

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis VvrtualL Augmented Reality Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang*).
- Amalia, N. F., Aini, L. N., & Makmun, S. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 97. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.587>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023a). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15-31.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023b). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *URNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1). <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Anwar, Y., Permata, S., & Ermayanti. (2020). Measuring biology educations students' critical thinking skill using online systems. *Journal of Physics: Conference Series*, 1480(1), 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1480/1/012068>
- Arifah Fitriyah, L., Septiyanti, N. D., Fitriyah, E. I., Rukmana, A. Y., Wahyuningsih, D., AKbar, M. R., Romlah, L. S., Arsana, I. N. A., Pratama, R. Y., Adhani, A., & Fayola, A. D. (2023). Teknologi Pendidikan - Virtual Reality dan Augmented Reality dalam Pendidikan. *Sumatera: Get Press Indonesia, November*, 115–129. https://www.researchgate.net/profile/Muh-Akbar-7/publication/375498990_Teknologi_Pendidikan_-_Virtual_Reality_dan_Augmented_Reality_dalam_Pendidikan/links/654ccb54b1398a779d744cb8/Teknologi-Pendidikan-Virtual-Reality-dan-Augmented-Reality-dalam-Pendidikan
- Arifuddin, A. (2024). Perolehan Dan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Saintifik Berbantuan Augmented Reality Ditinjau Dari Level Disposisi Matematis Siswa. (*Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Arsadhana, I. W. A. S., Dewi, N. K. R. S., & Kirana, N. K. J. (2022). Aplikasi pembelajaran berbasis virtual reality sebagai inovasi pendidikan berkelanjutan di era society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 736–740.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Bata, J., & Anggipranoto, E. V. B. (2023). Pengembangan Aplikasi Virtual Reality untuk Pembelajaran Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar menggunakan Model ADDIE. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 826–832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1536>
- Cesaria, A., Herman, T., & Dahlan, J. A. (2021). Level Berpikir Geometri Peserta Didik Berdasarkan Teori Van Hiele pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Elemen*, 7(2), 267–279. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i2.2898>
- Charles Charles, Delvian Yosuky, Tio Sania Rachmi, & Eryc Eryc. (2023). Analisa

- Pengaruh Virtual Reality Terhadap Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 40–53. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i3.206>
- Cuhanazriansyah. (2021). Kontribusi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Dalam Upaya Peningkatan Pembelajaran Berkelanjutan. *INFONTIKA : Jurnal Pendidikan Informatika*, 01(April), 5–9. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Info>
- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Dewi, K. K. S. (2020). Pengembangan Konten Biologi Materi Ekosistem Hutan Wisata Alas Kedaton Sebagai Suplemen Bahan Ajar untuk Siswa Kelas X SMA. (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Ennis, R. (1985). *Curriculum for Critical Thinking Developing Minds: A Resource Book For Teaching Thinking*. Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Facione, P. . (2020). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts 2020 Update. *In Insight Assessment: Vol. XXVIII (Issue 1)*.
- Fadiyah, H., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2024). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 211 - 224. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2968>
- Farid, I., Yulianti, R., Hasan, A., & Hilaiyah, T. (2022). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Dalam Memenuhi Kebutuhan Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11177-11182. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10212>
- Febriana, D., Asih, I., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality berbantu Millea Lab pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 329–340. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.926>
- Febrianti, F., Qudsiah, M., Apriana, D., Alwi, Mi., & Fadilah, D. (2020). Implementasi Teori Van Hiele Terintegrasi Teori Bruner Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 2 Rensing Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 285–293. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.3046>
- 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>
- Fika, N. A., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Animasi Berbantu Powtoon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 04(2), 220–231.
- Hadiana, A., Darwan, & Wahid, S. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika (Doctoral dissertation, S1-tadris Matematika IAIN SYEKH NURJATI CIREBON). <https://Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id/Tarbiyah/Polynom/Article/View/6767>.
- Hadiawati, H. (2020). Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Sistematis

- (Systematic Approach to Problem Solving) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kerinci Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(3), 784. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i3.1061>
- Handayani, H. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 5 No 1 June 2020. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.1944>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., & ... (2021). *Media pembelajaran*. eprints.unm.ac.id. <http://eprints.unm.ac.id/20720>
- Hikmah, N., & Kartika. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Pada Materi Pecahan. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, Vol. 04, N. <https://doi.org/https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Karisma, C. D., Yuniawatika, & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Khasanah, A. T. N., Satiti, K. A., Aristu, A., Rizkia, D. F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Youtube untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 104–109.
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.
- Khuzeir Tarmizi, A., Hasbiyati, H., & Hakim, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Pada Mata Kuliah Anatomi Dan fisiologi Manusia Pada Mahasiswa Semester VI Pendidikan Biologi. *Jurnal Bioshell*, 9(2), 37–40. <https://doi.org/10.36835/bio.v9i2.764>
- Kumalasari, O. D., Samsiyah, N., Pujiati, W., & Pilangkenceng, S. N. (2023). Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sd N Pilangkenceng 01 Madiun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5561–5573.
- Kurniasih, R., & Hakim, D. L. (2020). Berpikir kritis siswa dalam materi segiempat. *Journal.Unsika.Ac.Id*.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). PENTINGNYA BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*.
- Lestari, D. A., Lastari, Rahmawati, I. A., & Fauzi, M. R. (2023). Penerapan Teori Belajar Bruner Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas Vi Sd It Salsabila 8 Pandowoharjo. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru*

