

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. 2008. *Membuat Objek 3D dengan Blender 3D*. Jakarta : Salemba Infotek.
- Anggun Fikri Admala. 2016. *Perancangan Aplikasi Pengenalan Nama-nama Planet dan Benda Ruang Angkasa Berbasis Multimedia (Studi Kasus : SDN 08/IV Kota Jambi)*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raya Grafindo Persada.
- Bambang Sridadi. 2009. *Permodelan dan Simulasi Sistem : Teori, Aplikasi, dan Contoh Program dalam Bahasa C*. Bandung : Informatika.
- Brito, Allan. 2008. *Blender 3D : Architecture, Buildings, and Scenery*. Birmingham : PACKT Publishing.
- Dedik Kurniawan dan *Java Creativity*. 2010. *145 Freeware Pilihan untuk Berbagai Kebutuhan*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Dhanta. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya : Indah.
- Elise Aprilia. 2017. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Pendidikan Agama Buddha Berbasis Multimedia (Studi Kasus : Sekolah Minggu Buddha Vihara Amrta Jambi)*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Elizabeth Tjahjadarmawan. 2015. *Bernas Kimia 2*. Yogyakarta : Citra Media.
- Hendra Yudi. 2009. *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Programming*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Hernawan dan Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI PRESS.
- Iwan Binanto. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Jack Febrian. 2007. *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung : Informatika.
- Joko Untoro. 2010. *Buku Pintar Pelajaran SMA IPA 6 in 1*. Jakarta : PT. WahyuMedia.
- Mason, Robin dan Frank Rennie. 2010. *ELEARNING : Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet*. Yogyakarta : BACA!.
- Nana Sutresna. 2007. *Cerdas Belajar Kimia*. Bandung : Grafindo Media Pratama.
- Nazruddin Safaat H.. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- O. Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Askara.

- Randy Rafsanjani. 2015. *Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Untuk Mata Pelajaran Sejarah Berbasis Multimedia*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Robertus Bima Satria. 2014. *Perancangan Aplikasi Edukatif Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Multimedia Pada SD Xaverius 1 Jambi*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Rosa A.S., dan M. Shalahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula.
- Ruly Apriyanto. 2014. *Perancangan Perangkat Ajar Matematika Metode Jarimatika Berbasis Multimedia*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Soetam Rizky. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Sri Anitah. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Yayan Sunarya, dan Agus Setiabudi. 2007. *Mudah dan Aktif Belajar Kimia*. Bandung : PT. Setia Purna Inves.
- Yusufhadi Miarso. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidika*. Jakarta : Kencana.
- Deffi Septiana. "Media Pembelajaran". <http://blog.unnes.ac.id/dephiesept/2011/05/07/media-pembelajaran/>. Diakses 15 November 2011
- Ketut Juliantara. "Media Pembelajaran : Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya". <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya/>. Diakses 16 November 2017.
- Joko Winarto. "Penggunaan Media Gambar dalam Pelajaran Fiqh tentang Tayamum". <http://edukasi.kompasiana.com/2011/05/16/penggunaan-media-gambar-dalam-pelajaran-fiqh-tentang-tayamum/>. Diakses November 2017.
- Thames, Clark. "Game Engine Tutorials". http://www.tutorialsforblender3d.com/Game_Engine/Tutorials_index.html. Diakses 15 November 2017.
- Thames, Clark. "Blender 3D Tutorials". http://www.tutorialsforblender3d.com/Blender3D/Tutorials_Blender3D.html . Diakses 15 November 2017.