

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin et al. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In Cv. *Cahaya Bintang Cemerlang* (Issue Agustus).
- Alfian Tri Atmawan. (2018). *Trainer Pembelajaran Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Video SMK NEGERI 3 WONOSARI*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara.
- Asyhar, R. (2021). (2021). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*.
- Baharuddin, E. N. W. (2020). *Teori Belajar*. 7–28.
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, T. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*, hal. 6.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta; Sekretariat Negara*, 19(8), 159–170.
- Jisyakirin, R (2023) *Rancang Bangun Trainer Kit Mikrokontroler Arduino Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Piranti Sensor Dan Aktuator di SMK NEGERI 1 CIBINONG*, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Malik, A. (2024). *Rancang Bangun Trainer Kit Plts Sebagai Media Baru Terbarukan (Studi Pada Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unj) Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik*.
- Osgood, C. E. (1959). Semantic Space Revisited. *WORD*, 15(1), 192–200. <https://doi.org/10.1080/00437956.1959.11659693>
- Pujiastuti, A. U. (2023). Analisis Kelayakan Modul Tematik Bagi Siswa Kelas 1 Sdn Wangi I Jatirogo. *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(2), 50–57. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/elenor/article/view/681>
- Rochmawati, U., & Suprpto. (2014). Keefektifan Trainer Digital Berbasis Mikrokontroler dengan Model Briefcase dalam Pembelajaran Praktik Di SMK. *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 127–138.

- Rosyidah, N., Hidayat, J. N., & Azizah, L. F. (2019). Uji Kelayakan Media Uriscrap (Uri Scrapbook) Menggunakan Model Pengembangan 4D. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.24929/lensa.v1i1.43>
- Rumbayan, E. M. (2020). *Energi Surya Sebagai Energi Alternatif Yang Terbarukan*. Ahlimedia Book.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). *Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios BT - Design, User Experience, and Usability. Theories, Methods, and Tools for Designing the User Experience* (A. Marcus (ed.); pp. 383–392). Springer International Publishing.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (A. Maulana & Wibi Hardani (eds.); Edisi 2019). ALFABETA, cv.
- Sugiyono, P. (2022). Dr. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploitatif, Enterpretif Dan Konstruktif. Edited By Y. Suryandari. Bandung: ALFABETA.*
- Syahrudin Yunus. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Transistor Menggunakan Trainer Transistor Pada Mata Pembelajaran Elektronika Dasar Kelas X Teknik Elektronika Industri SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.*
- Tsabitah N. (2024). *Pengembangan E-Lkpd (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Model Pembelajaran Poe (Predict-Observe-Explain) Menggunakan Phet Simulation Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Ketenagalistrikan Di Smkn 55 Jakarta, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*
- Wynita C. (2024) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di Smk Negeri 2 Depok, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*