

DAFTAR PUSTAKA

- Aldriyan, A. A., Amini, S., Ciledug, J. R., Utara, P., & Lama, K. (2020). *Penerapan Metode Marker Based Tracking Untuk Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. 3(4).
- Ani Anjarwati, E. D. F., Yuni Wulandari, Faradella Rahmadhini, & Muthmainnah. (2022). Pemahaman Tentang Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Siswa SDN Sukabumi 6 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(3), 250–251. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.354>
- Bp, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN*.
- Cahyaningrum, R., Junaedi, I., & Ichwan, H. (2022). Implementasi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 337. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.918>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*.
- David Riyanto & Deny Jollyta. (2023). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*. 5.
- David Riyanto, Deny Jollyta. (2023). *Penerapan Augmented Reality Pengenalan Sistem Pencernaan Manusia Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran*.
- Dharmalau, A., Hiswara, I., & Cahya Geovani, D. (2022). PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D DAN VUFORIA. *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, 15–22. <https://doi.org/10.34151/technoscience.v15i1.3833>

- Febrianto, I. P. N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA KELAS XI MATA PELAJARAN BIOLOGI DENGAN MATERI “SISTEM SIRKULASI PADA MANUSIA DAN SISTEM PENCERNAAN MAKANAN” DI SMA NEGERI 2 SINGARAJA*. 10.
- Liza Nopita Sari, Putri Bintang. (2022). Konsep Sistem Pencernaan pada Manusia berdasarkan Al-quran dan Hadits. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 3(3). <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i3.13222>
- Muhammad Dailami, Candra Yulius Tahya, Dharma Gyta Sari Harahap, Maharani Retna Duhita, Eko Sutrisno, Rudy Hidana, Agus Supinganto, Ratna Puspita, Rini Purbowati, Muh Sri Yusal, Hasria Alang, & Eka Apriyanti. (2020). *BIOLOGI UMUM*. CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Murdhani, I. D. A. S., Saraswati, I. D. A. I., & Muhammad, S. (2023). Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Organ Manusia Melalui *Augmented Reality* Dengan Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Sutasoma*, 1(2), 111–119. <https://doi.org/10.58878/sutasoma.v1i2.193>
- Mustafa, P. S., & Suryadi, M. (2022). Landasan Teknologis sebagai Peningkatan Mutu dalam Pendidikan dan Pembelajaran: Kajian Pustaka. *FONDATIA*, 6(3), 767–793. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i3.2130>
- Nopiandari, W., Mujiwati, E. S., & Sahari, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA TORSO MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDN SATAK KABUPATEN KEDIRI TAHUN 2023-2024*. 09.
- Pranatawijaya, V. H. (2020). IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* PADA MENU RUMAH MAKAN. *Jurnal Teknologi Informasi Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, 14(1), 21–29.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Zahra, P., Gresinta, E., & Pratiwi, R. H. (2021). Pengaruh Kecerdasan Intrapersonal Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Biologi.

EduBiologia: Biological Science and Education Journal, 1(1), 48.

<https://doi.org/10.30998/edubiologia.v1i1.8087>

Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D*.

Zulfahmi, M., & Wibawa, S. C. (2020). *POTENSI PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN RESPON SISWA*. 5.