

DAFTAR PUSTAKA

- Ah-Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Artsteps.com. (2019). *Artsteps: Make your own VR Exhibitions*. (Diakses pada 22 Mei 2025), dari <https://www.Artsteps.com/>
- Bevan, N. & Sharon, T. (2009). Field Study. www.usabilitybok.org/field-study.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman, Inc.
- Carbonell, V. M., & Saad-Arcón, S. (2025). *Virtual Reality and Its Main Characteristics: A Beginner's Guide*. *On Board Knowledge Journal*, 1, 5. <https://doi.org/10.3390/OBK1010000>.
- Ekoanindiyo, F. A. (2011). Pemodelan Sistem Antrian Dengan Menggunakan Simulasi. *DINAMIKA TEKNIK*, V(1), 72–85.
- Ferdinand, R., Degeng, M. D. K., & Wedi, A. (2025). Pengaruh *Virtual Reality Artsteps* Sebagai Media Pembelajaran Materi Zaman Batu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP. *Journal of Educational Technology Studies and Applied Research*, 1(3), 344.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasman, T. A., Tommy., & Handoko, D., (2022). *Virtual Reality Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android*. *SNASTIKOM*, 1(01), 220–226.
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

- Kou, Matsumoto. (2006). *日本語教師の役割／コースデザイン*. 国際流基金
日本語教授法シリーズ 1 . Tokyo: The Japan Fondation.
- Lamantu, I. A., Tuerah, P. R., & Lobja, X. E. (2025). Penggunaan *Smartphone* Pada Masyarakat di Desa Rumengkor. *Abdurrauf Science and Society*, 1(4), 723. <https://doi.org/10.70742/asoc.v1i4.325>
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Matsui, T., & Tsukamoto, M. (1988). An integrated teleoperation method for robots using multi-media-display. *Journal of the Robotics Society of Japan*, 6(4), 301-310. <https://doi.org/10.7210/jrsj.6.301>
- Miles., & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Muhadjir, N. (1998). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Mukti, R. W. T., & Fathurrahman, M. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran *Artsteps* untuk meningkatkan hasil belajar seni musik: Materi alat musik tradisional siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 329-341.
- Munqidzah, Z. (2014). Model Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Diponegoro Tumpang. (*JIBS*) *JURNAL ILMIAH BAHASA DAN SASTRA*, 1(1), 20-32. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JIBS/article/view/332>
- Musfiqon, H. M. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ogawa, Y. (1995). *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishuukan
- Oyama, H. (2020). バーチャルリアリティと拡張現実技術の医学教育/医療応用. *日本内科学会雑誌* 109(1), 100. <https://doi.org/10.2169/naika.109.100>.
- Renariah. (2005). Gramatika Bahasa Jepang. *Jurnal Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Kristen Maranatha*, 4(2), 9.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penilaian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*.
- Rivai, A., & Sudjana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Rostania, N. E., & Rizqi, M. (2023). Pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) Untuk Pembuatan Simulasi Praktikum Perakitan Komputer Menggunakan Unreal

- Engine. *Journal of Animation and Games Studies*, 9(2), 159-176.
<https://doi.org/10.24821/jags.v9i2.8836>
- Sudjana. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. (2010). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan
- Sundari, R., & Rahmalia, D. R. (2022). Artsteps.com: Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1866-1873. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6872>
- Syakir, S., & Haryanto, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Artstep. com dalam Pagelaran Pameran Seni Rupa Daring oleh Peserta Didik SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, Jakarta Timur. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(4), 1291-1299.
- The Japan Foundation. (2024). “2024 Survey of Japanese Language Education”, JF Online. <https://sydney.jpf.go.jp/language/for-teachers/2024-survey-of-japanese-language-education/> (diakses 22 Oktober 2024)
- Wahab, L. Y. A., dkk. (2022). *Media Pembelajaran dalam Proses Pengembangan Teknologi Digital*. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta
- Zuliansyah, M. R. (2021). Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka Di Lindungi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 1-15. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1605>
- 松井 俊浩., & 塚本 享治. (1988). マルチメディアディスプレイを用いた統合型遠隔ロボット制御法. *日本ロボット学会誌*, 6 巻, 4 号, p. 301-310. <https://doi.org/10.7210/jrsj.6.301>