

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aisyah Fadila, K. R. N. N. A. K. S. P. H. U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Amaliah, L. A., Maufur, S., & Ummah, I. (2025a). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Melalui Media Pembelajaran Augmented Reality. ... *Pembelajaran*.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/42>
- Amaliah, L. A., Maufur, S., & Ummah, I. (2025b). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca Melalui Media Pembelajaran Augmented Reality. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 32–39.
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/view/42>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arief, O. M. M. (2021). *Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran)* Oleh : M. Miftah Arief □. 5(8), 13–28.
- Bilad, M. R., Zubaidah, S., & Prayogi, S. (2024). Addressing the PISA 2022 Results: A Call for Reinvigorating Indonesia's Education System. *International Journal of Essential Competencies in Education*, 3(1), 1–12.
<https://doi.org/10.36312/ijece.v3i1.1935>
- Choirin Attalina, S. N., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality (Vr) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31–43.
<https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v11i1.2599>
- Dewayanti, A., Heru, H., Suryanti, S., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid 19. *Https://Ejurnal.Unisri.Ac.Id/Index.Php/Sin/Article/View/6658/4333*, 4(2), 188–195. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/view/6658/4333>
- Diniyati, A., & Mastoah, I. (2024). Peran Media Video Animasi Interaktif Berbasis

Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria Membaca*, 13(2), 236–245.

Filahanasari, E., Aprimadedi, & Rosmawati, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva Materi Pecahan Di Kelas IV SDN 02 Tiumang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1381–1395.

Habibah, A., Karina, & Fauziah, N. N. (2025). Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 18355–18363.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021a). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021b). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>

Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.

Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analysis of the Use of Animated Video Media on Student Learning Motivation in Elementary Schools. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.

Kenedi, A. K., Akmal, A. U., Handrianto, C., & Sugito. (2023). The Effect of using Virtual Reality Media on the Geometric Skills of Elementary School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(3), 427–435.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.60735>

Kirani, F., & Guntur, M. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Pada Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Walahar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 56–63. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9692>

Kusumawati, A., Pangestuti, E., & Rahayu, K. S. (2024). Will Virtual Reality Experience Quality be an Alternative to Offline Visit Decision? Review of Literature on Tourist Behaviour on Instagram Social Media. *Media Konservasi*, 29(3), 340–348. <https://doi.org/10.29244/medkon.29.3.340>

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*.

McGivney, E. (2025). Virtual reality field trips as enabling environments for emotions and motivation in STEM education. *Frontiers in Virtual Reality*, 6(October), 1–16. <https://doi.org/10.3389/frvir.2025.1669505>

- Mikraj, A. L., & Husna, K. (2023). *Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(1), 981–990.
- Muryaningsih, S., & Utami, O. D. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*.
<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/10360>
- Mustika Junita Ningsih. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Field Trip pada Materi Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas 4 SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 9(1), 37–45.
<https://doi.org/10.52802/pancar.v9i1.1015>
- Mutia Handayani. (2021). Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *Jurnal.Unisda.Ac.Id/*, 7(1), 6. PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SD / MI
- N. Syavira. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Nurul Melani Haifa, Indah Nabilla, Virda Rahmatika, Rully Hidayatullah, & Harmonedi Harmonedi. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data dalam Penelitian Pendidikan. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(2), 256–270.
<https://doi.org/10.62383/dilan.v2i2.1563>
- Paramita, G. A. P. P., Gede Agung, A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 11–19.
<https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>
- Pendidikan, K. B. S. K. dan A. (2025). Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. In *BN 2025 (463); 16 hlm* (Issue 046/H/KR).
<https://peraturan.bpk.go.id/Details/322487/permendikdasmen-no-11-tahun-2025>
- Pradana, C. K. A., & Ansori, I. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Virtual Reality dengan Problem Based Learning Materi Rantai Makanan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 762–776.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.1923>
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf
- Prihartini, B. E., Makki, H. M., & ... (2024). Efektifitas Penggunaan Media

Pembelajaran Film Animasi Nussa Dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter Siswa Kelas 2 di SDN 42 *Pendidikan*

<https://unram.sgp1.digitaloceanspaces.com/simlitabmas/kinerja/penelitian/jurnal/459b5d8f-5b1b-4b93-9e41-9ab8a8c0323e-14578-Baiq Eka Pendas.pdf>

Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Di Bali. *Anima Rupa*, 1(2), 57–65. <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>

Putri, A. R., Ardianti, S. D., & Ermawati, D. (2022). Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1192–1199. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3162>

Rahma, D., Nupus Ihwani, N., & Sofia Hidayat, N. (2024). *Digital Learning Media Development in Urban Geography Subject for Increasing Student Learning Motivation*. 4(2), 12–21.

Roza, M. A. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi Berbasis....* https://repository.unja.ac.id/4412/1/ARTIKEL_ILMIAH_ok.pdf

Saguni, S. S., Cahyaningsih, T., Inayah, A., Makassar, U. N., Pengampu, D., Kuliah, M., Indonesia, B., & Makassar, U. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kapiko Sebagai Sarana Pembelajaran Konjungsi Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 65–76, 2(1), 109–116.

Sakinah, W. P., & Ibrahim, N. (2023). ELSE (Elementary School Education Journal) Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1), 38–45.

Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sukagalih caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 01(02), 62–69.

Suparlan, S. (2021). jenis-jenis Membaca. *Fondatia*, 5(1), 1–12.

Ulva Putri Ramadani, Raudhotul Muthmainnah, Nisa Ulhilma, Azzah Wazabirah, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas dan Representativitas. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574–585. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>

Wibisono, N., Rafdinal, W., & Setiawati, L. (2024). Tourism in the virtual age: Predicting the adoption of virtual reality applications in tourism. *International Journal of Applied Sciences in Tourism and Events*, 8(1), 9–23. <https://doi.org/10.31940/ijaste.v8i1.9-23>

Zahro, S. S. (2025). Uji validitas media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 176–186.