

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Barsan-pipu, C. (2020). Artificial Intelligence Applied to Brain- Computer Interfacing with Eye-Tracking for Computer-Aided Conceptual Architectural Design in Virtual Reality Using Neurofeedback. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-8153-9>
- Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in education. Myth or reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(3), 234–242. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>
- Durukan, A., Artun, H., & Temur, A. (2020). Virtual Reality in Science Education: a Descriptive Review. *Journal of Science Learning*, 3(3), 132–142. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i3.21906>
- Hari Antoni Musril, JasmientiX & Mifta Hurrahman. (2020). *Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer*. Bukittinggi: Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FTIK, IAIN Bukittinggi.
- I Made Widnyana¹, I Made Gede Sunarya², I Made Agus Wirawan³. (2015). *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Kamera Foto sebagai Penunjang Pembelajaran Fotografi Studi Kasus kelas XII Multimedia SMK Negeri 1 Mas Ubud*. Bali: Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

- M. Jamil. (2018). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan*. Yogyakarta: Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia, hal. 99–113, 2018.
- N. J. Wardhana, I. K. R. Arthana, dan D. G. H. Divayana. (2019) *Pengembangan Aplikasi Virtual Reality 3D Pengenalan Manusia Purba Bangsa Indonesia Untuk SMA Kelas X (Studi Kasus SMA Negeri 2 Singaraja)*. *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*
- Nazir. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Oyelude, A. A. (2018). Virtual reality (VR) and augmented reality (AR) in libraries and museums. <https://doi.org/10.1108/LHTN-04-2018-0023>
- Purwanto, Agus & Amir Fatah Sofyan. (2008). *Digital Multimedia : Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: Andi.
- Rahmaibu, F. H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn*. Universitas Negeri Semarang
- Ratih, S. (2019). *Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Pencegahan dan P enanggulangan Penyakit Demam Berdarah Dengue*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Reyna, Jorge., Hanham, Jose & Meler, Peter. (2018). *A taxonomy of digital media types for Learner- Generated Digital Media assignments*. *Journal of Educational Technology Systems*. Sage Journals, (14), 6. 75-83.

- Ruby Chrissandy & Ferdy Tanumihardjo. (2020). *Teknik Foto Spesial Efek dengan Teknik Multiple Exposure*. Jakarta: Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Savira, F., Suharsono, Y., Tamrat, W., Pasimeni, F., Pasimeni, P., Kecerdasan, I., Ikep, P., Shahan, A., Jahan, F., Samuels, R., Group, W. B., Charles, L. E., 中島, Smoke, P., Simplicite, A., Libâneo, J. C., Lindblom, C. E., Bilney, C., Pillay, S., ... LEMES, S. de S. (2017). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(2), 1689–1699. [https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance Notebook 2.6 Smoke.pdf](https://www.oecd.org/dac/accountable-effective-institutions/Governance%20Notebook%202.6%20Smoke.pdf)
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati & Andy Rachman. (2017). *Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar*. Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya.
- Suryani, R. (2019). *Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Pencegahan dan Penanggulangan Penyakit Demam Berdarah Dengue*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.

- Tustiyana Windiyani, Lina Novita & Anisa Permatasari. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pakuan.
- Wahyuni, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusi, S., & Idris, U. (2016). *Metodologi Penelitian : untuk Ekonomi, Bisnis dan Sosial*. Palembang: Universitas Sriwijaya.