# DAFTAR PUSTAKA

Andran, C. (2014). Sistem Pendidikan. Retrieved February 4, 2019, from https://[www.kompasiana.com/andreancan/54f76a90a33311b0368b47ea/sistempendi](http://www.kompasiana.com/andreancan/54f76a90a33311b0368b47ea/sistempendi) dikan

Bpkm.go.id. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional o Title. Retrieved February 4, 2019, from https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/UU\_20\_2003.pdf

Cloudhost.com. (2017). Mengenal Lebih Dekat Tentang Unity3D, Game Engine Pembuat Game 3D. Retrieved from https://idcloudhost.com/mengenal-lebih-dekat-tentang- unity3d-game-engine-pembuat-game-3d/

Faizah, N. (2019). Era Revolusi Industri 4.0, Inovasi Dalam Perkuliahan Diperlukan. Retrieved October 21, 2019, from https://kabar24.bisnis.com/read/20190629/79/939294/menristekdikti-era-revolusi- industri-4.0-inovasi-dalam-perkuliahan-diperlukan

Hartanto, A. (2018). *Making Indonesia 4.0*. Jakarta. Retrieved from <http://www.kemenperin.go.id/download/18384>

Izzatur Rusuli. (2014). Refleksi Teori Belajar Behavioristik Dalam Perspektif Islam.

*Jurnal Pencerahan*. https://doi.org/10.13170/JP.8.1.2042 Kasali, R. (2018). *Disruption* (9th ed.). Jakarta: Gramedia.

Nugraha Bahar, Y. (2014). Aplikasi Teknologi Virtual Realty Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. *Jurnal Desain Konstruksi*, *13*(2), 34–45.

Oktarina, sheren dwi, Budiningsih, A., & Risdianto, E. (2018). *Model Blended Learning Berbasis Moodle* (1st ed.). Jakarta: Halaman Moeka.

Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. In *Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional MenghadapiRevolusiIndustri 4.0.”*

Risdianto, E. (2017). *Pembuatan Bahan Ajar Elektronik*. Bengkulu: Vanda.

Risdianto, E. (2019a). *43 Trik Cepat Belajar Excel*. (E. Risdianto, Ed.) (1st ed.). Halaman Moeka.

Risdianto, E. (2019b). Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Retrieved from

https://[www.academia.edu/38353914/Analisis\_Pendidikan\_Indonesia\_di\_Era\_Revo](http://www.academia.edu/38353914/Analisis_Pendidikan_Indonesia_di_Era_Revo) lusi\_Industri\_4.0.pdf

RISTEKDIKTI. (2018). Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0. Retrieved from https://[www.ristekdikti.go.id/siaran-](http://www.ristekdikti.go.id/siaran-) pers/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/

Sasongko, R. N., & Sahono, B. (2016). *Desain Inovasi Manajemen Sekolah* (1st ed.).

Jakarta Pusat: Shany Publiser.

Satya, V. E. (2018). *Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0*. Jakarta. Retrieved from https://bikinpabrik.id/wp-content/uploads/2019/01/Info-Singkat-X-9-I-P3DI-Mei- 2018-249.pdf

Suwardana, H. (2017). Revolusi Industri 4 . 0 Berbasis Revolusi Mental. *ATI UNIK 2017, Vol . 1 No. 2 Hal 102-110*.

Thuan, H., Saurik, T., Purwanto, D. D., Hadikusuma, J. I., Studi, P., Komunikasi, D., … Mobile, A. (2019). Virtual Reality Technology for Campus Media Information, *6*(1), 71–76. https://doi.org/10.25126/jtiik.201961238

Waluyo, J. (2019). No TitlePembelajaran Virtual Reality (VR) dan Pendidikan 4.0. Retrieved from

https://[www.kompasiana.com/jokowaluyo/5d10c7ae0d8230207b4dace2/pembelajar](http://www.kompasiana.com/jokowaluyo/5d10c7ae0d8230207b4dace2/pembelajar) an-virtual-reality-vr-dan-pendidikan-4-0

Wibawa, S. (2018). *Pendidikan dalam Era Revolusi Industri 4.0*. Indonesia.

Wikipedia. (2019). Mi. Retrieved October 20, 2019, from https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft\_PowerPoint

Yahya, M. (2018). *Era Industri 4.0: Tantangan Dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia*. Makasar.