

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahannya (2019), Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta.
- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. In *Journal of Usability Studies* (Vol. 4).
- Basrowi, R. W., Juffrie, M., & Chairunita. (2018). *Saluran Cerna yang Sehat : Anatomi dan Fisiologi*. <https://www.researchgate.net/publication/325986943>
- Djamarah, S. bahri, & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fahmi, N. E., Syarief, A., & Grahita, B. (2018). *IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE (STUDI KASUS GAME CLASH OF CLANS)*.
- Handriyantini, E., & Mt, M. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Dan Temu Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Indonesia*, 130–135. <https://www.researchgate.net/publication/284165891>
- Ismail, A. (2006). *Education Games : Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta Pilar Media.
- Jannah, R. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN*. ANTASARI PRESS.
- Kusumawati, H. (2014). *Buku Tematik Siswa Kelas 5 TEMA 2 [Udara Bersih bagi Kesehatan]* (Revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ningrum, F. C., Suherman, D., Aryanti, S., Prasetya, H. A., & Saifudin, A. (2019). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Seleksi Sales Terbaik Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Informatika Universitas Pamulang*, 4(4), 125–130. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika>

- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi*, 1(2), 90–98.
- Prensky, M. R. (2012). *From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning* (1st ed.). Corwin Press.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). Game development life cycle guidelines. *2013 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICAC SIS 2013*, 95–100. <https://doi.org/10.1109/ICAC SIS.2013.6761558>
- Rozi, F., & Hanum, C. B. (2019). PEMBELAJARAN IPA SD BERBASIS HOTS (HINGER ORDER THINKING SKILLS) MENJAWAB TUNTUTAN PEMBELAJARAN DI ABAD 21. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*, 303–311.
- Sa'adah, S. (2018). *SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA*.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Setyoko, N. A., Sulistyanto, H., & Sudjalwo. (2014). *PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM ORGAN DALAM TUBUH MANUSIA MENGGUNAKAN HTML 5*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Subekti, A. (2014). *Buku Tematik Siswa Kelas 5 TEMA 4 [Sehat itu Penting]* (Revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudiana, I. K. (2013). DAMPAK ADAPTASI LINGKUNGAN TERHADAP PERUBAHAN FISIOLOGIS. *Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA* , 3, 211–218.
- Susilawati, F. (2014). *Buku Tematik Siswa Kelas 5 TEMA 3 [Makanan Sehat]* (Revisi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Susilo, I. T., Jatmiko, & Yuliana, I. (2013). *APLIKASI PEMBELAJARAN ORGAN TUBUH MANUSIA UNTUK SISWA SD BERBASIS ANDROID*. Universitas Muhammadiyah.

Yusuf, M., & Astuti, Y. (2020). System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center. *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 9(2), 131–138. <https://doi.org/10.34010/komputika.v9i2.2873>