

DAFTAR PUSTAKA

- Adhikari, G. P. (2021). Calculating the sample size in surveys: Application of Slovin's formula. *Journal of Interdisciplinary Research*, 10(2), 59–62.
- Ariyanto, S. T. (2022). *Teknik Pengelasan Berstandar Nasional*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, Hartinio, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *Semnas FKIP*, 2. Retrieved from <http://repository.lppm.unila.ac.id/32006/>
- Azwinur, A., Jalil, S. A., & Husna, A. (2017). Pengaruh variasi arus pengelasan terhadap sifat mekanik pada proses pengelasan SMAW. *Jurnal POLIMESIN*, 15(2), 36. <https://doi.org/10.30811/jpl.v15i2.372>
- Dwariani, M. T., Sugihartini, N., & Santyadiputra, G. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Mamalia Laut Berbasis Virtual Reality Terhadap Prestasi Belajar Anak Kelompok B Di Tk Negeri Banjar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i1.29038>
- Hanugrah, R., & Putri, D. A. P. (2021). Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 161–169. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.37>
- Hendriyani, Y., & Amrizal, V. A. (2019). The Comparison between 3D Studio Max and Blender Based on Software Qualities. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012030>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Mularia, A. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Terjadinya Kecelakaan*

Kerja Pada Pekerja Las Di Kecamatan Medan Selayang Kota Medan Tahun 2018. 19–25.

- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid
- Rachmatullah, R., & Sukihananto. (2020). Efektivitas Penggunaan Virtual Reality (VR) Dalam Pendidikan Keperawatan : Literature Review. *Jurnal Kesehatan*, 9(2), 11–21. Retrieved from <https://jurnal.stikesyatsi.ac.id/index.php/kesehatan/article/view/272>
- Rohmawati, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan Unity 3D Berbasis Android. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Sari, N. Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax Pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar A . Pendahuluan Pendidikan merupakan salah satu bidang yang terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi , oleh karena itu pem. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 72–83. Retrieved from <http://103.98.176.9/index.php/aksioma/article/view/2907/2199>
- Subiantoro, I., & Irfa’i, M. A. (2017). PENGELASAN UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA JURUSAN TEKNIK MESIN FT-UNESA Irfan Subiantoro M ochamad Arif Irfa ’ i. *Jurnal Teknik Mesin Ft-Unesa*, 06(1), 144–151.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING*

- (*Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi*), 4(1), 86.
<https://doi.org/10.30998/string.v4i1.3623>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tsaaqib, A., Buchori, A., & Endahwuri, D. (2022). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIRTUAL REALITY (VR) PADA MATERI TRIGONOMETRI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA*. 7, 11–19.
- Wardhana, N. J., Arthana, I. K. R., & Divayana, D. G. H. (2019). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality 3D Pengenalan Manusia Purba Bangsa Indonesia untuk SMA Kelas X (Studi Kasus SMA Negeri 2 Singaraja). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(2), 109. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17714>
- Wohlgenannt, I., Simons, A., & Stieglitz, S. (2020). Virtual Reality. *Business and Information Systems Engineering*, 62(5), 455–461. <https://doi.org/10.1007/s12599-020-00658-9>
- Zaimuddin, A., & Yunus. (2019). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENGELASAN SMAW 1F-4F UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK TEKNIK PAL SURABAYA Ahmad Zaimuddin Yunus*. (2), 103–110.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Dharma*, 1(1), 18–21.