

DAFTAR PUSTAKA

- A. S. Sugiharto, "Perbandingan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka: Perspektif Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 18, no. 2, 2024.
- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Akademika*, 12(01), 69-81.
- Adryansyah, M. R. H., Aprilia Quiroz, P., Ilham Zuhdi, M., & Sutabri, T. (2023). Perancangan multimedia teknologi virtual reality dan augmented reality sebagai media pemeran digital. *Technologia*, 14(3).
- Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Aisyah Fadilah., Kiki Rizki, N., Nasywa Atha, K., Sulis Putri, H., & Ucep, S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. (*JSR*) *Jurnal of Student Research*, 1(2), 9-10.
- Amma, T., Komariyah, S., & Bahrudin, A. (2024). Perencanaan Mata Pembelajaran PAI dalam Kajian Kognitif. *CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman*, 10(1).
- Anggraeni, R. A., & Wulandari, M. A. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Mengukur Pemahaman Konsep Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Materi IPA Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan. *Journal of Elementary Education*, 05.
- Arianto. 2018. *Model Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dan Berbicara*. Al-Izzah: Jurnal Hasil- Hasil Penelitian, 48-62.
- Arikunto. 2022. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta =: Reinika Cipta.
- 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.
- Arsanti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book pada Materi Aljabar*. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2), 13-30.
- Arya, W., Arsadhana, S., Kadek, N., Dewi, R. S., Komang, N., & Putri, J. K. (2022). Aplikasi pembelajaran berbasis virtual reality sebagai inovasi pendidikan berkelanjutan di era society 5.0. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 2, 736-740.
- As Sa'adah, S., Wakhidah, N., Arum, W. F., Hidayati, S., Indayati, T., Islam, U., Sunan, N., & Surabaya, A. (2025). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPA *Analyzing The Level of Understanding of Student Concepting in Science Learning* (Vol. 14, Issue 1).
- Attalina, S. N. C., 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.
- Auri Pramesti, A., Sopiya, N., & Panigor Sitompul, R. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (Vr) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2).
- Cahyani, D. A., Sari, D. M., & Rahma, D. F. (2024). Hipkin Journal of Educational Research Literature review study: Effectiveness of using GoMeta for metaverse learning media (Vol. 1, Issue 2). <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Cuhanazriansyah, M. R. (2024). Kontribusi Pembelajaran berbasis Virtual Reality (VR) dalam upaya Peningkatan Pembelajaran Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2. <https://doi.org/10.56842/infotika.v2i2.264>
- Creswell. 2021. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. 4th edn. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- D. A. Pranata, "Kurikulum Merdeka: Model Pendidikan yang Berorientasi pada Pembelajaran Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 20, no. 1, 2025.
- Dewi, P. R. P. I., Wijayanti, N. M. W., & Juwana, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98-109.
- Febrianto, A., Chan, R., & Karoma, K. (2025). Analisis Hubungan Kepribadian Siswa dengan Karakteristik Kognitif dan Afektif dalam Pembelajaran: Kajian Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(3).
- Febrianto, A., Chan, R., & Karoma, K. (2025). Analisis Hubungan Kepribadian Siswa dengan Karakteristik Kognitif dan Afektif dalam Pembelajaran: Kajian Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(3).
- Hikmawati, N. (2018). Analisa kesiapan kognitif siswa SD/MI. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 6(1), 109-128.
- Irwitadia. 2015. *Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014*. *Jurnal Peluang*, 4(1), 5–11
- Jannah, O. D. N., Fajrie, N., & Kurniati, D. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Probing- Prompting Dengan Media Permainan Kelereng. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2).
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1046–1052.

- Magdalena, I., & Dewi, Y. (2020). Meningkatkan pemahaman belajar peserta didik desain intruksional berbasis daring di sekolah dasar Negeri Pengakalan 1. In *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Mansor, N. R., Zakaria, R., Rashid, R. A., Arifin, R. M., Abd Rahim, B. H., Zakaria, R., & Razak, M. T. A. (2020, September). A review survey on the use computer animation in education. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 917, No. 1, p. 012021). IOP Publishing.
- Maulana, S. R., Sarwono, S., & Ronggowulan, L. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Virtual Reality Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kartasura. *GEADIDAKTIKA*, 4(2),121.
- Melani, N. M., & Cunandar, D. (2025). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN KARANGANYAR. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 9(1), 33-43.
- Novitasari, D. D. (2021). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMAN 10 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2020/2021 (*Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA).
- Pangestika, M. I., & Yulianto, S. (2025). KEEFEKTIFAN MODEL PjBL BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SDN MEJASEM BARAT 03. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 211-225.
- Poltak Gultom, Agus Salim, & Rusmin Nuryadin. (2024). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 72–80.

- Purnomo, M. (2024). "Evaluasi Kurikulum Merdeka: Kendala dan Solusi dalam Implementasi di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 32, no. 4.
- Raharjo, F. O., Winarni, W., & Koto, I. (2023). Pengaruh Media Virtual Reality Berbasis STEAM Terhadap Literasi SAINS pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *2(2)*, 295–306.
- Rahmanda, R. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Bima Journal of Elementary Education*, 3(2), 73-84.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114.
- Rianti Pradita, A., & Budiman, N. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Datar. *Journal on Education*, 07(01).. 2020. *Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD*. SHEs: Conference Series, 3(3), 10–27
- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada.
- Sukaryawan, I. M., & Sugihartini, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality terhadap Hasil Belajar Anak Kelompok B Tema Pengenalan binatang buas. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16.
- Supardi, S., Yunus, M., & Hamid, S. (2023). Komparasi Penerapan Strategi Konflik Kognitif Dan Strategi Peta Konsep Dalam Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Pinrang. *Bosowa Journal of Education*, 4(1), 57–65.

- Tsaaqib, A., Buchori, A., & Endahwuri, D. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran virtual reality (VR) pada materi trigonometri terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi kognitif melalui penerapan pembelajaran teori Bruner dalam menyempurnakan pendekatan perilaku (behavioural approach). *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47-51.
- Wulandari, S., & Fasha, L. H. (2022). Creative of Learning Students Elementary Education. *Journal of Elementary Education*, 05.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis manfaat media audio visual animasi sebagai bahan pembelajaran efektif untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633-644.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON