

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, F., Hidayah, A. K., Sunardi, D., & Muntahanah. (2022). Comparison of the Use of Blender and Sketchup Applications in 3d Animation (Case Study: PT Rico Putra Selatan). *JURNAL KOMITEK*, 2(2), 569–570. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i2>
- Adli, A., Dadang Syarif Sihabudin Sahid, & Novayani, W. (2019). *PEMBUATAN MEDIA PROMOSI POLITEKNIK CALTEX RIAU BERBASIS AUGMENTED REALITY*.
- Al-Jabari, M. O., Tamimi, T. K., & Ramadan, A.-A. N. (2019). Multimedia Software Engineering Methodology: A Systematic Discipline for Developing Integrated Multimedia and Software Products. *Scientific & Academic Publishing*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.5923/j.se.20190801.01>
- Ardhi, N. K. H. S. Kep. , M. Biomed. (2025). *Anatomi Fisiologi Tubuh Manusia*. <https://psb.stikesbanyuwangi.ac.id/>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, Muhammad Rizqy Ath-Thaariq, & Riki Apriadi. (2023). Penerapan Uji Fungsionalitas Menggunakan Black Box Testing pada Game Motif Batik Khas Yogyakarta. *JUMINTAL: Jurnal Manajemen Informatika dan Bisnis Digital*, 2(1), 33–43. <https://doi.org/10.55123/jumintal.v2i1.2371>
- Aryani, E. S. (2024). *Media Penilaian Autentik Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 4 untuk Kelas VI SD dan MI* (R. Setyo M, Ed.). PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Cuhanazriansyah, M. R., Amin, A. K., & Rohman, N. (2023). *Pelatihan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. www.journal.uniga.ac.id
- Fadhillah, I. R., Khair, U., & Wulan, N. (2024). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Wisata Dayung Sampan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 2619–2631.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Sholihuddin, M., Rahaytu, R. G. P., & Wahyudi, M. J. (2022). *ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL* (D. P. Ratriningsih, Ed.; 1 ed.). Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Harchristanto, B. A., & Utami, W. S. (2023). Solar System Education Application Using Markerless Augmented Reality (AR) on The Android Platform. *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, 3(3), 377–385. <https://doi.org/10.35870/ijsecs.v3i3.1844>
- Hartawan, M. S. (2022). SWADHARMA (JEIS) PENERAPAN USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA WIREFRAME DESAIN USER INTERFACE DAN USER

- EXPERIENCE APLIKASI SINOPSIS FILM. *Jurnal Elektro dan Informatika*, 43–47, 43–47.
- Hasanuddin, M. I., & Hasanuddin, M. I. (2021). KONTRIBUSI KEKUATAN OTOT TUNGKAIDAN KOORDINASI MATA-KAKI TERHADAP TENDANGAN KEARAH GAWANG PADA MAHASISWA PENJASKESREK STKIP PARIS BARANTAI. *CENDEKIA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN*, 9(2), 271–279. <https://doi.org/10.33659/cip.v9i2.210>
- Hasugian, H. (2023). *USER ACCEPTANCE TESTING (UAT) PADA ELECTRONIC DATA PREPROCESSING GUNA MENGETAHUI KUALITAS SISTEM*. 4(1), 20–27.
- Icih Tresnaasih, P. (2020). *SISTEM GERAK PADA MANUSIA BIOLOGI KELAS XI*.
- Indrastuti, N. (2018). *MODUL TEMA 6*.
- Jacques Fortin. (2006). *Visual Ilmu dan Pengetahuan Alam Populer* (F. Fortin, Ed.). Penerbit PT Bhuana Ilmu Populer.
- Kartasasmita, S., Siddik, M., & Putri, R. N. (2023). *Aplikasi Digitalisasi Pemasaran Mobil Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android* (Vol. 3, Nomor 3).
- Khafa, N. W., Hapsari, D. A. P., & Putri, S. D. (2023). APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HJAIYAH BERBASIS ANDROID. *JUIT*, 2(1), 11–19.
- Khouw, S., & Edy. (2023). Application of Markerless Augmented Reality on E-Catalog of Car Variations Using Natural Feature Tracking. *bit-Tech*, 6(2), 144–151. <https://doi.org/10.32877/bt.v6i2.941>
- Mercuningsari, D. (2019). *e-Modul Sistem Gerak pada Manusia*.
- Miqwati, M., Susilowati, E., & Moonik, J. (2023). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH DASAR. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.4997>
- Miyanti, V., Muhidin, A., & Ardiatma, D. (2023). Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 4(1), 71–77. <https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1019>
- Nugroho, R. A., & Kalifia, A. D. (2023). Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis Augmented Reality. *JUKI : Jurnal Komputer dan Informatika*, 5, 351–359.
- Rizky Ginanjar, M., Prehanto, A., & Guntara, R. G. (2023). Evaluasi dan Rekomendasi Usability Pada Fitur Pemesanan Bike di Aplikasi Mobile Maxim Dengan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, 2986–6340. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8208192>

- Setiawan, M., Lumenta, A. S. M., & Tulenan Virginia. (2016). jm_elektro,+14063-28065-1-SM. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5, 36–46.
- Sholihah, S., & Agustina, R. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 3D SISTEM ANATOMI TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID*. 2, 453–463.
- Syofyan, H. (2018). *MODUL BIOLOGI DASAR (PSD 113) MODUL 6 SISTEM RANGKA & PANCA INDERA*. www.google.co.id
- Tasya Salim, A., Wijaya Saputra, A., & Kesehatan Hermina, P. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN INTERVENSI FISIOTERAPI TERAPI LATIHAN DAN INFRARED PADA KASUS DISLOKASI SENDI BAHU. Dalam *Indonesian Journal of Health Science* (Vol. 1, Nomor 1).
- Tim GTK DIKDAS. (2021). *MODUL BELAJAR MANDIRI CALON GURU Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK) BIDANG STUDI BIOLOGI*.
- Ulfah, Y., Suryantoro, A., Purworejo, S., Penelitian Metalurgi -Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, P., Perintis Rogowungu, J., Ratu, P., & Tengah, L. (2021). NILAI PRETEST DAN POSTTEST IPA KELAS IX.A SMP NEGERI PURWOREJO LAMPUNG TENGAH THE LEARNING EVALUATION IN THE PANDEMIC COVID-19 TOWARDS VALUE OF PRE AND POST IPA TEST FOR CLASS IX IN THE SMP NEGERI PURWOREJO LAMPUNG TENGAH. Dalam *Journal of Biology Education Research* (Vol. 2, Nomor 1). Online. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>