

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkautsar, S. H. (2020). Frekuensi berenang terhadap paru-paru. *Jurnal Ilmiah Keperawatan dan Kesehatan Alkautsar*, 1- 6.
- Alvendri, D. (2023, March 2). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler*. Retrieved from [jonedu.org/index.php/joe](http://jonedu.org/index.php/joe): <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Alwiyah, F. R. (2024). Anatomy and Physiology of the Kidney: Literature Review. *Medical Profession Journal of Lampung*, 285 - 289.
- Alya Cahyani Idris, A. I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D berbasis*, vol 6 no 2.
- Arifin, Z. &. (2020). Pengujian Aplikasi E-Learning Menggunakan Metode Black Box Testing. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 39-46.
- Childina Rifka Amelia, H. U. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Vidio Animasi 3D Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V*, 1 - 10.
- Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M. (2022, July 25). *PEMODELAN DENGAN BLENDER 3D*. Retrieved from [penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332](https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/332)
- Hall, J. E. (2019, Maret 21). *Guyton dan Hall Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books/about/Guyton\\_dan\\_Hall\\_Buku\\_Ajar\\_Fisiologi\\_Kedo.html?id=TPn2DwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Guyton_dan_Hall_Buku_Ajar_Fisiologi_Kedo.html?id=TPn2DwAAQBAJ&redir_esc=y)
- Handayani, S. (2021, Maret). In *Anatomi Dan Fisiologi Tubuh Manusia* (p. 192). Bandung: Media Sains Indonesia. Retrieved from <http://repository.stikes-yogyakarta.ac.id/id/eprint/24/3/Buku%20Anatomi%20dan%20Fisiologi%20Tubuh%20Manusia.pdf>
- Hidayati, I. N. (2019). Developing digital multimedia of human anatomy and physiology material based on STEM education. *Journal of Physics: Conference Series*, 150.
- I Dewa Gede Agus Kusuma Yoga, I. M. (2024). *Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, 339 - 349.

- Lestari, A. S. (2013, July 1). *PEMBELAJARAN MULTIMEDIA*. Retrieved from oai:ejournal.iainkendari.ac.id:article/307: <https://core.ac.uk/outputs/231137328/?source=oai>
- Lissa'adah, D. &. (2023). Media pembelajaran sistem pencernaan manusia berbasis augmented reality menggunakan aplikasi Assemblr EDU. *Jurnal Pendidikan Sains*, 42 - 51.
- Maribe Branch, R. (2009 ). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer : New York.
- Maryam, E. (2021). Pengaruh penggunaan software Modellus sebagai media simulasi virtual terhadap kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pada mata kuliah fisika. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 144 - 154.
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Pendidikan dan Kebudayaan*, 290-304.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 34–36 .
- Murdhani, M. L. (2023). Educational media introduction to human internal and external organs for high school students based on augmented reality by using the Assemblr application. *International Journal of Applied Science and Smart Technology*, 25 - 32.
- Panjaitan, R. S. (2021). Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile Learning Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknologi Pendidikan*, 25-33.
- Prahasti, P. (2022). Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL. *Media Infotama*.
- Purnama Sari, R. O. (2023). *Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3DPada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Mtsn 6 Agam*, 13382 - 13391.
- Raidou, R. G. (2020). The anatomical edutainer: A hands-on interactive device for learning human anatomy. *arXiv preprint*, 15 - 20.
- Rizkyna Cahyaningrum1, I. J. (2022). *Implementasi Augmented Reality Pada MediaPembelajaran Animasi 3DSistem Pencernaan Manusia Berbasis Android*, 337 - 346.
- Setyaningsih, E. (2023, june 30). *Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran*. Retrieved from <https://journal.uns.ac.id/ijolii>: <https://journal.uns.ac.id/ijolii>

- Sherwood, L. (2014). *Fisiologi Manusia Dari Sel ke Sistem*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Tarawifa, Y. N. (2023). Efektivitas atlas anatomi, video pembelajaran, dan augmented reality terhadap peningkatan pengetahuan anatomi mahasiswa. *Indonesian Research Journal in Education*, 33 - 44.
- Wahyuningsih, H. P. (2017, Oktober). In *Anatomi Fisiologi* (p. 315). Jakarta: Pusdik SDM Kesehatan. Retrieved from <https://poltekkesbanten.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/DAFTAR-ISI-DAN-ANATOMI-FISIOLOGI.pdf>
- Watimena, R. (2023). The Proses Of Making Sagner and Captikus. *Teknik Informatika*, 201 - 210.
- Widianingrum, F. F. (2021, November 29). *Application of Android Based Augmented Reality for Human Stomach Organ Learning*. Retrieved from <https://journal.ugm.ac.id/v3/JNTETI/article/view/2362>

