

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto.(2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basri, dkk. (2021). Rancang Bangun Simulator Sistem Starter Sepeda Motor Dalam Mengatasi Keterbatasan Media Pembelajaran dengan hasil penelitian Kondisi COVID-19 membuat tatanan kehidupan semua unit berubah. Skripsi tidak diterbitkan: Surabaya. Pps Universitas Negeri Surabaya.
- Daryanto. (2011). Relevansi Kurikulum SMK Kompetensi Keahlian Teknik Kendaraan Ringan Terhadap Kebutuhan Dunia Industri di Kabupaten Sleman. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Volume 3, Nomor 1 : 1-12
- Dede, Dkk .(2021). Pengembangan Jobsheet Media Trainer Sistem Kelistrikan Toyota Kijang 4K dengan hasil penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan job sheet pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan kendaraan ringan. Skripsi tidak diterbitkan: Surabaya. Pps Universitas Negeri Surabaya
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama. (2016). *Instructucional Development for Training Teachers of Exceptional Childern*. Minnesota: Indiana Univ. Press.
- Jama dan Wagino. (2008). *New Step 1 Training Manual*. Toyota -Astra Motor.
- Jeekel. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Trainer Simulator Kelistrikan Terhadap Hasil Belajar Pemeliharaan Listrik Siswa. Skripsi tidak diterbitkan: Surabaya. Pps Universitas Negeri Surabaya.
- Mulyasa, (2006). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat* . Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Munib. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi. (2008). . *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Education Games untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKR Materi Hand Tools dan Power Tool. Jurusan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. *Jurnal pendidikan*, 2(1).

- Ramadhan, (2019). 5. Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Elektronika Digital untuk Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 04, Nomor 01: 145-153
- Rusmono, (2012). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifdarmon, (2018). Pengembangan Simulator Engine Trainer Integrated Active Wiring Diagram untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Listrik dan Elektronika Otomotif. Volume 04, Nomor 01: 145-153
- Sanjaya, W. (2007). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana. Cet.II
- Slameto, (2012). Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudira, (2016). Pengembangan Panel Peraga Multifungsi Sistem lampu Kepala sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Sistem Penerangan Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Volume 9, Nomor 1: 22-29
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung :Sinar Baru Algensido Offset.
- Sudarmin., (2015). *Metodologi Penelitian Untuk Karya Ilmiah*. Gosyen Publishing, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, dkk, (2013). Pemanfaatan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Bahan Ajar digunakan pada Diklat Guru Pengembang Matematika SMK Jenjang Dasar Tahun 2009, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, Yogyakarta, 11 Mei.
- Suprihatiningrum, (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar. Publikasi Penelitian Skim Dosen Pemula UMN-AW dibiayai Dikti Tahun 2012
- Susilana dan Riyana (2007). Penerapan Panel Peraga Multi Fungsi Sistem Kelistrikan Bodi untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Bidang kelistrikan Bodi. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Volume 10, Nomor 1: 4-11.