

DAFTAR PUSTAKA

- Agushinta R., D., & Satria, A. (2018). Pembelajaran 3D Sistem Ekskresi Manusia Berbasis Virtual Reality dan Android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(4), 381–388. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201854665>
- Agustina, L., & Rusmana Martha, I. (2019). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online Quiziz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1A), 1–6.
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101.
- Azizah Yusra, H., & Hasibuan, A. M. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran ThinkTalk Writet terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal On teacher Eduafion*, 4(3), 629–635.
- Banquero, M., Valdeolivas, G., Ramón, D., & Juan, M. C. (2024). A color Passthrough mixed reality application for learning piano. *Virtual Reality*, 28(2). <https://doi.org/10.1007/s10055-024-00953-w>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Chotimah Chusnul. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta : AR – Ruzz Media. 2023
- Farhana, A., Yuanita, P., Roza, Y., & Kartika. (2023). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal E-ISSN*, 5(2), 126–137.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis Teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Strategi dan implementasi pendidikan karakter pada era revolusi industri 4.0*, 2(1).
- Giawa, W., Lase, A., & Telaumbanua, W. A. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Question Student Have Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 252–261. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.145>

- Kavanagh, S., Luxton-Reilly, A., Wuensche, B., & Plimmer, B. (2017). A systematic review of Virtual Reality in education. *Themes in Science & Technology Education*, 10(2), 85–119.
- Kurniawati, W. (2021). Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman. *An - Nur*, 7(1), 1–10.
- Marinu Waruwu. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Marougkas, A., Troussas, C., Krouska, A., & Sgouropoulou, C. (2023). Virtual Reality in Education: A Review of Learning Theories, Approaches and Methodologies for the Last Decade. *Electronics (Switzerland)*, 12(13). <https://doi.org/10.3390/electronics12132832>
- Noureddine Elmqaddem Ecole des Sciences de l'information (ESI), Rabat, & Morocco. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in education. Myth or reality? *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(3), 234–242. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289>
- Nur Amalina, A., Nur Arfina, F., & Eko Susilo, B. (2024). Pengaruh Digitalisasi Perangkat Sekolah terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Teori Belajar Konstruktivisme. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 541–545. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar siswa. *Jurnal Pengembangan Media pembelajaran*, 03, 171.
- Wahu Tri Atmojo., Panji Suros., Sitti Rahmah. (2022). Pembelajaran seni budaya menggunakan media *Virtual Reality (VR)* pada tingkat satuan SMA berbasis Local Wisdom Sumatera Utara.
- Risqi, A., & Nasution, S. (2021). Identifikasi Permasalahan Penelitian. *ALACRITY : Journal Of Education*, 1(2). <http://lpppipublishing.com/index.php/alacrity>
- SUAEDI. (2015). *penulisan ilmiah* (N. Januarini, Ed.; Cetakan 1). PT Penerbit IPB Press.
- Syifa Miasari, R., Indar, C., Hanifa Salsabila, U., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju, *Manajemen Pendidikan*, 2(1), 53–61.
- Umamah, R., Shalihatun, H., Purnomo, S., Nur'aini, S., & Ramadhasari, R. (2019). Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah. *Penelitian*, 13(1), 1–15.

- Unik Hanifah Salsabila, & Niar Agustian. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Widianto, E., Anisnai'l Husna, A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., Aura, S., & Cahyani, I. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE>
- Yang, Z. Y. (2020). Modern piano teaching technologies: Accessibility, effectiveness, the need for pedagogues. *Elementary Education Online*, 19(3), 1812–1819. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.735171>
- Yudha Setiawan, A., Habsary, D., & Bulan, I. (2021). The Impact Of Social Media In Piano Practice Online Learning In The Covid-19 Pandemic Period. *seni musik*, 10(2), 110–116. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm/index>
- Zhang, Y. (2021). VR Technology to the Adjustment of Piano Playing Mentality. *Mathematical Problems in Engineering*, 2021. <https://doi.org/10.1155/2021/5844118>
- Zhao, X., Ren, Y., & Cheah, K. S. L. (2023). Leading Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in Education: Bibliometric and Content Analysis From the Web of Science (2018–2022). *SAGE Open*, 13(3). <https://doi.org/10.1177/21582440231190821>