

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R., Prabawat, M., & Noerharyono, M. (2023). Penilaian Modul Apresiasi Menghias Kain Materi Sulaman Fantasi. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 3(2), 63–69. <https://doi.org/10.21009/pftej.v3i2.22839>
- Andari, D. P., & Setyadi, D. (2023). Pengembangan E-Modul Sebagai Bahan Belajar Untuk Siswa SMP Pada Materi Pola Bilangan. *Histogram : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).
- Anjarani, D. R., Tafrilyanto, C. F., & Pratama, A. W. (2024). Analisis Sikap Mahasiswa Kepulauan Kabupaten Sumenep terhadap Penggunaan Microsoft Teams sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Innovative: Journal*, 4, 5668–5676.
<http://journalinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/7318%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7318/5816>
- Aprillia, M., Inesia Sri Utami, I., & Keguruan, F. (2022). Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 74(1), 8–20.
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn>
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine *Flipbook* pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Ayu, A. N. (2019). Penampilan Sebagai Komunikasi Non-Verbal Perempuan Dalam Dunia Pekerjaan. Skripsi. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. <https://eprints.untirta.ac.id>.
- Azis, G. (2024). Pengembangan Modul Belajar Elektronik Berbasis Gsites Untuk Kompetensi Mengevaluasi Dan Menentukan Performansi Rangkaian Sistem Kontrol. repository.upi.edu
- Azkia, L., Sa, M., & Tamam, A. M. (2025). Pengembangan Modul Pai Berbasis *Flipbook* Pada Materi Beriman Kepada Allah Dan Rasul-Nya Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 8(2), 1213–1225. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i2.1429>.Development
- Azzahra, F. (2024). Penilaian E-Modul *Style* (Gaya Busana Wanita).
- Cakra, K. M. E. & Setiawan, S. (2021). “Analisis Perkembangan Subkultur *Urban Streetwear*.” *Jurnal Desain Indonesia*, 3(1), 29-36.
- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Aqila Septiyani, S., & Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Diahratri, K. (2022). Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan.
- Dwiyanti, I., Supriatna, A. R., & Marini, A. (2021). (2021). Studi Fenomenologi Penggunaan E-Modul Dalam Pembelajaran Daring Muatan IPA Di SD

- Muhammadiyah 5 Jakarta. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 6(1), 74-88. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 06(01), 75.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran. Kemenag, 1000, 1–6.
- Fitria, R., Apriani, N. I., Kharisbaya, S., Hakim, L., & Hasani, A. (2025). Penerapan Konsep dan Teori Pembelajaran Jarak Jauh dalam Desain dan Pengembangan Materi Pendidikan yang Efektif. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(4), 3135–3144. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4235>
- Hakim, F. R. (2018). Perancangan Informasi Gaya *Bohemian* Sebagai Alternatif Gaya Berbusana Melalui Media *Lookbook* [Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id>
- Hanifa Ainun Nisa, Mujib Mujib, & Rizki Wahyu Yunian Putra. (2020). Efektivitas E-Modul dengan Flip PDF Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(02), 13–25. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Rosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) SNF2015 / Articles, IV*, 49–54.
- Hujair, A. H. S. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Ika, D. P. & Muthmainnah, R. (2022). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Berbasis Literasi Visual Pada Mata Kuliah Botani Phanerogamae. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 144–156. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/2118>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Penguatan Pelayanan Publik Dan Pendidikan Melalui Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Praktis*, 3 (1)(September), hlm. 324.
- Kawamura, Y. (2018). *Fashion-ology. An Intrdocution to Fashion Stuies (2nd ed)*. London: Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781350120991>.
- Kaya, O., & Sinziana, L. (2021). *Effects Of Art Trends On Fashion. ISARCS: International Science and Art Research Center*.
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Model *Learning Cycle* pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2492–2503.
- Kongdoro, A., Enrico, E., & Teowarang, J. (2025). Perancangan Busana *Ready-To-Wear Deluxe* Wanita Mengaplikasikan Subbudaya Gotik Dengan Eksperimen *Textile Art*. *Moda*, 6(2). <https://doi.org/10.37715/moda.v6i2.5668>
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam

- Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1403–14057. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744>
- Norpin, N., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444–448. <https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4896>
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning*. In *Psychology Of Learning And Motivation* (Vol. 41, pp. 85-139). Academic Press.
- Oktavia, A. (2020). Ekspresi Keteduhan Wajah Wanita Sebagai Penciptaan Motif Batik Pada Resort Wear. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Putra, M. N. & Tambunan, H. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Teknik Instalasi Tenaga Listrik Berbasis Android Di Smk Medan. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 3(1), 79–88.
- Putri, A. A. (2024) “Pengaruh Tingkat Pengetahuan *Trend Internet Aesthetic* Terhadap *Fashion Self Control*.” Universitas Negeri Jakarta.
- Rabbani, Rania Fitri; Noerharyono, M. & W. (2024). Penilaian Modul Aplikasi Adobe Illustrator Komputer Desain Materi Rok Dan Celana. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 4(1).
- Rachmawati, R., Shafa Chairisa HSB, A., & Nurhayati, H. (2021). Mengimplemaentasikan Bentuk Ikatan Udeng Bali Sebagai Inspirasi Koleksi Busana Siap Pakai “Sacred Relation.” *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.21009/pftj.0101.05>
- Rahma, I. M., & Herawati, E. (2024). *Gender and Fashion Style Choices in University Students*. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 9(1), 49–62.
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Visipena Journal*, 12(1), 44–66. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/1476>
- Rais, M., Muhammad Yaumi, & Yusuf T, M. (2024). Studi Literatur Terminologi Media Dan Teknologi Pembelajaran (Sejarah Dan Perbedaan Istilah). *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 244–257. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v5i2.236>
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basic Edu*, 6(4), 7265–7274.
- Ramandanni, D. P. (2023). Pengembangan Media Busy Book Pada Materi Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia Kelas V Sekolah Dasar (Vol. 2) [Universitas Muhammadiyah Gresik.]. prints.umg.ac.id
- Richards, J. (2025). “*Manifesting the Gothic: Reflections on Fashion and Visual Culture*.” Manchester Metropolitan University. <https://doi.org/10.83056/mmu.32557071>.
- Sa'idah, R. Y. & S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Augmented*

- Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13 (1), 21–29.
<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX%0A>
- Sakinah, N., Nanda, D. M., & Tohiruddin. (2022). *Trend Fashion di Kalangan Mahasiswa-Mahasiswi Universitas Negeri Surabaya. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS, 01*, 32–38.
- Smaldino, Sharon, E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning : Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*". Jakarta: Kencana.
- Sunarto, Sunaryo. (2012). *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tara, J. D., Suryo, H., & Shihabuddin. (2023). *Trend Fashion Mahasiswa Saat Perkuliahan Sebagai Perilaku Trendi*.
- Wilson, E. (2007). *Glamour: Fashion Industrial Design Architecture by Joseph Rosa, Phil Patton, Virginia Postrel and Valerie Steele (eds). Fashion Theory*, 11(2–3), 357–359. <https://doi.org/10.2752/136270407X202943>
- Windawati, K. F. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok a1 Di Tkk Widiatmika Kecamatan Kuta Selatan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 230–237. <https://doi.org/10.38048/jcp.v1i2.232>
- Yanindah, A. T. C., & Ratu, N. (2021). Pengembangan E-Modul SUGAR Berbasis Android. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 607–622. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.445>

Intelligentia - Dignitas