

## DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Putri T. A., Friska. N., dkk. (2022). *Media Pembelajaran. Jurnal Bioedukasi*6(2): 337–47. doi:10.33387/bioedu.v6i2.7305.
- Amarista, L. (2023). “Penerapan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Umbulsari Jember.”
- Amin, Muhammad, Suyitno Muslim, dan Murti Kusuma Wirasti. 2020. “Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T Di STKIP Surya.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI* 9(2): 1–15.
- Anai, P. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Meningkatkan Pembelajaran Sejarah.” : 1–10. doi:10.31237/ osf.io/ w6ecr.
- Anas, Muhammad, Abdullah Sinring., dkk. 2021. “Pengembangan Aplikasi Alat Ukur Tingkat Penyesuaian Diri Anak dalam Bidang Layanan Pribadi di SMA Negeri 2 Soppeng The Development of The Aplication of Childern ’ s Adjusment Level Measurement Tool in The Field of Personal Service in SMA Negeri 2 Soppeng.” (2).
- Ani, D., Ismy, B. S., Ricken, W., dkk. (2023). “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1(1): 282–94. doi:10.55606/jsr.v1i1.993.
- Hasanah. U., & Islamiani S. (2021). “Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game.” *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1(3): 204–11. doi:10.51577/ iijpublication.v1i3.125.
- Husbiati. (2021). “virtual reality.” Review Artikel.” *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*: 106–15.
- Hendra, D., Hery A., Tanwir., dkk. (2023). PT. Sonpedia Publishing Indonesia *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*.
- Hidayat, F., Muhammad, N., Jerry, M. S., dkk. (2021). “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning.” *Jurnal UIN* 1(1): 28–37.
- Indonesia, & Presiden Republik. (2019). “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.”

*Negara Republik Indonesia: 1–83.*

- Jadidah. Ines, T., Eby, S. A., Althaafi, A. dkk. (2023). “Analisis Kemampuan Calon Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *SIGNIFICANT : Journal Of Research And Multidisciplinary* 1(02): 62–67. doi:10.62668/ significant.v1i02.658.
- Jaya H. (2022). *Konsep Dan Desain Virtual Reality: Untuk Program Pelatihan Di Sekolah Menengah Kejuruan.*
- Jumiati, J., Rahakabauw, H., Budiarti, E. (2022). "Pengembangan media pembelajaran untuk usia anak dini". *Jurnal ilmiah ilmu pendidikan* 5(6):1757-1760.
- Khuzeir, T. Ahmad., Haning, H., Miftahul, H. dkk. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Pada Mata Kuliah Anatomi Dan fisiologi Manusia Pada Mahasiswa Semester VI Pendidikan Biologi.” *Jurnal Bioshell* 9(2): 37–40. doi:10.36835/bio.v9i2.764.
- Kusmadi, I. B., & Bima L. P. (2021). “Informatika Smk Kelas X.” : 244. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*
- Marcela, R. (2022). “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang.” *Jote: Journal On Teacher Education* 4(1): 54–61.
- Maryuliana, M., Much I. S. I., Farisa C. H. S. (2018). “Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala likert.” *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika* 1(2): 1–12.
- Mawardi (2019). “Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9(3): 292–304. doi:10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304.
- Mushthofa., Wahyono., dkk. (2019). *Informatika. Journal of Student Research* 1(1): 282–94. doi:10.55606/jsr.v1i1.993
- Nur, H., 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Membentuk Karakter Peduli Lingkungan Siswa Tingkat Sekolah Dasar.” 13(4): 5337–46.
- Nurfadillah. S., Tio, S., dkk. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi ‘Perubahan Wujud Zat Benda’ Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3(1): 117–34.

- Pagarra, H. (2022). Badan Penerbit UNM *Media Pembelajaran. Journal Of Research And Multidisciplinary* 1(02): 62–67. doi:10.62668/significant.v1i02.658.
- Pramesti A., & Richard (2022). “Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 19(2): 105–17. doi:10.23887/jptkundiksha.v19i2.48027.
- Putri. Z., & Aulia, A, (2021). “Pengaruh Teknologi Digital terhadap Persatuan dan Kesatuan Bangsa Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 5 N: 9232–40.
- Rizkiana., & Yulita, I., (2024). "Implementasi Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Media Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Pada Materi Haji Dan Umrah Di Smp Negeri 2 Sokaraja " *Jurnal pendidikan* 8(1): 2035-171
- Rozi. A. K. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 5(1): 35. doi:10.29100/jupi.v5i1.1561.
- Sari. A. (2024). “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran* 2(2): 414–21.
- Subekti. K, & Septi. A. (2021). “Virtual Tour Lingkungan Universitas Nasional Berbasis Android Dengan Virtual Reality.” *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 6(1): 38–48. doi:10.29100/jupi.v6i1.1711.
- Susanti, Y. (2020). “Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa.” *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 2(3): 435–48.
- Sutisnowati & Endang. 2021. “Pengembangan Model Pembelajaran dalam Pelatihan Berbasis Lingkungan bagi Guru Madrasah Aliyah Program Ilmu Pengetahuan Sosial.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 9(1): 93–104. doi:10.36052/andragogi.v9i1.229.
- Taluke. M, Dryon., Ricky S. M. L., dkk. (2019). “Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat.” *Spasial* 6(2): 531–40.
- Ujud., Sartika T. D N., Yusmar., at al. (2023). “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan.” *Jurnal Bioedukasi* 6(2): 337–47. doi:10.33387/bioedu.v6i2.7305.

- Ummah, M.S. (2019). "Model ADDIE" *Sustainability (Switzerland)* 11(1): 1–14.  
*EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 2(3): 435–48.
- Waruwu, M. (2024). "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1220–30.  
doi:10.29303/jipp.v9i2.2141.
- Wati, M. M., Rizka Putri, M., Misbah, S., at al (2020). "The development of physics modules based on madihin culture to train kayuh baimbai character." *Journal of Physics: Conference Series* 1422(1). doi:10.1088/1742-6596/1422/1/012008.
- Wati, N. K. (2022). "Pengaruh K3, Lingkungan Kerja dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan (Studi Kasus Kantor Lurah Semper Barta, Jakarta Utara)." (21180000132): 87–115.
- Wijanto., Maresha C., Wisnubhadra I., dkk. (2021). 1 *Informatika. Informatika. Jurnal UIN* 1(1): 28–37.
- Wulandari .E., & Intan A. P. (2022). "Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar* 1(2): 102–8.  
doi:10.22437/jtpd.v1i2.22834.
- Wulandari, T D, A., Widiyatmoko.S D., Pamelasari. (2022). "Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel." *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*: 106–15.
- Zulfikasari. S., & Wardi., (2021). "Jurnal Penelitian Pendidikan Keterterapan Media Virtual Reality ( VR ) dilihat dari Persepsi." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 38(2): 44–51.