

DAFTAR PUSTAKA

- A I Agusty. (2020). Millealab Media Pembelajaran Fisika Berbasis Virtual Reality untuk Mengajarkan Topik Pemanasan Global. *IN: Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 4(1), 104–110.
- Ariskasari, D., & Pratiwi, D. D. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 249–258. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 1–5.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, Rosdiana, S. P., & Fatirul, A. N. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 57–66. <https://doi.org/10.58812/spp.v1i02.110>
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37.
- Fahmi, S., & Noviani, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung. *Journal Of Innovation And Technology In Mathematics And Mathematics Education*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.14421/quadratic.2021.012-05>
- Febriana, D., V.Y, I. A., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbantu Millea Lab Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 329–340.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Panel Diskusi Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181–188. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>

- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring Dan Apk Builder Development Of Android-Based Interactive Learning Media Using I-Spring And Apk Builders. *MATHNINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–26. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., & Harahap, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah : Tahta Media Group.
- Khotimah, K., & Satiti, W. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional*, 2(2), 50–57. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/675>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Predana Media.
- Listiawan, T., Hayuningrat, S., & Anwar, M. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 8(2), 1–10. <http://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jp2m>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi*, 3(2), 312–325.
- Masfufah, R. A., Mulyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(1), 347–352.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman : Cv Budi Utama.
- Melisa, M., Octaria, D., & Rohana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Android Pada Materi Lingkaran. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.31537/laplace.v6i1.1104>
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D)

Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.
<https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections>

Nissa, N. H., Sthephani, A., Effendi, L. A., & Anggraini, L. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus Dan Balok Kelas Vii SMP. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(1), 11–28.
<https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i1.5343>

Nofiar, A., Pribadi, A., Nasari, F., Irawan, R., Firmansyah, R., & Nahampun, B. N. (2023). *Virtual Reality*. Pati: CV.Kireinara.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri KONOD III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Pramesti, A. A., Sopiya, N., Sitompul, R. P., & Fitroh. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2), 105–117.

Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
<https://jurnal.stkipggritlungagung.ac.id/index.php/penasd/article/view/1530>

Purwati, Y., Sagita, S., Utomo, F. S., & Baihaqi, W. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tata Surya berbasis Virtual Reality untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar dengan Evaluasi Kepuasan Pengguna terhadap Elemen Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 259–266.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020701894>

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–43.
<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>

Saepulloh, A., & Adeyadi, M. (2019). Aplikasi Scanner Berbasis Android Untuk Menampilkan Data ID Card Menggunakan Barcode. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika*, 3(1), 101–110.

- Sasmita, I. W. K., Putrama, I. M., & Santyadiputra, G. S. (2022). Pengembangan Virtual Reality Untuk Digitalisasi Mandala 2 di Pura Besakih. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 1–11.
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75.
<https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578–581.
<https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10), 1520–1533.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteknika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteknika.v7i2.104261>
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29.
<https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 534–540.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107–112.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Yanto, B., Supriyanto, A., & Mustafa, S. R. (2023). Pelatihan Peningkatan Inovasi Virtual Reality (VR) MilleaLab Bagi Guru SDN 05 Kampung Jawa Kota Solok. *Communnity Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1782–1788.
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (RnD)*. Yayasan Pondok Pesantren Al mawaddah Warrahmah Kolaka.