

DAFTAR PUSTAKA

- Andran, C. (2014). Sistem Pendidikan. Retrieved February 4, 2019, from <https://www.kompasiana.com/andreancan/54f76a90a33311b0368b47ea/sistempendidikan>
- 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 Menghadapi Revolusi Industri 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_Revolusi_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-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 Title Pembelajaran Virtual Reality (VR) dan Pendidikan 4.0. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/jokowaluyo/5d10c7ae0d8230207b4dace2/pembelajaran-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.