

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Maman. (2017). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Aini dkk. (2010). "Konsep Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Berbasis Industri Di Kabupaten Sidoarjo". *Jurnal Penataan Ruang*. Vol 1 No 1. Pg: 1-9.
- Anita. (2017). *Ilmu Kecantikan dan Kesehatan Masa Kini*. Jakarta : Karya Utama.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo persada. Cetakan ke XVI.
- Athira. (2019). *The Make Over Rahasia Rias Wajah Panggung*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Atsani, L.G.M.Z. (2020). "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19". *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*. Volume 1, Nomor 1. (82-93).
- Borg, W.R Gall, M.D & Gall, J.P. (2005) . *Educational Research An Introduction (4thed)*. New York : Longman.
- Danker, B (2015) Using Flipped Classroom Approach to Explore Deep Learning in Large Classroom. *The IAFOR Journal of Education*. Vol.3, Issue 1.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Darwis, Umar. (2014). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media IT dan Interaksi Sosial Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD 064987 Medan. *Tesis* tidak diterbitkan. Medan: Program Pascasarjana UNIMED.
- Dick, W & Carey, L. (2005). *Systematic Design of Instructional (5 th ed)*. New York : Addison-Wasley Educational Pubisher Educational Technology Publicational, Inc.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A. T., Sadik, O., Sendurur, E., & Sendurur, P. (2015). Teacher Beliefs and Technology Integration Practices: A Critical Relationship. *Computers and Education*, 59, 423-435. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.02.001>.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Gómez-Pablos, V., Martín del Pozo, M., & García-Valcárcel MuñozRepiso, A. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.056>
- Habib, A. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa SMA Negeri 2 Bangkinang. *thesis*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Hadisaputra, S., Ihsan, M. S., & Ramdani, A. (2019). Pengembangan e-learning pada pembelajaran kimia untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Pijar MIPA*, 14(2), 84 – 87
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Pandemic learning during the Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Iasha, V., Sumantri, M. S., Sarkadi, S., & Rachmadtullah, R. (2018). Development media interactive learning in education Pancasila and citizenship education to improve tolerance of students in elementary school. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 251, 311–314. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.71>
- Jatirahayu, Warih. 2013. Guru Berkualitas Kunci Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02*
- Jibril, Aron. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer
- Kurniawati, R. P., Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Cognitive Load Theory (CLT) Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Di Sekolah Dasar. *AKSIOMA*, 7(2), 314–323.
- Kusantati, H., Tresna, P. dan Wiana, W.. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 2*. Jakarta.
- Macdoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Miarso, Yusuf Hadi, (2018). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mustholiq, Imam dkk. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik*. Yogyakarta: Jurnal

- Nurseto, T. (2020). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik* – Tejo Nurseto. 19–35.
- Levie, W. H. and Lentz, R.. (2017). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195232.
- Popham, W. James. (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis* (Terjemahan). Jakarta: Rineka cipta.
- Pranowo, Galih .(2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan actionScript 3.0 pada flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Purwanto Agus, Dkk.(2020). “Studi Explorative Dampak Pandemic Covid19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar” *Jurnal Of Education, Psychology And Counseling Vol 2 Nomor 1 2020* (hal 1-2)
- Ramdani, A. Jufri, AB., & Jamaluddin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan November 2020*. Vol.6, No.3
- Raharjo, Sabar Budi. (2010). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol. 16, No. 3, Mei 2010 hlm 229-238.
- Safitri, C. A ., & Anggreni, D. (2020). Hubungan Pengetahuan Remaja tentang COVID-19 dengan Kepatuhan dalam Menerapkan Protokol Kesehatan di Masa New Normal. *Hospital Majapahit*, 12(2), 134–142.
- Sagala. Syaiful. (2018). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari R.S. (2010). *Panduan Make Up Sehari-Hari*. Jakarta: PT.Mocomedia.
- Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, E Sharon, dkk, (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, diterjemahkan oleh arif rahman dari Istrukturional Technology And Media For Learning, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja. Rosdakarya

Sugiyono.(2019).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.Bandung: Alvabeta,cv. Esa. Jakarta: PT Rineka Cipta

Suryani, N. dkk. (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2011). *Analisis dan Design Berorientasi Objek*. Yogyakarta : J&J Learning.

Tilaar, Martha (2009), *Indonesia Bersolek, Tata Rias Korektif*, Jakarta : PT. Grasindo.

