

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronika Berbasis 3D Pageflip Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di Smk Negeri 1 Kediri. Skripsi. Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Negeri Surabaya
- Ariski dan Tampubolon. (2015). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 MEULABOH. *Jurnal Educational Building*, Vol. 1 Tahun 2015.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dhega dan Djunaidi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi Untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Of Studies In Early Childhood Education*, Vol.1 Tahun 2018.
- Dwijanti. (2013). *Dasar Teknologi Menjahit II*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *E-Book*.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departemen Pendidikan Nasional. *E-Book*.
- Hani Kurniawan, & Desnita. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D PageFlip Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Vol. 2 Tahun 2016.
- Jonkenedi. (2017). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 6, Tahun 2017.
- Luh Lina, dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran 3 Dimensi Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Penyandang Tunagrahita (Studi Kasus : Siswa Kelas D2 / Semester 2 SLB C Negeri Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol.13 Tahun 2016.
- Maretta. (2016). Pengaruh Media 3 Anotrus Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 4 2016.
- Muliawan, Porrie. (2014). *Dasar-Dasar Teknik Menjahit*. Jakarta. Libri.
- Nasution. 2012. *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sadiman, Dkk. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers.

Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Sumiati Dan Asra. (2018). *Metode Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima.

Susilana Dan Riyana. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima.

Usman Dan Hari. (2013). Pengembangan Media Animasi Interaktif 3(Tiga) Dimensi sebagai Alat Bantu Ajar Mata Pelajaran IPA Kelas VII menggunakan Blender Game Engine.Jurnal Teknik Elektro, Vol.7 Tahun 2013.

<http://www.3dpageflip.com/pageflip-3d-pro/>. *Official 3D PageFlip Professional*. Diakses Rabu, 01 April 2020. Pukul 19.58 WIB.

<https://pin.it/1bQgmsP>. Diakses pada 10 April 2020. Pukul 10.23 WIB.

<https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420-445-266335/ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/>. Diakses pada 25 Oktober 2018. Pukul 11.31 WIB.

<https://siedoo.com/berita-4965-peringkat-pendidikan-indonesia-dan-budaya-buruknya/>. Diakses pada 25 Oktober 2018. Pukul 12.32WIB.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan>. Diakses pada 25 Oktober 2018. Pukul 12.42WIB.

<http://fiani193.blogspot.com/2015/12/pengertian-animasi-2d3ddan-stop-motion.html/m=1>. Diakses pada 25 Oktober 2018. Pukul 13.31 WIB.

