

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, J. (2010). Karya Idealis dan Karya Komersial. *Rolling Stone*, 28.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers, 2017
- Bruno, L. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X APTH Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di SMKN 4 Jeneponto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Budi, R. (2011). Having Fun with Adobe Flash Professional CS5. Klaten : PT Skripta Media Creative.
- Daryanto, M. R. (2012). Model pembelajaran inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran Cetakan Ke-3. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani sejahtera.
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desiana, M. (2018). Efek Kerutan Tata Rias Wajah Karakter Perempuan Tua Tiga Dimensi Dengan Memanfaatkan Tisu Wajah. *Jurnal Tata Rias*, 7(01).
- Dewi, I. K., & Dewi, I. P. (2019). Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, 2(12), 29-44.
- Eko, Santoso. 2018. Seni Teater & Tata Rias. Jakarta: Direktorat Pembina Sekolah Menengah Kejuruan.
- Halimah, Mardiana Siti. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Merias Wajah Karakter Tua Melalui Model Discovery Learning dengan MIPEL and KRE pada Peserta Didik Kelas XII. Hal 59-75.
- Hamalik, O. (2013). Kurikulum dan Pembelajaran Edisi 1. *Bumi Aksara, Jakarta*.
- Hartato, M. (2011). Pengaruh Pemamfaatan program adobe flash terhadap hasil belajar fisika siswa pada konsep energi bernuansa nilai: kuasi eksperimen di mts islamiyah ciputat.

- Hendri. 2018. Desain Game Edukasi Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan*, 2 (2) 165-179
- Kustanti, Herni, dkk. 2013. *Tata Kecantikan Kulit untuk Sekolah Menengah Kejuruan Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Limbong, J. M. (2016). *Pengembangan Media Belajar Berbasis Adobe Flash CS3 Terhadap Pembelajaran Memasang Instalasi Penerangan Bangunan Listrik Sederhana (MIPBLS) Di Kelas X SMK NEGERI I Lubuk Pakam (Doctoral dissertation, UNIMED)*
- Majid, A. (2008). *Perencanaan pembelajaran mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Y. (2014). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*.
- Nizar, Ivy Aralia. 2010. *Tip & Trik 01:Kamus Pintar Dasar Make Up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Paningkiran, Halim. 2013. *Make-up Karakter untuk Televisi & Film*. Jakarta: Gramedia.
- Prayitno, Agus, dan Yulia Safitri. 2015. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis Vol 1*. Diambil dari: <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal/index.php/ijse/article/viewFile/214/149>.
- Priowirjanto, Hari Gatot Ir. Dr. (2010). *Menentukan tebal/tipisnya rias wajah*.
- Priyanto, A. Zaky. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*.
- Ramud, N. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Berbasis Mobile Learning (M-Learning) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMA pada Materi Sistem Koloid (Doctoral dissertation, UNIMED)*.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). *Model-model pembelajaran*. Raja Grafindo, Jakarta.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saselah, Y. R., Amir, M., & Riskan, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia Learning of Chemical Equilibrium. *Jurnal Kimia Dan Pembelajaran Kimia*, 2(2), 80–89.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: UNIMED.
- Sudaryono, Rahayu, W., & Margono, G. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sugiyono, D. (2016). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Alf. Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Hamruni.
- Tresna P.P (2010). *Modul 4 dasar rias merawat tangan, kaki dan kuku*. Bandung: Hal. 7-18.
- Wati, Anis Julaika. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Banguntapan Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.