

DAFTAR PUSTAKA

- Aryadillah & Fifit Fitriansyah. (2017). Teknologi Media Pembelajaran. Tim Herya Media.
- Denta Septian. (2020). Efektivitas Media *Virtual Reality* pada Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA di SDN Mlatiharjo 01 Semarang.
- Dian Hendrayana, dkk. (2022). Penggunaan *Virtual Reality* sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 73.
- Dwi Wahyu Arukah, dkk. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Ledu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Fadil Abdillah, dkk. (2018). Pengaruh Pennggunaan Media *Virtual Reality* Terhadap Kemampuan Analisis Siswa pada Pembelajaran IPA kelas VII sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan*.
- Fardani. (2020). Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* untuk Sekolah Menegah Pertama. 2.
- Fitriyah. (2023). pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 04 Jember.
- Garalka & Darmanah. (2019). Metodologi Penelitian. Lampung: CV. Hira Tech.
- Gilang Topan. (2023). Pemanfaatan Teknologi *Virtual Reality* untuk Pembelajaran dalam Kelas *Virtual* di Fasilkom Uniska Menggunakan Metode Multimedia *Development Life Cycle*. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- Gumgum Gumilar, dkk. (2024). Perspektif Guru Pada Siswa dengan Gangguan Sosial Emosional di Sekolah. *jurnal pendidikan*, 85.
- hafera. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran *Talking Chips* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 87.
- Homroul Fauhah & Brillian Rosy. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 128.
- Karimuddin Abdullah, dkk. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muh. Zaini.
- Leni Marlin & Sholehun. (2024). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah majarang kabupaten sorong. *jurnalm pendidikan*, 62-70.
- Liah Ayu Kusumawati. (2017). Pengembangan *Virtual Reality* pada Lawang Sewu sebagai Pengenalan Objek Wisata Jawa Tengah. 13.
- Lovandri Dwanda Putra, dkk. (2024). Peran Guru dalam Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi yang Menarik Perhatian Siswa pada Tingkat SD di Yogyakarta. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2.
- Mahesya Az-zahra Andryannisa. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhus Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 120.
- Makhrus Ali & Tri Hariyati. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Penerapannya dalam Penelitian. *Education Journal*, 2.

- Martinus Didik Setyawan. (2023). Kajian Peran *Virtual Reality* (Vr) untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *jurnal pendidikan nasional*, 123.
- Maryu Fira. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* terhadap Efektivitas Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Nilam Khoirotus Sa'adah, dkk. (2023). Teknik Penilaian Hasil Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agaman Islam. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 19-20.
- Novita Nur Ainin, dkk. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Virtual Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 268.
- Nur Fadilah & Sabaruddin. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 18.
- Nurul Maulia, (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*
- Payadnya Andre Ade dkk, 2018. Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan SPSS. Yogyakarta: deeppublish.
- Rani Sugiarni, dkk. (2022). Penggunaan Media *Virtual Reality* di SD Negeri 3 Cimacan. *Jurnal Pengabdiankepada Masyarakat Abdi Nusa*, 37.
- Riska Aulia & Rora Rizki . (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 35.
- Rosidah & Ani. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 122.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Bandung:CV. Alfabeta.
- Sunardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA pada Materi Hukum Termodynamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri di SMAN 14 Tebo. *Jurnal Literasiologi*, 51.
- Syailin Nichla, dkk. (2024). Tunas Bangsa. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Dasar, 32.
- Syamsul Arifin. (2023). Mengenal Virtual Reality. 3.
- Windiyantono. (2019). Implementasi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Peta Mengenai Kenampakan dan Kekayaan Alam Wilayah Indonesia Menggunakan Game Engine Unity 3d. 18-19.