

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, usman channy. (2015). Pengembangan Media Animasi Interaktif 3 (Tiga) Dimensi Sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII Mnegunakan Bleder Game Angine. Universitas negeri semarang
- Anonim. (2020). Flowchart : Pengertian Menurut Para Ahli, Tujuan, Fung (seputarpengertian.co.id).
- Ardhianto, dkk. (2012). “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender”. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Vol. 17, No. 2, Juli 2012, h. 107-117. ISSN: 0854-9524.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bintara, setia wahyu. (2020). Pengertian blender: sejarah, fitur, kelebihan, kekurangan. (<https://dianisa.com/pengertian-blender/>)
- Caesaria Ayunda, Cut., Jannah, Misbahul & Nasir, Muhammad (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*.
- Choiri Obiet, Eril. (2020). Apa itu google form, fungsi & cara membuatnya. Diakses pada 13 Agustus 2022 dari [Apa Itu Google Form, Fungsi & Cara Membuatnya \(qwords.com\)](#)
- Dimiyati Dan Mudjiono. (2013). *Belajar Dan pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Hestanto. (2021). Model air terjun (waterfall model). (hestanto.web.id)

Nur Fatimah, Siti. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas XI TKJ Di SMK Tunas Teknologi Bekasi. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.

Ratmawati, Irma. (2018) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Kelas Xi Kompetensi Keahlian Multimedia Di SMKN 1 Wonosari. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Rifqimulyawan. (2017). Pembahasan Pengertian Animasi: Menurut Ahli, Jenis, Manfaat, Prinsip dan contohnya. Diakses pada 05 Mei 2021 dari [Pengertian Animasi: Menurut Ahli, Jenis, Manfaat, Prinsip dan Contohnya! \(rifqimulyawan.com\)](http://rifqimulyawan.com).

Rori, Jinifer., Sentinuwo, Steven & Karouw, Stanley (2016). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodontia Menggunakan Animasi 3D. E-Journal Teknik Informatika. Indonesia.

Siswati. (2013). *Perakitan Komputer*. Jakarta: Kementrian Pendidikan & kebudayaan

Simanihuruk, Lidia., Simarmata, Janner. Dkk. (2019). E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya. Yayasan Kita Menulis. Kitamenulis.id

Sriadhi. (2015). "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan". Jurnal Educandu M 08 (02). pp. 37-47. ISSN286-3942. <http://jurnal.unimed.ac.id>

Sriadhi. (2016). "Multimedia Learning : Inovasi Dan Peningkatan Mutu Pendidikan Teknologi Kejuruan". In: Seminar Nasional Dan Internasional

Konvensi Nasional VIII Asosiasi Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Indonesia (APTEKINDO) dan Temu Karya XIX FT/FPTK-JPTK, Universitas Negeri Medan. <http://jurnal.unimed.ac.id>

Subhan & Kurniadi, Denny (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. Jurnal Voteknika. Padang

Sudarsana, Ketut., Simarmata, Janner, Dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan. Jayapangus Press. <http://jayapanguspress.org>.

Yuningsih, Febri., Hadi, Ahmaddul & Huda, Asrul (2014). rancang bangun animasi 3 dimensi sebagai media pembelajaran pada Mata pelajaran menginstalasi pc. Jurnal Voteknika. Padang.

THE
Character Building
UNIVERSITY