. Satrio, A. & Sofyan, H. (2020), Kajian Teori Dalam Penelitian, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol 3 No (1), 2615-8787.
- Vercelli, E., Anggipranoto. (2023). *Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Model Addie*. Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) .Vol.6(2).
- Youngblut, C. 1998. Educational Uses Of Virtual Reality Technology . *Journal Institute For Defense Analyses Alexandria Va*.
- Zaky, A., Yusri, D. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn Di SMA Swasta Darussa'adah Kec.Pangkalan Susu*.Vol.7(2),809–820. <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar>.
- Zakiyan, N.Z., dkk. 2017. Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Harram Dengan Virtual Reality (VR). In *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*.
- Zuli, F. (2018). Rancang Bangun Augmented Dan Virtual Reality Menggunakan Algoritma Fast Sebagai Media Informasi 3D Di Universitas Satya Negara Indonesia. *Jurnal Algoritma, Logika Dan Komputasi*, 1(2).