

- Fardani, A. T. (2020). Penggunaan Teknologi Virtual Reality Untuk Sekolah Menengah Pertama Pada Tahun 2010-2020. *E-TECH*, 8(1).
- Herlangga, K. G. (2016). *Virtual Reality dan Perkembangannya*. <https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya/>
- Jamal, A. (2014). *7 Tips Aplikasi Pakem (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. DivaPress.
- Juniari, I G. A. O., dan Putra, M. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140-148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Liu, R., Liu, C., & Ren, Y. (2018). A virtual reality application for primary school mathematics class. In *2018 International Symposium on Educational Technology (ISET)* (pp. 138-141). IEEE.
- Millealab. (2022). *Millealab*. <https://www.millealab.com/about-us>
- Monita, F. A. (2019). *Pengembangan Media Virtual Reality IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah*.
- Moura, F. T. (2017). *Telepresence: The Extradictionary Power of Virtual Reality*.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. GP Press Group.
- Musril, H. A. (2022). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perangkat Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*.
- Nugroho, H., & Meisaroh, L. (2009). *Matematika untuk SMP Kelas VIII*. Pusat Perbukuan, Depdiknas.
- p4tkmatematika. (2011). *Peran, Fungsi, Tujuan, dan Karakteristik Matematika Sekolah*. <http://p4tkmatematika.kemdikbud.go.id/artikel/2011/10/05/peran-fungsi-tujuan-dan-karakteristik-matematika-sekolah/>
- Pangestu, D. A. (2020). Planetarium Virtual Sebagai Media Pembelajaran Astronomi Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*.

- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. (2016). Kepercayaan Diri dan Kemandirian Belajar Pada Siswa SMA Negeri æX. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 7(1), 43–49. <https://doi.org/10.26740/jppt.v7n1.p43-49>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5). <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Robert, K. Y. (2014). Case Study Research Design and Methods. *Canadian Journal of Program Evaluation*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. In *Arief S. Sadiman*. PT Raja Grafindo Persaja.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- 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>
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Setyono, A. (2007). *Mathemagics: Cara Jenius Belajar Matematika*. Gramedia pustaka Utama.
- Sharon. E, S., & Deboran, L. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Kencana.
- Sinduningrum, E. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Merakit PC (Personal Computer) Dengan Virtual Reality Menggunakan Aplikasi Mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, Vol. 9 No.
- Sinduningrum, E., Rais, F., & Hilda, A. M. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Merakit Pc (Personal Computer) Dengan Virtual Reality Menggunakan Aplikasi Mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.22378>
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.

- Siyoto, S. dan, & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujarwanto, -. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Konstruktivisme Pada Materi Ciri-Ciri Mahluk Hidup Di Kelas Iii A Sd Negeri Keputran. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2357>
- Sulistyowati, S., & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO*, Vol 3, No.
- Sumardani, D., Putri, A., Saraswati, R. R., Mulyati, D., & Bakri, F. (2020). Virtual Reality Media: The Simulation of Relativity Theory on Smartphone. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i1.5063>
- Tsaaqib. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Virtual Reality (VR) Pada Materi Trigonometri Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. . . *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*.
- Wardhana, N. J. (2019). Pembelajaran manusia purba akan didapatkan siswa Kelas X SMA pada Kompetensi Dasar Menganalisis kehidupan manusia purba dan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, Vol 8. No.
- Zulherman\*, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>