

DAFTAR PUSTAKA

- Almoussa, O., Zhang, R., Dimma, M., Yao, J., Allen, A., Chen, L., Heidari, P., & Qayumi, K. (2021). Virtual Reality Technology and Remote Digital Application for Tele-Simulation and Global Medical Education: An Innovative Hybrid System for Clinical Training. *Simulation and Gaming*. <https://doi.org/10.1177/10468781211008258>
- Hijriati. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Januari – Juni, 1*, 74–92.
- Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi*. 1–17.
- Mongi, L. S., Lumenta, A. S. M., Sambul, A. M., & Ratulangi, U. S. (2018). *Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity*. *14*(1).
- Nurhastuti. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PUZZLE 3 DIMENSI SEBAGAI UPAYA MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK CITRA INSANI RAWAJITU TIMUR TULANG BAWANG*.
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development, 1*(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Permana, W. H. (2019). Etnomatematika: Aplikasi Bangun Datar dan Peluang pada Permainan Tradisional Kebudayaan Korea Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT), 01*(02), 138–150.
- Rahim, R., Kurniasih, N., Daengs Gs, A., Saddhono, K., Riasti, B. K., Rangka, I. B., Kurniawan, D. E., Permana, E. P., Anam, F., Listiawan, T., Rumambo Pandin, M. G., Gumono, G., Yensy, N. A. B., Chandra Wardhana, D. E., Mustika, W. P., & Rindawati, S. (2019). Random and match game for education purposes with model learning technology system architecture. *Journal of Physics: Conference Series, 1179*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012038>

- Ramaita, R., Armaita, A., & Vandelis, P. (2019). Hubungan Ketergantungan Smartphone Dengan Kecemasan (Nomophobia). *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 89. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.399>
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75. <https://doi.org/10.26798/jiko.2017.v2i2.76>
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Siswanta, J. (2017). Pengembangan Karakter Kepribadian Anak Usia Dini (Studi Pada PAUD Islam Terpadu Di Kabupaten Magelang Tahun 2017). *Inferensi*, 11(1), 97. <https://doi.org/10.18326/infs13.v11i1.97-118>
- Tibaldi, A., Bonali, F., Vitello, F., Delage, E., Nomikou, P., Antoniou, V., Vries, B. V. W. De, Krokos, M., Whitworth, M., Tibaldi, A., Bonali, F., Vitello, F., Delage, E., Nomikou, P., Delage, E., & Whitworth, M. (2020). *Real world – based immersive Virtual Reality for research , teaching and communication in volcanology To cite this version : HAL Id : hal-02958327 Real world-based immersive Virtual Reality for research , teaching and communication Bulletin of Volcanology.*
- Yusnita, A., Rangan, A. Y., & Setiawan, F. (2016). Membangun Game Fun Animal Puzzle Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Sebatik*, 15(1), 1–6. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v15i1.68>
- Zahroh, S., & Na'imah, N. (2020). Peran Lingkungan Sosial terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini di Jogja Green School. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v7i1.6293>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.