

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, Ahmad, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Premiere Pro Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK Negeri 2 Surabaya Di Era Pandemi. *Jurnal IT-EDU*, 05(02), 638. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/41553><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/41553/35758>
- Afriani. (2021). Development of Media Learning by Video-Based Textile Fiber Combustion Test in Vocational High School. *Jurnal Ust Jogja*, 10(1), 62–69. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/incotes/article/view/11394>
- Ahmad, Mawardi, Afandi, A., & K, A. (2022). Pengaruh Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xi Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut SMKN 2 Makassar. 2(5), 2355–2360.
- Ahmad Zainuri Fachri, Hamidillah Ajie, & Vina Oktaviani. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Negeri 40 Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 50–55. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.8>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arlingga, G. K. Y., & Widodo, A. (2021). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Mikrokontroler Arduino Pada Mata Pelajaran Teknik Pemrograman Mikroprosesor dan Mikrokontroler di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2638–2651. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/866>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

- Astuti, P. (2021). *Pengembangan Desain Pembelajaran Model ADDIE Mata Pelajaran Bahasa Inggris. 1*, 1711–1721.
- Azwar. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran. Edisi Ke-2 Revisi*. Gava Media.
- Fabiela Roezanda, A., & Suhartini, R. (2020). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Tata Busana. *E-Journal Universitas Negeri Surabaya*, 6(2), 1–7. <http://repository.uinjambi.ac.id/6088/>
- Giana, G. J., & Lutfi, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1390>
- Habibie, S. R., Yufrizal, Y., Purwantono, P., & Nurdin, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Cnc Di Smk Negeri 1 Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, 4(3), 67–72. <https://doi.org/10.24036/vomek.v4i3.404>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. 5(4), 2384–2394.
- Harfal, Z., Novitri, N., & Hardian, M. (2022). Desain Pembelajaran Model Assure Untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris Di Universitas. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 168. <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.168-186>
- Havizhah, Effendi, & Rusdi. (2014). Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada materi tetapan kesetimbangan untuk kelas XI IPA SMA N 6 Batanghari. *Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Jambi*.
- Hidayat, D., Wiharna, O., & Yayat, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Garis Dan Konstruksi Geometris. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(2), 163. <https://doi.org/10.17509/jmee.v5i2.15183>

- Ibrahim. (2018). *Rencana dan Estimate Real of Cost*. Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2018). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. DIVA Press.
- Karsidi, R. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Marga Retta, A., & Fitriasari, P. (2022). Pengembangan video pembelajaran pada materi barisan dan deret untuk peserta didik kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 8(1), 63–72. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4425>
- Munir. (2020). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* ((Vol. 58,). Alfabeta.
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. 5, 154–162.
- Robert K. Yin. (2018). *Case Study Research: Design and Methods (6th ed.)*. SAGE.
- Rofiah, M. D., & Suryanto, M. (2021). Studi Tentang Model dan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi di SMK. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(2).
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, D., Harlin, & Syofii, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Kelas X TPM SMK Negeri 2 Palembang. 9–16.
- Sagune, B. E. (2019). Relevansi Materi Ajar Mata Kuliah Estimasi Biaya

Konstruksi S1 Pendidikan Teknik Bangunan Ft-Unesa Dengan Materi Ajar Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Di SMK. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Samsudin, U., & Saepulyadi, B. (2020). *Estimasi Biaya Konstruksi* (E. Baroro (ed.)). Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

SekolahKita. (2023). *Data Sekolah*. https://data.sekolah-kita.net/kabupaten-kota/Kota Bekasi_76/SMK

Smaldino, Sharon, Lowther, Deboran, Russel, & James. (2018). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Kencana.

Sudjana, N. (2016). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>

Wahyudi, S., Astuti, A., & Harahap, Y. M. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Rambah Samo Dalam Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan. *Journal of Ict Applications and System*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.56313/jictas.v1i1.11>

Wibisono, W., Dyah, C., & Indrawati, S. (2017). The Effectiveness of Archiving Simulation Video in Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(2), 203–213.

Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bumi Aksara.