

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansyah, F., & Sitio, S. (2022). Implementasi metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada aplikasi edukasi pengenalan mental health kepada masyarakat berbasis mobile. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/1306>
- Apriyani, H. N., Wijayanto, Z., & Bariyyah, I. Q. (2025). *Pengaruh Pendekatan Tri-N dan Media Interaktif Berbasis Platform Digital Paint 3D Terhadap Hasil Belajar Bangun Ruang di Sekolah Dasar*. Didaktika Dwija Indria, 13(3). <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i3.102704>
- Budi, S. (2023). *Desain 3D (Tiga Dimensi) Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Tata Surya) Dengan Metode Geometry*. 5, 122–127.
- Dea, A., Astutik, S., Mujib, M., Kurnianto, F., & Apriyanto, B. (2024). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran 3D Materi Tata Surya Terkini berbasis ReQOL dalam Mata Pelajaran Geografi di SMA*. 12(3), 389–398.
- Dody, F., & Nagano, N. (2022). Perancangan dan Pengembangan Simulasi Gerak Hewan Jenis Equidae Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) pada Animasi 3D. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 3(2), 252–256. <https://doi.org/10.37253/JOINT.V3I2.6756>
- Evelina, M., Hadiati, S., & Sukadi, E. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Tata Surya Untuk Kelas Vii Smp Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, 5(1), 1–6.
- Fitri, A., Rasa, A., Sholihuddin, M., Rahaytu, R., & Wahyudi, M. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas IV. In *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa*.
- Gunawan, G., Purwoko, A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran Menggunakan Learning Management System berbasis

- Moodle pada Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 75(Vol. 2 No. 1 (2021): Edisi Maret 2021), 226–235.
- Hidayat, M., Ikhwan, A., & Alda, M. (2023). Aplikasi Virtual Tour Manasik Haji Pada Asrama Haji Menggunakan Metode MDLC Berbasis Android. *Resolusi: Rekayasa Teknik ...*, 3(5), 364–371.
<http://djournals.com/resolusi/article/view/751%0Ahttps://djournals.com/resolusi/article/download/751/513>
- Karomah, F., Devita, D., Ramli, Z., & Odi, M. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS Vol. 15 No. 2, Desember 2024*, 15(1), 37–48.
- Ningsih, S., Ramdani, A., & Hadiprayitno, G. (2024). *Perbedaan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Berbasis Android Dengan Media Video Pembelajaran*. 6(2), 0–6.
- Putri, N., Aka, K., & Khoiriyah, K. (2024). Implementasi Media Animasi 3D dalam Pembelajaran Sistem Tata Surya untuk Kelas VI SD. *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 7(2), 88–94.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Sa'adah, S., Wakhidah, N., Arum, W., Hidayanti, S., & Indayati, T. (2025). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Edu-Sains Volume 14 No 1, Januari 2025 Analisis*, 14(1), 1–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jmpmipa.v14i1.39419>
- Sundari, S., Damayanti, F., & Dewi, A. (2024). Pelatihan Membuat Animasi 3D Dengan SketchUp Di SMK Pantai Labu Training On Making 3D Animation Using SketcUp At Pantai Labu Vocational School. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 91–100. <https://ejournal.smart-scienti.com/index.php/Smart-Humanity>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347.

<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim,

M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>