

bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran di Indonesia, terutama bagi guru-guru siswa berkebutuhan khusus, dalam hal ini guru-guru SLB Prima Bhakti Mulia, yang mengajarkan siswa-siswi Tuna Rungu. Tidak mudah memberikan pelajaran bagi siswa-siswi tunarungu, karena mereka tidak dapat menyerap pelajaran dengan cara mendengar. Penyampaian materi secara visual adalah metode yang dirasa sangat tepat bagi siswa-siswa Tuna Rungu. Oleh karena itu, pengenalan Virtual Reality untuk menunjang pendidikan bagi anak-anak tuna rungu diharapkan akan sangat membantu untuk meningkatkan kualitas pendidikan mereka.

6. Referensi

- F. Stephen, D. Gunawan, and S. Hansum, "Rancang Bangun Aplikasi Perainan Edukasi Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Carboard," *Sisfo*, vol. 05, no. 05, pp. 496-503, 2017.
- J. Fuchs and G. Bishop, "Research Directions in virtual Environmenst: An Invitational Workshop on the Future of Virtual Environments," 1992.
- J. Martin Gutierrez, C. E. Mora, B. Anorbe-Diaz, and A. Gonzalez-Marrero, "Virtual technologies trends in education," *Eurasia J. Math. Sci. Technol. Educ.*, vol. 13, no 2, pp. 469-486, 2017.
- M. Hussein and C.Natterdal,"The Benefits of Virtual Reality in Education: A Comparison study, "Univ Gothenburg, Chalmers Univ Technol., no. June, p. 15, 2015.
- Qadhli jafar Adrian, Agus Ambarwari, Muharman Lubis, "Perancangan Buku Elektronik pada Pelajaran Matematika bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality", *Simetri*, vol 11, no. 1, 2020
- Soni Ariatama. Muhammad Mona Adha, Ahman Tosy Hartino, Eska Prawisudawati Ulpa, "Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) Sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi dalam Proses Pembelajaran Secara Online di masa Pandemi",*Sakai Sambayan*, 2020 <https://en.wikipedia.org/> https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality