

DAFTAR PUSTAKA

- [Kemendikbud] UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.Pdf
- [Kemendikbud] Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar-Dasar Busana Fase E Untuk SMK/MAK. (2022). 1-14
- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis livewire pada mata pelajaran teknik listrik kelas X jurusan audio video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu Elektriika Journal*, 4(1).
- Ah, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112-127.
- Alighiri, D., Drastisianti, A., & Susilaningsih, E. (2018). Pemahaman Konsep Siswa Materi Larutan Penyangga Dalam Pembelajaran Multiple Representasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2).
- Alviyaturrohmah, A., Saluky, S., & Muchyidin, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Software Prezi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 11-18.
- Amos, E., Osei-Poku, P., Ahiabor, R., & Peligah, Y. S. (2017). Exploring Digital Techniques For Fashion Illustration. *Adri Journal Of Arts And Social Sciences*, 15(5), 1-16.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen. (L. W. Anderson & D. R. Krathwohl, Eds.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cheng, S. (2018). The Interdependence Between The Demand Of The Fashion Industry And The Function Of Fashion Education. *American Journal Of Industrial And Business Management*, 8(4), 1065-1072.
- Dihyah, M. (2021). Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi Ibis Paint X Untuk Pembelajaran Akidah Akhlak.
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprpto, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity By Using The Ibis Paint X Application Module. *Journal Of Vocational And Career Education*, 6(2).
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 4(2), 47-53.

- Hapnita, W. (2018). Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Padang Tahun 2016/2017. *Cived*, 5(1).
- Hasanudin, C., Mayasari, N., & Kundharu, S. (2020). Media 3d Dengan Kolaborasi Pop-Up Dan Movable Book Berbantuan Aplikasi Ibispaint X: Teknik Membuat Media Pembelajaran Untuk Pemula.
- Hasanudin, C., Mayasari, N., Saddhono, K., & Prabowo, R. A. (2021, February). Ibispaint X Apps In Creating Collaborative 3d Learning Media Of Pop-Up And Movable Books. *In Journal Of Physics: Conference Series* (Vol. 1764, No. 1, P. 012131). IOP Publishing.
- Hendra, H. A., Tanwir, N. H., Supardi, S. N. L., Yana Fajar Prakasa, R. P. A., & Hasibuan, A. D. A. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik).
- Hidayah, K. A., & Suprihatin, S. E. Y. (2020). Tingkat Pemahaman Pembuatan Pola Berbasis Cad Pada Mata Pelajaran Busana Industri Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Negeri 6 Yogyakarta. *Jurnal Fesyen: Pendidikan Dan Teknologi*, 9(1).
- Hopkins, J. (2021). *Fashion Design: The Complete Guide*.
- Hu, Y., & Liu, Y. (2017). A Study On The Conceptual Design Of Fashion Product. *Art And Design Review*, 5(4), 241-251.
- Johan, E. (2016). *Analisis Kemampuan Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Dewasa Siswa Kelas Xi Tata Busana Smk Negeri 8 Medan* (Doctoral Dissertation, UNIMED).
- Iryani, E. (2020). Penggunaan Handphone Sebagai Media Pembelajaran Melalui Aplikasi Kine Master Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Di SMP Negeri 2 Banyuasin III. *Keraton: Journal Of History Education And Culture*, 2(2).
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1).
- Mappe, S. A. A. Model Sections Dalam Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 91.
- Melinda, P. P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 242 Jakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta.

- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- Naimar, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29.
- Nurdiyanto, B. Gunawan., & Marzuki. (2017). Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu Sosial (Teori & Praktik Dengan *Ibm Spss Statistic 21*). Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Nugroho, A. S., & Haritanto, W. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statistika:(Teori, Implementasi & Praktik Dengan Spss)*. Penerbit Andi. Nuraishyah. (2023). *Pemahaman Mahasiswa Pada Pembelajaran Merdeka Belajar-Kampus Merdeka. Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6 (1), 1-8.
- Ramadhan, R. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketch Up) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Macam-Macam Pekerjaan Konstruksi Kayu* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rohaeni, H., & Mulyadi, Y. (2013). *Menggambar Busana*. CV Yrama Widya, Bandung.
- Safitri, C. (2017). Pemahaman Trend Fashion Siswa Kelas Xi Tata Busana Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Keluarga: Jurnal Ilmiah Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 3(1).
- Setiaji, R. S. (2023). Berkarya Seni Visual Di Era Digital. *Vol, 5*, 272-280.
- Sholikhah, R., Widowati, W., & Nurmasitah, S. (2023). Development Of Digital Fashion Illustration Media Using Ibis Paint X Software To Improve The Competence Of Unnes Fashion Students. *International Journal Of Active Learning*, 8(2), 130-140.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*.
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196-209.

- Susiana, R., & Wening, S. (2015). Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Pencapaian Kompetensi Pembuatan Desain Busana. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 377-393.
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. *Erlangga, Bandung*.
- Yoyo Sudaryo, S. E., Mm, A., Ca, A., Efi, N. A. S., R Adam Medidjati, S. E., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online Dengan Google Forms*. Penerbit Andi.

