

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, E. A., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Rulyansah, A. (2023). Pengembangan Alat Peraga Tata Surya Untuk Meningkatkan Pemahaman IPA pada Materi Tata Surya Siswa Kelas VI SDN Benowo III Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 12765-12771.
- Azizi, J. (2020). Perancangan Motion Graphics Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Di Indonesia. *Fakultas Seni Rupa*, 1(1), 1.
- Chandra, E. (2017). Youtube, citra media informasi interaktif atau media penyampaian aspirasi pribadi. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 1(2), 406-417.
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Meningkatkan semangat belajar siswa melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122-130.
- Maimunah, S. (2021). Efektifitas Metode Kooperatif Think Pair Share Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di SDN Wonokromo I Surabaya. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 97-104.
- Marpaung, W. (2015). *Pengantar Ilmu Falak*. Prenada Media.
- Ramadhani, N., & Annam, K. (2023). KARAKTER SERIAL ANIMASI ASTRONOMI BERBASIS EDUTAINMENT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *VISTRA: Jurnal Desain, Strategi Media dan Komunikasi*, 1(1), 22-41.

- Santoso. (2018). Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud). *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Unsöld, & Baschek. (2002). *The New Cosmos*.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Elex Media Komputindo.
- Sutarjo, Ip. E., Arum, D. W., & Suarni, N. K. (2014). Efektivitas Teori Behavioral Teknik Relaksasi dan Brain Gym Untuk Menurunkan Burnout Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Laboratorium UNDIKSHA SINGARAJA Tahun Pelajaran 2013/2014. *E-Journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, 2(1).
- Yudianto, W. D. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(4), 389.