DAFTAR PUSTAKA

Administator. (2020, May 6). *SMK NEGERI DARUL ULUM MUNCAR BANYUWANGI*. https://smkndu-muncar.sch.id/tata-busana/. [diakses pada 6/21/2026].

Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, *7 No. 01*(01). https://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82. [diakses pada 6/22/2025].

Anitasari, L. (2014). Peningkatan Kreativitas Mencipta Desain Busana Dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Berbasis Group Investigation Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Di Smk N 3 Magelang. *Universitas Negeri Yogyakarta*. https://eprints.uny.ac.id/20538/1/Lilis%20Anitasari%2010513244033.pdf. [diakses pada 6/18/2025].

Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *3*(2). https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/922/164. [diakses pada 6/17/2025].

Djelantik, A. A. M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar* (1st ed.). (Jakarta). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI). [diakses pada 6/21/2026].

Eva Y. (2020). *Suatu Pengantar Metode & Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. (Yogyakarta). Deepublish Publisher. [diakses pada 6/3/2026].

Farkhatun, Wahyuningsih, S. E., & Supraptono, E. (2023). The Development of the Ibis Paint X Application Module in Learning Fashion Design. *Proceedings of the 4th Vocational Education International Conference (VEIC 2022)*. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-47-3_38. [diakses pada 6/17/2025].

Lasmawan, I. W., & Budiarta, I. W. (2020). Vygotsky's Zone Of Proximal Development and The Students' Progress in Learning (A Heutagogcal Bibliographical Review). *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *9*(4). https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i4.29915. [diakses pada 6/10/2026].

M. Faiz, Sabrina Azlianty, Haniah Zuhro Ginting, Jelli Br Togatorop, Lia Sofianna Br Saragih, Romauli Panjaitan, & Lili Tansliova. (2024). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Bagi Mahasiswa Dalam Berkarya Seni Zaman Sekarang. *Journal of Creative Student Research*, *2*(3). https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i3.3840. [diakses pada 7/9/2026].

M Naimar. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Unsyiah*, *7. No. 4*(November), 1–20. https://etd.usk.ac.id/search/index.php?p=show_detail&id=101139&keywords=PENGGUNAAN+APLIKASI+BERBASIS+SMARTPHONE+%28IBIS+P

AINT+X%29+UNTUK+PENGEMBANGAN+DESAIN+BUSANA. [diakses pada 5/29/2025].

Margunayasa, I. G., Japa, I. G. N., Riastini, P. N., & Jayanti, L. S. S. (2022). Pelatihan Komik Digital sebagai Sumber Belajar di SDN 26 Pemecutan. *Proceeding Senadimas Undiksha*. [diakses pada 6/23/2026].

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2). https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303. [diakses pada 6/17/2025].

Mutia, I. K., Wosal, Y. N., & Monigir, N. N. (2023). Kesiapan Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Bidang IPTEK. *Jurnal Basicedu*, *7*(6). https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6378. [diakses pada 7/17/2025].

Nasron HK, Yola Novriyana, M. Agus Ainur Rosyid, & Eva Susanti. (2024). METODE-METODE PEMBELAJARANYANG DITERAPKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI INDONESIA. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *10 Nomor 02*. https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2903/2379. [diakses pada 6/21/2025].

Piring, A. M., & Rooroh, A. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IX SMP NEGERI 4 SATAP TOMPASOBARU. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, *5*(1s). https://doi.org/10.53682/jpeunima.v5i1s.8708. [diakses pada 6/17/2025].

Pratama, I. P. A. T., Eka, G., Koriawan, H., & Sudiarta, W. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI SKETCHBOOK PADA SMARTPHONE UNTUK MEMBUAT VARIASI PENGALAMAN KREATIF BERKARYA SENI PADA PEMBELAJARAN BIDANG STUDI SENI RUPA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, *Vol13(2)*(2). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index. [diakses pada 6/22/2025].

Prawira N G. (2003). *Pengantar Estetika Dalam Seni Rupa* (Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Perwira, Eds.). Rekayasa Sains. [diakses pada 6/4/2026].

Putra, P., Margunayasa, I., & Wibawa, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Berbasis Lesson Study Terhadap Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *Vol 1 No 2*. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/19329/11427. [diakses pada 6/10/2026].

RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal*

Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, *7*(1). https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829. [diakses pada 6/22/2025].

Sani, R. A. (2019). *STRATEGI BELAJAR MENGAJAR* (1st ed.). (Depok). Rajawali Pers. [diakses pada 1/16/2025].

Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). PENGGUNAAN APLIKASI IBIS PAINT X PADA PEMBELAJARAN KELAS FASE F SENI LUKIS DIGITAL DI SMK NEGERI 1 SUKASADA. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, *13 (3)*(3), 196–209. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index. [diakses pada 6/26/2025].

Sutrisno, L. B., Ismail, S., Sudarmawan, A., & Putri, F. S. (2025). Function of Batik for cross-gender instructor at Kinanthi Sekar Dance Center, Yogyakarta. *Bahasa Dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pengajarannya*, *53*(1). https://doi.org/10.17977/2550-0635.1159. [diakses pada 6/23/2026].

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PENGEMBANGAN 4D PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU. *Mimbar Ilmu*, *24*(2). https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262. [diakses pada 6/10/2026].

Utami, L. P. (2016). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaranbahasa Inggris. *Prasi*, *11*(1). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/view/10964. [diakses pada 6/10/2026].

Wiratmaja, I. G., & Widayana, G. (2023). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Digital Pada Mata Kuliah Teknik Pendingin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, *11*(1). https://doi.org/10.23887/jptm.v11i1.59963. [diakses pada 6/10/2026].

Witari, N. N. S., & Wardana, K. N. H. (2017). ANALISIS VISUAL SAMPUL MAJALAH “BOBO” EDISI BULAN APRIL 2016. *PRASI*, *12*(01). https://doi.org/10.23887/prasi.v12i01.13917. [diakses pada 6/9/2026].