

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Aulianti, W. D., Karim, S. A., & Riska, M. (2021). *Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android*. 4(2), 27–32.
- Bahar, J. B., Sentinuwo, S., Karouw, S., Tuturoong, N., Robot, J., Elektro, T., Sam, U., Manado, R., & Manado, J. K. B. (2020). Identifikasi dan Kuantifikasi Manfaat Teknologi Informasi di Kabupaten Talaud. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 23–32.
<https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29027>
- Basry, A. (2020). *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME DENGAN TEMA DRAG RACE BERBASIS VIRTUAL REALITY*.
- Deslianti, D., & Anugrah, R. (2020). *Pembuatan Video 3D Kampus Iv Universitas Muhammadiyah Bengkulu Menggunakan Blender*. 2(1), 289–297.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, ISSN: 2654-8607, 93–97.
- Inawati, A., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 19–20.
- Kholil, M. K., & Rafika Akhsani. (2020). Pengembangan Dino Park 3D Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Vr Sdk. *Jurnal Informatika Polinema*, 6(4), 47–54. <https://doi.org/10.33795/jip.v6i4.352>
- Kusumadewi, N., Nurizki, A. F., Pratama, A. B., & Semarang, U. N. (2019). *MVR ABBAS : MULTIMEDIA VIRTUAL REALITY GAME BERBICARA Arabi : Journal of Arabic Studies*. 4(1), 45–54.
- Maulana, Y. I., Studi, P., & Informatika, M. (2017). *PERANCANGAN*

PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU DAN SEKOLAH (SINDARU) PADA. 13(1), 21–27.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Mustofa, & Astuti, R. D. (2021). *IMPLEMENTASI PEMODELAN RAD DALAM PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN LALU LINTAS BERBASIS 3 DIMENSI MENGGUNAKAN BLENDER GAME ENGINE. 6, 6.*
- Muttakin, M. Y. A., Wibowo, S. A., & Primaswara P., R. (2020). Game Turn-Based Role Playing Game (Turn-Based Rpg) “Grand Line” Dengan Unity Game Engine Berbasis Android Menggunakan Metode Hierarchical Dynamic Scripting. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 4(2), 254–261.
<https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2705>
- Premana, A., Fitralisma, G., Yulianto, A., Zaman, M. B., & Wiryo, M. A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Pertumbuhan Ekonomi Dalam Era Disrupsi 4.0. *Jurnal Economic Management (JECMA)*, 1(01), 1–6.
- Risanty, R. D., & Sopiyan, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi, November*, 1–9.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2071/1712>
- Samad, M. R. (2021). *Teori dan Praktikum Komputer Dasar*.
- Septina Restu Nurhalimah, Suhartono, U. C. (2017). Jurnal Riset Pendidikan Kimia ARTICLE. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(1), 38–51.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpk/article/view/3067>
- Setiawan, M. B., & Suryawinata, M. (2021). *Implementasi Virtual Reality pada Museum De Javasche Berbasis Android. 1(1), 21–27.*
- Sholehan, R., & Prehanto, D. R. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Game First*

- Person “ Am I Detective ” Berbasis Dekstop Menggunakan Unity 3D.* 1–10.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Semnas Ristek (Seminar ...)*, 827–831.
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/semnasristek/article/view/5072>
- Sulistyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Nero*, 3(1), 37–44.
<http://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/download/71/77>
- Switri, E., Zaimuddin, & Apriyanti. (2020). *Metode Manhaji Pada Pembelajaran Bahasa Arab*. 2(01), 1–25.
- Talitha Fendya, W., & CHENDRA WIBAWA, S. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer. *It-Edu*, 3(01), 45–53.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- mutta.
- Sanjaya, Michella Angeline dkk. (2021) Perancangan Website Animasi Untuk Pembelajaran Matematika Anak Kelas Enam Sekolah Dasar. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Gunawan, Tommy dkk. (2021) Perancangan Animasi Dengan Motion Capture Sebagai Sarana Edukasi Covid-19. Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Apriyani, Meyti. E., Setyoko, I., Animasi, K., & Ray, M. 2016. Analisis Perbandingan Teknik Rendering V-Ray Dan Mental Ray Pada Film Animasi 3d Robocube. *Jurnal Teknik Informatika*. 9(1): 54-61.
- Arikunto, Suharmisi,. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. PT. Gramedia.

Amanda, Livia dkk. (2019) Uji Validitas dan Reabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. Jurnal Matematika UNAND Vol. VIII No. 1 Hal. 179 – 188 Jurusan Matematika FMIPA UNAND