

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blender 3D Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK). Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Arsyad Azhar. (1996). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Algensindo. (1995). Pemikiran Islam Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). Riau: Jurnal
- Arief R,Sadiman. (1984). Media Pembelajaran: Pengertian,Pengembangan, Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ardianto. (2012). Komunikasi Massa. Bandung: Simbiosis Rekatman.
- Arisandi. (2010): Kumpulan Metode Pembelajaran .Denpasar: UPI
- Asyhar Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ayuningsih. (2022): Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Software Blender 3D. Tambusai: Jurnal Pendidikan
- Chonister. (2011): Pengertian Blender. Bandung: Simbiosis Rekatman
- Sanjaya. (2008): Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Suryani,dan Iman Zaini. (2022): Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Proyeksi dan Perspektif dengan Blender Game. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Borg dan Gall. (1998): Education Research. Amerika: Longman
- Diana Novita.(2021): Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Blender 3D Dengan Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking Siswa di Sekolah Dasar. Medan:Universitas Negeri Medan.
- Dick,W.and Carey,L. (2005): The Systematic Design Of Instruction. United States: America Harper Collins Publisher
- Edgar Dale. (1969). Audio Visual Metthods In Teaching. Newyork: Media Dryden Pers.
- Eko Wahyu Abryandoko.(2020).Menggambar Teknik.Bandung: Widina Bhakti
- Hendratman.(2015).The Magick Of 3D Studio Max.Makassar:Informatika.

- Lamtupa Simbolon.(2022).Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash 8 Pada Materi Transmisi Otomatis Terhadap Mahasiswa Pendidikan Teknik Otomotif Stambuk 2019. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Lukman Hakim Siregar,Ermawati,.dan Wisrah Purnama. (2021): Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3D di SMK Swasta Teruna. Padang Sidempuan: Jurnal Vinertek
- Musfiqon.(2012). Pengembangan Media Dengan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Mustaming. (2015): Pengembangan Perangkat Pembelajaran Memperbaiki Unit Kopling dan Komponen Komponen Sistm pengoperasiannya Dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Otomotif SMK N 2 Tarakan. Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek.ISSN 2302-285X Volume 3 Nomor 1 Tahun 2015.
- Noersasongko. (2014): Mengenal Dunia Komputer. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ibrahim. (2011): ADDIE Model. United States: America Harper Collins Publisher
- Intan,R.(29 september 2021).Pentingnya Teori Kerucut Pengalaman Edgare Dale dalam memilih Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar : <https://www.kompasiana.com/intanrahmawati6793/6153fc5201019002600939f2/peningkatan-teori-kerucut-pengalaman-edgare-dale-dalam-memilih-media-pembelajaran-bagi-guru-sekolah-dasar>
- Ikramul,Danang Mulyana dan Bagoes Maulana. (2022): Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Unity Pada Mata Pelajaran Animasi 3D. Medan: Universitas Negeri Medan
- Rivai Ahman dan Nana Sudjana. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Richey dan Kelin.(2009).Design and Development Research.Newyork:Wayne State
- Rusman.(2012).Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.Jakarta:Rajawali Pers.
- Rohati dan Fannie.(2014).Pengembangan Lembar Kerja.Jambi:Universitas Jambi.
- W,Sakina. (2018): Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Microsoft Power point 2016 Dengan Animasi Blender 3D Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII MTs. Lampung: Universitas Islam Negeri

- Sirait, Andilau Yoko. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Macomedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X TIPTL SMK N Percut Sei Tuan Medan. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sujipto Bambang dan Cecep Kustandi. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sukarjo. (2006). Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. UNY. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2014): Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D. Bandung: Alfabeta
- Sri Lena dan Netri Wati. (2017): Pengaruh Model Pembelajaran ARCC Terhadap Kemampuan Berfikir Matematis Berdasarkan Taksonomi.Lampung: Universitas Lampung.
- Thiagarajan. (1974): Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Washington: Indiana University
- Trianto. (2017): Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan kontekstual. Jakarta: Kencana.
- Taufik Rusmayana. (2021). Model pembelajaran ADDIE integrasi pedati di SMK PGRI karisma bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan dimasa pandemi covid 19.Bandung:Widina Bhakti
- Ummul Khairin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Blender Materi jaring jaring Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar.Padang:Universitas Negeri Padang.
- Usman Channy. (2015). Pengembangan Media Animasi Interaktif 3D Sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII Menggunakan Blender Game Engine.Semarang:Universitas Negeri Semarang
- Van Den Akker dan Nieveen. (1999): Prototyping to reach Product Quality. London: Kluwer Academi
- Wiyokusumo. (2018): Dasar dasar Pengembangan Kurikulum. Jakarta:Bina Aksara
- Yanuar Yudha Perwira. (2017): Penggunaan Media Animasi 3 Dimensi Berbasis Blender pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di Kelas X SMK N 7 Surabaya. Surabaya: Universitas Surabaya