

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous, (2013). *Teknik Pemesinan Bubut 1*. Cimahi: Kementian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Cahyadi, A., (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laskita Indonesia
- Chaeruman, (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Erik, M., (2009). *Efektivitas Peningkatan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Model Drill And Practice Dalam Pembelajaran TIK. Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer*. UPI: Tidak diterbitkan.
- Illahi, Sukartiningsih, dan Subroto, (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Keritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. (4).
- Munir, (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parnawi, A., (2019). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pramono, A., (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Riyana, C., (2012). *Media Pembelajaran*. (Edisi 2). Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Romadhon, M. M., dan Sutopo., (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frais Berbasis Adobe Flash CS6. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 5, 139.
- Roymond, H.S., (2008). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Rusdi, M., (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Bandung: Rajawali Pers
- Safitri, D., (2019). Bagian Mesin Bubut dan Tata Cara Pengoperasiannya. Diakses pada 12 Desember 2020 dari <https://www.youtube.com/watch?v=UsaKO0V8OFE&t=336s>

- Said, A., (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di UPBJJ-UT Medan*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(2): 149-166.
- Sanusi, E. S., (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga disekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, (3) 398-416.
- Setiasih, W. A., dan Dimara. K. H., (2012). *Pengembangan Media. Pembelajaran Biologi Pokok Bahasan Ekosistem Guna Peningkatan Prestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbang*. JUITA, 2(1): 9-20.
- Sriadhi, (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Subono, (2011). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik Di SMK Negeri 2 Seragen*. Abstrakhasil penelitian Skripsi UNY, Yogyakarta.
- Suganda, H.R., (2017). *Persepsi Siswa Mengenai Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran di SMK-SPMA (Sekolah Pertanian Menengah Atas) Negeri H. Moenadi*. Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, H., (2017). *Media pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Surjono, H., (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Switri, E., (2019). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Indralaya: Qiara Media.
- Sudrajat, T., (2019). *Desain Media Interaktif*. Diakses pada 6 November 2020 dari <https://www.youtube.com/watch?v=nArbnlwtDvA>
- Sugianti, Y. H., (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Peraktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- Wagiran., (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Deepublish.

Wibisono, I. F., (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teori Dasar Mesin Bubut Konvensional Berbasis Software Macromedia Flash Profesional 8 di SMK Negeri 2 Pengasih*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

Yudhi, M., (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Group.

Ziden, A. A., dan Rahman, M. F., (2013). *The Effectiveness of Web-Based Multimedia Application Simulation in Teaching and Learning*. International Journal of Instruction. 6 (2): 211.

