

## DAFTAR PUSTAKA

- . (2013). *KI-KD dan Silabus Teknik Ketenagalistrikan 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Republik Indonesia.
- . (2014). *Instalasi Motor Listrik Semester 3*. Jakarta: KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA.
- Akhmetov, L., Faizrakhmanov, I., & Faizrakhmanov, A. (2014). *Virtual reality in Professional Activity of A teacher Technology. Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2812-2816.
- Ali, M. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik*. Yogyakarta: Jurnal Edukasi@Elektro. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermawan, D. S. (2014). *Proses Pembelajaran dan Kelayakan Sarana Bengkel Siswa Teknik Pemesinan Di SMK Nasional Berbah*. [Skripsi] Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kurniawati, S. (2017). *Pengembangan Tes Pengetahuan Gambar Teknik Berbasis Website (Studi di Kelas X TIPTL SMKN 26 JAKARTA)*. [Skripsi] Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Nugraha, A. P. (2017). *Penerapan Teknologi Virtual reality Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android Untuk Mendukung Terapi Fobia Laba-Laba (Arachnophobia)*. [Tugas Akhir] Surabaya: Jurusan Teknik Informatika, Institut Teknologi Sepuluh November.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen perkantoran*, 135-142.
- Prameswari, C. (2008). *Implementasi Lingkungan Virtual reality Pada Aplikasi Bersepeda di UI Dengan Memanfaatkan Kacamata Wireless 3 Dimensi E-Dimensional Untuk PC*. [Tugas Akhir] Depok: Universitas Indonesia.
- Prayudha, I., Wiranatha, A., & Raharja, I. (2017). *Aplikasi Virtual reality Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. Merpati Vol. 5*, 72-80.

- Putro, H. T. (2015). *Kajian Virtual reality. ResearchGate.*
- Sahulata, R., Wahyudi, A., Wuwungan, B., & Nayoan, M. (2016). Aplikasi *Virtual reality* Pengenalan Kerangka Tubuh Manusia Berbasis Android. *ResearchGate*, 204-215.
- Samijayani, O. N., & Astharini, D. (2012). Penerapan Metode Simulasi Pra-Praktikum Menggunakan *Graphic User Interface* (GUI) dan FDATool, Matlab. *Al-Azhar Indonesia Seri Sains Dan Teknologi, Vol.1.*, 186-191.
- Setiawan, A. B., & Nugraha, A. C. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pengenalan Sistem Kendali Elektromekanik.* Yogyakarta: Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilo, J., Anitah, S., & Yamtinah, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual dan Interaktif Untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik di SMK 2 Surakarta. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional 2017.* Surakarta: Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Syaugi, K. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Las Busur Manual Di SMK Negeri 1 Sedayu.* Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Testiono, Y. E. (2015). *Pemuatan Aplikasi Creative Advertisement Pesantren Ibnunnafris Menggunakan Virtual reality Berbasis Android.* [Tugas Akhir] Depok: Jurusan Sistem Informasi, Universitas Gunadarma.
- Wibawa, B., & Mukti, F. (1992). *Media Pengajaran.* Jakarta: DEPDIKBUD.