

## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. (2019). Pembelajaran Multiliterasi. Bandung: Refika Aditama.
- Ahmad, S. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, Suharsini. (2003). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afrizal, Dimas Yusuf. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Canva Sebagai Bahan Ajar Teks Deskripsi Bermuatan Kearifan Lokal Kabupaten Pematang. Tesis. Purwokerto Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Budiyono Saputro. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (*Research & Development*) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Burdea, Grigore C., & Coiffet, Philippe. (2003). Virtual Reality Technology. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Dalman. (2016). Keterampilan Menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dalman. (2015). Keterampilan Menulis. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dede, Chris., Jacobson, Jeffrey., & Richards, John. (2017). Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education. Singapore: Springer
- Depdiknas. (2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Emilia, E. (2012). Pendekatan Genre-Based dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Petunjuk untuk Guru. Rizqi Press.
- Gunawan, I. (2013). Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jaya, Hendra. (2022). Konsep dan Desain Virtual Reality. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Kemendikbud. (2016). Pedoman Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTs. Jakarta: Kemendikbud.

- Kemendikdasmen. (2025). *Pembelajaran Mendalam Menuju Pendidikan Bermutu Untuk Semua*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, Text, Grammar: Technologies for Teaching and Assessing Writing*. UNSW Press.
- Kurniawan, D. E. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di SMP. *Jurnal KIBASP*, 3(2), 259-271.
- Kurniawan D, Dewi SV. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Bahan Screencast-OMatic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thiagarajan. *J Siliwangi*. 3(1).
- Mahsun. (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mawarni, A. D., Adi, W., & Sumaryati, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan Software Exe Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS Sma Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(2), 171-178.
- Nasution, S. (2017). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nurdin. (2010). Model Pembelajaran Matematika Yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif Untuk Menguasai Bahan Ajar.
- Nugroho, A. (2018). Problematika Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 7(2), 45-56.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. BPFE Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2018). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. BPFE Yogyakarta.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan bahan ajar tematik: Tinjauan teoritis dan praktik*. Kencana.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Purnama, S. (2022). Efektivitas Platform MilleaLab dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*.

- Rahman, A. (2020). Analisis Kemampuan Observasi dalam Penulisan Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 89-101.
- Rahman, A., et al. (2021). "Pengembangan Platform MilleaLab untuk Pembelajaran Virtual Reality." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 45-58.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saddhono, Kundharu. (2016). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Santrock, John W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Slamet, St. Y. (2019). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Tinggi Sekolah Dasar*. UNS Press.
- Suherli, dkk. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemendikbud.
- Supiyarto. (2018). *Media Barungca-5-1 Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal. Jambi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi.
- Susanto, H., & Wibowo, A. (2023). Implementasi MilleaLab dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Tarigan, Henry Guntur. (2018). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wijaya, B. (2023). Implementasi Platform MilleaLab dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 4(1), 65-78.
- Zannah, Fathul, & Fitriyanto, M. Noor. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Augmented Reality dan Virtual Reality (ARVR) Untuk Mendukung Literasi Keanekaragaman Hayati: Studi Kasus Tumbuhan dan Satwa Langka di Taman Nasional Sebangau. Palangkaraya: Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.