

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Amirah Zahra Muthi, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, and Sujarwo Sujarwo. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP." *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya* 1, no. 6 (2023): 104–16. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>.
- Amsal, Tri Angel Wulandari, Rosita Putri Rahmi Haerani, and Erna Suhartini. *Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbasis Esd Dalam Meningkatkan Kompetensi Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V*. 10 (2025).
- Angela, Winda, and Abdu Gani. "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0." *IJIS - Indonesian Journal On Information System* 1, no. 2 (2016): 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>.
- Anggraeni, Tarissa Nur. *Pengembangan Multimedia Interaktif "Malaya" Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD*. 11 (2023).
- Anggraini, Atika, Fadilla Eka Prassastie, Hana Thalia Novia Salani, Farisa Aina Fahma, Adnan Rahman, and Ardiana Fatma Dewi. *Development of Ethnoscience Based Science Learning Module and Science Literacy for Junior High School Students*. 3 (2025): 164–72.
- Anisa Nur Rahma, Nurajizah, and Dede Indra Setiabudi. "Analisis Kelayakan Buku Ajar Tartil Karya Chudori Ahmad Berdasarkan Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)* 1, no. 2 (2021): 26–29. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i2.298>.
- Aulia, Fitri Anul, and Ratmono Ratmono. "Pengaruh Disiplin Kerja, Kepuasan Kerja, Lingkungan Kerja, Dan Profesionalisme Terhadap Kinerja Perangkat Desa Banjarrejo Kec.Batanghari Kab.Lampung Timur." *Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI* 2, no. 2 (2022): 320–32. <https://doi.org/10.24127/diversifikasi.v2i2.1108>.
- Babullah, Rubi. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran." *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 131–52. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>.
- Ekaputra, Yunistian Yayank. *Perancangan dan Penerapan Game Edukasi "Sejarah Kemerdekaan Indonesia" Berbasis Android untuk Meningkatkan Perhatian Belajar Anak Sekolah Dasar di Rancah Wetan Rt 6/11 Siswodipuran Boyolali Tahun 2023*. 8 (2024).
- Ernawati, Iis. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fachruroji, Fahmi, Sigit Auliana, Gelard Untirtha Pratama, Abdul Halim, and Gagah Dwiki Putra Aryono. "Perancangan Game Edukasi Matematika Dasar Berbasis Construct 3 dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa

- Terhadap Konsep Matematika Secara Efektif.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 9, no. 1 (2025): 1799–805. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i1.12589>.
- Fitriansyah, Wisno, Wilian Karera Putri, Zidan Shabira As Sidiq, Zuliana Ria Dwi, Puput Wanarti Rusimamto, and Sigit Mardiyanto. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi 3d Berbasis Android: Giga Run Dalam Mata Pelajaran Informatika Pada Materi Sistem Komputer Untuk Kelas X Smk*. 10 (2025).
- Gunawan, Amri. “Program Animasi Interaktif Pengenalan Tata Surya dengan Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 (Studi Kasus: SD Swasta Sri Pinang).” *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)* 2, no. 1 (2022).
- Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. “Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian.” *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 2, no. 02 (2016). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>.
- Hadikristanto, Wahyu. “Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Unity 3d.” *Sigma: Jurnal Teknologi Pelita Bangsa* 7, no. 2 (2016).
- Handayani, Fitri, and Fauzi Fauzi. “Kendala-Kendala Yang Dihadapi Digital Native Dalam Pencarian Informasi.” *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi* 15, no. 1 (2023): 31–39. <https://doi.org/10.37108/shaut.v15i1.766>.
- Hariati, Betty Sofi, Luqman Hakim, Vivi Pratiwi, et al. *Analisis Kualitas Butir Soal Pilihan Ganda Elemen Dokumen Berbasis Digital Menggunakan ANATES*. 2026.
- Hasanah, Hasyim. “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.
- Huda, Miftakhul, Munzil Munzil, and Metri Dian Insani. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Organisasi Kehidupan Berbasis Game Edukasi.” *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* 1, no. 3 (2021): 173–79. <https://doi.org/10.17977/um067v1i3p173-179>.
- Inabuy, Victoriani, dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.
- Intan Aulia Hilma Subhan Adi Santoso. “Pengaruh Metode Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Sumurgayam Paciran Lamongan.” *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 33–54. <https://doi.org/10.37286/jmp.v1i1.134>.
- Kominfo. *Survey Penggunaan TIK 2017*. Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik, 2017.
- Lubis, Fitri Agustina, and Ayunda Sabrina Sormin. *Pengembangan Modul Berorientasi Predict, Observe, Explain (POE) Pada Materi Virus Terhadap Kognitif Siswa*. 2 (2019).

