

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Anderson, L. W. & Krathwohl D.R (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salma, D. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mahfuddin, A. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Bahasa*. Bandung: UPI.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta.
- Buyens, J. (2001). *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Djamarah, .S.B. dan Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DuffydanRoehler. (1989). *Improving Classroom Reading Instruction*. New York: Radom Hause.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan paradigma baru*. Cetakan ke-3. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-15. Bandung: Alfabeta

- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N.(2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Hamalik, O. (2011). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Cetakan ke-10. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

### **Sumber Jurnal**

- O'Connor, e., Domingo, J. (2016). *A Practical Guide, With Theoretical Underpinnings, for Creating Effective Virtual Reality Learning Environments*. *Journal: Journal of Educational Technology Systems* 2017, Vol. 45(3) 343–364.
- Rahmah, Z (2012). Pengetahuan Pengklarifikasi tentang Pengorganisasian Informasi pada Perpustakaan Perguruan Tinggi Negeri di Surabaya. *Universitas Airlangga, Surabaya, 2, 1-5*
- Indrianingrum, R, T & Suwarna (2015). Media Foto Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa SMA Negeri 2 Kebumen. *Lingtera, 2(1), 61-72*
- Brown, A., & Green, T. (2016). *Virtual Reality: Low-cost Tools and Resources for the Classroom*. *TechTrends, 60 (5)*, hlm. 517-519.
- Nayef, Ganem E. Yaacob, R, dan Ismail. H. N(2013). “*Taxonomies of Educational Objective Domain*”. *International Journal of Research Akademik Ilmu Bisnis dan Sosial* 3(9): 165-17
- Wilson, L.O. (2016). *Anderson and Krathwohl - Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy*.

### **Sumber Internet**

- Millward, S. (2014). Indonesia diproyeksi lampau 100 juta pengguna smartphone di 2018, keempat di dunia. [Online]. Tersedia: <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018>

Mazuryk, T. & Gervautz, M. (2004). *Virtual Reality History, Applications, Technology and Future*. [Online]. Tersedia: <https://www.cg.tuwien.ac.at/research>