

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., & Samsugi, S. (2022). PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA ANATOMI TUBUH MANUSIA UNTUK Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. In *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 16, Issue 1).
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Bakti, S., Hasibuan, N. A., Sianturi, L. T., Sianturi, R. D., Informatika, M. T., Darma, B., Stmik, D. T., Sisingamangaraja, J., 338 Simpang, N., & Medan, L. (2016). PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN CORELDRAW X3 MENGGUNAKAN METODE WEB BASED LEARNING (WBL). In *JURIKOM* (Vol. 3, Issue 4).
- Indu Indah Purnomo. (2020a). *APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT 2*.
- Indu Indah Purnomo. (2020b). *APLIKASI GAME EDUKASI LINGKUNGAN AGEN P VS SAMPAH BERBASIS ANDROIDMENGUNAKAN CONSTRUCT 2*.
- Irvanti Widyana, A., & Dwi Waluyanto, H. (2020). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS DESAINER MELALUI APLIKASI GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*.
- Khairiah, U. (2022). *Prosiding SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Paper Game Edukasi Pengenalan Anatomi Manusia Berbasis Android Untuk Anak Menggunakan Metode Role Playing*.
- Moha, K. (2021). *ANATOMI KURIKULUM* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Moonlight Publishing. (2024). *Anatomi untuk Anak-Anak*. <https://ascaryuliya.or.id/Cara-Menulis-Referensi-Dari-Website/>.
- Nugraha, Z. S., Khadafianto, F., & Fidianingsih, I. (2019). Refleksi Pembelajaran Anatomi pada Mahasiswa Kedokteran Fase Ketiga melalui Applied and Clinical Question. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol1.iss1.art3>
- Pujiono SMA Negeri, E. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Construct 2 pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Hindu Budha untuk SMA Negeri 1 Semarang Kelas X*.
- Rahmat Hidayat dan Abdillah. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Raras Ajeng Widiawati, C., Yahya Syafa, A., & Tyara Nur Fajrina, B. (2019). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. In *1~5 Jurnal SEMAR: Vols x, No.x* (Issue 1). <https://jurnal.uns.ac.id/jurnal-semar>

- Stiver, M. L., Ding, L., Lalande, A., Lau, C., Lin, W., Fejtek, M., Jeon, S., Leavitt, S., & Krebs, C. (2022). Gut It Out: An Anatomy Card Game and Study Tool for Medical Students. *The FASEB Journal*, 36(S1). <https://doi.org/10.1096/fasebj.2022.36.s1.r4210>
- Vidyatmoko, D., Yasin Rosadi, H., Hastuti, P., & Zubair Pusat Pengkajian Kebijakan Inovasi Teknologi, M. (2012). *ANALISIS FAKTOR PENENTU INOVASI TEKNOLOGI*.
- Wahyu, S. (2022). *SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti*.
- Yulianti, A. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA*.
- Yusuf Aditya, D. (2016). PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN RESITASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. In *Jurnal SAP* (Vol. 1, Issue 2).