## DAFTAR PUSTAKA


Abror, M., dkk (2018). *Penggunaan Media Grazie Aerial Sky Virtual reality (VR) Terhadap Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Edutechnologia, 2(1), 29–34.

Afina, dkk. (2023). *Efektivitas penggunaan media virtual reality untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 pada tema 6 "Merawat Hewan dan Tumbuhan" di SD Muhammadiyah Klepu (Skripsi S1, Universitas Ahmad Dahlan).* Universitas Ahmad Dahlan Repository. https://eprints.uad.ac.id

Andrian, Y., & Rusman, R (2019). *Implementasi pembelajaran abad 21 dalam kurikulum 2013*. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 12(1), 14–23. https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116

Ariatama, S., dkk. (2021). *Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemik*. Semnas FKIP, 2, 1–12. http://repository.lppm.unila.ac.id/32006/

Arsadhana, dkk. (2022). *Aplikasi pembelajaran berbasis virtual reality sebagai inovasi pendidikan berkelanjutan di era society 5.0.* Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR), 736–740.

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Attalina, S. dkk. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (VR) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi pada Siswa Sekolah Dasar*. Journal Tunas Bangsa, 11(1), 31–43. https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa

Azizah, N. F., & Marisa. (2024). *Pemanfaatan Virtual Reality dalam Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar.* Journal of Science and Social Research, 7(1), 378–383. http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR

Azmi, M. N., dkk. (2024). *Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital.* Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 12(1)

Baba M , (2021) . *Analisis Data Penelitian Kualitatif* . Makasar: Aksara Timur

Burdea, G. C., & Coiffet, P. (2003). *Virtual Reality Technology* (2nd ed.). John Wiley & Sons.

Creswell, J. W. (2018). *Qualitative Inquiry and Research Design*: Choosing Among Five Approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Dan, Y., & Tod, R. (2014). *Examining The Mediating Effect of Learning Strategies on The Relationship Between Students History Interest and Achievement.* Educational Psychology, 34 (7), 799-817.

Darojat, M. dkk. (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

Dewi, A. P., & Utami, R. (2022). *Pemanfaatan video pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 24*(2), 112–120.

Dewi, R. K. (2020). *Pemanafaatan media 3 dimensi berbasis virtual reality untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD*. Jurnal Pendidikan, 21(1), 28–37.

Fenti Hikmawati,(2020) *Metodologi Penelitian* . pok: Rajawali .

Feny Rita Fiantika,dkk., (2020) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT.Global Eksekutif Teknologi

Gargrish, S. dkk (2020) . *Augmented reality-based learning environment to enhance teaching-learning experience in geometry education.* Procedia Computer Science

Gong, Y. (2021). *Application of virtual reality teaching method and artificial intelligence technology in digital media art creation.* Ecological Informatics, 63(January), 101304.

Hamalik, Oemar. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamilton, D., McKechnie, J., Edgerton, E., & Wilson, C. (2021). *Immersive virtual reality as a pedagogical tool in education: A systematic literature review of quantitative learning outcomes and experimental design*. *Journal of Computers in Education*, *8*(1), 1–32.

Hardani,dkk.,(2020) *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta,

Huang, H. M. dkk (2016) . *Exploring learner acceptance of the use of virtual reality in medical education: a case study of desktop and projection-based display systems.* Interactive Learning Environments, 24(1), 3– 19.

Idrus, Muhammad. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Jakarta : Erlangga

Inayah, S., dkk. (2022). *Sosialisasi penggunaan teknologi virtual reality dan augmented reality dalam pembelajaran untuk menyongsong era metaverse*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Nusa, 2(3), 134–140.

Jerald, J. (2016). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. ACM Books. https://doi.org/10.1145/2792790

Kurniawan, D. (2021). *Penerapan media pembelajaran berbasis virtual reality untuk meningkatkan minat belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 5*(1), 45–53.*

Kusumadewi, dkk. (2019). *Multimedia virtual reality game berbicara . Journal* of Arabic Studies. 4(1), 45–54.

