

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2021). *Profil Berpikir Kritis Peserta Didik Dan Guru Berdasarkan Persepsi Peserta Didik Di Lingkungan Sma Pasundan 7 Kota Bandung*.
- Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Tadiban: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29.
- Angraeni, L., Pusitasari, H., & Sukadi, E. (2021). Pemanfaatan Media Virtual Reality Berbasis Kearifan Lokal Melalui Alat Musik SAMPE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Kappa Journal*, 5(1), 40–48. <https://doi.org/10.29408/kpj.v5i1.3339>
- Ariatama, S., Adha, M. M., Rohman, Hartino, A. T., & Ulpa, E. P. (2021). Penggunaan Teknologi Virtual Reality (VR) sebagai Upaya Eskalasi Minat dan Optimalisasi dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi. *Semnas FKIP*, 2, 1–12.
- Asnawati. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Sd Negeri 63 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 10(1), 44–58. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10\(1\).3098](https://doi.org/10.25299/perspektif.2019.vol10(1).3098)
- Bata, J., & Anggipranoto, E. V. B. (2023). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality untuk Pembelajaran Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar menggunakan Model ADDIE. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 826–832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1536>
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i1.732.2020>
- Ditasona, C. (2022). Buku Materi Pembelajaran Workshop dan Media Pembelajaran Matematika.
- Eldiana, V., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2022). Implementasi Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4(2020), 309–316.

- Fenia, S. Z., & Nastasia, K. (2022). Hubungan Antara Loneliness Dengan Fear Of MissingOut Pada Remaja Yang Menggunakan Instagram Di SMA Pertiwi 1 Kota Padang. *Jurnal Ekonomika Dan Bisnis (JEBS)*, 2(1), 83–90. <https://doi.org/10.47233/jebbs.v2i1.65>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Handayani, E. T. Y., Nursetiawati, S., & Mahdiyah. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 6(3), 317–322. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3360401>
- Hidayah, S., Sumarwiyah, A., Abdurrohman, H., Hasanah, F. W., & Hasan, Z. (2022). Pendampingan Belajar Matematika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Android. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 812–818. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4759>
- Lase, D. (2020). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 Education. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48.
- Lis, A. E. (2022). *Pengembangan E-Module Interaktif dengan Pendekatan Saintifik pada Materi Statistika Kelas VII SMP*.
- Lisensi / MilleaLab. (n.d.). Retrieved March 21, 2024, from <https://www.millealab.com/id/pricing>
- Lukum, A. (2019). Pendidikan 4.0 Di Era Ggenerasi Z: Tantangan Dan Solusinya. *Pros.Semnans KPK*, 2, 13.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jHGNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Mashuri,+S.+\(2019\).+Media+pembelajaran+matematika.+Deepublish.&ots=RtuJXeRSm&sig=zUbkhUbhnGY6kMDUzNiQvXE6fHA&redir_esc=y#v=onepage&q=Mashuri%2C+S.+\(2019\).+Media+pembelajaran+mate](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jHGNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=Mashuri,+S.+(2019).+Media+pembelajaran+matematika.+Deepublish.&ots=RtuJXeRSm&sig=zUbkhUbhnGY6kMDUzNiQvXE6fHA&redir_esc=y#v=onepage&q=Mashuri%2C+S.+(2019).+Media+pembelajaran+mate)

- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nofiar, A., Pribadi, A., Nasari, F., Irawan, R., Firmansyah, R., & Nahampun, B. N. (2023). *Buku Virtual Reality*.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5024–5034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1546>
- Pratidiana, D., & Muhayatun, N. (2021). Analisis Kelancaran Prosedural Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Program Linear. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 189–201. <https://doi.org/10.30738/union.v9i2.9369>
- Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfor: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 23(2), 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfor.v23i2.2597>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Ramadani, I., Nirwani, E., & Umar, A. (2021). *Multimedia Pembelajaran Power Point Dalam Pembelajaran*.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran

- Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Sasmita, I. W. K., Putrama, I. M., & ... (2022). Pengembangan Virtual Reality Untuk Digitalisasi Mandala 2 Di Pura Besakih. *Karmapati ...*, 11, 1–11.
- Setyawan, M. D., El Hakim, L., & Aziz, T. A. (2023). Kajian Peran Virtual Reality (VR) Untuk Membangun Kemampuan Dialogis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(02), 122–131.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v4i02.1592>
- Siregar, T. (2023). *Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R & D)*. 1(4), 142–158.
- Sitirahayu, S., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 164–168. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i3.242>
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 27. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1614>
- Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Unisan Jurnal*, 02(03), 36–49.
- Surmani, S. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. 38.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Suryadi,+A.+\(2020\).+Teknologi+dan+media+pembelajaran+jilid+i.+CV+Jejak+\(Jejak+Publisher\).&ots=qmu2B-IxWk&sig=85imhFTBB3BejAEAd1GsExQrt8Y&redir_esc=y#v=onepage&q=Suryadi%2C+A.\(202](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Suryadi,+A.+(2020).+Teknologi+dan+media+pembelajaran+jilid+i.+CV+Jejak+(Jejak+Publisher).&ots=qmu2B-IxWk&sig=85imhFTBB3BejAEAd1GsExQrt8Y&redir_esc=y#v=onepage&q=Suryadi%2C+A.(202)
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015. *Paper of Matematohir*, 2(1), 1–2.
- Tursilo, Y. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VIDEO BERBASIS MULTIMEDIA DALAM PEMBEJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE*.

- Wulandaningrum, E. A. (2021). Pengembangan Media Tiga Dimensi Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(2), 327. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i2.354
- Wulandari, S. M. I. A. M. (2023). *Media Pembelajaran Matematika*. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=DgLVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Media+pembelajaran+memiliki+beberapa+fungsi,+yaitu:+1.%09Sebagai+sumber+belajar+Media+pembelajaran+berfungsi+sebagai+sumber+belajar,+artinya+media+pembelajaran+bersifat+aktif,+yai>
- Yanto, B., Supriyanto, A., Riki Mustafa, S., & Jawa Kota Solok, K. (2023). Pelatihan Peningkatan Inovasi Virtual Reality (Vr) Millealab Bagi Guru Sdn 05 Kampung Jawa Kota Solok. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1782–1788.

