

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. M. Branch, Instructional Design : The AADIE Approach, 2009.
- [2] R. Susilana and C. Riyana, MEDIA PEMBELAJARAN : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian, Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- [3] Pimm and David, Speaking Mathematically: Communication in Mathematics Classrooms (Language, Education and Society), 1987.
- [4] K. J. Travers, L. C. Dalton, K. P. Layton and L. Brothers, Laidlaw Geometry. Illinois : Laidlaw Brothers, 1987.
- [5] R. Soenarjo, Matematika 5 Untuk SD/MI Kelas 5, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- [6] A. Suharjana, Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar, YOGYAKARTA: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan, 2008.
- [7] T. Dayat, Uminarti, A. Kirana, D. A. Lindayani and Sumadji, Untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kelas 3, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- [8] R. Soenarjo, MATEMATIKA 5 Untuk SD/MI Kelas V, Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- [9] R. Ariani and M. Shalahudin, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula, 2011.
- [10] E. Triandini and I. G. Suardika, Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML, Yogyakarta: CV. Andi OFFSET, 2012.
- [11] R. Ariani and M. Shalahudin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [12] Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2013.
- [13] I. Binanto, Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010.

- [14] H. Hendratman, *The Magic of Blender 3D Modelling*, Bandung: Informatika Bandung, 2015.
- [15] July 2016. [Online]. Available: <https://www.geogebra.org/about>.
- [16] H. Hendratman, *The Magic of 3D Studio Max*, Bandung: Informatika, 2011.
- [17] B. A. Pranata, A. K. Pamoedji and R. Sanjaya, *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [18] MADCOMS, *Mahir Dalam 7 Hari AdobeFlash CS6*, Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013.
- [19] H. Hendratman and G. Arifrahara, *The Magic of Corel Draw*, Bandung: Informatika, 2010.