

## DAFTAR PUSTAKA

- Abizar, H., Fawaid, M., Nurhaji, S., & Pambudi, A. R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Praktik CNC menggunakan *Swansoft* Simulator pada Keaktifan Belajar Siswa. *Taman Vokasi*, 8(1). <https://doi.org/10.30738/jtv.v8i1.7619>
- Abubakar, H. R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press.
- Amalia, P. I., & Murniawaty, I. (2020). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Efikasi Diri dan Minat Kerja Terhadap Kesiapan Kerja. *Economic Education Analysis Journal*, 9(3), 907–922. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v9i3.42415>
- Aqib, Z., Jaiyaroh, S., Diniati, E., & Khotimah, K. (2008). Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, B., & Saleh, S. R. (2022). *Design of Psychomotor Area Assessment Instruments in Arabic Learning*. *Journal of Arabic Education and Linguistics*, 2(2), 53-63. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.29747>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Keadaan Ketenagakerjaan di Indonesia Februari 2024. Indonesia: Badan Pusat Statistik.
- Baharuddin, R. Z. (2023). Penggunaan Modul Pembelajaran *Teaching Factory (TEFA)* Teknik Otomotif untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik di SMK.
- Borich, Gary D. (2016). *Observation Skill for Effective Teaching: Research-Based Practice*. 7th. ed. New York: Routledge.
- Br. Padang, N. R., Maulana, Muhammad Firman, & Sembiring, N. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif *Knowledge Sharing* dalam Kemampuan Psikomotorik pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Taushiah FAI UISU*, 10(2), 137–147. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/tsh/article/view/3367/2337>
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori. Jakarta: UHAMKA Press.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Enstein, J., Taku Neno, K. J., & Tanggur, F. S. (2022). Perancangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Monopoli Budaya NTT menggunakan *Genially*. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2), 78–85. <https://doi.org/10.37792/hinef.v1i2.628>
- Fauzy, Farizal Aminul. (2022). Pengaruh Penggunaan Media *Swansoft CNC* Simulator terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah CNC Dasar Mahasiswa Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Firdaus, F., Zuhajji, Z., A Karim, S., Yusuf Mappesse, M., & Imran, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer bagi Guru SD di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–28. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v1i1.298>
- Frisnoiry, Suci, Sihotang, Harry M. W., Indri, Nazwah, & Munthe, Tiolina. (2024). Analisis Permasalahan Pengangguran di Indonesia. *Kompak :Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi*, 17(1), 366–375. <https://doi.org/10.51903/kompak.v17i1.1866>
- Ghani, R. A. (2023). Penerapan Aplikasi *GnaCAD 2D* dalam Pembelajaran Gambar Teknik Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
- Gsk. (2011). *GSK928TEa Turning CNC System User Manual*. Guangzhou.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Physics Indiana University.
- Hasan, Muhammad, et al. (2021). Media Pembelajaran. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (1999). *Instructional Media and Technologies for Learning 6 th*. New Jersey: Prentice -Hall Inc.
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. Klaten: Lakeisha.
- Hidayah, Nurul. (2023). Efektivitas Media *GAPOK* dengan Model TGT untuk meningkatkan Kemampuan Menyusun Pola Kalimat pada Siswa Kelas 3 SD. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 68–75.
- Hikmawati, H., Kusmiyati, K., & Sutrio, S. (2020). Keterampilan Psikomotor Siswa dalam Melakukan Kegiatan Percobaan tentang Suhu dan Kalor menggunakan Media Tiga Dimensi dan Simulasi Komputer. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.29303/jppfi.v1i1.11>
- Humam, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Peer Teaching* untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa pada Mata Pelajaran Praktik Teknik Pemesinan Bubut di SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta.
- Islami, N. Al, Hasanuddin, H., & Yunus, S. R. (2020). Implementasi Penggunaan Alat Peraga IPA untuk Meningkatkan Keterampilan Psikomotorik dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX di SMP Negeri 2 Marioriwawo. *Jurnal IPA Terpadu*, 3(2). <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v3i2.12405>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kemendikbudristek. (2023). Panduan *Teaching Factory* Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemp, Jerrold E. (1977). *Instructional Design A Plan for Unit and Course Development Second Edition*. Belmont: Fearon-Pitman Publishers.

- Khadijah. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Khoiroh, A. U., Rahayu, A. W., A'yun, A. Q., Rahman, M. R., & Rusydiyah, E. F. (2023). Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 63-77. <https://doi.org/10.32332/elementary.v9i1.6309>
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Leighbody, G. B., & Kidd, D. M. (1968). *Methods of Teaching Shop and Technical Subjects*. Canada: Delmar Publishers.
- Mager, Robert Frank. (1962). *Preparing Instructional Objectives*. Belmont: Fearon-Pitman Publishers.
- Mansyur. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *El-Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 5–22.
- Ma'rufiati, T., Estriyanto, Y., & Siswandari. (2024). *Enhancing Students' Learning Outcomes Through Simulator Program: A Case Study of using Swansoft CNC Simulator Software in Vocational Education*, 102–107. [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-445-7\\_12](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-445-7_12)
- Mendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.
- Miftah, Mohamad, & Nur Rokhman. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mukhlis, Suhardi. (2022). *Metodologi Penelitian Sosial*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, & Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nanjing Swansoft Technology Company. (2024). *SSCNC Introduction*. [http://www.swansc.com/en/products/SSCNC\\_outline.html](http://www.swansc.com/en/products/SSCNC_outline.html). Diakses 18 Januari 2024.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nuryadi, Astuti T. D., Utami E. S., & Budiantara M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.

- Permana, A. M. (2023). Penggunaan Aplikasi CNC VMC Simulator untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran CNC di SMK.
- Pradana, Muhammad Jefri, Samidjo, & Hadi Samsul. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran CNC melalui Aplikasi *Swansoft* CNC Simulator. *Jurnal Vokasi Dewantara*, 3(1), 83–88. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JVD>
- Pratama, Panji Wahyu N. (2022). Pengaruh Penerapan Aplikasi *Swansoft CNC Simulation* untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan NC/CNC Materi *CNC Milling* pada Kelas XI Teknik Pemesinan SMKN 1 Glagah Banyuwangi.
- Putra, R. P. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18-26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Rahayu, P. (2023). Penilaian Unjuk Kerja dan Praktik dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(2), 304–313.
- Rahman, M. H., Iriani, T., & Wideasanti, I. (2020). Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum SMK Teknik Konstruksi dan Properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>
- Raja, Prana D. D. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi berbasis Aplikasi *Swansoft CNC* dan Simulator CNC *Free Android* untuk meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Pemesinan NC/CNC dan CAM Siswa Kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Blitar.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2009). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, Wina. (2022). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Setiawan, Andi. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Soleh, A. A., & Kristiawan, R. B. (2019). Teknik Pemesinan Nonkonvensional. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sudijono, Anas. (2015). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumbodo, Wirawan. (2008). *Teknik Produksi Mesin Industri Jilid 2 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Supriadi, Gito. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryono, W. (2022). Pengaruh Simulasi Digital terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar ditinjau dari Gaya Belajar pada Taruna Politeknik Penerbangan Surabaya. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(2), 102–112. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i2.860>
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana, Rudi, & Riyana, Cipi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahab, Gusnarib, & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: ADAB.
- Wahyuningtyas, S., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2022). Efektifitas Video Kontekstual untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(3), 521–530. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i3.10909>
- Widarto. (2008). *Teknik Pemesinan Jilid 1 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Winarni, Endang W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. In: *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.