- Madrasah Ibtidaiyah*, 3(01), 1–13.
<https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.v3i01.2063>
- Lestari, D. D., Sulistyawati, I., & Wardani, I. S. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(2), 01–05. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (5): 893.
- Muallif. (2023). Media Pembelajaran; Pengertian, Fungsi, Manfaat, dan Jenis. *Universitas Islam An-Nur Lampung*.
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., Sitepu, S. S. W., & Tryana. (2020). Virtual Reality dan Augmented Reality dengan React. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Mutaqi, F. M., Idah Jubaedah, H. K., & Setiabudi, D. I. (2023). Identifikasi Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan SEROJA*, 2(1), 1–8. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/1486>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 442.
- Nurrahman, N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 1–10.
- Nurul, B., & Rachmani, N. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu pada Model Pembelajaran Preprospec Berbantu TIK. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 299. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/54190-Article Text-154757-1-10-20220205.pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/54190-Article%20Text-154757-1-10-20220205.pdf)
- O'Reilly, C., Devitt, A., & Hayes, N. (2022). Critical thinking in the preschool classroom - A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 46, 101110. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101110>
- Oktarizka, D. A., & Abidin, Y. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Virtual Reality Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Kelas V SD. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2225–2235. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8819>
- Pramesti, A. A., Sitompul, R. P., Sopiya, N., & Fitroh. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2), 105–117. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v19i2.48027>
- Pratiwi, W., & Dewi, H. (2024). Kesulitan Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Kependidikan*

Media, 13, 1–7.

- 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). https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2020&q=Pengembangan+Media+Pembelajaran+Tata+Surya+Berbasis+Virtual+Realit y+Untuk+Siswa+Kelas+6+Sekolah+Dasar+dengan+Evaluasi+Kepuasan+Pe ngguna+Terhadap+Elemen+Multimedia.+&btnG=
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.456>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatann Media Dan TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika.*, . Vol. 4,.
- Putra, L. D., Shiddiq, A. J., Khafi, I., & Nugroho, B. (2024). Integrasi Teknologi Immersive learning Dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(2), 218–230. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i2.3349>
- Putri, N. R., Widyaningrum, H. K., & Yanto, E. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 852–853. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia. (2022). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi Vol. 2, No. 1.*,
- Rahma, N. N., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Reflektif Siswa Sma Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika. *MATHEdunesa*, 9(2), 329–338. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n2.p329-338>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.
- Ramadani, K. S., & Wandini, R. R. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IVdi SD IT Hidayatul Jannah. *Urnal Pendidikan Tambusai*, 7(3),. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12188>
- Rizki, P, A., Ponoharjo, & Rokhman, M, S. (2021). Keefektifan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Matematika. *Integral : Jurnal Penelitian Pendidikan Matematik*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24905/jppm.v4i1.73>
- Rohmah, N. Z., & Mashuri, M. (2021). Mathematical critical thinking ability in terms of mathematical anxiety in Smart Card assisted Brain-Based Learning model. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 10(1), 63–70. <https://doi.org/10.15294/ujme.v10i1.41858>
- Saparuddin, M. I., Astutik, S., Pangastuti, E. I., Apriyanto, B., & Susiati, A. (2024).

- Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Virtual Reality Berbasis Millealab Pada Materi Mitigasi Bencana Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 7(1), 93–103.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Sati, A. T., Aditya, D. T., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Orens Peninggaran Raya (OPERA) Berbasis Dekstop Dengan Java Se & MYSQL Menggunakan Metode Reseach And Development (RND). *Journal of Research and Publication Innovation*, 1(2), 196-200.
- 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>
- Sofiyati, A. A., Arifuddin, A., & Andini, W. (2024). Game Development“GEMAS(Modified Divisiem Engklekgame)” To Improve Understanding Of Conceptisin Class II Elementary School Students. *AL-Mudarris : Journal Of Education*, 7(2), 189–204. <https://doi.org/https://doi.org/10.32478/bdv9nd09>
- Styadi, A., Istiyowti, L. S., Kampus, A., Business, S., Gading, J., Boulevard, S., Tower, N., Dua, K. K., & Tangerang, K. (2024). *Implementasi Virtual Reality dalam Kegiatan Pembelajaran di Sekolah Dasar Universitas Pradita , Indonesia lembaga pendidikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran , baik sebagai sarana dalam*. 2(1), 21–27.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Alfabeta.
- Susilawati, F., Munzir Umran, & Galang Pandu Pratama. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Virtual Reality (Vr) Sistem Tata Surya Sebagai Media Pembelajaran Sains. *J-Innovation*, 10(2), 63–68. <https://doi.org/10.55600/jipa.v10i2.94>
- Utami, A. K. S. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Kemampuan Berpikir Logis Matematis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 55–61. <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i1.5762>
- Wulandari, T. D., Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2022). Keefektifan Pembelajaran Ipa Berbantuan Virtual Reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Di Abad 21: Review Artikel. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 106–115. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1343%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/1343/855>
- Zulfikri, A. (2023). Dampak Implementasi Teknologi Virtual Reality dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 258–265.