- Marisa, Anggun, Agustiany Dumeva Putri, Riza Agustiani, and Atika Zahra. "Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran dengan iSpring 1." *Jurnal Matematika* 17, no. 2 (2023).
- Marlina, Leni. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong*, 2020.
- Mayer, Richard E. "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review* 36, no. 1 (2024): 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Mustari Lamada, Mustamin, and Maulidina. "Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android." *Information Technology Education Journal* 1, no. 2 (2022): 55–60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>.
- Nurhatmi, Jules. *Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional*. 1 (2025).
- Octavia, Rumia, and Yusuf Fuad. *Analisis Kestabilan Sistem Dinamik Satelit Pengamat Bumi*. 3 (2017).
- Permastasari, Shinta, Mohammad Asikin, and Nuriana Rachmani Dewi (Nino Adhi). "Pengembangan Game Edukasi Matematika 'MaTriG' Dengan Software Construct 3 di Smp." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 8, no. 1 (2022): 21. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>.
- Pratama, Ujang Nendra, and Haryanto Haryanto. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (2018): 167–84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>.
- Putri, Eka Sabila Adilia Yahya. *Pengembangan Media Pembelajaran Eco-Anim untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Kediri, 2025.
- Rahmatin, Sari, Elmustian Elmustian, and Zulhafizh Zulhafizh. "Validitas Pengembangan Media Multimodal Untuk Pembelajaran Puisi Dalam Era Digital Di Sekolah Menengah Pertama." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 12 (2024): 13674–81. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6412>.
- Rahmawati, Lailatul Rahmawati, Ibrahim Bin Said, and Ummiy Fauziyah. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Sains Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Kelas Vii Mtsn 1 Kota Kediri." *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2025): 08–19. <https://doi.org/10.35719/vektor.v6i1.181>.
- Ramadani, Dinda Putri, Praditya Oktanza Djaduk Wibisono, Prayitno, and Muhammad Ismail. "Development of an Adventure Game Using Construct 3: The Lost: Roux's Escape." *Media Journal of General Computer Science* 2, no. 1 (2025): 28–47. <https://doi.org/10.62205/mjgcs.v2i1.98>.
- Sandra, Wely, Ira Nofita Sari, and Lia Angraeni. *Pengembangan Awal Media Pembelajaran Fluida Dinamis Berbasis Construct 3 Dengan Model 4D*. 9, no. 2 (2025).

- Saputra, Galih Yudha. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 008 Loa Janan Ilir*. 11 (2026).
- Setiyadi, Didik. "Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI)." *Information Management for Educators and Professionals* 1, no. 1 (2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- Suhardi, Iwan. *Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken's V*. 6 (2022).
- Sumilah, Sumilah. "Penerapan Metode Demonstrasi Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengenai Sistem Tata Surya." *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 6, no. 2 (2021): 38–45. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v6i2.2714>.
- Supriadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press, 2021.
- Surata, I. Ketut, I. Made Sudiana, and I. Gede Sudirgayasa. "Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi." *Journal of Education Technology* 4, no. 1 (2020): 22. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.
- Syafi'i, Muhammad Noor, and Hanik Malichatin. "Analisis Kelayakan Game Edukasi 'Science Adventure' Berbantuan Software Construct 3 pada Materi Pencemaran Lingkungan Tingkat SMP/MTs." *Proceeding of National Conference of Islamic Natural Science (NCoINS)*, 2024.
- Syamsiani Syamsiani. "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement of Educational System, 1974.
- Tigfarin, Annasa Nuris, Yulianti Yusal, and Ratna Wahyu Wulandari. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Menggunakan Media Video 3D AstroLab*. 06, no. 02 (2025).
- Tsany, Hidayatul Shofiah. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Discovery Learning Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp/Mts." Skripsi, UIN Syekh Wasil Kediri, 2025.
- Van Den Akker, Jan, Robert Maribe Branch, Kent Gustafson, Nienke Nieveen, and Tjeerd Plomp, eds. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Netherlands, 1999. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Widyastuti, Reni, and Listia Sari Puspita. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan

- Lingkungan.” *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 22, no. 1 (2020): 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.
- Wilson, Leslie Owen, and Contact Leslie. *Anderson and Krathwohl Bloom’s Taxonomy Revised*. 2016.
- Wisman, Yossita. “Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang* 11, no. 1 (2020): 209–15. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>.
- Yanti, Rahma. *Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. 2024.
- Yolanda, Nela Sari, and Niscaya Laia. *Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Powtoon*. 7, no. 4 (2022).