

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Riduwan. (2009). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Adminitrasi dan Manajemen*. Bandung: Dewa Ruci.
- Alan dan Janet. (2004). *Human Computer Interaction*. England: Pearson Limited Education
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Metodologi Penelitian*. Penerbit PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baharudin dan Esa (2015), *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Chen, C. J. (2006). The design, development and evaluation of a virtual reality based learning environment. *Australasian Journal of Educational Technology*, 22(1), 39-63.
- Depdikbud. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- De Strulle, A. (2009). Effects of virtual reality on learning at a science exhibit. In S. Tettegah & C. Calongne (Eds.), *Identity, Learning and Support in Virtual Environments* (pp. 87-118). Rotterdam, The Netherlands: Sense Publishers.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2000). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elearning Industry. (2016, 29 Desember). The Pros And Cons Of Using Virtual Reality In The Classroom . Diperoleh 17 Desember 2017, dari <https://elearningindustry.com/pros-cons-using-virtual-reality-in-the-classroom>
- Fathoni, T. & Riyana, C. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.

M Faishal F, 2017

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY DAN KONVENSIONAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PERENCANAAN & INSTALASI ANTENA SISTEM PEMANCAR & PENERIMA DI SMKN 1 CIMAH
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Lockwood, David (2004), *Evaluation of Virtual Reality in Africa an Educational Perspective, Scientific and Culture Organization*. Paris: UNESCO
- Mahmudi, 2005. *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN
- Morgan, Clifford T. (1978). *Introducing to Psychology*. New York: The Mc Gros Hill Book Company.
- Murray R Spiegel, Larry J Stephens. (1999). *Schaum's Outlines (Edisi Ketiga)*. The McGraw-Hill Co.
- McLellan, H. (1996). Virtual realities. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 457-487). New York: Macmillan Library Reference, USA.
- McLellan, H. (2003). Virtual realities. In D. H. Jonassen & P. Harris (Eds.), *Handbook of research for educational communications and technology* (2nd ed.), pp. 461-498. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Pantelidis, Veronica S. (2008). *Reasons to Use Virtual Reality in Education and Training Courses and a Model to Determine When to Use Virtual Reality*. Greenville: Department of Library Science, College of Education,
- Pantelidis, V. S. (1996). Suggestions on when to use and when not to use virtual reality in education. *VR in the Schools*, 2(1), 18. East Carolina University
- Paula
- Psocka, Joseph. (2013). *Educational Games and Virtual Reality as Disruptive Technologies*. Rockville: U.S. Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Varibel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan & Sunarto. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

M Faishal F, 2017

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY DAN KONVENSIONAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PERENCANAAN & INSTALASI ANTENA SISTEM PEMANCAR & PENERIMA DI SMKN 1 CIMAHI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Rohani, Ahmad (1997), *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Savainen, A & P. Scott. (2002). *The Force Concept Inventory: a Tool for Monitoring Student Learning*. *Physics Education* 37 (1).
- Smaldino, Sharon dkk. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Smith, Reed (2017), Augmented and virtual reality: emerging legal implications of “The Final Platform. Reed Smith LLP
- Sudjana, Nana. (2006). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2002). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Bisnis (Edisi 1)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyoni. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukestiyarno. (2013). *Statistika Dasar*. Semarang: Andi dan UNNES.
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2009). *Meode Penelitian*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supryadi, Rosyid. (2012). *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka untuk XI SMAN 2 Wates*. Doctoral Dissertasion. Yogyakarta:UNY.
- Susetyo, Budi. (2010). *Statistika untuk Analisis Data Penelitian (Dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan MS Office Excel)*. Bandung: Refika Aditama.

M Faishal F, 2017

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIRTUAL REALITY DAN KONVENSIONAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PERENCANAAN & INSTALASI ANTENA SISTEM PEMANCAR & PENERIMA DI SMKN 1 CIMAHI
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Tomei, A Lawrence. (2003). *Challenges of Teaching with Technology Across the Curriculum: Issues and Solutions*.
- Usman, Uzer. (2001). *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winn, W. (1993). A conceptual basis for educational applications of virtual reality (Technical Report TR-93-9). Seattle, Washington: Human Interface Technology Laboratory, University of Washington.
- Youngblut, C. (1997). Educational uses of virtual reality technology. Executive report. Reprinted from Educational uses of virtual reality technology (IDA Document Report Number D-2128). Alexandria, VA: Institute for Defense Analyses, 1998. VR in the Schools, 3(1).