

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abidin. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Ali, Aisyah, Kurniawan, Rizky Dwi, & Sari, Meilisa Yuni. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, M. (2021). *Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan dan Riset*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid 3 untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Feftina Herawati. (2005). *Teknik Penyelesaian Busana*. Direktorat Pembinaan SMK Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Depdiknas
- Hagen, Kathryn. (2005). *Fashion Illustration for Designers*, Volume 1. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Hanifah, D. P., et.al. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka
- Hasan, M., et. al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Nasruddin. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Muliawan, P. (2015). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia TM.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta

Musfiquon, M. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sahir, S. H., (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.

Smaldino, & Lowther. (2011). *Instructional Technology % Media For Learning (Ed. 9)*. Terjemahan A.Rahman. Jakarta: Kencana.

Sugiarni. (2022). *Bahan Ajar, Media dan Teknologi Pembelajaran*. Tangerang: Pascal Books.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Skripsi

Sudiarsana, I Gusti Ngurah Alit. 2023. *Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Pada Pembelajaran Seni Rupa Digital Kelas Fase F Di Smk Negeri 1 Sukasada* [skripsi]. Bali: UNDIKSHA

Jurnal

Farkhatun. (2022). Pengembangan Modul Aplikasi Ibis Paint X Untuk Meningkatkan Kompetensi Dan Kreativitas Dalam Pembuatan Desain Busana Pesta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* Vol. 7, No. 1 hlm. 95 – 108.

Fitria, Ayu. 2014. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”. *Cakrawala Dini*, Volume 5, Nomor 2.

Hadisi, L., Wa Muna. (2015). Pengelolaan teknologi informasi dalam menciptakan model inovasi pembelajaran (e-learning). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(1), 117–140.

- Hartanto, Susi & Injo Erlyn Yulita Wiryanto. (2020). Digitalisasi Pola Pakaian Melalui CLO3D (Kokreasi Bersama Nadya Jaya & Brand Pakaian Lovadova. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol. 03 No. 03, Juli-September 2020. hal. 301-306.
- Jannah, D. R. N., Atmojo, I. R. W., (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu* Vol.6 No.1 hlm. 1064 – 1074.
- Naimar, M., Novita, Fitriana. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* Vol. 7, No. 4 hlm. 10 – 29.
- Nurwahidah, C. D. (2021). Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal: Rausyan Fikri*, 119.
- Mahardi, S. N., et. al. (2023). Analisis Jenis – Jenis Bahan Ajar Dalam Proses Pembelajaran. Amanah Ilmu: *Jurnal Kependidikan Islam*, Vol; 3, No. 2 hlm 67 – 74.
- Moto, Maklomia Meling. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(1): halaman 20-28.
- R. S. F. Khadar, D. Rahmat, and L. Saepuloh, “Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi,” *Berajah Journal*, vol. 2, no. 3, pp. 410–418, 2022.
- Putriani, J. D., Hudaidah. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0, Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 3 No. 3, 2021, hlm. 831.
- Sari, Claudia T. T., Bistari, Halidjah, S., (2023). Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Platform Youtube pada Materi Bilangan Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 05 Pontianak Kota, *Journal on Education* Volume 06, No. 01.
- Saputro, R. H. (2021). Tantangan Sistem Informasi Berbasis Pelayanan Publik di Era Revolusi Industri 4.0. *Sawala: Jurnal Administrasi Negara*, 9(1), 89-101
- Safitri, N., Noerharyono, M., & Prabawati, M. (2022). Penilaian bahan ajar modul menggambar mode materi penyelesaian gambar desain busana. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 2(1), 29–46.
- Zulkifli, N., & Ferdiansyah, H. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19: *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 71–77.