

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, V. I., Asikin, N., Perkasa, W., Halimatusadiyah, E., Paling, S., Robiah, P. S., Firdaus, E., Wijayanto, P. A., Yahya, M., & Magalhaes, A. D. J. (2023). *Media Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur, CV. Kreator Cerdas Indonesia
- Aklimawati, Listiana, Y., Yunizar, Z., Zahara, C. I., Wulandari, & Isfayani, E. (2023). Lapentor Application in Utilizing Virtual Reality Technology in Mathematics Learning Media. *MISCESHI Proceeding*, 1(1). <https://proceedings.unimal.ac.id/miceshi/article/view/523/463>
- Al-Ansi, A. M., Jaboob, M., Garad, A., & Al-Ansi, A. (2023). Analyzing augmented reality (AR) and virtual reality (VR) recent development in education. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100532. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100532>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arzani, M., & Marzoan, L. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Negeri Dewi Kayangan Tahun Pelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 377–387. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1456>
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Avila-Garzon, C., Bacca-Acosta, J., Kinshuk, Duarte, J., & Betancourt, J. (2021). Augmented Reality in Education: An Overview of Twenty-Five Years of Research. *Contemporary Educational Technology*, 13(3), ep302. <https://doi.org/10.30935/cedtech/10865>
- Batubara, F. A., Tambunan, N., & Rahayu, N. A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Amaliyah Sunggal. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2136–2146. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/555/458>
- Fauziyah, Sugiman, & Munahefi. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 936–943. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/3050/2513>
- Fernanda, A., Retta, A. M., & Isroqmi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Android pada Pembelajaran

- Matematika SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1612–1618.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1231>
- Habibah, N., & Napitupulu, S. (2021). Pengaruh Media Powerpoint Fitur Hyperlink Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas III SD Negeri 101771 Tembung. *Journal Research and Education Studies*, 2(3), 57–63. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i3.348>
- Hanifa, R. I. (2021). Kemampuan Visualisasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar Materi Garis Dan Sudut Kelas Vii Smp Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2020/2021. *Institutional Repository of UIN SATU Tulungagung*, 14–15.
<http://repo.uinsatu.ac.id/20174/>
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3924>
- Himawan, R., & Nurgiyantoro, B. (2022). Analisis butir soal latihan penilaian akhir semester ganjil mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 1 Bambanglipuro Bantul menggunakan program ITEMAN. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 8(1), 160–180.
<https://doi.org/10.22219/kembara.v8i1.20530>
- Islamia, P. F., Latif, F., Anugrah, F., Rizaldi, E., & Alfiatussyifa, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Instruksional (LUDO) Terhadap Karakteristik Siswa instruksional yang baik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 71–82.
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.567>
- Juliyati, E. D. (2021). Peran Teknologi Informasi Pada Pembelajaran IPS. 1–6.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/v7amk>
- Khasanah, I., Fuady, A., & Sunismi. (2023). Analisis Soal Ulangan Harian Matematika Bentuk Pilihan Ganda. *Mathema Journal*, 5(2), 110–125.
<https://doi.org/10.33365/jm.v5i2.2818>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya. Bintang Surabaya,Cv, 1–129.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2022). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung. PT Refika Aditama
- Luh, N., Indira, P., Mahayani, S., Bratayadnya, P. A., & Octaviano, A. L. (2023). Visualisasi Trend Mode Busana Perempuan Terkini Dari Sosial Media Tiktok. *Retina Jurnal Fotografi*, 3(1), 20–33.
<https://doi.org/10.59997/rjf.v3i1.2035>

- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miftah, M. (2022). Model dan Format Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Materi Ajar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 312–320. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.977>
- Nurfaizi, M., Ramdhan, B., Juhandi, A., & Artikel, I. (2022). Efektivitas Media Augmented Reality Berbasis Smartphone Terhadap Kemampuan Komunikasi Visual dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(03), 99–109. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i3.18857>
- Parulian, D., & Mardiyati, S. (2021). Pemodelan Virtual Reality Studi Kasus Pengenalan Laboratorium Komputer Universitas Indraprasta. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(1), 152. <https://doi.org/10.32493/informatika.v6i1.9673>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Putri, D. S., Ilmi, D., Jasmienti, & Alimir. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Mind Map Terhadap Daya Ingat Siswa Pada Materi Ski Kelas VIII di MTSN 3 Pasaman. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(2), 65–83. <https://doi.org/10.55606/concept.v2i2.287>
- Pydiura, O. (2020). Use of virtual reality and digital technologies for studying folklore in Ukraine's educational institutions. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 0(1 (34)), 4–7. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2020.193115>
- Regiani, E., Nur, F., Kurniawati, A., & Febriyanti, N. (2023). Pembelajaran Berbasis Video sebagai Inovasi Pendidikan di Era Revolusi 4 . 0. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 90–96. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i1.2211>
- Reski, S. H., & Fadilah, M. (2024). Analisis Media Pembelajaran terhadap Beban Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioshell*, 13(1), 11–16. <https://doi.org/10.56013/bio.v13i1.2773>
- Saputra, H. (2018). Kemampuan Spasial Matematis. *IAI Agus Salim Metro Lampung, August*, 1–8. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/JFWST>
- Sari, H. M. (2023). Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gersik. *Innovative Education Journal*, 4(1), 265–275.

<https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/download/743/576>

- 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>
- Silalahi, T. A., & Wandini, R. R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika di SD PAB 10 Sampali Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Universitas Islam Negeri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31917–31924. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/12207/9393/22428>
- Soni Ariatama, Adha, M. M., Rohman, Hartino, A. T., Prawisudawati, E., & Ulpa. (2021). Using Virtual Reality (Vr) Technology As An Efforts To Escalate Interest In Online Learning During Pandemic. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 3(1), 1–10. 3(1), 1–10.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta,Cv.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta,Cv.
- Suparman, H. (2023). Paradigma Pendidikan Untuk Meningkatkan Sdm (Sumber Daya Manusia). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 16(3), 302–311. <https://doi.org/10.51212/jdp.v16i3.227>
- Tsaaqib, A., Buchori, A., & Endahwuri, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality (Vr) Pada Materi Trigonometri Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sma. *JIPMat*, 7(1), 11–19. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i1.9950>
- Wardani, N. wahyu, Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Widodo, S., Firdaus, A., Amin, M. M., Nurhasyiri, A. M., Farhan, M. A., Komputer, J. T., Sriwijaya, N., Srijaya, J., Bukit, N., & Palembang, B. (2022). Media Pembelajaran Virtual Reality Mata Kuliah Pengantar Teknologi Komputer Pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Jupiter*, 14(1), 01–10. <https://doi.org/10.5281/4386/5.jupiter.2022.04>
- Wijayanti, R., & Rachmawati. (2021). Pengaruh Acak Efektivitas Penggunaan Perangkat Matematika Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 3(2), 162–171. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika>

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yasin, M., Aziz, A., & Purwowidodo, A. (2023). *Teknologi Pembelajaran Dan Persoalan-persoalan Pembelajaran Di Indonesia Di Era Pandemi Covid-19*. <https://repository.iainkediri.ac.id/id/eprint/848>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i4.17448>