

DAFTAR PUSTAKA

Alexander C, dkk. (2021). *Hair Disorders Diagnosis and Management*. Francis : CRC Press.

Alviana C.P. (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Sub kompetensi Pengeritingan Desain. *Jurnal Tata Rias*, 11(1) , 1-9.

Azhar, Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cetakan ke XVI.

Chace.(2017). *Perlengkapan Kecantikan*. (Chacebeauty.com) diakses pada tanggal 04 April 2022 dari (Chacebeauty.com).

Cici Romayanti,dkk. (2020). Pengembangan E-Mdodu; Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Khisoft Flipbook Maker. *ALOTROP*, 4(1): 51-58.

Ermavianti dan Susilowati.(2020). *Pengeritingan Rambut, Penataan Sanggul Tradisional dan Kreatif SMK/MAK kelas XI*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.

Elevania. (2022). *Marketplace kecantikan*. (elevania.co.id) diakses pada tanggal 25 Juli 2022 dari (www.elevania.co.id).

Goldwell. (2022). *Kosmetik pengeritingan*. (Goldwell.id) diakses pada tanggal 04 April 2022 dari (<https://goldwell.id/index.php/en/>).

Haryadi, dkk. (2019). *Briquettes Production as teaching Aids Physics for Improving Science Process Skills*. *Journal of Physics: Conference Series*.

Jaishree Sharad, Maya Vedamurthy. (2018). *Aesthetic Dermatology Current Perspectives*. London: Jaypee Brothers Medical Publisher.

Jazirotu Zamzam, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Siswa. *Journal Pendidikan,Sosial, dan Agama*, 7(3), 1-10.

Karen Roemuss, dkk. (2018). *Professional Hairdressing: Australian and New Zealand Edition 2ed*. Australia: Cengage Learning Australia.

Khorudin, Moch Agung. (2020). *7 Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.

Kusumaningtyas, Endang. (2018). *Menguak Mebel IT Matematika (Media Pembelajaran Berbasis Information Technology)*. Gresik : Caremedia Communication.

Milady. (2022). *Milady Standard Cosmetology W/ Standard Foundations*. USA: CENGAGE.

Muchson, M. (2017). *Metode Riset Akuntansi*. Bogor: Guepedia.yau Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Siswa Pada Kompetensi Pengeritingan Rambut Desain Di SMK 1 Pekalongan. *Jurnal Tata Rias*, 9, 36-43.

Ramdhina, Sarah dan Khavisa Pranata. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(04), 7265 – 7274.

Samiharsono dan Hasanah. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camptasia studio dan macromedia flash*. Media Pembelajaran. Jember : Pustaka Abadi.

Santhy Rahmawati Putri, dkk. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran N Edmodo Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran Di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal pendidikan Ekonomi*, 11(2).

Satrianawati (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

Setiyawati.(2021). Pengembangan Media Video Tutorial Dengan Aplikasi Kinemaster Pada Kompetensi Dasar Pengeritingan Rambut Desain. *Journal Tata Rias*, 10(3), 8-18.

Siti Nurbaya,dkk.(2018). Pemeriksaan Kadar Asam Merkaptoasetat Dalam Sediaan Pengeritingan Rambut Yang Beredar Di Salon Sekitar Universitas Sari Mutiara Indonesia. *Journal FARMANESIA*, 5(2).

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* . Bandung : CV Alfabeta.

Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and development* . Bandung : Alfabeta.

Tabina Aenihasna. (2016). *Bahan Pengeritingan Rambut*. Diakses pada 04 April 2022 dari (<http://Aenihasnabeuty.blogspot.co.id>).

Tri,P.U. (2021). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Pratata Rambut melalui Metode *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Pengeritingan Rambut Sanggul Tradisional dan Kreatif. *Jurnal PAEDAGOGIE*, 16(2).

Wati, Ega Rima. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.

Wibowo,E.&Pratiwi, D. D. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. Desimal: *Jurnal Matematika*, 1(2), 147-156.

Wirasmita & yupi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* dan *Macromedia Flash*. *Jurnal pendidikan informatikan*, 1(2).

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group