

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini. N., Anggoro. B., Putra. F. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan Sparkol*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 288-289
- Anwar. S., Anis. B. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional Pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1)
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Bouato, Y., Lihawa, F., Rusiyah, R. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam*. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71-79. <http://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>.
- Eka, P. D. 2020. *Inovasi Kerajinan dan Keterampilan Tangan*. Surabaya: UWKS Press
- Fatkhurrohman, A., Susilowibowo, J. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Cartoon Character Pada Materi Transaksi Perusahaan Manufaktur Kelas X AKL SMK Negeri 2 Buduran*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 7(2), 122-128.
- Hamdani. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hamid, A., Mustofa. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasanul dan Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Hartanto, W. 2020. *Modul Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan: Inovasi Kerajinan Kain Flanel*. Banyuwangi: MAN 1 Banyuwangi.
- Komariah, S., Chalid, S., Bahri, H. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bahan Tekstil Siswa Kelas X Tata Busana SMK Negeri 3 Pematang Siantar*. *Jurnal Pendidikan Tata Busana (PESONA)*, 2(1), 13-17. Diakses pada 20 November 2022. Dari <http://jurnal.unimed.ac.id/index.php/pesona/index>
- Mas'ud, M. 2017. *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.

- Nuralan, S. 2020. *Analisis Proses Mengajar Guru Kelas Dalam Pembelajaran Luring Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Siswa Tunagrahita Di Sekolah Luar Biasa Negeri ToliToli*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2)
- Nurita, T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiah*, 3(1). Diakses pada 28 Desember 2022. Dari <http://doi.org/10.3351/misykat.v3i1.52>
- Octavina, M., Susanti, S. 2021. *Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya*. 18(2). 142-151.
- Pratiwi, W. 2018. *Pengembangan Media Lectora Inspire Pada Kompetensi Menggambar Gaun Pesta Siswa SMK Negeri 8 Medan*. Skripsi. Universitas Negeri Medan.
- Rahmadina.R., Tambunan. E. 2017. *Pemanfaatan Limbah Cangkang Telur, Kulit Bawang dan Daun Kering Melalui Proses Sains Dan Teknologi Sebagai Alternatif Penghasil Produk Yang Ramah Lingkungan*. *Jurnal Ilmu Biologi dan Terapan*, 1(1)
- Rokhmulyenti, Y. 2018. *Prakarya Paket B: Modul Limbah Bernilai*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Rubiantica, R. 2021. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama (PESAT)*, 7(3). Dari <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>
- Rusmayana, T. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477.
- Shalikhah, N. D. 2017. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammad Magelang*, XI (1), 101-115.
- Suci, P. 2017. *Prakarya Kelas VIII: Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*. Balitbang: Kemendikbud.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tompo, B. 2017. *Membuat Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif With Lectora Inspire 17*. Yogyakarta: IGI. Diakses pada 29 Desember 2022. Dari <http://books.google.co.id/books>
- Utomo, A. Y., Ratnawati. 2018. *Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK*. *Jurnal Taman Vokasi*, 6(1), 68-76.  
<http://doi.org/10.30738/jtv.v6i1.2839>
- Wulandari, B. 2017. *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Yuliani, L., Lanta. L., Hasnawati. 2018. *Pemanfaatan Limbah Kardus Dalam Pembuatan Benda Pakai Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Lilirilau Kabupaten Soppeng*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

