

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, H., & Susanto, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Univeritas Lambung Mangkurat.
- Ani, H. M., Hidayah, S., & Wahyuni, S. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 2548-7175.
- Ariawan, K. U., Sutaya, I. W., & Yasa, K. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI Mipa Dan IPS Di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 199.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darari, M. B. (2017). Penggunaan Media Adobe Flash Pada Pembelajaran Kesebangunan Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mtematika Siswa SMP Kelas 7 Medan. *Jurnal Handayani*, 7(1), 33-41.
- Dewi, I. P., & Kurnia, I. (2019). Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, 2(12), 2622-4933.
- Duludu, U. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ermavianti, D., & Susilowati, A. (2018). *Pemangkasan Dan Pewarnaan Rambut*. Yogyakarta: ANDI.
- Guna, A., Dewi, & Nugraha, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pemeliharaan Listrik Sepeda Motor Berbasis Flash Untuk Siswa XI Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM). *JJTM*, 7(3).
- Jampel, I. N., Pudjawan, K., & Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Komputer, W. (2012). *Shortcourse Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.

- Nugraha, J., & Wati, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flah CS6 Pada Mata Pelajarab Teknologi Pekantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 9(1).
- Prihantina, I. (2016). *Modul Paket Keahlian Tata Kecantikan Rambut Kompetensi Keahlian E Pemangkas, Pratata Dan Pengeritingan Teknik Dasar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. Jakarta: Direktorat Jedral Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Putra, S. D. (2017). *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6* . Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Ramadani, Y. D., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 di Kelas IV SD. *Pendidikan Tambusai*, 1033-1040.
- Ramadan, N. (2021). Pembuatan Video Tutorial Pemangkas Rambut Teknik Uniform Layer Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Kecantiakan. *e-journal*, 29-37.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856-864.
- Riyana, C., & Susilana, R. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rizky, N. I., & Wibawa, S. C. (2016). Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Adroind Mobile Phone Pada Pengkas Rambut Dasar (GRADUASI). *e-Journal*, 05(01), 39-47.
- Sari, D. M., & Siagian, S. (2013). Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut. *Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Sofiah, P. S. (2010). *Pemangkas Rambut Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan .
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Solusi Distribusi.

Yazid, M., Herma, S. M., Husni, M., & Sururuddin, M. (2021). Pengembangan Media interaktif Berbantuan Adobe Flash CS6 Pada Kelas IV MI NW Sukamulia. *Factor Action Of Research Mathematic*, 99-112.



THE
Character Building
UNIVERSITY