

## DAFTAR RUJUKAN

- Achmad Sugandi. 2000. *Teori Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Achsin. 1986. *Media belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Autodesk. 2015. *Autocad*. <https://id.wikipedia.org/wiki/AutoCAD>. (Diakses pada tanggal 3 februari 2019)
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*. [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf) (Diakses pada 1 november 2019)
- Dwi Hendra. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Pemasangan Instalasi Listrik Dan Video Tutorial Instalasi Listrik Dalam Mata Kuliah Dasar - Dasar Instalasi Di Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*. Singaraja: bali
- Dewi, Luh Paramita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay Untuk Materi Pengenalan Komponen Elektronika pada siswa kelas X TAV di SMK Negeri 3 Singaraja*. Singaraja: bali
- Djamarah, Syaiful, Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hobby. 2018. *Simbol-Simbol Instalasi Penerangan*.

<http://hobbytekniklistrik.blogspot.com/2018/07/simbol-simbol-instalasi-penerangan.html>. (Diakses pada tanggal 23 mei 2019)

Izzahamdani. 2013. *Definisi, posisi dan fungsi media pembelajaran*.

<https://izzahamdani.wordpress.com/2013/04/17/definisi-posisi-dan-fungsi-media-pembelajaran/>. (Diakses pada tanggal 14 agustus 2019)

Jejak pendidikan. 2016. *Pengertian Autoplay*.

<http://www.jejakpendidikan.com/2016/11/pengertian-autoplay.html>.  
(Diakses pada tanggal 4 januari 2020)

Koyan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisa Data Kuantitatif*. Universitas pendidikan ganesha. Singaraja: bali

Kuniartha, Kadek Candra. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi Gerbang Logika Untuk Siswa Kelas X TAV Di Smk N 3 Singaraja*. Fakultas Teknik Dan Kejuruan. UNDIKSHA. Singaraja: bali

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta, PT. Rineka Cipta.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta, PT. Prestasi Pustakaraya Jakarta-Indoesesia.

Mustikasari, Ardiani. 2008, *Mengenal Media Pembelajaran*.

<http://eduarticles.com/mengenal-media-pembelajaran/diunduh> (Diakses pada tanggal 10 september 2019).

Pramudito, Aria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan*

*Pekerjaan dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen (Jurnal).*<http://eprints.uny.ac.id/25965/1/aria-pramudito-06503241015.pdf> (Diakses pada tanggal 8 November 2019)

Sadiman, Arif S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Syukur, Fatah. 2005. *Teknologi Pendidikan*. Semarang, RaSAIL.

Yoto, Shubi, Widiyanti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. <http://library.um.ac.id/free-contents/download/pub/pub.php/69113.pdf> (Diakses pada tanggal 1 februari 2020).