

## DAFTAR PUSTAKA

- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Budiningsih Annayanti. 2017. *Boga Dasar SMK Kelas 10 K13 Revisi*. Jakarta: Yudihistira
- Firdaus, H, Atikah, C. & Ruhiat, Y (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100-108
- Fridiarty Lelly dan Handayani N. 2016. *Bahan Ajar Pengetahuan Bahan Makanan*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Gunawan 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri*. Jakarta: Rajawali
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2019. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasan. 2021. *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta media grup.
- Hasanah, N. 2020. Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Kamil, P. M. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 64-68.
- Kusumahwardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115.
- Mahsup, M., Ibrahim, I., Muhardini, S., Nurjannah, N., & Fitriani, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*.

- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara Untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Dibidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284.
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif Minhatul. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 4(2).
- Nurdyansyah, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Pratiwi, R., & Zulfadewiana. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbais Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 8(4), 1247–1255.
- Purwanti, H., & Nurwati, N. (2021). Implementasi Pjbl Pada Pembelajaran Boga Dasar Secara Daring di Masa Pandemi Covid-19. *KELUARGA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(2), 104-114.
- Purwanto. 2010 *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogjakarta: Pustaka Belajar
- Rahmah, M. A., Fausan, M. D., Nasir, N., & Hawaida, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII DI SMA Negeri 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 88-95.
- Riana dkk 2019. *Bahan Ajar Dasar Boga*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Rima. 2020. *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Riska. 2021. Klasifikasi Bumbu Dapur Indonesia menggunakan metode K-Nearest Neighbors (K-NN). *SMATIKA Jurnal*, 11(01), 37-41
- Robetus Angkowo dan A. Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Rozikin. (2023). Pengaruh Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Melempar Dalam Permainan Bola Besar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan UNESA*, 11(2), 251-259
- Sari, P.S, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran Daring Sebagai Sumber Belajar Pada Teks*

*Iklan, Slogan, atau Poster Pada Siswa SMP Kelas VII. ( Skripsi, Universitas Lampung)*

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, serta R&D*. Bandung: Alfabeta

Supardi, 2013. *Sekolah Efektif , Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo

Suryani Nunuk, 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Wati, E. R. (2019). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Yogyakarta: Kata Pena.

