

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H. dan Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, Edisi Desember, pp. 61 – 69.
- Ahmadi, Abu. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Ineka Cipta.
- Darmawan, Djoko. (2009). *Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3 Dimensi*. Yogyakarta: ANDI.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Dimiyati dan Mudjiyono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferawati, Ida. (2013). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Penjumlahan dan Pengurangan Uang Menggunakan Metode Demonstrasi di Kelas III MI Hidayatul Mubtadiin Tumpang Kec.Mojoroto Kota Kediri. *Skripsi Sarjana*. UIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jihad, A. dan Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Manullang, Rio. (2015). *Mahir Desain 3D Rumah Tingkat dengan Google SketchUp*. Jakarta: Elex Media Kumputindo.
- Masyhud, S. M. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Pendidikan.
- Medina, M. Annisa dan E. Rostika. (2014). Pemilihan Material pada Interior Brussels Spring Resto & Cafe Jalan Setiabudhi Bandung. *Jurnal Rekajiva* Edisi Februari, pp. 1-12.
- Niswi, Uswatun. (2018). 5 Alasan Pendidikan Kudu Berbenah Demi Revolusi Industri 4.0. Diakses 25 Februari 2019 dari <https://www.idntimes.com/life/education/uswatun-niswi/pendidikan-harussiap-untuk-revolusi-industri-40-c1c2/full>.
- Nugroho, Adi. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: ANDI.
- Nuraini, Fitriani dan R. Fadhilah. (2018). Hubungan Antara Aktivitas Belajar Siswa dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Ar-Razi*, Edisi Februari, pp. 30-39.
- Pamuji, Eko. (2013). *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Andromath BerbasisAndroid*. Jurusan Sistem Informasi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013. *Standar Penilaian Pendidikan*. Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013. Jakarta.

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010. *Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. 28 Januari 2010. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2010 Nomor 23. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Grafindo.
- Santoso, Septian. (2011). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar dengan Google Sketchup & Bakat Terhadap Prestasi Belajar Menggambar 3D Pada Mata Pelajaran Menggambar Perangkat Lunak di Kelas X TGB SMKN 2 Sukoharjo. *Skripsi Sarjana*. Fakultas Keguruan, Surakarta.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Trimble Inc. (2019). 3D Warehouse. Diakses 2 April 2019 dari <https://www.sketchup.com/products/3d-warehouse>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2002. *Bangunan Gedung*. 16 Desember 2002. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 134. Jakarta.
- Utama, M. Rizki. (2014). Pembangunan Peta Kampus 3D Universitas Komputer Indonesia Berbasis WebGL. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, Edisi Agustus, pp. 1 – 8.
- Wicaksono, A. A. dan E. Trisnawati. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi
- Wijaya, R.S. (2015). Hubungan Kemandirian dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*, Edisi September pp. 40-45.