

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. (2016). Pembuatan Film Animasi Cara Umrah Sesuai Sunnah Rasul Menggunakan *Software Blender*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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.
- Asyhari, A. (2015). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179-191.
- Darmawan, S., & Sastrawijaya, Y. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Perakitan Komputer Smk Dinamika Pembangunan 1 Jakarta Kelas X Teknik Komputer Jaringan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Pinter: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(2), 153-156.
- Diana, A., & Nurrochmah, R. A. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pelanggan Dan Penagihan Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi Kasus Pada Pt. Xyz. *Budi Luhur Information Technology*, 14(1).
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto, H. (2017). *System Usability Scale Antarmuka Palembang Guide Sebagai Media Pendukung Asian Games Xviii. Journal Of Information Systems Engineering And Business Intelligence*, 3(2), 80-86.
- Fitria, L. (2018). *Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Fauziah, A., Putra, I. A., & Pertiwi, N. A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ensiklopedia Fisika Berbasis *Scientific Inquiry Learning* Dengan Nilai Karakter Islami Pada Tema Cahaya. *Joems (Journal Of Education And Management Studies)*, 1(1), 1-6.
- Gamito, P., Oliveira, J., Coelho, C., Morais, D., Lopes, P., Pacheco, J., ... & Barata, A. F. (2017). *Cognitive Training On Stroke Patients Via Virtual Reality-Based Serious Games. Disability And Rehabilitation*, 39(4), 385-388.
- Haq, M. F. F. U., Joyoatmojo, S., & Wahyuni, S. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi Di Lokasi Penjualan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pemasaran 3 Smk Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Bise: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 2(1).
- Hidayat, R., Widiarta, I. M., & Hamdani, F. (2019). Rancang Bangun Simulasi Edukasi Tata Cara Sholat 5 Waktu Dan Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis *Virtual Reality* (Vr. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 1(1), 76-86.
- Kurniawan, M. Y., & Hafidh, F. (2018). Pelatihan Perakitan, Instalasi Dan *Troubleshooting* Komputer/Laptop Pada Anggota Organisasi Pmii Kab. Banjar. *Jurnal Pengabdian Al-Ikhlas Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjary*, 3(1).
- Luther, A. C., *Authoring Interactive Multimedia*, Academic Press, Inc., Massachusettes, 1994.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.

- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Nasir, M., & Suheri, A. (2018). Pembuatan Simulasi Tembak Reaksi Menggunakan Teknologi *Virtual Reality*. *Media Jurnal Informatika*, 8(1).
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Hikmah*, 14(1), 7.
- Nugraha, A. A., Amalia, F., & Brata, A. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Dengan Menerapkan Metode *Agile Software Development*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-Issn*, 2548, 964x.
- Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015). Inovasi Teknologi Pembelajaran.
- Rahayu, S. L., & Dewi, R. (2018, August). *Educational Games As A Learning Media Of Character Education By Using Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). In 2018 6th International Conference On Cyber & It Service Management (Citsm)* (Pp. 1-4). Ieee.
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4-6.
- Santoso, J. (2017). Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Dengan *Unity3D*. *E-Proceedings Kns&I Stikom Bali*, 847-852.
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Jurusan Multimedia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(7), 1017-1023.

- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamilah, J. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Silalahi, A. (2018). *Development Research Dan Research & Development*. In Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan (Pp. 0–13).S
- Stephen, F., Gunawan, D., & Hansun, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Edukasi Berbasis *Virtual Reality* Menggunakan *Google Cardboard*. *Sisfo Vol 5 No 5*, 5.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardijono, B. A., Chandra, Y. I., Wardhani, I. P., & Pamungkas, B. U. G. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Virtual Reality* 3d Untuk Menampilkan Visualisasi Lingkungan Taman Mini Indonesia Indah (Tmii) Berbasis Web. *Prosiding Semnastek*.
- Zulmi, A. N., & Fadlilah, U. (2018). Aplikasi Pengenalan Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan *Virtual Reality* 360 Derajat. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 17(2), 21-28.