

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang nomor 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional (Sindiknas)*. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id>, diakses pada 27 Januari 2022
- [2] Surasmi, Wuwuh Asrining. 2016. *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/6555/1/TING2016ST2-32.pdf>, diakses pada 27 Januari 2022.
- [3] Rizman, Natasa. 2015. *Virtual Laboratory in Chemistry – Experimental Study of Understanding, Reproduction and Application of Acquired Knowledge of Subject’s Chemical Content* Organizacija, Volume 45.
- [4] Yulianto, Dimas Agung. 2012. *Pemodelan Virtual Reality Sebagai Media Promosi Digital Pada Perum Japunan Asri*. Agustus 25, 2014. Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang.
- [5] Surasmi, Wuwuh Asrining. 2016. *Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/6555/1/TING2016ST2-32.pdf>, diakses pada 27 Januari 2022.
- [6] Fernandez, Ibiz. 2002. *Macromedia Flash Animation dan Cartooning: A creative guide*. Hill/Osborn. California. <https://docplayer.info/34758775-Ibizfernandez-mcgraw-macromedia-flash-animation-cartooning-a-creative-guidehill-osborn-california-2002.html>. Diakses pada 26 Januari 2022.
- [7] Ausburn, L J. 2009. *A Cross-case Analysis of Gender Issues In Dekstop Virtual Reality Learning Environments*. Journal of Industrial Teacher Education, 46(3) 51-89.
- [8] Parameswari, Citra. (2008). “Implementasi Lingkungan *Virtual Reality* pada Aplikasi Bersepeda di UI dengan Memanfaatkan Kacamata Wireless 3 Dimensi E-Dimensional Untuk PC”. Skripsi. Departemen Teknik Elektro, Universitas Indonesia

- [9] Lacrama, D. 2007. *Virtual Reality*. Journal Anale Seria Informatica, 5(1) 137-144.
- [10] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- [11] Ausburn, L J. 2004. *Dekstop Virtual Reality: A Powerful New Technology for Teaching and Research in Industrial Teacher Education*. Journal of Industrial TeacherEducation.41. <http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/JITE/v41n4/ausburn.html>. diakses pada 25 Januari 2022.
- [12] Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung : Informatika.
- [13] Aditya. (2007) “Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Handal”. Penerbit Andi Yogyakarta.
- [14] Soft8soft. (2017). “Verge3D : Support & Documentation”. <https://www.soft8soft.com/support-documentation/>, diakses pada 17 April 2021.
- [15] Suryaningrum, Febriyani. 2022. *QR Code : Pengertian, Bagian dan Manfaat Penggunaannya*. <https://gudangssl.id/blog/qr-code-adalah/>. Diakses pada 8 Maret 2022.
- [16] Ariata C. 2022. “Apa Itu WordPress? Pengertian WordPress serta Kelebihannya” <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-wordpress>. Diakses 16 Juni 2022.
- [17] Dian, Larasati. 2016. *Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Pada Anak Tunagrahita Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gejayan*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Luar Biasa. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [18] Mulyana, Aina. 2016. *Konsep Dasar Pelajaran Matematika, Pengertian Fungsi dan Tujuan Matematika*. Diakses pada 02 Februari 2016.
- [19] Subandiyah, Heny. 2015. *Pembelajaran Literasi Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya. Universitas Negeri Surabaya.

- [20] Widodo, Judarwanto. *Permasalahan Umum Kesehatan Anak Usia Sekolah*.
<https://media.neliti.com/media/publications/201003-none.pdf>. Diakses
pada 21 Februari 2008.
- [21] Putri, Devani Adinda. 2019. *Tunagrahita : Ciri, Penyebab, Cara Mengatasi,
dll*. <https://doktersehat.com/penyakit-a-z/tunagrahita/>. Diakses pada 1
Oktober 2019
- [22] Admin. 2022. *Apa Yang dimaksud Dengan Shortcut*. [https://pengertian.apa-
itu.net/apa-yang-dimaksud-dengan-shortcut.html](https://pengertian.apa-it.net/apa-yang-dimaksud-dengan-shortcut.html). Diakses pada 18 Maret
2022.