

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grasindo Persada.
- Ayuanda, Cut. (2020). *Video Pembelajaran Animasi 3d Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet*. Banda Aceh: UIN AR Raniry
- Channy Usman dan Hari. (2015). *Pengembangan Media Animasi Interaktif 3(Tiga) Dimensi sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII menggunakan Blender Game Engine*. Semarang: UNS
- Faizal, Mohamad. (2012). *Blender 3d Untuk Pendidikan Animasi*. Yogyakarta: FSR ISI
- Hakim, Lukman, dkk. (2021). *Perancangan Media Berbasis 3 Dimensi Menggunakan Blender 3d Di Smk Swasta Teruna*. Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
- Hendratman, Hendri. (2015). *The Magic OfBlender 3D Modelling*. Bandung: Informatika
- Kurniawati, Inung Diah. & Sekreniksin Nita. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*. 1(2). 68-75.
- Prasasti Trini dan Irawan Prasetya. (2005). *Media Sederhana*. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdiknas.
- Putu Ni Meina (2022). *Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Menggunakan Software Blender 3D*. Bali: Jurnal Pendidikan Tambusai
- Rezeki, Sri. & Ishafit. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum*. *JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. 3(1). 29-34.
- Rori, Jinifer, dkk. (2016). *Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D*. Manado: Universitas Sam Ratulangi

- Rusli, Muhammad. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi: Salemba Empat.
- Sriadhi. (2014). *Penilaian Multimedia Learning. Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Ke-TIK*.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gaha Ilmu.
- T. S. Jaya. (2018). *Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis*. J. Inform. Pengemb. IT.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY