

## Daftar Pustaka

- Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Chaplin, J. P. Alih bahasa oleh Kartono, K (2009). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Charli, L., Amin, A., & Pujiastuti, I. (2018). Penerapan Model Think Pair Share pada Pembelajaran Fisika. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*.
- G. Takeshi Sato – N. Sugiarto Hartanto. (2013). *Menggambar Mesin Menurut Standar ISO*. Jakarta: PT Balai Pustaka (Persero).
- Hamidulloh Ibd.2018. *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV Pilar Nusantara
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Herliyani, E., Wardana, K. N. H., & Witari, N. N. S. (2022). Pembelajaran Artsteps, Minat Penerapan Teknologi Pameran Online, dan Kepuasan Mahasiswa dalam Berkarya. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*.
- Juhana O. (2012). *Menggambar Teknik Mesin dengan Standar ISO*. Bandung: Pustaka Grafika.
- Karinaningsih. (2010). Studi Komparasi Pembelajaran TIK dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Tipe Structure (NHTS) dan Model Pembelajaran AIR untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. Bandung: *Jurnal Pendidikan Ilmu Komputer*
- Maulani, G. (2018). Hubungan Persepsi siswa Tentang Proses Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas X TGB SMK N 2 Payakumbuh. *Cived*, 5(1).

- Maulani, Giandari., Septiani, D., dan Sahara, P. N. F. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada Pt. Pln (Persero) Tangerang.
- Nana Sudjana 2010. Dasar-dasar Proses Belajar, Sinar Baru Bandung
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Setiawan, H., Riandi, R., & Supriatno, B. (2022). Inovasi Metode Gallery Walk pada Pembelajaran Online dengan Aplikasi Artsteps selama Pandemi Covid-19. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 78-94.
- Slameto (2010:180). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75-83.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wibisono, S. (2012). Evaluasi Kepuasan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Berbasis Simulasi Menggunakan Importance Performance Analysis (Studi Pada Kelas Psikologi Eksperimen). *Jurnal Pengukuran Psikologis dan Pendidikan Indonesia*, 1(3), 184-197.