

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Maulana, dkk (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Abstrak Hasil Penelitian Unnes*. Semarang: Lembaga Penelitian.
- Ari dan Supriyono.(2013). Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Abstrak Hasil Penelitian Unesa*. Surabaya: Lembaga Penelitian
- Anonim.(2019). Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Diakses pada 13 Mei 2019 dari <http://www.smkn5smg.sch.id/desain-pemodelan-dan-informasi-bangunan/>
- Anonim.(2019). Manfaat dan Kegunaan 3D Desain. Diakses pada 13 Mei 2019 dari <https://harmonipermata.com/manfaat-dan-kegunaan-3d-desain/>
- Anonim.(2019). 3 Dimensi. Diakses pada 19 Juni 2019 dari https://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi
- Anonim.(2019). Pengertian Tiga Dimensi dan Contohnya. Diakses pada 19 Juni 2019 dari <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-tiga-dimensi-dan-contohnya/>
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Erlisa Yasmin.(2012). Desain Sendiri Rumah Impian Kamu Menggunakan Planner 5D. Diakses pada 13 Mei 2019 dari <http://www.pusatgratis.com/layanan-online/desain-sendiri-rumah-impian-kamu-menggunakan-planner-5d.html>
- J. Handika.(2012). Efektivitas Media Pembelajaran Im3 Ditinjau Dari Motivasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Abstrak Hasil Penelitian Unnes*.Semarang: Lembaga Penelitian.
- Kasman Ediputra (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Gambar Pada Materi Lingkungan Plsbt Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Prodi Pg-Paud Stkip Pahlawan Tuanku Tambusai. *Abstrak Hasil Penelitian Universitas Pahlawan*. Riau: Lembaga Penelitian.
- Marsuadi dan Iwan.(2017). Menulis Karya Ilmiah. Bandung: Informatika Bandung.

Nana Sudjana.(2009).Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Planner 5D.(2019). Create Your Dream Home. Diakses pada 19 Juni 2019 dari <https://planner5d.com/>

Pretty Pangaribuan.(2018). Cetak Lulusan SMK Siap Kerja Melalui Kegiatan Workshop Kebekerjaan. Diakses pada 13 Mei 2019 dari <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3763/cetak-lulusan-smk-siap-kerja-melalui-kegiatan-workshop-kebekerjaan>

Rahmad.(2014). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interakti Terhadap Hasil Belajar Menggambar Teknik Di Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan Smk Swasta Budhi Darma Indrapura Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi sarjana*, tidak diterbitkan, Unimed. Medan.

Rudi Susilana dan Riyana.(2007).*MEDIA PEMBELAJARAN. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.Bandung: CV. Wacana Prima.

Rusman. 2014. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2010. Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Supriyanto.2005.Perancangan Aplikasi.Surabaya : Widyastana.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Teguh Pratama.(2019).Pengaruh Strategi Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Gambar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Skripsi sarjana*, tidak diterbitkan, Unimed, Medan.

Widiyanto dan Joko.(2012). SPSS For Windows. Surakarta: Badan Penerbit-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Winataputra, Udin S dkk. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.

Yuli Setiawan.(2017). 40 Guru SMK Pelatihan Mengajar Di Selandia Baru. Diakses pada 13 Mei 2019 dari <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/2802/40-guru-smk-pelatihan-mengajar-di-selandia-baru>