

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes Untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217-226.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur.
- Daryanto. (2013). Menyusun Modul Sebagai Bahan Ajar untuk Persiapan Guru Mengajar.
- Edi, S., Suharno, & Widiastuti, I. (2016). Pengembangan Standar Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin) Siswa SMK Program Keahlian Teknik Pemesinan di Wilayah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*.
- Hafidhin, M. I. (2020). Alat Penjemuran Ikan Asin Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 59-66.
- Hutabarat, N. M. (n.d.). PENGGUNAAN APLIKASI EDIT VIDEO DALAM MATERI SENI MUSIK PADA PEMBELAJARAN SECARA DARING. *Quaerite Veritatem: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 81-90.
- Ispratiwi, D. (2022). Pengaruh Respon Penyinaran terhadap Ekspan Tanaman Anggrek (*Dendrobium Oharano*) dengan Hormon NAA (*Naphtghalence Acetic Acid*) secara Kultur Jaringan sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Video (Aplikasi CapCut) pada Mata Kuliah Kultur Jaringan di.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATA KULIAH KULTUR JARINGAN. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39-45.
- Kusrini, N., Trisna, I. N., & Ikhtiarti, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Bahasa Prancis Berbasis Powtoon Kepada Guru Bahasa Prancis Se-Lampung. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 108-121.
- Machfud, M., & dkk. (2015). Rancang Bangun Automatic Weather Station (Aws) Menggunakan Raspberry Pi. *ALHAZEN Journal of Physics*, 2(2), 49-58.
- Mahendra, M. R. (n.d.). *Youtube sebagai Media Pembelajaran*.
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menuru Ki Hajar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14-26.

- Multiyaningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 2014. Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748-3751.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (n.d.). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48-64.
- Parni, P. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyusun Kisi-Kisi Penilaian Melalui In House Training. *Teacher in Educational Research*, 2(1), 22-30.
- Phafiandita, A. N., & dkk. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 111 - 121.
- Purwadhi. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21-34.
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1), 67 - 77.
- Sari, P. P., Qomariah, E., Jazuli, M., & Masunah, J. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Android dalam Promosi Kain Sasiranganoleh Pengrajin di Bantaran Sungai Lulut sebagai Digital Startupdi MasaPandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(1), 612-622.
- Sri Latiah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarni. (2012). Memanfaatkan Youtube sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif, Menarik, dan Menyenangkan.
- Sulistyo, N. S., & Rukmana, D. D. (2024). Penggunaan Aplikasi Capcut Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Materi Tanggung Jawab dan Disiplin. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10(1), 17-24.
- Suparman, A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.

- Tarida, L., & Indriyani. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran berbasis Problem Solving Sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Saintara*, 5(1), 16-20.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.
- UNJ, T. P. (2023). *Buku Panduan Penyusunan Skripsi*. Fakultas Teknik - Universitas Negeri Jakarta.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.
- Wigati, S., Rahmawati, D. S., & Widodo, S. A. (2018). *PENGEMBANGAN YOUTUBE PEMBELAJARAN BERBASIS KI HADJAR*.
- Wijayanti, R., & Walitaby, M. (2024). Rina Wijayanti dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pola Bilangan.
- Wina Sanjaya. (2008). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. *Kencana*.
- Winoto, M. S. (2024, Juni 15). *CP & ATP*. Retrieved from Kemedikbud Web Site: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/smk/sistem-informasi-jaringan-dan-aplikasi/fase-f/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahayani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yogi, R. A. (2023). Analisis Metode Pembelajaran dalam Instruksional di Sekolah Dasar.