

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad,. (2020). Pengembangan Angket Kebutuhan Siswa dalam Layanan [Bimbingan/Kurikulum/Pembelajaran]. *Nama Jurnal/Prosiding*, xx(xx), xx--xx. <https://doi.org/doi jika ada>
- Ahmad, S. F., & Lestari, P. G. (2024). *Penggunaan Media Animasi Swishmax sebagai Alternatif Solusi Mengatasi Kesulitan Belajar Bangun Ruang Siswa Sekolah Dasar*. 8, 43770–43776.
- Andrean, J. (2022). *Depth Intermediate Course Hair and Beauty School*. Garamedia.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arsita, E., Budiman, H., & Puspita, L. (n.d.). *MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN SWISHMAX -4 : DESAIN DAN*.
- Efrianova, V. (2021). *Modul Pemangkasan Rambut 1*. UNP Press.
- Ermavianti, D., & Susilowati, A. (2020). *Pemangkasan dan Pewarnaan Rambut*. Andi.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hutauruk, A., Subakti, H., Simarmata, D., Lestari, H., Al Haddar, G., Da'i, M., Purba, S., Khalik, M., & Cahyaningrum, V. (2022). Media Pembelajaran dan TIK. In *Jakarta : Yayasan Kita Menulis (Vol. 5, Issue 3)*.
- Indriasari, R., Muh Akbar Saputra, A., & Zarvianti, E. (2023). Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Swishmax Dalam Materi Hukum Newton Dan Penerapannya Kelas VIII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3494–3499. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3419>
- Irlindawati, S., & others. (2023). *Pemangkasan dan Pewarnaan Rambut*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Komarudin, Arsita, E., Budiman, H., & Puspita, L. (2022). Media Interaktif Berbantuan Swishmax-4: Desain dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Edu Sains*, 10(1), 36–42.
- Komarudin, K., Pahrudin, A., & Nurmalia, V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Swishmax-4 pada Materi Lingkaran. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(2), 319. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.10013>
- Kusnawati, S. (2023). *Pemangkasan Rambut dan Penataan (Hair Cutting, dan Styling)*. Lini Suara Nusantara.

- Kusumadewi. (2022). *Tata Kecantikan Rambut Tingkat Terampil*. Meutia Cipta Sarana.
- Maghfiroh, A., Nurhayati, I., Rossa, N. A., Pangestika, R. D., & Lestari, S. P. (2025). *STUDI PUSTAKA : PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL*. 2(3), 131–140.
- Melati, E., Fayola, A., Hita, I., Saputra, A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Pagarra, H., Syam, A., & Yusuf, M. (2022). *Media Pembelajaran Digital*. Literasi Nusantara.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). *Media Pembelajaran*. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pardede, L. (2023). *Pengantar Pendidikan*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Prasetyo. (2020). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar*. Pranadamedia.
- Prihantina, I. (2022). *Kosmetika Jilid I*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Rahayu, G. B., Maspiyah, & Pritasari, O. K. (2025). Strategi Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pemangkas Rambut dan Penataan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 881–892.
- Rasyidah, R., & Kusmarni, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Pembuatan Storyboard Melalui Aplikasi Storyboardthat.com. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(2), 105–114. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/factum/article/view/109153>
- Risa, N. S., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Literasi Nusantara.
- Sari, D. M. (2023). *Pemangkas Rambut Desain*. CV. HARAPAN CERDAS.
- Sari, R. U., Farida, F., Andriani, S., & Anggoro, B. S. (2020). Swishmax dalam Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Aljabar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 280–287. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1548>
- Siskawati, F. S. (2024). *DESKRIPSI PENERAPAN PENDEKATAN SAINTIFIK BERBANTUAN MEDIA SWISHMAX*. 3(2), 59–65.
- Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif*,

*Kualitatif dan R&D*). Alfabeta.

- Sutanti, A., Komaruddin, M., Damayanti, P., & Studi Sistem Informasi Metro, P. U. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Keliling Menggunakan Pendekatan Terstruktur. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 9(1).
- Talakua, M., Ratumanan, T. G., & Tamalene, H. (2020). Komparasi Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Media Swishmax Dan Tanpa Swishmax Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Di Kelas Vii Smp Negeri 3 Ambon. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(1), 031–038. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss1pp031-038>
- Ursila. (2021). Pembelajaran Pemangkasan Rambut sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 159–168.
- Wisah, A. R., & Gunawan, H. (2020). *Belajar Animasi Swishmax*. PalComTech Publisher.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

UNIMED

THE  
Character Building  
UNIVERSITY