

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ketut, I Gede Parta Sindu, dan Kadek Angga Kusuma. 2019. "The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 9 (1): 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>.
- Aisyah. 2017. "Identifikasi Kemampuan Membuat Pola Busana Wanita Pada Mahasiswa Jurusan PKK FT UNM," 225–31.
- Angendari, Made Diah. 2023. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH BERBANTUAN HYPERMEDIA TERHADAP PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN PEMBUATAN POLA DITINJAU DARI KETERLIBATAN KOGNITIF SISWA." Doctoral, Universitas Pendidikan Ganesha. <https://doi.org/10.2039011003-BAB%20%20KAJIAN%20TEORI.pdf>.
- Ardianto, Bregas. 2023. "PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI LARUTAN ASAM DAN BASA DI SMA NEGERI 1 SERIRIT." Undergraduate, Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/14599/>.
- Aripin. 2013. "Keunggulan Media Adobe Captivate."
- Astuti, Ni Putu Eka. 2017. "Implementasi Media Edukasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 6 (2): 277. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i2.11482>.

- Cahyani, Kadek Aprilia. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KULINER ASIA BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN VOKASIONAL SENI KULINER UNDIKSHA." Undergraduate, Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/19559/>.
- Dewik, Ni Komang Miantari. 2023. "PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MODEL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA KULIAH MANAJEMEN KONVENSI DI PROGRAM STUDI PKK UNDIKSHA." Undergraduate, Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/14544/>.
- Habean, Bolita Roseria. 2023. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembuatan Busana Industri Melalui Penerapan Metode Project Based Learning Pada Siswa Kelas XII Busana 2 Di SMK Negeri 3 Pekanbaru Tahun 2022." *Benefit: Journal of Bussiness, Economics, and Finance* 1 (1): 37–43. <https://doi.org/10.37985/benefit.v1i1.25>.
- Hanafy, Muh Sain. 2014. "KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 17 (1): 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.
- Hatija, Muna. 2023. "IMPLEMENTASI TEORI-TEORI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Al-Rabwah* 17 (November):129–40. <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.313>.
- Istiadah, F. N. 2020. *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Kurniawati, Ira. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE DI SMK NEGERI 2 SURABAYA." *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5 (01): 7–14.

Kurniawati, Ira, dan Ekohariadi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Menggunakan Adobe Captivate Di Smk Negeri 2 Surabaya." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 5 (2): 40–51.

Lestyoningsih, Nita, dan Lutfiyah Hidayati. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI Tata Busana 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung." *Jurnal Online Tata Busana* 9 (2). <https://doi.org/10.26740/jotb.v9n2.p%p>.

Masgumelar, Ndaru Kukuh, dan Pinton Setya Mustafa. 2021. "Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan." *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2 (1): 49–57.

Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. 2 ed. Cambridge University Press.

Mustofa, Abi Hamid. 2020. *Media Pembelajaran*.

Nababan, Netty. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan." *Jurnal Inspiratif* 6 (1): 37–50.

- Nahar, Novi Irwan. 2016. "PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial NUSANTARA* 1.
- Narsa, I. Made, Nur Wulan, dan Noorma Rosita. 2022. *Panduan Metode Pembelajaran Kolaboratif dan Partisipatif*. Airlangga University Press.
- Nurhayati, Ari Sri, dan Dwi Harianti. 2022. "Model Pembelajaran Berbasis Proyek Project Based Learning (PjBL)."
- Partono, Joko, Yosi Wulandari, dan Purwani Indyastuti. t.t. "MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI SD 4 SOCO KECAMATAN DAWE KABUPATEN KUDUS."
- Perni, Ni Nyoman. 2019. "Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 3 (2): 105. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>.
- Rais, Muh. 2010. *Project Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills*. Surabaya.
- Rais, Muh, dan Wayan Ardhana. 2013. "Project-Based Learning vs Pembelajaran dengan Metode Ekspositori dalam Menghasilkan Kemampuan Belajar Teori Perancangan Mesin." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 20 (1): 33–44.
- Ramadhani, Yulia Rizki, Hani Subakti, Sulfiani Masri, Diah Puji Nali Brata, Salamun Salamun, Devy Stany Walukow, Leny Dhianti Haeruman, dkk. 2022. *Pengantar Strategi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Sasmita, Petri Reni, Rismar Julia Utami, Zainal Hartoyo, Sekolah Tinggi Keguruan, Ilmu Pendidikan, Muhammadiyah Sungai Penuh, Universitas Islam Negeri, Sulthan Thaha, dan Saifuddin Jambi. 2021. “Analisis Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Atas.” *SPEJ (Science and Phsics Education Journal* 5 (1).
- Setyawan, D. T., dan E. Ismayati. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 53–59.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugrah, N. 2019. “Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains.” *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19 (2): 121–38.
- Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*.
- Tegeh, I. M., I. N. Jampel, dan K. Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tidar, Adhya Nur, dan Siti Sulandjar. 2020. “Penerapan Multimedia Pembelajaran Melalui Aplikasi Adobe Captivate Dengan Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Coklat dan Hasil Olahannya.” *Journal Tata Boga Vol. 9* (1): 647–54.
- Wahyuni, M., dan N. Ariyani. 2020. *Teori Belajar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.