

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Yundra, E. (2020). Pengembangan Virtual Reality Berbasis Android Di Jurusan Teknik Elektro UNESA. *Jurnal Teknik Elektro*, 9(1), 807–813.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek* (2010 ed.). PT RINEKA CIPTA.
- Atmojo, W. T., Suroso, P., & Rahmah, S. (2022). Pembelajaran Seni Budaya Dengan Menggunakan Media Virtual Reality (VR) Pada Tingkat Satuan SMA Berbasis Local Wisdom Sumatera Utara. *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 182–187. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.35852>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2d Menggunakan Scratch 2.0 Pada SMK Negeri 1 AL-MUBARKEYA. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21–28.
- Avila Syahmi, F., & Yolanita Maureen, I. (2024). Pengaruh Project Based Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D di SMK Unitomo ARTICLE INFO ABSTRACT. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 155–162. <http://jurnaledukasia.org>
- Brooke, J. (2013). SUS: a retrospective. *Journal Of Usability Studies*, 8(2), 29–40.
- Bryman, Alan. (2016). *Social research methods* (Fourth Edition). Oxford University Press.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. Dalam *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Nomor 1).

- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 18(1), 1176–3647.
- Fitria, A., Rany, D., Arif, M., Wijaya, E. Y., & Cahyani, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Perakitan Komputer Berbasis Virtual Reality untuk Kelas X SMK IPIEMS. *Journal of Education and Informatics Research*, 4(1), 2023.
- Hendrayana, D., Rahmah, N. A., Ariatama, A., & Tobing, S. H. R. L. (2022). Studi Literatur: Penggunaan Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(2). <https://doi.org/10.52969/jsnc.v8i2i.158>
- Khuluq, K., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2023). Project-Based Learning dengan Pendekatan Gamifikasi: Untuk Pembelajaran yang Menarik dan Efektif. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(2), 072. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p072>
- Lewis, J. R. (1994). Sample sizes for usability studies: Additional considerations. *Human Factors*, 36(2), 368–378. <https://doi.org/10.1177/001872089403600215>
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian dan Pengembangan*.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. (2022). *Game Edukasi : Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (1 ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Naufal Azmi, M., Mansur, H., & Hadi Utama, A. (2024). *Vol 12 Special Issue No 1 2024 JDPP Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital*. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

- Nisa, A., & Dwiningsih, K. (2021). Efektivitas Pembelajaran Geometri Molekul Menggunakan Mobile Virtual Reality (MVR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Visuospasial. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p220--236>
- Novita Sari, D., Rifqy Alfyan, A., & Artikel, G. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Opdenakker, R. (2006). Advantages and disadvantages of four interview techniques in qualitative research. Dalam *Forum Qualitative Sozialforschung = Forum : Qualitative Social Research* (Vol. 7, Nomor 4). www.tue.nl/taverne
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 2085–0743. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Prasetya, F., Fajri, B. R., Wulansari, R. E., Primawati, & Fortuna, A. (2023). Virtual Reality Adventures as an Effort to Improve the Quality of Welding Technology Learning During a Pandemic. *International journal of online and biomedical engineering*, 19(2), 4–22. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v19i02.35447>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa* (Vol. 2, Nomor 1).
- Sampurna, I., Fauzi, R., Adiputra, D. K., & Suwarno, S. (2022). Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v6i1.735>
- Sauro, Jeff., & Lewis, J. R. . (2016). *Quantifying the user experience : practical statistics for user research*. Morgan Kaufmann.

- Sinlae, F., Sabila Rosyad, F., Nurhidayat, F., & Jannah, W. (2024). Evolusi Teknologi Web dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Digital. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(2). <https://doi.org/10.38035/jim.v3i2>
- Soraya, A., Ajie, H., & Oktaviani, V. (2020). PENGEMBANGAN ANIMASI 3D BERBASIS VIRTUAL REALITY PADA MEDIA PROMOSI PERUMAHAN CLUSTER GREEN BIDURI. *Jurnal Pinter*, 4. <https://doi.org/10.21009/pinter.4.1.8>
- Tamara, E. U., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2022). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Animasi 3D. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 1(3), 1.
- Tantri, A. K., Fadilah, R. E., & Wahyu Bachtiar, R. (2025). Implementasi Virtual Reality 360 0 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Struktur Dan Fungsi Sel. *Experiment: Journal of Science Education*, 5(1), 2747–206.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Tullis, T., Tullis, T. S., & Stetson, J. N. (2006). *A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability*. <https://www.researchgate.net/publication/228609327>
- Ventura, S. M., Castronovo, F., Nikolić, D., & Ciribini, A. L. C. (2022). IMPLEMENTATION OF VIRTUAL REALITY IN CONSTRUCTION EDUCATION: A CONTENT-ANALYSIS BASED LITERATURE REVIEW. Dalam *Journal of Information Technology in Construction* (Vol. 27, hlm. 705–731). International Council for Research and Innovation in Building and Construction. <https://doi.org/10.36680/j.itcon.2022.035>
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. romisatriawahono.net. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>