

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irwansyah, E., & Moniaga, J. V. (2014). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Deepublish.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius.
- [2] T.Zebua, B. Nadeak, and S. Bahagia Sinaga, "JURNAL ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D," Agustus, vol.1,no.1,pp.18-21,2020.
- [3] B. Faghih, S. Katebi dan M.R. Azadehfar, "User Interface Design for E-learning Software," Article, 2014.
- [4] J.S. Tonni Limbong, Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik, A. Rikki, ED., Yayasan kita menulis, 2020.
- [5] I. binanto, Multimedia Digital - Dasar Teori dan pengembangannya, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [7] Pengertian Blender Adalah : Sejarah, Fitur, Kelebihan, Kekurangan (dianisa.com).
- [8] Murnir. 2013. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- [9] Syah, Muhibbin. 2013. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- [10] Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D. bandung: Alfabeta
- [11] Musfiqon. 2012. Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta. PT. Prestasi Pustakaraya.
- [12] Andriansyah. 2014. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (lcm)". Pelita Informatika Budi Darma. Vol. 6, (1), hal. 81-86.
- [13] Simsekoglu Ö. (2018). Socio-demographic characteristics, psychological factors and knowledge related to electric car use: A comparison between electric and conventional car drivers
- [14] Sovacool BKester JNoel Lde Rubens G (2018). The demographics of decarbonizing transport: The influence of gender, education, occupation, age, and household size on electric mobility preferences in the Nordic regio