

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari.(2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*.Sleman: PT.Intan Sejati Klaten
- Agustini., Sudirtha,I Gede. (2018). *Pengembangan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Mitologi Kerajaan Yunani*. Jurnal Bosaparis: Singaraja
- Annurahman (2012). *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung: Alfabeta
- Astini, Ni Komang Suni (2020) *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Lampuhyang, Edisi Juli, 13-26
- Firdaus, Iqra.(2010). *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Jogjakarta: DIVA Press
- Hakim,A.B.(2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo*. STMIK Esq,2(1-4),1-6
- Isbaniah, Fatiyah (Maret 2020). *Pedoman Pencegahan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
- Istarani.(2012). *Kumpulan 39 Metode Pembelajaran*. Medan : CV.Iscom Medan
- Karwati, Eus .(2014). *Manajemen Kelas. Guru Profesional yang Inspiratif, Menyenangkan dan Berprestasi*.Bandung : Alfabeta
- Mardianto (2014). *Psikologi Pendidikan*. Medan : Perdana Publishing
- Munir. (2010). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta
- Pandansari, Purwosiwi & Gafur, Abdul. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK* .Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Edisi Oktober, pp. 237-248
- Pendidikan. Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Corona Virus (COVID-19).2020.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Rahma,Wati Widya & Karyaningsih,Endang. (2017). *Pengaruh Pemanfaatan Internet Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Busana Siswa SMK*. Edisi Januari. Pp,1-15
- Rahmawati, Latifa Nur. (2011). *Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis STAD Pada Mata Diklat Menggambar Busana Di SMK Negeri 4 Yogyakarta*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian

- Slameto, Drs. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana. (2016). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono.(2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Surjono,H.D. (2011). *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press
- Suprijono,Agus. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susiana,Ratih & Wening,Sri.(2015). *Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Dan Pencapaian KompetensiPembuatan Desain Busana*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Edisi November. Pp.1-17
- Sutikno,Sobry.(2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok : PT. Holistica
- Suwarni. (2014). *Pelaksanaan Simulasi Ujian Nasional Bidang Keahlian Busana Butik SMK Diponegoro*.Jurnal Pendidikan: Yogyakarta
- Uswatun Hasanah.(2011). *Menggambar Busana*.Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono, Vicky Dwy & Rachmadyanti, Putri. (2018). *Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS
- Wahyuningsih, Dian. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung.Informatika
- Wikipedia.(2020). *Google Classroom*. Diakses 17 November 2020 dari https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom
- Zainal,Aqib. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung : Satu Nusa.