Laseinde, O. (2023). *Enhancing teaching and learning in STEM Labs : The development of an android-based virtual reality platform*. Materials Today: Proceedings, August, 0–6.

Meinawati, E., Bina, U., & Informatika, S. (2021). *Tantangan Kompetensi Digital Bagi Pengajar Di Era Pandemi Covid-19 Terhadap Kualitas Pendidikan Abad-21*. Jurnal Kependidikan, 3(2), 1–6.

Miles, M.B & Huberman, A.M. (1994) *Qualitative Data Analysis. Sage Publications.*

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Moura, F. T. (2017). Telepresence: The Extraordinary Power of Virtual Reality. Retrieved April 14, 2021, from https://liveinnovation.org/telepresence-extraordinary-power-virtual-reality/

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.

Oje, A.dkk. (2023*). Reality virtual reality assisted engineering education : A multimedia learning perspective*. Computers & Education: X Reality, 3(July), 100033.

Philippe, S . dkk . ( 2020). *Multimodal teaching, learning and training in virtual reality: a review and case study.* Virtual Reality and Intelligent Hardware, 2(5), 421–442.

Putranto. Dkk. (2023) . *Implementation of virtual reality technology for sports education and training: Systematic literature review.* Procedia Computer Science, 216, 293–300.

Radianti,dkk (2020). *A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda.* Computers and Education, 147. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778

Renninger, K. A., & Hidi, S. E. (2022). *Interest: A unique affective and cognitive motivational variable that develops*. Advances in Motivation Science, 9, 179–239.

Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.* Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 188–201. https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000

Rosdayanti, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Motion Graphic Pada Materi Alat Indra Manusia*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Sampebua, Dkk. (2022). *Penelitian Tentang Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tomini*. . Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPD), 2(8), 264–276.

Sanjaya, M. (2024). *Pengaruh penggunaan media augmented reality terhadap minat belajar seni budaya siswa di SMPN 4 Pallangga Kabupaten Gowa* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar).

Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Setyawan . dkk. (2023). *Kajian Peran Virtual Reality (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika.* Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(02), 122–131. https://doi.org/10.36418/japendi.v4i02.1592

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, Dan R&D.* Alfabeta.

Supriadi, M (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual reality untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar*. KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer), 3(1), 578– 581.

Suri, P. A., dkk . (2023). *Systematic literature review: The use of virtual reality as a learning media.* Procedia Computer Science, 216, 245–251. https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.133

Syah, Muhibbin. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.* Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Udeozor, dkk (2023). *Game-based assessment framework for virtual reality, augmented reality and digital game- based learning*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 20(1).

Ulfah, dkk. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Satuan Panjang.* Jurnal Matematika, 3(1), 955–961.

Umar Sidiq(2019), *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Cet. 1 (Ponorogo: CV. Nata Karya), hlm. 90

Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). *Theories of Motivation in Education: An Integrative Framework*. Educational Psychology Review, 35, Article 45.

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO Publishing.

Wang, M. , & N. B. (2021). *Peran Minat Dalam Pembelajaran Dan Pengembangan.* Perkembangan Manusia, 3(64), 235–252.

Widodo. (2021) , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif,* Cet 1 Sleman: Eiga Media, 2021,hlm.226-227

Wiradhika,dkk . (2020). *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality Untuk Meningkatkan.* 396–401.

Wulandari, dkk . (2022). *Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual reality (VR) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel.* Proceeding Seminar Nasional IPA XII, 106–115.

Zhang, L., (2022). *Research on the Influence of virtual reality on the learning effect of technical skills of science and engineering college students: meta-*

*analysis based on 32 empirical studies.* International Journal of Digital Multimedia Broadcasting.

Zhao, dkk (2020) . *The effectiveness of virtual reality- based technology on anatomy teaching: A meta-analysis of randomized controlled studies.* BMC Medical Education, 20(1), 1–11

Zuchri Abdussamad, (2021) *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet. 1 (Makassar: Syakir Media Press, )