

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2011). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Akasara
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Penerbit. Cv: Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Chandra. (2005). *Animasi Teks Profesional dengan Swishmax*. PT: Maxicom, Palembang
- Che & Wong. (2003). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer based Training Web based Training distance Broadcast training performance based solutions*. Published online : Pfeiffer
- Dimiyati dan Mudjiono. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Dodi, (2012). Animasi dengan Swishmax. Artikel PendidikanIndonesia, (Online) (http://Keunggulan%20swishmax%20_%20Media%20Pendidikan.htm). Diakses 20 Agustus 2017.
- Knirk, F.G. dan Gustafson, K.L. (2005). *Instructional Tecnology a Systematic Approach to Education*. New York: Hlt Rinehart and Winston.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Munadi, Yudi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press
- Nikma Pakaya. (2013). *Pengaruh media pembelajaran animasi swih max terhadap hasil belajar siswa pada materi atmosfer*. Vol 1, No 1
- Nurlaili. (2013). *Dasar Kecantikan Rambut 1*. Jakarta : Direktorat Pembinaan SMK.
- Riyana, C. (2009). *Peningkatan Kompetensi Pedagogis Guru Melalui Penerapan Model Education Centre Of Teacher Interactive Virtual (Educative)*. Jurnal Penelitian Pendidikan.

- Rusman, K dan Riyana, C. (2012). Pembelajaran berbasis Teknologi informasi dan komunikasi. CV: Rajawali Press, Bandung
- Rostamailis. (2005). *Tata Kecantikan Rambut jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Rostamailis, dkk. (2008). *Tata Kecantikan Rambut jilid 1*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Sadiman. Arif et. al. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sadiman, Haryono, Rahardjo dan Rahardjito . (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta :Rajawali Pers
- Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana. (2012). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sugiono, (2011). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Supriatna, Dadang. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Tersip pada(<http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengenalanmediapembelajaran.pdf>). Diakses 7 juni 2016.
- Syarif , AM. (2005). *Cara Cepat Membuat Animasi Flash Menggunakan Swishmax*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta.
- Trianto. (2010). *Media Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wahyu, A. (2005). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Swishmax-4 Pada Materi Gerak Melingkar Beraturan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sma Kelas X*. Skripsi. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Yuananda, N. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swishmax Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Luas Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar*. skripsi. Yogyakarta: UIN