

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryuliana, D., Muslim, C., & Manaf, S. (2012). *Biology* (1st ed.; E. Widayati, ed.). Jakarta: Erlangga.
- Budiman, A. (2014). Pelaksanaan Perlindungan Satwa Langka Berdasarkan Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistemnya (Studi Di Seksi Konservasi Wilayah I Surakarta Balai Konservasi Sumber Daya Alam Jawa Tengah). *Gema*, 26(48), 1372–1380.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). Kurikulum Merdeka. Retrieved January 12, 2023, from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Endah. (2013). 25 Hewan Langka Indonesia. Retrieved from <https://alamendah.org/2013/03/24/25-hewan-langka-indonesia/>
- Gianty, A. (2008). *Implementasi Obyek 3D Virtual Reality Pada Aplikasi Bersepeda Di Ui Berbasis 3D Pada Aplikasi Bersepeda Di Ui Berbasis 3D*. 49.
- Hermawan, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android* (1st ed.). Yogyakarta.
- Kholil, M., & Akhsani, R. (2020). *PENGEMBANGAN DINO PARK 3D BERBASIS VIRTUAL REALITY*. 6, 47–54.
- Nasruddin, N. (2020). *Sistem Pencarian Ketersediaan Obat di Apotek Berbasis Web*. Retrieved from <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/17919/>
- Rahman, R., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 148. Retrieved from <http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323/300>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bnadung: PT Alfabet.
- Sukaryawan, I. M., Sugihartini, N., & Pradnyana, I. M. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Pada Tema Pengenalan Binatang Buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 118. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i1.16978>
- Sulistyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada. *Jurnal Ilmiah NERO*, 3(1), 37–44.
- Tang, F., Ray, L., Roy, S., Justin, C., & Olivia, N. (2020). Experiential learning

with virtual reality : animal handling training. *Innovation and Education*.  
<https://doi.org/10.1186/s42862-020-00007-3>

Tang, F., Ray, L., Roy, S., Justin, C., & Olivia, N. (2021). *A Simulation Design of Immersive Virtual Reality for Animal Handling Training to Biomedical Sciences Undergraduates*. 6(June), 1–6.  
<https://doi.org/10.3389/feduc.2021.710354>

Thadeo, G., Kusuma, A., Wirawan, I. M. A., & Arthana, I. K. R. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN JENIS-JENIS IKAN BERBASIS VIRTUAL REALITY *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* | 295. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6, 294–304.

TM, Z., & Ayu, W. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Fauna Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Teknika*, 14(1), 31–40.

Wibowo, D. W., Larasati, E., & Rismanto, R. (2020). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Menggunakan Aframe. *Jurnal Teknik Ilmu Dan Aplikasi*, 1(1), 62–67.

