

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional*. PT Imperial Bhakti Utama.
- Cantor, D., & Jones, B. (2012). *WebGL Beginner's Guide*. Packt Publishing Ltd.
- Dirksen, J. (2014). *Three.js Essentials*. Packt Publishing Ltd.
- Dr. Nurlina, S. S. M. P., Nurfadilah, S. P. M. P., & Aliem Bahri, S. P. M. P. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Riskawati, Ed.). LPP Unismuh Makassar.
- Drs. Rudi Susilana, M. S. C. R. M. P., & Cepi Riyana, M. Pd. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV.Wacana Prima.
- Fathurrohman, M., & Sulistyorini. (2012). *Belajar & Pembelajaran : Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Internasional*. Teras.
- Gustiani, S., & Sriwijaya, P. N. (2019). *Research and Development (R&D) Method As A Model Design In Educational Research and Its Alternatives*. *HOLISTIC JOURNAL*, 11(2).
- Hambali, H. (2015). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Noer Fikri Offset.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Literasi Nusantara.
- Handayani, F., & Sekarwati, K. A. (2017). *Aplikasi WebGL Untuk Visualisasi Sistem Resparasi Manusia*. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi* (Vol. 12).
- He, Y. R., Wang, X. R., Chen, Q. J., & Leng, P. (2020). *Design and Implementation of Virtual Simulation Teaching System for UAV Based on WebGL*. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences - ISPRS Archives*, 42(3/W10), 1239–1246. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-3-W10-1239-2020>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”* (C. Wijaya & Amiruddin, Eds.). Penerbit LPPPI.
- Holm, M. A., Gaasedelen, E., & Iaizzo, P. A. (2018, April 9). *Using WebGL for Teaching Bone Identification*. *2018 Design of Medical Devices Conference*. <https://doi.org/10.1115/DMD2018-6966>

- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Králik, M., & Žáková, K. (2015). *Interactive WebGL Model of Hydraulic Plant*. *IFAC-PapersOnLine*, 48(29), 146–151. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2015.11.228>
- Lai, Z., Cui, Y., Zhao, T., & Wu, Q. (2022). *Design of Three-Dimensional Virtual Simulation Experiment Platform for Integrated Circuit Course*. *Electronics*, 11(9), 1437. <https://doi.org/10.3390/electronics11091437>
- Mulyatiningsing, E. (2011). *Riset Terapan* (A. Nuryanto, Ed.). UNY Press.
- Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Unesa University Press.
- Nasir, M., & Budi Prastowo, R. (2018). *Design and Development of Physics Learning Media of Three Dimensional Animation Using Blender Applications on Atomic Core Material*. In *Journal of Educational Sciences* (Vol. 2, Issue 2).
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK*. 8(1).
- Pasha, K., & Jazman, M. (2018). *Perancangan Multimedia Interaktif Visualisasi 3D Struktur Senyawa Turunan Alkana Berbasis WEBGL*.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Prihono, A. T., & Sahisnu, T. R. (2020). *Penerapan Sistem Radio dan Televisi SMK/MAK Kelas XI*. Penerbit ANDI.
- S. Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). *Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9. <https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRrjFb6>.
- Siricharoen, W. V. (2011). *Exploiting User Centered Design Approach and Interactivity in Web Based Software Developing*. *Journal of Software Engineering and Applications*, 04(08), 465–475. <https://doi.org/10.4236/jsea.2011.48053>
- Suardi, Moh. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed., Vol. 1). Deepublish.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.

Zhang, Y. (2018). *Development of WebGL-based virtual teaching platform for mold design*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(6), 16–28. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8581>

