

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Billah, M. M., & Sudarmilah, E. (2015). *Augmented Reality Edugame Jenis-Jenis Pekerjaan Sebagai Media Pembelajaran Anak*.
- Branch, R. M. (2014). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer US.
- Fahrudin, A., & Fitrianto, Y. (2015). Virtual Reality Photography Untuk Media Promosi Online Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari. *PIXEL Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8(1), 57.  
<https://jurnal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/view/41>
- Google. (2017). *Google VR SDK for Unity*.  
<https://developers.google.com/vr/unity/>
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Dikti, Depdiknas.
- Herlangga, K. G. D. (2016). *Virtual Reality dan Perkembangannya*.  
<https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya/>
- Hernawati, K. (2012). Pengenalan Teknologi Sejak Dini Dengan Belajar Sambil Bermain Melalui Smartphone. *Prosiding Kontribusi Pendidikan Matematika Dan Matematika Dalam Membangun Karakter Guru Dan Siswa, November*, 978–979. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Kuswari  
Hernawati, S.Si.,M.Kom./Prosiding Jurdikmat 2012 Kuswari.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Kuswari%20Hernawati,%20S.Si.,M.Kom./Prosiding%20Jurdikmat%202012%20Kuswari.pdf)
- Kusuma, T. A., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(3), 294.  
<https://doi.org/10.23887/janapati.v6i3.12030>
- Larman, B. C. (2004). *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, Third Edition* (Third Edit). Addison Wesley Professional.
- Melyani, N., R, M., & Yusuf, A. (2015). STUDI KOMPARASI METODE DEMONSTRASI DENGAN PEMBERIAN TUGAS TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA USIA 5-6 TAHUN Nurul. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN KHATULISTIWA*, 4.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada (GP) Press.
- Pradnyana, I. M. A., Arthana, I. K. R., & Sastrawan, I. G. B. H. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Binatang Buas Untuk Anak Usia Dini ( Studi Kasus : TK Negeri Pembina Singaraja ). *Lontar Komputer*, 8(3), 188–199.

- Pressman, R. S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi Satu*. Andi.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas.
- Robert, K. Y. (2014). Case Study Research Design and Methods. *Canadian Journal of Program Evaluation*, 282. <https://doi.org/10.3138/CJPE.BR-240>
- Rusmawan, M. N. (2013). Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas III. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60(December 2019), 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jamludin (ed.)). Ghalia Indonesia.
- Sutanaya, I. G. P. Y., Arthana, I. K. R., & Wirawan, I. M. A. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. *JANAPATI*, 6.
- Suyanto, S. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Depdiknas, Dikti.

