

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Cahyadi. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Kota Serang Baru : Laksita Indonesia
- Annisa (2016). Implementasi pembelajaran CTL berbantu Adobe flash cs6
- Astatin, G. R., & Nurcahyo, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran biologi berbasis adobe flash untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.10966>
- Atiaturrahmaniah dan Doni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* dengan Penerapan Teori Van Hiele. *Pendidikan*, 1(1).
- Aulya, Khairani (2016) Analisis Melakukan Perawatan Tangan (*manicure*) Siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Beringin. Skripsi. Medan: Unimed
- Azhar.(2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers Bandung: Alfabeta
- Dian, Sari. (2019) . *Bahan Ajar Perawatan Manicure Pedicure & Waxing*. Medan
- Ermavianti, Dwi. (2019). *Perawatan Tangan, Kaki, Nail Art, dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif*. Jakarta : Penerbit Andi
- Ernawati, Lucy (2019). Perawatan Tangan, Kaki, Dan Rias Kuku (*Manicure Dan Padicure*), Palembang: UPI
- Fauziah, I., Sutrisno, & Suwarni. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, Vol. 2, No. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1703>
- Fimela, (2017). Mengenal Kepribadian dari Bentuk Kuku. Diakses pada 29 Maret 2022 dari <https://www.fimela.com/fimela/read/3717630/menebak-kepribadian-seseorang-dari-bentuk-kuku>.

Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. Saintifika Islamica : *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150

Hardani.(2020). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif , dan R&D. Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta

Hasan Rahmaibu, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn 1 Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Kreatif*, September, 2.

Kiki Tesalonika Siregar, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Merias Wajah Karakter Tua Siswa Tata Kecantikan Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Skripsi: UNIMED

Kustanti, Herny. (2018). *Tata Kecantikan Kulit*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Nisita widianti, (2020). *Sebelum Manicure, Kenali Bentuk Kuku*. Diakses pada 29 Maret 2022 dari <https://journal.sociolla.com/beauty/bentuk-kuku-manicure>

Nofrida & Reinita. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan *Adobe Flash CS6* Berbasis VCT Reportase untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5 (2).

Rezeki, Sri. “Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2, no. 4 (24 Juni 2018).

Romadhon, Muhammad Miftah, dan Sutopo. “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Pemesinan Frais Berbasis Adobe Flash CS6.” *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin* 5, no. 2 (11 Juli 2017).

Sa’adah. (2020). *Metode Penelitian R&D Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang : Literasi Nusantara

Saselah, Y. R, Amir, M., & Riskan, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Asobe Flash CS6 Professional* Pada Pembelajaran

- Keseimbangan Kimia *Learning Of Chemical Equilibrium*. Jurnal Kimia Dan Pembelajaran Kimia, 2(2), 80-89.
- Septi Ginting, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Pemangkas Rambut Oval Siswa Kelas XI Tata Kecantikan SMK Pariwisata Imelda Medan. Skripsi: UNIMED
- Setyosary.H. P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Slameto, (2018), *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alama Semesta*. JPIP, Edisi April, Volume 32.
- Sopiah, Pipih. (2016). *Perawatan Tangan, Kaki, dan Pencabutan Bulu*. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
- Sriadhi, (2018). Instrumen Ukur Kelayakan Courseware Multimedia Learning
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta
- Susilana dan Cepi. (2016). *Media Pembelajaran* .Bandung: CV.Wacana Prima
- Syaiffulah Rifai, (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki *Sistem Air Conditioning (AC)*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Tiodora Srmbiring, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Kontinental Siswa Kelas XI SMK Pencawan Medan. Skripsi. UNIMED
- Tresna, Pipin. (2017). *Merawat Tangan Kaki Dan Rias Kuku*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Turyani. (2017). *Modul Tata Kecantikan Kulit Dasar Kecantikan Kulit 2 SMK*. Bojongsari

Utomo, Upik, Muswita dan Ervan. (2018). Pengembangan E-book Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Struktur Tumbuhan. *BIOEDUKASI : Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 95-106

Wening, (2018). Jobsheet Pedicure Perawatan Tubuh. Diakses pada 23 maret 2022 dari <http://jobsheetku.blogspot.com/2018/05/jobsheet-manicure-perawatan-tubuh.html>

Widada, (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Keterampilan Meembaca Bahasa Perancis Peserta Didik*. Skripsi. Universitas Negeri Malang

Zainil, M., Helsa, Y., Zainil, Y., & Yanti, W. T. (2018). Mathematics learning through pendidikan matematika realistik Indonesia (PMRI) approach and *Adobe Flash CS6*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012095>

Zamaletdinova, G. R. (2018). Development of Electronic Educational Resources for Studying Mathematics by *Adobe Flash* and HTML5 Systems at Elementary Schools. *The Journal of Social Sciences Research, SPI 1*, 171–174. <https://doi.org/10.32861/jssr.spi1.171.174>