

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Andrizal Andrizal, D. Y. (2017). *Pengendali Pompa Pengisi Galon Air Berbasis Sensor Waterflow dan Mini PC*, 1-5.
- Apriyanto, I. (2017). *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta: WR Penerbit.
- Ari Anggara, A. R. (2018). *Rancang Bangun Sistem Pengatur Pengisian Air Galon Otomatis Berbasis Mikrokontroler Atmega328P*, 1-3.
- ARINDYA, R. (2020). *MEKATRONIKA*. Jakarta: TEKNOSAIN.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Aru tirta Prihono, S., & T.Radya Sahisnu, S. (2019). *PEMROGRAMAN, MIKROPROSESOR DAN MIKROKONTROLLER* . Yogyakarta: ANDI.
- Astari, N. K. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA KELAS VII PADA MATERI PERBANDINGAN. PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA KELAS VII PADA MATERI PERBANDINGAN*, 34 - 47.
- Binti, M. (2009). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Borg, W. R. (1979). *Educational Research : Introduction* . New York: Longman.
- Budi Harsanto, S. S. (2014). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: UNPAD PRESS .
- Burn, R. (1971). *Method for individualizing Instruction*. New York: The Macmillan Company.

- Darmansyah. (2018). *Pembelajaran Berbasis WEB Teori konsep dan aplikasi*. Jakarta: UNP Press.
- Darmin. (2018). *S Sistem Monitoring Pengisian Air Otomatis Berbasis Web Server Menggunakan Nodemcu dan Sensor Ultrasonik*, 1-4.
- Diana, P. &. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang*. Vote Teknika: Vote Teknika : Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika.
- Dimiyati, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Pare Pare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Dwiyogo, W. D. (2013 ). *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- EriBarlian. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Fariz, A. (2014). **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK 3 PERGURUAN CIKINI . PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK 3 PERGURUAN CIKINI .**
- Fikra Titan Syifa, A. P. (2020). *Purwarupa Pemantauan Volume Kondisi Volume Air Galon Berbasis Internet of Things (IoT)*, 1-7.
- Gall, M. G. (2003). *Educational research, an introduction* . Boston: Ally & Bacon.
- Gora, W. (2006). *Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro*. Jakarta: Belajar Sendiri.
- Gunawan, F. (2001). *Indonesia Electronic Library Design Plan for Supporting a Distance Learning Environment. Indonesia Electronic Library Design Plan for Supporting a Distance Learning Environment*, 1-2.

- Gunawan, H. (2017). PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS. 332.
- Guri, R. (2005). *Distance Education and E-Learning*. Not the same thing: Higher Education.
- HAKA, M. (2006). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Solo: CV Haka MJ.
- Kusuma, M. (2016). *Evaluasi Pendidikan Pengantar, Kompetensi dan Implementasi*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Leni Rohida, S. M. (2018). Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia. *Pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 terhadap Kompetensi Sumber Daya Manusia*, 117.
- Main Sufanti, J. S. (2017). *Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia : Teori dan Praktik*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Mariko, S. (2019). APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS. *Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Molenda, M. (2003). *The ADDIE Model*. Santa Barbara: Educational Technologi: An Encyclopedia. .
- Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran. *Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran*, 2.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peprizal. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK. *Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Pribadi., B. A. (2017). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

- Putra, I. H. (2022). *Pengembangan Website Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Para Bola SMA Kelas X diLengkapi Dengan Soal HOTS*. Jakarta.
- Putra, R. D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA WEBSITE E-LEARNING BERBASIS MODEL RESPONSIVE WEB DESIGN UNTUK SISWA SMA. Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Rahmat Hidayat, A. (2019). *Ilmu pendidikan konsep, Teori, dan aplikasinya*. Meda: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia(LPPPI).
- Rahmatika, A. K. (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web. Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* .
- Reiser, D. (2012). *Trends and Issues in Instructional* . New York: Pearson.
- Rijal, A. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru*.
- Risa Nur Sa'adah, w. (2020). *METODE PENELITIAN R&D ( Research and Development) kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Roe, R. A. (2001). *Trust Impilcation For Performance And Effectivenes*. European Journal of Work and Organizational Psychology.
- RUSMAN. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman, A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- SAFIRA, A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem di Kelas V sekolah dasar*. Jakarta.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiri Insania Press.

- Sanjaya. (2008). *Faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar* . Jakarta: Prenada.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santoso, N. B. (2016). Modul Pelatihan Guru “Teknik Mikroprosesor dan Pemrograman”. In *Modul Pelatihan Guru “Teknik Mikroprosesor dan Pemrograman”* (pp. 20 – 33.). Malang: P4TK.
- Sari, P. (2019). ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN. *ANALISIS TERHADAP KERUCUT PENGALAMAN EDGAR DALE DAN KERAGAMAN GAYA BELAJAR UNTUK MEMILIH MEDIA YANG TEPAT DALAM PEMBELAJARAN*, 44.
- Scanlan, C. L. (2012, Mei 3). *Instructional Media*. Retrieved from umdnj: [http://www.umdj.edu/idsweb/idst5330/instructional\\_media.html](http://www.umdj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.html)
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shabrina, A. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS WEB ENHANCED COURSE DENGAN MODEL INKUIRI TERBIMBING. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya.*, 54.
- SMK Kemendikbud. (2021, desember 29). Retrieved from Kemendikbud: <http://smk.kemendikbud.go.id/konten/1869/konsep-pembelajaran-di-sekolah-menengah-kejuruan>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

- Sugiri, B. K. (2007). *Desain Web Menggunakan HTML dan CSS*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Sugiyanta, M. S. (2017). Usability Criteria For Multimedia Interactive Learning Based on Website in Mathematics for SMK. *Advanced Research in Electrical Engineering*, 6-10.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development / R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sumiharsono, M. R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- Sumiharsono, M. R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- Sumiharsono, R., & Hasanah., H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV PUSTAKA ABADI.
- Surwanto, M. (2015). *Pengembangan bahan ajar mata kuliah desain pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sutiyatno., S. (2017). *Metodologi Penelitian (Penelitian Teknologi Informasi, Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Penelitian Eksperimen, Penelitian Research, dan Development dan Penelitian Tindakan)*. Yogyakarta: K-Media.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thiagarajan, S. d. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children A Sourcebook*. Minnesota: University Of Minnesota.
- WARDANY, A. R. (2021). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA

KELAS 4 SD. *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS 4 SD*, 2.

Wibawanto, H. (2019). *Perancangan Web Pembelajaran*. Banten: Universitas Terbuka.

Yulaelawati. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.

Yusro., M. (2016). *Modul Teori dan Pratikum Mikrokontroler Platform Arduino*. Jakarta. Retrieved from Academia .

Zaini, M. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo*, 352.

