

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Edutcehnologia*, 2(2), 36–38.
- Adi, S. (2019). *Microsoft Teams For Education* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Kependidikan*, 02(01), 30–35.
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4, 346–354.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- Andrian, Y., & Rusman, R. (2019). Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>
- Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23–28. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index%0ATerampil>:
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, Hartinio, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *Semnas FKIP*, 2, 1–12. <http://repository.lppm.unila.ac.id/32006/>
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Bahrin, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Jurnal Profit*, 2(2), 81–88.
- Bambang Robi'in, Vera Yuli Erviana, & Dwi Sulisworo. (2022). Outreach Program, Virtual Reality, dan Berpikir Hipotetikal Deduktif. *Jurnal Solma*, 18–25. <https://doi.org/10.56741/bst.v1i01.46>
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Teknik Elektro*, 6(2), 300–309.

- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dani, F. (2020). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44. <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat. *Jurnal Pendidikan*, 21, 28–37.
- Fahmeyzan, D., Soraya, S., & Etmy, D. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi dengan Menggunakan Skewness dan Kurtosi. *Jurnal VARIAN*, 2(1), 31–36. <https://doi.org/10.30812/varian.v2i1.331>
- Hariadi, D., Lutfiana, F., Abdiana, A., & Qatrinnada, A. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah*, 3(2), 22–43.
- Jannah, M., Effend, R., & Susanto, H. (2021). Geografi dan Ilmu Sejarah: Deskripsi Geohistori Untuk Ilmu Bnatu Sejarah. *Journal of History Education*, 1(2), 64–70.
- Jenny, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 3(1), 538–545.
- Magdalena, I., Banowati, A. M., Safitri, R., & Nur, E. (2020). Evaluasi Pembelajaran Tematik Dengan Penilaian Autentik di SDN Pasar Baru 1 Kota Tangerang. *Journal Of Primary Education*. 2(1), 69–76.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mardiki Supriadi, L. V. H. (2019). Pengembangan Media Virtual Reality Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 21(3), 241–255.
- Meinawati, E., Bina, U., & Informatika, S. (2021). Tantangan Kompetensi Digital Bagi Pengajar Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kualitas Pendidikan Abad-21. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 1–6.

- Muslih. (2020). Aplikasi Mengenal Candi Pada Pembelajaran Sejarah Untuk Sekolah Dasar Kelas iv Dengan *Virtual Reality*. *Journal On Education*, 06(02), 204–214.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2020). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pandita, S., & Stevenson Won, A. (2020). Clinical Applications Of Virtual Reality. *Journal Of Technology and Health*, 2(1), 129–148. <https://doi.org/10.1016/b978-0-12-816958-2.00007-1>
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1191–1197. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.898>
- Pramesti, A. A., Sopiya, N., & Sitompul, R. P. (2022). Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi*, 19(2), 105–117.
- Putra, P., Jauhari, J., Susilo, P. P. L., & Meiriza, A. (2018). Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Rumah Dengan Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Di Kota Palembang. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 10(1), 1515–1522. <https://doi.org/10.36706/jsi.v10i1.8044>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>
- Sidharta, A. (2019). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1(3), 1–29.
- Sirait, E. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Soepriyanti, Y., & Pramono, E. (2018). Taman Peninggalan Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Sosiohumaniora*, 2(1), 7–12.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

- Sulistyowati. (2018). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi*, 3(1), 37–44.
- Sulisworo, D., Erviana, V. Y., Robiin, B., Sepriansyah, Y., & Soleh, A. (2022). The Feasibility of Enhancing Environmental Awareness using Virtual Reality 3D in the Primary Education. *Journal Of Education*, 1(2), 10-12.
- Supriadi, M., Hignasari, L. V., & Mahendradatta, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Teknologi*, 3(c), 578–581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59. <https://www.ejournal.ihtn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>
- Syahputra Arief, Muhaimin, A. (2022). Analisa Kalibrasi Level Transmitter Dengan Metode Uji Linieritas Arus Pada Plant Kontrol Level. *Jurnal Tektro*, 06(01), 5.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang. *Jurnal Matematika*, 3(1), 955–961.
- Widya, P., & Arifin, A. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Power Point Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Paper Knowledge*, 3(2), 6.
- Yolanda, Y. (2019). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *PAKAR Pendidikan*, 16(2), 29–39. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.