

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, P. 2016. *Pengaruh Penggunaan Video Table Set Up Untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Tata Hidang*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Anggraini, Y. 2013. Penerapan Media Power Point untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Vokal Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(1), 8-14.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cousins, J. dkk. 2017. *Food and Beverage Service*. London: Hodder Education.
- Edita, L, S. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Authoware Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang di SMK Pariwisata Imelda Medan*. (Skripsi, Universitas Negeri Medan)
- Erna, E, S. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Peralatan Makan Mata Pelajaran Tata Hidang Siswa Kelas X Di SMK Swasta Pencawan School Medan*. (Skripsi, Universitas Negeri Medan).
- Fitri, R. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Table Set Up Untuk Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK Negeri 1 Sewon*(Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Fatimah, S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun ajaran 2018/2019* (Skripsi, Universitas Islam Riau).
- Fenti, H. 2020. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Haudi. 2020. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Sumatera Barat : CV Insan Cendekia Mandiri
- Herlinda. 2018. *Pengaruh Media Animasi Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Plantae*.(Artikel, Universitas Tanjungpura).
- Lutfiana, D.K. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Terhadap Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 7 Semarang*. (Skripsi, Universitas Negeri Semarang).

- Mahbub, H. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Video Table Set Up Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Tata Hidang*. (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta).
- Marsum, W.A. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi.
- Masdiana, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta media grup.
- Melini, P. 2023. *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 7 Padang*. (Skripsi, Universitas Negeri Padang).
- Meyhard, E. 2019. *Pengaruh Media Movie Maker Terhadap Hasil Belajar Tata Hidang Siswa Kelas XI SMK Negeri 8 Medan*. (Skripsi, Universitas Negeri Medan)
- Milawati, dkk. 2021. *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta media grup.
- Muharis, A & Sri, W.2021. Analisis Pengaruh Penyiapan Tenaga Hidang Parawisata Terhadap Kualitas Pelayanan Restaurant Hotel di Kota Mataram. *Jurnal Binawakya*,15(6), 4547-4556.
- Mulia, S. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Praktik Tata Hidang Materi Pokok Melipat Serbet Di Kelas XI SMK 3 Yapim Medan*. (Skripsi, Universitas Negeri Medan).
- Nofal, F.H. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasisi Adobe Animate CC Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk SMP/Mts Kelas VIII*. (Skripsi, IAIN Jember).
- Nur, I.Z. 2021. *Kematangan Karis Siswa SMK Ditinjau Dari Jenis Kelamin dan Konsep Diri*. (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Nuratika. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran POGIL Berbantu Adobe Animate CC Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Tema Benda-Benda Dilingkungan Sekitar MI Darul Hijrah Madani Kota Kupang*.(Skripsi, Universitas Muhammadiyah Kupang).
- Rudi, S & Cepi, R. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sari & Vivi, M. 2019. *Pengembangan Multimedia Berbasis Android Untuk Kompetensi Dasar Pengukuran Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan*. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).

- Sauun Pramono. 2020. Pengembangan Buku Ajar dengan Media Video Materi Teknik Dasar Bola Voli Kelas X. *Jurnal Education and Development*,8(2), 409-416.
- Shinta,dkk. 2020. Kualitas Pelayanan Pramusaji Terhadap Kepuasan Tamu di Hotel Cashmere Aston Solo Hotel, *Jurnal Parawisata*, 15(2), 60-66.
- Sri, R. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Adobe Animate Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi di SMKN 2 Baubau*. (Skripsi, Universitas Negeri Makasar).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta
- Syamsiani. 2020. Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDIKIA : Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*. Vol 2 (3) : 35-44
- Wibiwanto, Wandah. 2017. *Desain Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif
- Wiwoho, A. 2008. *Pengetahuan Tata Hidang*. Jakarta: Esensi.
- Zulkaidah, Z. (2019). *Persepsi Siswa Terhadap Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan Pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Negeri 1 Makassar* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).