

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2020). *Pengaruh Penilaian Kelas Dan Model Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar IPS*. Banten: Yayasan Pendidikan Dan Sosial.
- Ahmadi, A. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, N., H. A., H., A., et al. (2020). *Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Amka, M. H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Ananta, M. R. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Visual Basic. *bJurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 1-7.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Basuki. (2012). *Ilmu Ukur Tanah*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Budiarto, A. D., Joko, R. T., & Wrahatnolo, T. (2023). Pengaruh Media Software Simulator Kontrol Motor Listrik Berbasis Android dalam pembelajaran guide discovery learning, kemandirian belajar, dan keaktifan belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran instalasi motor listrik SMKN 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(1), 31-39.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 175-185.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Hadi. (2014). *Ukur Tanah Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan RI.
- Hauff, & Laaser. (1996). Educational Video And TV in Distance Education. *Journal of Universal Computer Science*, 456-473.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media Anda Technologies For Learning*. New Jersey: Prentice Hall.

- Herawati. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Hurit, R. U., Ahmala, M., Tahrim, T., & Suwarno. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ismail. (2009). *Strategi Pembelajaran Berbasis Paikem*. Semarang: Rasail Media Group.
- Ismanto, E., Novalia, M., & Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Untukmu Negeri*, 42-47.
- Kavanagh, B., & Mastin, T. (2004). *Surveying: Principle And Applications*. Ohio: Prentice Hall.
- Madona, S. A., & Fikri, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Mastoah, I. (2015). Meningkatkan Minat Belajar Membaca Puisi Dengan Menggunakan Metode Simulasi. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 7(1), 25-42.
- Miarso, Y. H. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ni'mah, I., & Anistyasari, Y. (2021). Studi Literatur Pengembangan Simulator Kamera Untuk Media Pembelajaran. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 6(2), 713-723.
- Oemar, H. (1992). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Purwanto. (1986). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya.
- Purwanto, A. E., Hendri, M., & Susanti, N. (2016). Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Phet Simulations Dengan Alat Peraga Pada Pokok Bahasan Listrik Magnet Di Kelas IX SMPN 12 Kabupaten Tebo. *Jurnal Edufisika*, 22-27.
- Puspitasari, L., Subiki, & Supriyadi, B. (2022). Pengaruh Media Phet Simulation Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 89-96.
- Sadiman, A. S. (1986). *Media Pendidikan: Pengertian, Perkembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safitri, M. N., & Puspitasari, D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa OTKP Pada Mata Pelajaran Kearsipan Di SMK PGRI 1 Jombang. *Edunusa: Journal of Economics And Business Education*, 150-165.

- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siryono, R., Santosa, B., & Susatya, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Simulator CNC dalam Pembelajaran Program Keterampilan Teknik Mesin. *Jurnal Internasional Kesehatan Sosial*, 799-815.
- Sudjana. (2000). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, & Rivai. (1992). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 43-48.
- Susanto, A. (2019). Pengaruh Media Aplikasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Gambar Teknik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, 7(1), 31-36.
- Sutrisno, M. (2020). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Book.
- Syam, S., Subakti, H., Kristanto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Nana, H. H., et al. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Verdian, Jadid, & Rahmani. (2021). Studi Penggunaan Media Simulasi Phet Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika (Jpif)*, 39-44.
- Winarko, & Suwarsono. (2022). *Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan untuk SMK/MAK Kelas X Semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.