

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Rajawali Pers, Jakarta.
- Badan Pusat Statistik. 2026. *Persentase Penduduk Usia 5 Tahun ke Atas yang Pernah Mengakses Internet dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Provinsi dan Media*. <https://www.bps.go.id>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 039/H/P/2022 tentang Pedoman Penilaian Buku Pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. 4th ed. Longman, New York.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Indaryanti, R. B., Harsono, H., Utama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D research and development model: Trends, challenges, and opportunities review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 25(1), 91–98. <https://doi.org/10.31599/na7deq07>
- Kapp, K. M. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, San Francisco.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi, Pendidikan Khusus, dan Pendidikan Layanan Khusus. (2026). *Petunjuk teknis bantuan pemerintah program Proyek Kreatif dan Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan tahun 2026*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: A systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2016). *Principles of Marketing* (16th ed.). Pearson Education, Harlow.

- Kotler, P., Keller, K. L., & Chernev, A. 2022. *Marketing Management*. 16th Global Edition. Pearson, Harlow.
- Lafau, M. A., & Hanim, H. 2025. Pengembangan e-modul pada materi *sustainable fashion* di kelas XI Tata Busana SMK Negeri 1 Beringin. *PESONA: Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 5(2), 265–277.
- Lestari, H. D., Martatiyana, D. R., & Usman, H. (2023). Application of the ADDIE model in designing digital teaching materials. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 105–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7525>
- Mastur. (2023). Implementasi model pembelajaran teaching factory (TeFa) untuk menanamkan jiwa kewirausahaan siswa kelas XII Tata Busana SMK Negeri 1 Sumbawa Besar. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2346–2353. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1528>
- Mirayanti, M., Zainuddin, M., Arifin, S., & Surayanah. (2024). Analisis kebutuhan media interaktif e-modul berbasis gamifikasi untuk pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(3), 1–8.
- Nur, L. C. N., Maarif, I. B., & Husnia, M. (2022). Strategi pemasaran melalui digital marketing berbasis e-modul flipbook untuk kelompok wanita tani Desa Bedahlawak. *Jumat Ekonomi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 69–81. https://doi.org/10.32764/abdimas_ekon.v3i2.2412
- Nurfadliah, S. A. N., & Riofita, H. (2024). Strategi pemasaran digital dalam meningkatkan penjualan produk fashion di Lazarus Batik. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 4–7.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara*, 1(1), 86–100.
- Prastowo, A. 2018. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press, Yogyakarta.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Retnasari, D. (2023). Kemitraan SMK bidang keahlian Tata Busana dengan dunia usaha dunia industri (DUDI) untuk meningkatkan keterserapan lulusan. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 18(1), 50–64.

- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Siahaan, M., & Susanti, T. (2022). Digital marketing strategy on fashion industry among Z generation in Batam City. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 6(2), 148–158. <https://doi.org/10.30871/jaic.v6i2.4615>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suliyanthini, S., Melati, B. R., & Zahra, E. L. (2023). Penilaian modul pemasaran produk busana siswa-siswi kelas XII. *IKRA-ITH Humaniora*, 7(3), 72–80. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i3.3332>
- Supriyono. (2022). *Bahan ajar research and development in education*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Suranto, T., Sumarni, W., Widiarti, N., Subali, B., & Bongkok, S. (2024). Pengembangan e-modul berbasis gamifikasi terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 234–249.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University, Bloomington.
- Tuten, T. L., & Solomon, M. R. 2023. *Social Media Marketing*. 4th Edition. Sage Publications Ltd., London.
- Vhalery, R., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Gamifikasi pembelajaran matematika ekonomi. *Research and Development Journal of Education*, 10(1), 444–459.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, R., Karyaningsih, E. W., & Inayah, D. T. (2023). Hubungan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan minat berwirausaha pada siswa Tata Busana. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*.
- Yoga Matin Albar, Wardah, Muchammad Noerharyono, & Jafar Sodik. (2025). Integrasi Desain Instruksional dalam Pengembangan E-Modul Ilmu Tekstil untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa: Penelitian.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 4(1), 4480–4485.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2125>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

Zulbaidah, & Giatman, M. (2024). Implementasi pembelajaran teaching factory lahirkan wirausaha Tata Busana SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 7207–7213.



Intelligentia - Dignitas