

DAFTAR PUSTAKA

- Afina Nur Rismawati Eva. (2023). *Bab Ii*.
- Afwan, B. (2023). *Bahtiar Afwan (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Museum Klinik Santa Maria Kota Metro Pada Materi Sejarah Sma*. 5(1).
- Agusti. (2020). *A I Agusty Millealab Media Pembelajaran Fisika Berbasis Virtual Reality Untuk Mengajarkan Topik Pemanasan Global A I Agusty*.
- Alnagrat, A., Che Ismail, R., Syed Idrus, S. Z., & Abdulhafith Alfaqi, R. M. (2022). A Review Of Extended Reality (Xr) Technologies In The Future Of Human Education: Current Trend And Future Opportunity. *Journal Of Human Centered Technology*, 1(2), 81–96. <https://doi.org/10.11113/Humentech.V1n2.27>
- Andriani, R. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Bangun Ruang, Berbasis Ethnomathematics*. July, 1–23.
- Antara, M., Made, D., Yogantari, V., Komunikasi Visual, D., Tinggi, S., & Bali, D. (2018). *Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif*.
- Anastassia, S., Kharis, A., Haqqi, A., & Zili, A. (2022). *Learning Analytics dan Educational Data Mining pada Data Pendidikan*. 6, 12–20.
- Ariatama, S., Mona Adha, M., Tosy Hartino, A., & Prawisudawati Ulpa, E. (2021). *Penggunaan Teknologi Virtual Reality (Vr) Sebagai Upaya Eskalasi Minat Dan Optimalisasi Dalam Proses Pembelajaran Secara Online Dimasa Pandemi*.
- 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>
- Aripah Sania, N. (2023). *Bab Ii Kajian Teori Dan Kerangka Pikir Penelitian*.
- Arya, W., Arsadhana, S., Kadek, N., Dewi, R. S., Komang, N., & Putri, J. K. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Sebagai Inovasi Pendidikan Berkelanjutan Di Era Society 5.0*.
- Astuti Dewi, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality*.
- Bata, J., & Anggipranoto, E. V. B. (2023). *Pengembangan Aplikasi Virtual Reality Untuk Pembelajaran Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Model*

- Addie. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 826–832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1536>
- Branch, R. M. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Erviana, V. Y., Bambang Robi'in, & Dwi Sulisworo. (2022). Outreach Program, Virtual Reality, Dan Berpikir Hipotetikal Deduktif. *Bincang Sains Dan Teknologi*, 1(01), 18–25. <https://doi.org/10.56741/bst.v1i01.46>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Analisis Penggunaan Media Realia Melalui Pembelajaran Onlinedi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Hamzah, L., Assegaf Baalwi, M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Keragaman Budaya Dengan Model Addie Pada Kelas Iv Mi Asasul Muttaqin. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 5(1).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- (HighTechTeacherId, 2023) HighTechTeacherId. (2023). *Data Pengguna Awal Virtual Reality dan Millealab*. <https://hightechteacher.id/>
- Hilda, R., & Ofianto, O. (2023). Pengembangan Media Virtual Reality Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Perubahan Dan Keberlanjutan Pada Siswa Sma. *Jurnal Kronologi*, 5(2), 250–260. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i2.701>
- Ifanov, Jessica, P., Salim, S., Syahputra, M. E., & Suri, P. A. (2022). A Systematic Literature Review On Implementation Of Virtual Reality For Learning. *Procedia Computer Science*, 216(2022), 260–265. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.135>
- Jannah, M. (2015). Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *International Journal Of Child And Gender Studies*, 1(2), 87–98.
- Koeswanti, K. (2021). Systematic Literature Review: Penggunaan Komik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 116–124. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v5i2.10604>

