

DAFTAR REFERENSI

- Adawiyah, Rabiatul, and Nita Priyanti. "Pemanfaatan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Anak di TK Dharma Wanita Persatuan Bawean." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 9567-9574. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2411>.
- Agusnitiah, and Manopa. *Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Anak, 2019.
- Akman, E., and R. Cakir. "The Effect of Educational Virtual Reality Game On Primary School Students' Achievement And Engagement In Mathematics." *Interactive Learning Environments* (2020): 1-18.
- Albus, P., A. Vogt, and T. Seufert. "Signaling in Virtual Reality Influences Learning Outcome and Cognitive Load." *Computers & Education* 166 (2021): 1-16. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104154>.
- Ariyanto, F. L. T., M. A. Latif, and Ramadhani. *Implementasi Literasi Dan Numerasi Di Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia, 2024.
- Aswita, D., et al. *Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecakapan Abad 21*. Bantul: K-Media, 2022.
- Bachman, M., et al. "Virtual Reality Public Speaking Training: Effectiveness and User Technology Acceptance." *Frontiers* (2023): 1-10.
- Brookhart, S. M. *How to Create and Use Rubrics for Formative Assessment and Grading*. ASCD, 2013.
- Chandrawaty, et al. *Tahap Perkembangan Kognitif Anak*. Jakarta: Penerbit Psikologi Anak, 2020.
- Dewi, N. K., et al. "Konsep Robot Penjaga Toko Di Kombinasikan Dengan Pengendalian Virtual Reality (VR) Jarak Jauh." *Jurnal IKRA-ITH Informatika* 5, no. 1 (2021): 33-38.
- Hamiyah, S., & Jauhar, I. *Pengembangan Model Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar*. PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Haryanto. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Lombok Tengah: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya, 2022.
- Hasanah, U., and M. Silitonga. *Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Herman, T., et al. *Kecakapan Abad 21: Literasi Matematis, Berpikir Matematis, dan Berpikir Komputasi*. Bandung: Indonesia Emas Group, 2024.

- Hrp, Nurlina Ariani, Zulaini Masruro, Siti Zahara Saragih, Rosmidah Hasibuan, and Siti Suharni Simamora. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Edited by Rismawati. Medan: CV Widina Media Utama, 2022.
- Jihad, Acep, and Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2021.
- Kaslita, R. D., et al. "Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted with Lost Card Media to Improve the Numeration Abilities of Class I Students in Primary Schools." *Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2023): 114-124.
- Khadijah, and Zahrani. *Studi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nasional, 2021.
- Lestari, E. T. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Penerbit Deepublish, 2020.
- Masitoh, S. "Meningkatnya Hasil Belajar Siswa dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar." *Sumedang: CV. Mega Press Nusantara*, 2023.
- Djajadi, Muhammad. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Sebuah Kegiatan Penelitian di Lingkungan Kelas*. Jakarta: Penerbit Pendidikan, 2019.
- Mukminah, Hirlan, and Sriyani. "Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1." *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021).
- Musril, H. A., Jasmienti, and M. Hurrehman. "Implementasi Teknologi Virtual Reality pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 9, no. 1 (2020): 83-95.
- Nuridayanti. *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Solving*. Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022.
- Nuralan, S. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sma Negeri I Tolitoli." *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 7 (2021): 1921-1924.
- Petersen, G. B., et al. "Collaborative Generative Learning Activities in Immersive Virtual Reality Increase Learning." *Computers & Education* 207 (2023): 1-15.
- Pradnyana, P. B. *Pembelajaran Berbasis Masalah Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Bali: Surya Dewata, 2021.
- Pramesti, A. A., et al. "Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 19, no. 2 (2022): 105-117.
- Pratiwi, et al. *Bunga Rampai Kajian Pariwisata dan Pandemi COVID-19*. Sumedang:

- CV. Mega Press Nusantara, 2023.
- Prihantoro, et al. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Peningkatan Kualitas Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Ilmiah, 2019.
- Putra, A. S., and N. Aisyah. "Sistem Pembelajaran Online Menggunakan Virtual Reality." *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA* (2021): 295-303.
- Rahmawati, N. D., et al. "The Effectiveness of Using Virtual Reality-Based Mathematics Learning Media with an Ethnomathematical Approach." *International Conference on Education and Social Science* (2022): 1005-1011.
- Rasidi., and M. Salim. *Pola Asuh Anak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Lamongan: Academia Publication, 2021.
- Rosmaria., and N. Heryani. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Basis Digital Virtual Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Menolong Persalinan." *Cilacap: PT. Media Pustaka Indo*, 2023.
- Sanga, L. D., and Y. Wangdra. "Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa." In *Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi (SNISTEK) Proceedings*, 84. 2023.
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group, 2021.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Saurik, H. T. T., D. D. Purwanto, and J. I. Hadikusuma. "Teknologi Virtual Reality Untuk Media Informasi Kampus." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* 6, no. 1 (2019): 71-76. DOI: 10.25126/jtiik.201961238.
- Sitorus, R. M. T. *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan terhadap Motivasi Kerja*. Surabaya: Scorpio Media Pustaka, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, 2016.
- Sugiono. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta, 2001.
- Sukmawati, F., et al. *Pembelajaran Menyenangkan dengan Virtual Reality*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Sulistyosari, Y., H. M. Karwur, and H. Sultan. "Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal Harmony* 7, no. 2 (2022).
- Sunantar, B. *Mengembangkan Motivasi dan Kinerja Dosen pada Perguruan Tinggi*. Sigi: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- Tyunnikov, Y., et al. "Monitoring Indicators of the Developing Potential of Media Materials." *Media Education (Mediaobrazovanie)* 59, no. 1 (2019): 159-167.

Wardhani, Budi., et al. *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.

Wardani, A., & Wihardit. *Psikologi Pendidikan*. Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 2018.

Wathoni. *Kajian Rumpun Keilmuan PAUD dan Implementasinya di Berbagai Negara*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nasional, 2020.

Yi-Chen Hsu. "Exploring the Learning Motivation and Effectiveness of Applying Virtual Reality to High School Mathematics." *Universal Journal of Educational Research* 8, no. 2 (2019): 138-444.

Yudhanto, Y. *Panduan Dasar Teknologi Virtual Reality (VR)*. Solo: Indotama, 2021.

Yu-Ju Lin., and Hung-Chung Wang. "Using Virtual Reality to Facilitate Learners' Creative Self-Efficacy and Intrinsic Motivation in an EFL Classroom." *Education and Information Technologies* (2020).

Zulaiha, et al. "Transformasi Pendidikan Menuju Kemandirian." *Warta Pendidikan*, 2022. Accessed May 24, 2024. <https://wartapendidikan.id/transformasi-pendidikan-menuju-kemandirian>.

