

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fhathah,Qory Halizatul, Wahyunia, dkk. 2019. *Pengembangan Materi Ajar Bahasa Inggris Untuk Memfasilitasi Pembelajaran Otentik Menggunakan “ Virtual Reality” Bagi Digital Natives*. Jurnal: Program mahasiswa kreatif (JURMA) Vol.3, No.2
- [2] Priyanto, dwi. 2009. *Perancangan multimedia pembelajaran berbasis komputer*. Jurnal: Pemikiran alternatif pendidikan INSANIA Vol 14, No.1. Diakses pada 9 Februari 2021 Pukul 11.00 WIB
- [3] Riyadi, firman setiawan, A.Sumarudin, dkk. 2017. *Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile*. Jurnal: Informatika dan komputer (JIKO) Vol.2, No.2. Diakses pada 9 Februari 2021 Pukul 11.20 WIB
- [4] <https://vrstation.id/2017/11/01/sejarah-virtual-reality/>
- [5] <https://students.warsidi.com/2017/06/pengertian-virtual-reality.html>
- [6] Dsbunny.wordpress.com. 2015. *Sejarah, pengertian, dan kegunaan dari aplikasi blender 3D*. (online)
- [7] Agushinta R, Dewi , Satria,Agung. 2018. *Pembelajaran 3D Sistem Ekskresi Manusia Berbasis Virtual Reality Dan Android*. Jurnal: Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK) Vol.5, No.4
- [8] <https://dsbunny.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-pengertian-dan-kegunaan-dari-aplikasi-blender-3d/> Diakses pada 31 Januari 2021 Pukul 22.00 WIB
- [9] <https://www.soft8soft.com/verge3d/>