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putekayani/publication/315105651_Pentingnya_Penggunaan_Media_Pembelajaran_Untuk_Meningkatkan_Prestasi_Belajar_Siswa/links/58ca607eaca272a5508880a2/Pentingnya-Penggunaan-Media-Pembelajaran-Untuk-Meningkatkan-Prestasi-
- Maghfirah, U. (2019). *Pengembangan Media Lift The Flap Book Materi Keragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Muatan Ips Kelas Iv Sdn Tambangan 01 Mijen.*
- Mahdafiki, R. A., Fauziah, F., & Sari, R. T. K. (2022). Mixed Reality Edukasi Pengenalan Bioma Dengan Metode Occlusion Detection Dan Algoritma Fast Corner Detection. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 77–90. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.46320>
- Marom, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Pada Materi Ekosistem.*
- Masturah, E.D., M. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran Ipa Bab Siklus Air Dan Peristiwa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/7997/3956>
- Millealab. (n.d.). *virtual reality dan millealab* Diakses 02 Desember 2023. <https://www.millealab.com/id/post/millealab-membuktikan-keunggulan-pembelajaran-virtual-reality-melalui-pencapaiannya-di-tahun-2023>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351>
- Muttaqin, D., Arifin, F., Farida, L. N., Pudjoatmodjo, B., Si, S., & Gozali, A. A. (2016). “Aplikasi Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis Virtual Reality” Planetarium “Learning Aid Application For Education Solar System Base On Virtual Reality Technology.” 2(2), 713–721. www.conaxe.com
- Nurdiansyah, C. N., & Maulana, H. (2018). Implementasi Augmented Reality (Ar) Dengan Metode Marker Dan Markerless Pada Objek Dan Benda Bersejarah Di Museum Gedung Sate. *Universitas Komputer Indonesia*, 1, 1–8.
- Oje, A. V., Hunsu, N. J., & May, D. (2023). Virtual Reality Assisted Engineering Education: A Multimedia Learning Perspective. *Computers & Education: X Reality*, 3(June), 100033. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100033>

- Purnasari Dheni Pebria & Sadewo Damas Yosua. (2020). *29e7a0c1602f5368b5ba7aab6d63c74e8744*.
- Rahayu, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Tema Indahny Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi Al-Hidayah Malang Skripsi Oleh*.
- Sampurna, I., Fauzi, R., & Adiputra, D. K. (2022). *Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 6(1), 1–12.
- Sarilah, S., Huda, K., & Iman, N. (2019). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Pembelajaran Contextual Teaching Learning Di Tk Darul Muhsinin. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i2.3575>
- Savira, Fitria, Suharsono, & Yudi. (2018). Pembelajaran Mengelompokkan Bahan Tekstil Di Smk Karya Rini Yogyakarta Kurang Terarah Kurangnya. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 01, 1689–1699.
- Sepriansyah, Y. (2023). *Efektivitas Media Virtual Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Tema 1 Subtema 1 Ciri Ciri Makhluk Hidup Di Sd Muhammadiyah Ngadiwinatan*.
- Septiani, N. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi*. 3(1), 1–14.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Shim, J. (2023). Investigating The Effectiveness Of Introducing Virtual Reality To Elementary School Students' Moral Education. *Computers & Education: X Reality*, 2(January), 100010. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100010>
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Sudiarno, A., & Maulana, G. (2021). *55169-121329-1-Pb*.
- Sugiyono, 2019. (2019). *Prof_Dr_Sugiyono Metode Penelitian Kualitatif, Kauntitatif, Dan Rnd*.
- Suhelyanti, Dkk. (2023). *Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-Dan-Sosial-Ipas*.
- Trisiana, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2020). *Penguatan Pembelajaran*

Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran.

- Wayan, N. A., & Rini Purwati, N. K. (2020). Edukasi Matematika Dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based On Characteristics Of Elementary School Students. *Jurnal Emasains*, *1x*(1), 1–8.
- 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.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *7*(1), 79. <https://doi.org/10.36667/Jppi.V7i1.357>
- Yuli, P., & Isnaini, D. (2019). *Pengembangan Media*. 3327–3336.
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *19*, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>