

## DAFTAR PUSTAKA

- A.A, Carin., dan Sund B.B. (1989). *Teaching Modern Science*. Columbus: Merrill Publishing Company.
- Afandi, dkk. (2016). *Implementasi Digital Age Literacy Dalam Pendidikan Abad 21 Di Indonesia*. Surakarta: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains.
- Aisyah, Silvi., dan Acep Haryudin. (2020). Intructional Media Used InTeaching English. *Professional Journal of English Education*. 3(6), 737.
- Alfaris, Renaldy., dan Suryanti. (2021). Pengembangan Media Game Edukatif ASTRODENT Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian PGSD*. 6(8), 1305-1307.
- Areni, Intan Sari., dkk. (2019). Pengenalan Pembelajaran Interaktif Berbasis Game di SDN 14 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 3(2), 182.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asela, Saas., dkk. (2020). Perang Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(7), 1288.
- Astuti, Lin Suciani. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Formatif*. 7(1), 42.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Bafadal. (2005). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bawono, Yudho. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Damayanti, Desi., dkk. (2021). *Mandiri Belajar Tematik SD/MI Kelas 6 PJOK*. Jakarta: Bmedia, 2021.
- Darmodjo., dan Kaligis, (1991/1992). *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Direkrorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV. Mitra Karya.
- Djamaluddin, Ahdar., dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*.

Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.

- Farhati, Inti. (2020). *Ide Perencanaan Pembelajaran berbasis STEAM*. Jakarta: Bastari.
- Fatharani, Wasetya., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 05(02), 27.
- Firdaus, Yeni Amalia., dan Yoyok Yermiandhoko. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi “PETUALANGAN SI ISAAC” BERBASIS Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 08(02), 240.
- Fitriyani, Lintang Ayu., dan Mintohari. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 08(01), 11.
- Gul, Sema. (2007). *Sistem Tata Surya*. Jakarta: Yudhistira.
- H, Kim., dan Chae, D. H. (2016). The Development and Application of A STEAM Program Based on Traditional Korean Culture. *Eurasia Journal of Mathematics & Science & Technology Education*. 12(7), 1925 – 1936.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hamid, Mustofa Abi., dkk., (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2), 130.
- Hayling Graphics. *Solar System Map - Planets, Dwarf plants, Size, Mass and Scale distance from the Sun*. 2011-2022. ([https://www.theplanetstoday.com/solar\\_system\\_map.html](https://www.theplanetstoday.com/solar_system_map.html)). Diunduh tanggal 28 Januari 2022 pukul 15.52 WIB.
- Herabudin. (2010). *Ilmu Alamiah Dasar*. Bandung: Pustaka Setia. Hidayat, Taufiq. (2020). *Seri Sains Tata Surya*. Semarang: ALPRIN.
- Hotimah., dan Ali Muhtadi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Mikroorganisme SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(2), 202-203.
- Husain, Alma Pratiwi. (2019). Analisis Strategi Pembelajaran IPA dalam Buku Tematik Kurikulum 2013 Kelas IV SD. *Jurnal As-Salam*. 8(1), 139.
- Indriyani, Lemi. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*. 2(2), 19.
- Irwanto. (2021). Perancangan Media Game Edukasi untuk Mata Pelajaran Fisika

- dengan Menggunakan Model Waterfall di SMK Negeri 2 KotaSerang. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(11), 3.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- Joenaidy, Abdul Muis. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: Laksana.
- Jogiyanto. (2007). *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi.
- Karseno., dkk. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 11(1), 24.
- Kartika, Ika. (2006). *Implementasi Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Pembelajaran Sains di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: TESIS UNY.
- Kawarwati, Ani., dan Vivi Rulviana. (2020). *Pembelajaran Terpadu*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Kholis, Mukhammad Nur., dan Nadia Annisa Maori. (2022). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas V di MI Miftahul Huda Dongos. *Jurnal Teknik Informatika*. 1(1), 45.
- Kosilah., dan Septian. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(6), 1139.
- Kuncoro. (2013). *Perilaku Konsumen (Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran)*. Jakarta: Ghalia.
- Kurniawan, Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusun Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepblish.
- Maftuhin, Arif. (2020). *Promoting Disability Rights In Indonesia: Proceedings of the 2nd Indonesian Conference on Disability Studies and Inclusive Education*. UIN Sunan Kalijaga: PLD Press.
- Mardiyah, Hs. (2016). *Menyelidiki Matahari*. Jakarta, PT. Musi Perkasa Utama.
- Maryana, Suka., dkk. (2018). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undhiksha*. 9(2), 3.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Mu'minah, Iim Halimatul., dan Yeni Suryaningsih. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Bio Educatio*. 5 (1), 70.
- Mufidah, Eli., dan Putri Dwi Lestari. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi

untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal Ibtida': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 03(02), 196-197.

Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Munawar, Muniroh., dkk. (2019). Implementation of STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) – Based Early Childhood Education Lewaning in Semarang City. *Jurnal Ceria*.2(5), 281.

Musrifah, Wahyu. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Menggunakan Game Edukasi pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. 6(2), 139- 140.

Naimah, J., dkk. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. 7(2), 91-92.

Novak, Jenni. (2021). *Game Development Essentials*. USA New York: Delma Cengage Learning.

Nurmaisayah, Azka., dkk. (2020). Pengaruh Pembelajaran STEAM terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi pada Siswa Kelas V MI Hidayatul Mubtadi'in Jagalempeni. *Jurnal JPSPD*. 7(2), 166.

