

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, P. D., Agustini, K., Bagus, I., & Pascima, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI DESCRIPTIVE DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA. In *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* (Vol. 12, Issue 1).
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4). <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Arthayasa, I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI TOLAK PELURU BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI SMP N 3 SINGARAJA*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ayudyhia Martasari, F., Hernawan Sulistyanto, S. T., & others. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Ralali (Rambu-Rabu Lalu Lintas) Berbasis Adobe Flash Untuk Taman Kanak-Kanak*. Universitas Muhammadiyah surakarta.
- Bao, L. (2006). Theoretical comparisons of average normalized gain calculations. *American Journal of Physics*, 74(10), 917–922. <https://doi.org/10.1119/1.2213632>
- Diana Karitas, A. S. (2018). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Indonesia: : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Hake, R. R. (2002). Relationship of individual student normalized learning gains in mechanics with gender, high-school physics, and pretest scores on Mathematics and Spatial Visualization. *Physics Education Research Conference*, 8(August 2002).
- Hoseini, F. S., Khodadadi, M., & Khorambakht, A. (2022). The Effect of 2D and 3D Action Video Game Interventions on Executive Functions in Male Students. *Simulation and Gaming*, 53(5). <https://doi.org/10.1177/10468781221110577>
- Indonesia, K. R. (n.d.). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*.
- Irsalina, K. I., Rijal, M., & Muharram, W. (2022). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Volume Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. In *All rights reserved* (Vol. 9, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Ismaya, N., Nurfatih, F., Sheila, & Triyani, S. (2023). ANALISIS PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT DI SEKOLAH DASAR.

- Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.568>
- Khasinah, S. (2021). DISCOVERY LEARNING: DEFINISI, SINTAKSIS, KEUNGGULAN DAN KELEMAHAN. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3).
- Kiram, Y., & Andri Gemaini. (2022). Pelatihan Pembuatan Program Outdoor Education Berbasis Experiential Learning Untuk Peningkatan Keterampilan Motorik Anak. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT OLAHRAGA DAN KESEHATAN (JASO)*, 2(1).
<https://doi.org/10.24036/jaso.v2i1.9>
- Kusuma, D. (2017). Pengertian Tata Surya. *Rumah Belajar Kelas 3 SD*.
- Lisana, L., & Suciadi, M. F. (2021). The Acceptance of Mobile Learning: A Case Study of 3D Simulation Android App for Learning Physics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(17).
<https://doi.org/10.3991/IJIM.V15I17.23731>
- Meli, K., Wahyuni, T., Sugihartini, N., Gede, I., & Subawa, B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
<https://smkn1sksd.melajah.id>
- Musthofa, R. (2023, Janury 17). Rangkuman Materi IPA Kelas 6 SD/MI Kurikulum 2013 Bab 10 Sistem Tata Surya. Retrieved from <https://www.medianekita.com/edukasi/pr-2246653491/rangkuman-materi-ipa-kelas-6-sdmi-kurikulum-2013-bab-10-sistem-tata-surya?page=2>
- NASA. (2023, 5 24). Texture solar system. Retrieved from Nasa:
<https://nasa3d.arc.nasa.gov/images>
- Nofiar, A., Nasari, F., & Pribadi, A. (2023). Animasi 3D Alur Proses Pembuatan Sabun Transparan Dari Minyak Kelapa Sawit Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1).
<https://doi.org/10.51454/decode.v3i1.134>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1).
<https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rosmansyah, Y., Achiruzaman, M., & Hardi, A. B. (2019). A 3D multiuser virtual learning environment for online training of agriculture surveyors. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18.
<https://doi.org/10.28945/4455>
- Roi Purba, S. (2020, janauri 12). Tingkatkan Pemahaman Belajar Siswa Melalui Media Simulator “Phet Colorado”. Retrieved from

bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id:<https://bpmpprovsumut.kemdikbud.go.id/tingkatkan-pemahaman-belajar-siswa-melalui-media-simulator-phet-colorado/>

- Saastamoinen, T., Härkänen, M., Vehviläinen-Julkunen, K., & Näslindh-Ylispaangar, A. (2022). Impact of 3D Simulation Game as a Method to Learn Medication Administration Process: Intervention Research for Nursing Students. *Clinical Simulation in Nursing*, 66. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2022.02.005>
- Setiana, N. D., & Hardini, A. T. A. (2020). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL GROUP INVESTIGATION (GI) DAN MODEL INKUIRI TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG SISWA KELAS V SD. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.1918>
- Sujana, N., & Supeno, H. (2020). Desain Prototipe Media Pembelajaran Simulasi Tata Surya pada Pelajaran Astronomi. *TEMATIK*, 7(1). <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.370>
- Suminto, S. (2020, Maret 17). *Kelebihan dan Kekurangan Buku Sebagai Media Pembelajaran yang Perlu diketahui*. Retrieved from haloedukasi.com: <https://haloedukasi.com/kelebihan-dan-kekurangan-buku-sebagai-media-pembelajaran>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

