

## DAFTAR PUSTAKA

Afrianti. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Direct Intruction Berbantu Audio Visual Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Bandung 1. *SKRIPSI*.

Arrazy, S. (2020). Analisis Higiene Dan Sanitasi Pengolahan Makanan Pada Pedagang Makanan Di Pasar Tradisional Kota Medan. *SKRIPSI Universitas Islam Sumatera*.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Awalia Izomi, dkk. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, 49-59.

Basriyah, K. (2018). Pengembangan video animasi berbasis powtoon untuk model pembelajaran flipped classroom pada materi Termodinamika. *Seminar Nasional Edusaintek*, 152-156.

Dewi, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon teks laporan hasil observasi kelas X SMA. *Skripsi Mahasiswa Universitas Lampung*, 1-8.

Ermavianti, D. (2019). *Sanitasi Hygiene Kecantikan*. Yogyakarta: ANDI

Fajar, S. (2017). Pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, 101-114.

Farihah, dkk. (2020). Developing E-Module Of Pattern Construction In Fashion Design Study Program At State University Of Medan. *International Journal of Advance Science and Technology* , 1112-1120.

Graham, B. (2015). *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing.

Hariadi, S. (2018). *Media presentasi pembelajaran dari teori ke praktik*. Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga.

Indaryani, E dan Prihantina. ((2013). *Sanitasi dan Hygiene Kecantikan 1*. Depok: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Indaryani, E. (2016). *Sanitasi Hygiene dan Kosmetika Kulit*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Jatiningtias, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMA Negeri 15 Semarang. *SKRIPSI Universitas Negeri Semarang*, Semarang.

Khoirudin. (2020). *7 Media Pembelajaran Interaktif*. Kediri: Nizamia Learning Center.

Kusantati Herni, dkk. (2008). *Tata Kecantikan Kulit SMK Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Nurdiansyah, Edwin, dkk. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon pada perkuliahan pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Civics Media Kajian Kewarganegaraan*, 1-8.

Pangestu, Marta dan Wafa, Achmad. (2018). Pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 71-79.

Rejeki, S. (2015). *Sanitasi, Hygiene, dan Kesehatan & Keselamatan Kerja(K3)*. Bandung: Rekayasa Sains.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

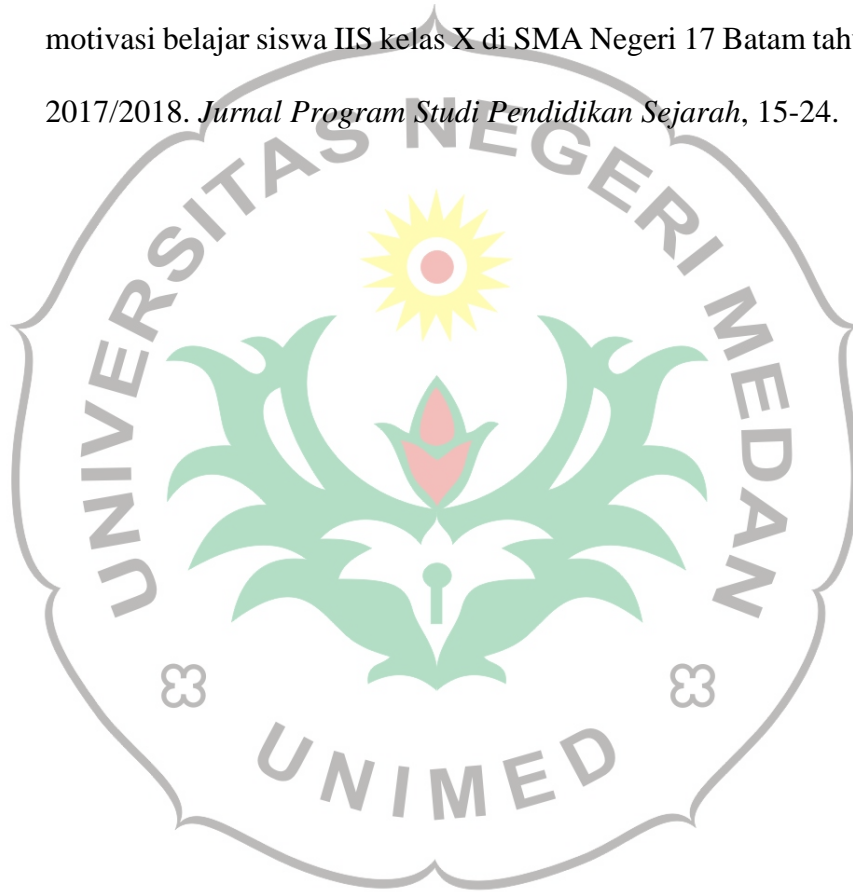
Setiyawati, I. (2019). *Sanitasi, Hygiene, dan Keselamatan Kerja*. Malang: PT Kuantum Buku Sejahtera.

Simanjuntak, L. (2013). *Sanitasi, Hygiene, dan Keselamatan Kerja*. Direktorat Pembinaan SMK.

Sugiyono. ( 2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: CV Alfabeta.

Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata pena.

Yulia, Desma dan Ervinalisa, Novia. (2017). Pengaruh media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran sejarah indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMA Negeri 17 Batam tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 15-24.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY