

DAFTAR PUSTAKA

- Anom Try Putranto. 2011. *Visualisasi 3 Dimensi Struktur Rangka Pada Manusia*. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Ariski, S., & Jintar, T. (2015). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas Xi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Meulaboh. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Medan.
- Fidelis Josaphat Soekahar. (2004). *Open Source Animation : Blender Publisher Unleashed V0.25*. E-book. Jakarta.
- Riyadi, Hermawan. 2019. "Pengertian FPS dalam Game Beserta FPS Normal untuk bermain game", <https://www.nesabamedia.com/pengertian-fps/>, diakses pada tanggal 16 Agustus 2021 pukul 10.30.
- Rizki, Mitra. 2008. "Frame Per Detik", <https://rizkimitra.wordpress.com/komputer/>, diakses pada tanggal 18 Agustus 2021 pukul 13.30.
- K, mac. 2020. "Kidney 3D model", <https://free3d.com/3d-model/kidney-5569.html>, diakses pada tanggal 15 Agustus 2021 pukul 19.30.
- McHenry, K., & Bajcsy, P. (2008). An overview of 3d data content, file formats and viewers. *National Center for Supercomputing Applications, 1205, 22*.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Nandika Yudistira. 2019. *Visualisasi 3D Untuk Pengenalan Bakteri Berbasis Android*. Teknik Informatika. STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Niken Hartanti. 2012. *Media Pembelajaran Interaktif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis 3D*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Qumillaila. 2014. *Pembangunan Media Pembelajaran Augmented Reality Versi Android Pada Konsep Sistem Ekskresi Manusia*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Siti Zubaidah. 2014. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Kementerian Pendidikan dan Budaya. Jakarta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media. Jakarta.