

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrizal & Ahmad Arif (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-learning Universitas Negeri Padang*. Invotek. Vol 17. pp 1-10.
- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Mnguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Aniswati Khotimah & Agus Budi Santosa (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Atena di SMK Negeri 5 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 5. pp 237-243.
- Anita Trisiana & Wartoyo (2016). *Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta*. *Jurnal PKN Progresif*. Volume 11. pp 313- 330.
- Budiharto & Suparman (2017). *Pemaafaatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas dan Hasil belajar*. *Jurnal Seuneubok Lada*. Volume 01. pp 110-121.
- Dani Firmansyah (2015). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil belajar Matematika*. *Jurnal Pendidikan Unsika*. Volume 3. pp 34-44.
- Darmayanti Tarigan & Sahat Siagian. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Teknologi dan Informasi dalam Pendidikan*. Volume 2. pp 187-200.
- Depdiknas (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional
- Dian Kurniawan Shinta & Verawati Dewi (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencastomatic Mata kuliah Kalkulus 2 menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. *Jurnal Siliwangi*. Volume 3. pp 214-219).
- Fitriana, Nur. 2014. *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbaris Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran Kelas X SMK PGRI 1 Sentolo*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Endru Rakha Putra & Feriza Nadiar (2020). *Literatur Review : Studi Tentang Pengembangan Media 3D Sketchup pada Materi Proyeksi Perspektif*

dengan Menggambar Tampak Rumah Sederhana. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. Volume 6. pp 1-10.

Herman Budi Santoso. (2017). *Peningkatan Hasil Aktifitas dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas XI di SMK Cendekia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016*. *JurnalTaman Vokasi*, Volume 5, pp.40-45.

Intan Kurniawan Dewi. (2019). *Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Kapita Seleka Geografi*. Volume 2. pp 29-44.

Muji (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Membaca Model Pembelajaran Konstektual*. *Pancaran*. Volume 3. pp 1-14.

Nunu Mahnun (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasi dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*. Volume 37. pp 27-33.

Rizqi Ilyasa Aghni. (2018). *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi*. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*. Volume XVI. pp 98-107.

Shafa, (2014). *Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013*. *Dinamika Ilmu*. Volume 14 .pp 81-96.

Sofiyatul hidayah, Sri wahyuni & Hety mustika ani (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flah CS 6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi dasar Mengalisis Peran, Fungsi dan Pajak ( Studi kasus Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. Volume 11 . pp 117-123.

Sri Rezekihh. (2018). *Pemanfaatan Ahdobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 2. pp 856-864.

Sungkono (2008). *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Volume 4. pp 71-81.

Sunhaji. (2014). *Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidkan Vokasi*. Volume 6, pp 111-120

Suryaningrum. 2017. *Gambar Teknik Program Keahlian Teknologi Konstruksi dan Properti*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Teni Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Mskat*. Volume 03. pp 171-187.

Valiant Lukad P.S & Budi Trisiswanto S. (2016). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Vokasi*. Volume 6. pp. 111-120.

Vandini Intan. (2015). *Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. Jurnal Formatif*, Edisi 5, pp.210-219.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY