

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius. (2021). Desain Grafis Dengan Canva. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Ardiyanto, dkk. (2023). Menguasai Google Workspace Dan Canva. Jawa Tengah: Arta Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2023). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti. (2019). Dasar Desain SMK/MAK Kelas X. Yogyakarta: Andi Offset.
- Astuti, Dyahtri N.W. (2018). Fashion Figure Drawing. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Asyhar, Rayandra. (2020). Media Pembelajaran . Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, Arsyad. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dadi. (2019). Analisis Kebutuhan Untuk Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Mind Mapping. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, edisi oktober pp 70-79.
- Darmawan, dkk. (2024). Teori Dan Praktek Implementasi Bahan Ajar Visual Dalam Berbagai Metode Pembelajaran. Bandung: Widina Media Utama.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2020). Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2020. Jakarta :Direktorat Jenderal Pendidikan dan kebudayaan.
- Elisabetta, Drudi and Tiziana Paci. (2022). Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press.
- Gunawan dan Aidah. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. Jakarta : Rajawali.
- Handayani. (2021). Pengembangan E-Modul Pembuatan Pola Blus Bagi Siswa Kelas X SMK Keahlian Tata Busana. Jurnal Online Tata Busana , 60-69.

Hartati dan Gunawan. (2020). Dasar Desain Busana Bidang Keahlian Pariwisata Program Keahlian Tata Busana. Yogyakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Iskandar, Malik Abdul. (2021). Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan. Hasil Belajar, Yogyakarta: Bintang Semesta Media.

Kemendikbud. (2020). Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2018. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Kristanto, Andi. (2020). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.

Kurniawan, Citra dan Dedi Kuswandi. (2021). Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21. Lamongan: Academia Publication.

Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.

Loomis, Andrew. (2020). Drawing Head And Hands. United States: Titans Books.

Najuah, dkk. (2020). Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif . Sidoarjo: Umsida Press.

Resmini, dkk. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran. Abdimas Siliwangi, 335-343.

Sriadhi. (2018). Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran. Medan: Universitas Negeri Medan.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, A. (2020). Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I. Jawa Barat: CV Jejak.

Suryani, Nunuk dkk. (2019). Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Triyono, Slamet. (2022). Dinamika Penyusunan E-Modul. Indramayu: CV Adanu Abimata.

Ulung, Gagas dan Rully Larasati. (2019). How to be A Fashion Designer. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Waidah, Zulfatu Bintil. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Dasar Desain Sebagai Bantuan Belajar Secara Mandiri Untuk Kelas X SMK Widya Praja Ungaran. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Winarni, Endang Widi. (2019). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif. Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara.

Yunita, Dwi. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Desain Busana Berbantuan Software Aplikasi Ilustrator SMK Negeri 3 Kudus. Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter, 38-40.

Zain, Aswan dkk. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Zef Risal, d. (2022). Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D) Konsep, Teori, dan Desain Penelitian . Malang: Literasi Nusantara Abadi.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY