

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basilaia. (2020). *Replacing The Classic Learning Form At Universities as An Immediate Response to The Covid-19 Virus Infection in Georgia*. *International Journal For Research In Applied Science & Engineering Technology (Ijraset)*, 8 (III), 101-108.  
Dari : <https://doi.org/10.22214/Ijraset.2020.3021>
- Cheng, G. (2009). *Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia*. Australia : *Australasian Journal of Educational Technology*.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ernawati, Dkk. (2008). *Tata Busana jilid 2. Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan*, Departemen Pendidikan Nasional. *E-Book*.
- Helen, J, dan Armstrong. (2010). *Pattern Making For Fashion Design*. 5th ed. Los Angeles: Pearson Education.
- Hidayah, U., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2016). *Konsistensi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator pada Evaluasi Guru dalam Pembelajaran Eksposisi Berdasarkan Kurikulum 2013 Siswa Kelas X MAN PATAS*. *e-Journal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha*, 5 (3), 1-12.
- Hujair AH Sanaky. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaudaba Dipantara
- KEMDIKBUD. (2020). *Surat Edaran Tentang Pencegahan Wabah COVID-19 di Lingkungan Satuan Pendidikan Seluruh Indonesia*.
- Lali Walidah, Dkk. (2020). *Pembuatan Busana Custom Made*. Jawa Timur: PT Kuantum Kuku Sejahtera.

Mawaddah Wardatul, Dkk. (2019). *Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. *E-Journal Natural Science Education Reseach*.

McKeen, B. (2016). *Suport Bustier Garment*. United States Patent No. 9.237.772. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.

Megan Poore. (2013). *Using Social Media in the Classroom a Best Practice Guide*. Singapore: Replika Press.

UNESCO. (2020). *Covid-19 Educational Disruption And Response*. Retrieved From UNESCO.  
Dari: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/>

Poespo, Goet. (2014). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius.

Ria Riyanti. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo*. *E-Journal Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya*.

Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta

\_\_\_\_\_. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: alfabeta.

Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sagala, S. 2017. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Cet. VIII; Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development* Cet I (Bandung: Alfabeta).

Suyanto, A. H. (2011). *Desain website e-learning*. Tersedia pada <http://jurnalkomputer.com/>

Syaodih Sukmadinata, Nana. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya).

Tim E-Media Solusindo. (2015). *Kamus Komputer Lengkap*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Tim Guru Produktif Tata Busana. (2020). *Pembuatan Busana Custom Made Pembuatan Kamisol (Bustier)*. Jawa Tengah: SMK Syafi Akrom Pekalongan Press.

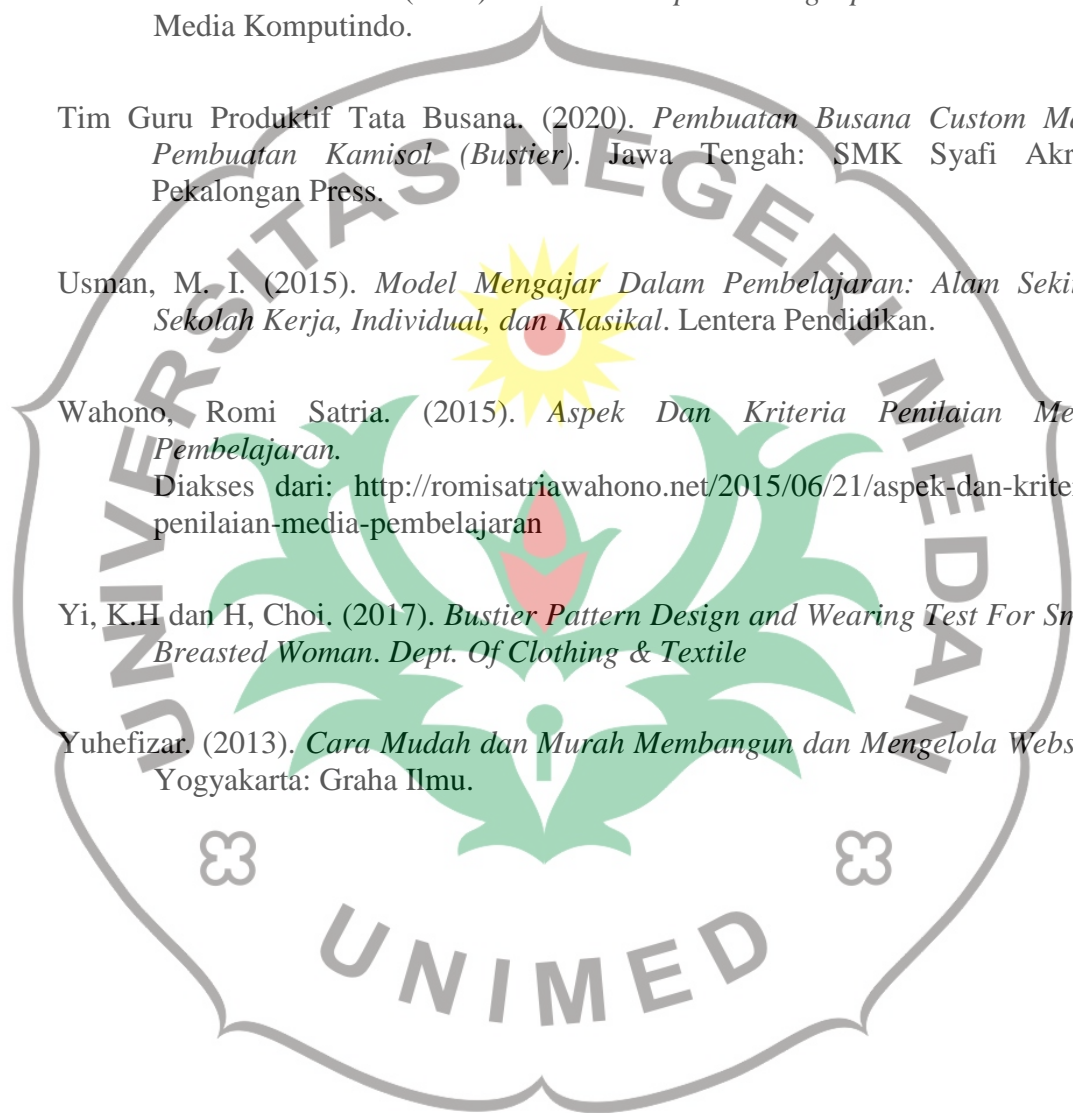
Usman, M. I. (2015). *Model Mengajar Dalam Pembelajaran: Alam Sekitar, Sekolah Kerja, Individual, dan Klasikal*. Lentera Pendidikan.

Wahono, Romi Satria. (2015). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

Diakses dari: <http://romisatriawahono.net/2015/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>

Yi, K.H dan H, Choi. (2017). *Bustier Pattern Design and Wearing Test For Small Breasted Woman*. Dept. Of Clothing & Textile

Yuhefizar. (2013). *Cara Mudah dan Murah Membangun dan Mengelola Website*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY