

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrianna, M. (2020, Maret). *Kegunaan Dasar Adobe Photoshop Untuk Melakukan Tugas Seorang Desainer*. Retrieved from Desainku: <https://www.desainku.info/2020/03/kegunaan-dasar-adobe-photoshop-untuk-melakukan-tugas-seorang-desainer.html>
- Adani, M. R. (2021, Desember). *Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak dengan Metode Waterfall*. Retrieved from Sekawan Media: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>
- AH Sanaki, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Akbar. (2021, Februari). *Apa itu Blender 3D?* Retrieved from Akbar Project: <https://akbarproject.com/apa-itu-blender/>
- Aries, H. S. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ariffudin, M. (2022, Februari). *Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya*. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Harlanto, R. A. (2021, Juli). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. Retrieved from Gamelab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/211-berkenalan-dengan-fitur-fitur-unity-3d>
- Imran, S. (2014, Agustus). *TAHAPAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN*. Retrieved from Ilmu Pendidikan: <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/tahapan-pengembangan-multimedia-untuk-pembelajaran>
- Makarim, D. F. (2021, Maret). *Kenali 7 Gangguan pada Sistem Pencernaan Manusia*. Retrieved from Halodoc:

<https://www.halodoc.com/artikel/kenali-7-gangguan-pada-sistem-pencernaan-manusia>

Sasrawan, H. (2010, Oktober). *Sistem Pencernaan Pada Manusia*. Retrieved from Hedi Sasrawan: [https://hedisasrawan.blogspot.com/2012/10/sistem-pencernaan-pada-manusia-materi\\_25.html](https://hedisasrawan.blogspot.com/2012/10/sistem-pencernaan-pada-manusia-materi_25.html)

Setiawan, R. (2021, Agustus). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Retrieved from Dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>

Setyaningsih, Y. (2022, Juli). *Pengertian Adobe Premiere Pro – Definisi, Sejarah, Kelebihan, Kekurangan*. Retrieved from Dianisa.com: <https://dianisa.com/pengertian-adobe-premiere-pro/>

Sulistiyono, M. L. (2014, Mei). *Cerita di Balik Software 3D Blender*. Retrieved from BPPTIK: <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/05/12/419/cerita-di-balik-software-3d-blender/>

Susilawati, F. (2017). *Buku Guru SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 3 Makanan Sehat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.