Pagetiwi, Dianing. (2017). *Lebih Tahu: Tata Surya dan Alam Semesta*. Yogyakarta: Istana Media.

Plomp, Tjeerd., dkk. (2007) An Introduction to Educational Design Research. Shanghai: *Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University*.

Pramita, Linda., dan Forum Guru Indonesia. (2016). *Buku Master SD/MI, Ringkasan Materi dan Kumpulan Rumus Lengkap*. Depok: Puspa Swara.

Prasetya, Zuhdan K. (2013). *Bahan Ajar Pemantapan Penguasaan Materi Pendidikan Profesi Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Konsep Dasar Pendidikan IPA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Putra, Adesetyawan Pratama., dkk. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah di Indonesia untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(4), 299.

Putra, Kukuh Pambuka., dkk. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8- 9 Tahun. *Jurnal Satya Widya*. 22(2), 147.

Putra, Nusa. (2011). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Putra, Wahyu Permadi., dan I Gusti Agung Oka Negara. (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya Pada Muatan IPA Kelas VI. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 2021. 26(1), 115.
- Putri, Suci Utami. (2019). *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Rahma., dan Nurhayati. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 2(1), 40.
- Rahman, Ridwan Arif., dan Dewi Tresnawati. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. 13(1), 184.
- Rahmawati. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(1), 388-389.
- Ramdhani, Eka Putra. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegritasi *Multiple Representation* pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*. 6(1), 164.
- Riduwan dan Akdon. (2020). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Rokhim, Moh. Ainur. (2021). Peranan Media Gadget dalam Implementasi Kebijakan Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal ar- Risalah Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam*. 19(1), 94- 95.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sa'adah, Mati'atus., dan Mawardi. (2019). Peningkatan Kebermaknaan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Alternatif Berbasis Projek Pada Siswa Kelas 5. *JurnalRiset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. 2(1), 3.
- Salshanabila, Indira., dan Jajang Bayu Kelana. (2022). Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Tata Surya dengan Menggunakan Student Teams Achievement Division Berbantuan Aplikasi Solar SystemScope dan Book Creator untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*. 1(2), 80.
- Santrock, John. (2011). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1), 471.
- Seta, Kira. (2020). *Berkenalan Dengan Alam Semesta, Tata Surya, dan Benda Langit*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Setyawati, Lis. (2017). Pengajaran Literasi Informasi dengan Konsep Gamification di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *JurnalPerputakaan*. 8(1), 40.

- Siantajani, Yulianti. (2020). *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: PT. Semarang Seratus Aksara.
- Smaldino, Sharon., dkk. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Solikha, Nikmatus., dkk. (2020). Efektifitas Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa X IPS MAN Kota Pasuruan. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*. 11(1), 38.
- Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivasi. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sugiyono. (2012). *Strategic Marketing Plan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujalwo., dan Sukirman. (2017). *Game Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Fisika Interaktif untuk Siswa SMP*. Prosiding Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (*The Second Progressive and Fun Education Seminar*).
- Sulistyorini, Sri., dan Suparton. (2007). Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Syahidi, Aulia Akhrian., dkk. (2021). Learning Models in Educational Game Interaction: A Review. *International Journal of Engineering Education (IJEE)*. 3(1), 19.
- Syukri, Muhammad., dkk. (2013). *Pendidikan STEAM dalam Entrepreneurial Science Thinking "EsciT": Satu Perkongsian Pengalaman dari UKM untuk Aceh [STEM Education In Entrepreneurial Science Thinking EsciT: A Collaboration of Experience From Small Medium Enterprises to Aceh]*. Kuala Lumpur: *Academy of Islamic Studies, University of Malaysia*.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 103.
- Tim Cahaya. (2021). *Mengenal Tata Surya*. Jakarta: PT. PERCA.
- Tim Pelatihan Online Pembuatan Buku Ajar Berbasis Digital. (2020). *Kumpulan Materi Ajar Kreatif*. Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, Siti., dkk. (2019). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi*. 4(1), 306.
- Wahyuningtyas, Rizki., dan Bambang Suteng Sulasmono. (2020). Pentingnya

- Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1), 24.
- Wati, Anista. (2021). Penggunaan Media Virtual Laboratory untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Dan Kemandirian Siswa Melakukan Praktikum. *Jurnal Guru Dikmen dan Diksus*. 4(2), 260.
- Widyawastuti, Reni., dan Listia Sari Puspita. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Informatika dan Komputer*. 22(1), 95.
- Windawati, Ririn., dan Henny Dewi Koeswanti. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*. 2021, 5(2), 1037.
- Windawati, Ririn., dan Henny Dewi Koeswanti. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(2), 1028.
- Winkel. (1991). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.
- Wulandari, Novia Triani., dkk. (2020). Analisis Unsur Art pada Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini. 1(3), 138.
- Yakman, Georgette., dan Hyonyong Lee. (2012). Exploring the Exemplary STEAM Education in the U.S. as a Practical Educational Framework for Korea. *Journal of The Korean Association For Science Education*. 32(6), 1072-1086.
- Yeni, Hilda Oktri., dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Visual pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan MINDA*. 1(2), 11.
- Zaini, Muhammad., dan Rusmini. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Klasifikasi Benda Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Proceeding Biology Education Conference*. 13(1), 103.
- Zainiyati, Husaniyatus Salamah. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.