

## DAFTAR PUSTAKA

- Ampera Dina. (2017). *Adobe Flash CS6-Based Interaktif Multimedia Development for Clothing Pattern Making*. ICTVT, Volume 102.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asra, Sumiati. (2013). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Arsyad Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Direktorat Pembinaan SMK. (2013). *Sistem Penilaian Kompetensi Peserta Didik SMK*. Diakses dari: <http://www.slideshare.net/muldanmartin/sistem-penilaian-smk-final2>
- Ghufron. (2013). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Abadi. (2011). *33 Sanggul Daerah Indonesia*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana Dan Persatuan Ahli Kecantikan & Pengusaha Salon Indonesia "Tiara Kusuma"
- Hamalik. (2015). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Cipta Adya Bakti
- Hidayattullah Syarif (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Pada Pokok Bahasan Barisan dan Deret*. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya

- Hasan Farida (2016). pengembangan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan hasil belajar PKn. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Indah luluk wati. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran*. JPAP, Volume 9. Surabaya
- Madcoms. (2012). *Adobe Dreamweaver CS6 dan PH-MySQL Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset
- Manurung, A A., dkk. (2013). *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana publishing
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group
- Musfiqon HM. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya
- Nasution. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Bumi Aksara
- Nasri Irfan (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Memasang Sistem Pentahanan Listrik. Skripsi. Universitas Negeri Medan
- Nilam Amy, dkk (2019). Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Statistika Untuk Pendidikan Olahraga Di Budi Utomo Malang. Jurnal, volume 6. Kediri
- Ngalimun. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja

Pressindo

Nurgiantoro, Burhan. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta. BPFE-Yogyakarta

Puspoyo Widjanarko Endang. (2006). *Petunjuk Praktis Untuk Prata Dan Penataan Rambut*. Jakarta: PT Gramedia

Rahayu Sri (2016). pengembangan media pembelajaran interaktif *Subnetting Berbasis Adobe Flash CS6*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta

Rima Ega Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena

Rostamailis, dkk. (2008). *Tata kecantikan rambut jillid 3 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Sadiman, A.S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Samiharsono dan Hasanah. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi

Saselah Yeni R. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS Professional Pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia*. JKPK, Volume 2.

Sudjana dan Rivai. (1992). *Manfaat Media Pengajaran*. Bandung: PT Tarsito Bandung

Sugiyono (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Susilana Rudi & Riyana Cepi. (2016). *Media Pembealajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

- Script, Island. (2008). *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*. Jakarta: Media kita
- Slameto. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta*. JPIP, Edisi April, Volume 32
- Sriadhi. 2014. *Penilaian Multimedia Learning*. Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Ke-TIK
- Syaiffulah Rifai (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Air Conditioning (AC)*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Prihantina Ida. (2015). *Sanggul Daerah Indonesia*. Jakarta:Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Kusuma Tiara. (2011). *33 Sanggul Daerah Indonesia*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana
- UNESCO. (2020). *Covid-19 Educational Disruption And Response*. Received From UNESCO Report: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>
- Wahyuni Sri (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash CS6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Peserta Didik*. Skripsi. Universitas Negeri Malang
- Widada. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: Gava Media
- Siska. (2014). *Sanggul Daerah*. Diakses pada 24 juli 2015 dari <http://teknik-tatarias.blogspot.co.id/2012/09>