

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarabi Helpendi, & Eko Purnomo. (2024). Game Multimedia tentang Sistem Tata Surya Berbasis Android sebagai Media Edukasi pada Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media*, 3(1), 239–247. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v3i1.2662>
- Alfiah Ulum, M., Alya, J., Ruhul Aflah, F., Rafdi Auzan Ramadhan, A., & Muhammadiyah HAMKA, U. (n.d.). *Peningkatan Minat Belajar Siswa SD terhadap materi Tata Surya Melalui Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran*.
- Alfian, A., Achiriah, A., & Rasyid, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Zoom sebagai Media Komunikasi Belajar Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara. *Communication & Social Media*, 2(1), 22–31. <https://doi.org/10.57251/csm.v2i1.493>
- Anardai Sri, I. D. K. (2018). Pengembangan Animasi Interaktif Pembelajaran Galaksi Tata Surya Dengan Pemodelan Luther. *PILAR TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik, Volume 3 Nomor 1*.
- Andini, S. A., & Kurniawati, W. (2023). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pesawat Sederhana Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 299–306. <https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Annis Andini Dwi Winanti. (n.d.). *Pengembangan Media Powerpoint Dengan Menggunakan Transisi Morph Dalam Pembelajaran Ppkn Kelas IV Di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar*.
- Anol Bhattacharjee. (n.d.). *experimental designs*. Retrieved May 26, 2025, from http://scholarcommons.usf.edu/oa_textbooks/3/.
- Ari Yanto, M. Pd. (Ed.). (2022). *Perencanaan Pembelajaran*. PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Arista Widya, F. (2024). *Video Animasi Dua Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.23887/prasi.v19i02.84207>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azzahra, Y. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Pada Siswa SD*.
- Belfer. (n.d.). *Learning Object Review Instrument Evaluation Criteria LORI 1.4*.
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Budiyanti Dwi Hardanie. (2021). *Buku Panduan Guru SMP KELAS VII* (K. R. dan T. J. G. S. R. No. 4 J. P. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Ed.).
- Chintiya Oktafiyana, Y. A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, Volume V, Nomor 2*.
- Dahniar. (2022). Penggunaan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* (Vol. 17, Issue 2). <http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>
- Dr. Rusydi Ananda, M. P. F. H. M. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*.
- Dr. Umar Sidiq, M. A. Dr. Moh. M. C. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan. *CV. Nata Karya*.
- Drs. Nana Djumhana, M. Pd. (n.d.). *Pembelajaran Bumi dan Alam Semesta*. <https://www.google.com/search>
- Faizal, & Nurhabibie, Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK NEGERI 3 Wonosari*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Fandana, D. A. (n.d.). *Efektivitas Penerapan Media Power Point Terhadap Pembelajaran Sejarah Warga Belajar Kelas XI Paket C Di SKB Bondowoso Semester Genap Tahun Pelajaran 2012-2013*.
- Farida Nur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Statistika*.
- Faryanti, H., & Ganda Putri Panjaitan, R. (2016). *Respon Siswa Terhadap Film Animasi Zat Aditif*.
- Firmansyah, R. I., Aditya, A., & Kartikasari, M. (2021). Game Edukasi Sistem Tata Surya Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Virtual Reality. *Jurnal SimanteC*, 9(2).
- Fitriyah Nur Riskha. (2019). *Pengembangan Kompetensi Guru Di Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Pendidikan Dan Pelatihan* (Vols. 978-979-3649-99-3).
- Hasanah, N. (n.d.). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. 1(2)*.
- Hayati, N., Riskilawati, I., Idzhar Alfajri, M., Paisal, A., & Rosyid Ridho. (2024). Gerak Dan Rotasi Bumi: Realitas Ilmiah Dalam Al-Qur'an. *JICN: Jurnal Intelek Dan*

Cendikiawan Nusantara <https://jicnusanantara.Com/Index.Php/Jicn>, Vol : 1 No: 3.
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>

I Putu Artaya. (2018). *UjiMannWithney-U*.

Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>

Intan Qairani. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis EBOP (Explosion Box Of Physics) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMP/MTS*.

Iskandar, M. Y., Bentri, A., Hendri, N., Engkizar, E., & Efendi, E. (2023). Integrasi Multimedia Interaktif Berbasis Android dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4575–4584. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5021>

Kurniawan, A. , & S. (2017). *Hubungan Antara Persepsi Siswa Terhadap Fisika, Kemandirian Belajar Dan Fasilitas Belajar Dengan Prestasi Belajar Fisika*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/COMPTON/article/view/686/1002>,

Luqman, M., & Abbas, H. (2019). *Penerapan Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Materi Tekanan*.

Marpaung, D. N., & Pongkendek, J. J. (2020). Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Interaktif dengan Animasi 3D melalui Powerpoint. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 97. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6401>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*.

Munir. (2012). *MULTIMEDIA_Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, CV. www.cvalfabeta.com

N. Rismawati (Ed.). (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG. www.penerbitwidina.com

Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., Studi Pendidikan IPA, P., Lambung Mangkurat Jl Brigjend Hasan Basri, U., Banjarmasin Utara, K., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP* (Vol. 1, Issue 3).

Nafi, H. I. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di MI Al Bashor Sidokumpul Lamongan*.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning The Games Generations: How Learners Have Changed*. McGraw-Hill.

- Putra Merdeka. (2020). *Perancangan Game Interaktif Belajar Aritmatika Berbasis Android*.
- Rahayu, P., Budiharto, T., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*. DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5>
- Rieber, L. P. (2000). *Computers, Graphics, & Learning*.
- Rini, C. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Sistem Tata Surya Melalui Permainan Kartu Bergambar Di SDN 3 Sukamenak. **ELSCHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar** [Https://Journal.Uir.Ac.Id/Index.Php/Elscho](https://Journal.Uir.Ac.Id/Index.Php/Elscho), Volume 1, Nomor 2.
- Rusman, Y. A. (2019). Implementasi Pembelajaran ABAD 21 Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Volume 12, Nomor 1.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*.
- Setyaningsih, E. (2023). *Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran*. <https://journal.uns.ac.id/ijolii>
- Sulistari Indri. (2023). Matahari Sebagai Bintang Dan Fungsinya Perspektif Tafsir Sains. *QAF (Jurnal Ilmu Alquran Dan Tafsir)*, Vol. V, No. 01.
- Surjono, H. D. (n.d.). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. <https://www.researchgate.net/publication/332444168>
- Suryabrata, S. (2008). *Metodologi Penelitian*. www.natalia-mymindmyworld.blogspot.com
- Triwulandari, M. U. (2023). *Pembelajaran Berbasis Masalah Tentang Tata Surya Untuk Peningkatan Keterampilan Sains Siswa Kelas VI SD Negeri Temas 01*. 2(2), 943–968. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Victoriani Inabuy. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Victoriani Inabuy, dkk. (2021). *IPA-BS-KLS VII (1)*.
- Wahyuni, D. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Era Revolusi Industri 4.0. *KAJIAN SINGKAT TERHADAP ISU AKTUAL DAN STRATEGIS*, Vol. X(No. 24/II/Puslit).
- Wahyuni, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*.

Wahyuni Tri Putri (Ed.). (2022). *Media Pembelajaran*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekutifteknologi.co.id

Widya Bella. (2022). *Pengaruh Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X OTKP SMK BPI Bandung*.

Wika Prasetya. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*.

Yandi, A. dan dkk,. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik*. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>

Yunita Istianah, I. W. I. P. L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Transisi Morph Dan Zoom Materi Perbandingan. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, Vol. 7 No. 2.