DAFTAR PUSTAKA

Alfian. (2010). *Membuat Presentasi Menakjubkan dengan Microsoft Power Point 2007*. Mediakita.

Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, teknik, prosedur* (P. Latifah (ed.); Cet. 5). Bandung : Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Atmantawarna, H. P. (2013). Perbaikan Pada Mesin Bubut Dan Uji Unjuk Kerja Dengan Bahan Besi Pejal (Improvement In The Machine Tool And Test Performance With Solid Iron Material). *TJ Mechanical Engineering and Machinery*, *November*, 1–21.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York, NY: Springer.

Depdiknas. (2013). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan. Lembaran Negara RI Tahun 2013*.

Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction* (4th ed.). New York, NY: Harper Collins.

Enterprise, J. (2015). *Mengenal Pemrograman Database* (Cet.1). Jakarta: Elex Media Komputindo.

Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi, Informasi dan Komunikasi*. Sidoarjo: Umsida Press.

Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. https://doi.org/10.1119/1.18809

Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, *4*(2), 64–68. https://doi.org/10.34289/277901

Kusumadewi W. A. P. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di Smk Negeri 3 Surabaya". *Jurnal IT-Edu*. Vol 1 (1).

Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Majid, A. (2013a). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Murfihenni, W. (2014a). *Mekanika Teknik X-1*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Nasution H. N., S.Kom,.M.Kom, Nasution S. W. R, S.Pd., M.Pd, Thofik Hidayat S.Kom.,M.Kom. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Education and development*. Vol 5 (1).

Prasasti, & Irawan, P. (2005). *Media Sederhana*. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka.

Pratama D. P. A, Sakt N. C., (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis *Android*". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 12 (1)

Rivai, A., & Sudjana, N. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan : Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru* (Cet. I). Depok : Rajawali Pers.

Rusman, Riyana, C., & Kurniawan, D. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Cetakan ke). Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania.

Santyasa, I. W. (2007). Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1–23.

Siti, dkk (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa Smp Berbasis *Android*". *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. Vol 4 (1).

Sriadhi. (2018). *Learning Application Soft Skill for Facial with Computer Assisted Instruction Model*. *International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology*, 4 (1), 561–570.

Wahyudi, F. A. S. (2020). Analisa Pengaruh Variasi Kecepatan *Spindle* Pada Proses Bubut Material Baja, Aluminium Dan Kuningan Terhadap Kekasaran Permukaan Benda. *Publikasi Ilmiah*.