

DAFTAR RUJUKAN

- Azmi, R. A., Rukun, K. and Maksum, H. (2020) 'Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan', *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), pp. 303–314. Available at: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/25840>.
- Aiken, L. (1985) *Three Coefficient for Analyzing The Reliability and Validity of Ratings*. Education and Psychological Measurement.
- Anastasi, A. and Urbina, U. (1997) *Psychological Testing*. New Jersey Prentice-Hall.Inc.
- Azwar, S. (2012) *Reabilitas dan Validitas*. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Binus University (no date) *Perkembangan Teknologi pada Mobil – Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika, Binus University*. Available at: <https://student-activity.binus.ac.id/himti/2019/05/28/perkembangan-teknologi-pada-mobil/> (Accessed: 27 June 2022).
- H Kara, O. A. M. A. (2014) 'Landasan Teori', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), pp. 107–15.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018) 'MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN', *Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani*, pp. 91–96.
- Januarisman, E. and Ghufron, A. (2016) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), p. 166. doi: 10.21831/jitp.v3i2.8019.
- Nurrita, T. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J. and Kurnia, W. (2021) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan

- Belajar De Potlood)', *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), pp. 136–147. Available at: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- Putrilan Adinda, K., Renariah and Sutjiati, N. (2016) 'Pengembangan Laboratorium Virtual Untuk Virtual Laboratory Development for Practicum and Facilitating Character Education in Vocational High', *JapanEdu*, 1(3), pp. 81–90.
- Savira, F. and Suharsono, Y. (2013) 'Virtual Learning: Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran', *26 Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), pp. 1689–1699.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sites, G., Sma, D. I. and Junjung, N. (2022) 'IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN', 2(1), pp. 164–175.
- SGMW Motors Indonesia, PT. (2022). *Rem Tromol Mobil: Pengertian, Fungsi & Cara Kerja Komponen*. <https://wuling.id/id/blog/autotips/rem-tromol-mobil-pengertian-komponen-cara-kerjanya/#:~:text=Rem%20tromol%20adalah%20salah%20satu,membantu%20melakukan%20tekanan%20kanvas%20rem>.
- Suharni, S. (2021) 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), pp. 172–184. doi: 10.31316/g.couns.v6i1.2198.
- Sugiyono (2010) *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif. Dan R&D*. Alfabeta.
- Shodiq. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I. *Tesis*: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Suyitno. 2018. Media Pembelajaran Aplikasi CAD dengan Camtasia Studio 6 untuk Mahasiswa. *Jurnal Vokasi Kejuruan*

Trianto (2010) *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

Zulherman & Hapsari. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu, Vol. 5(4)*

