

Daftar Rujukan

- Anonim. Tanpa Tahun Terbit. “Pengertian Edukasi” Tersedia pada www.pengertianmenurutparaahli.com/pengertian-edukasi (diakses pada 31 Mei 2017)
- Arni, Handri. 2012. “Pengembangan Modul Desain Busana dengan Adobe Photoshop CS3” *Journal of Home Economics and Tourism* September 2012
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Catharina, T. A. (2006). *Teori pembelajaran*. Semarang: UPT MKKS UNNES
- Direktorat Pembinaan SMK. 2013. “Modul Dasar Desain I”, tersedia di : <http://repositori.kemdikbud.go.id/10403/1/DASAR%20DESAIN%201.pdf> diakses pada 1 april 2019, 19.01 wita
- Haryono, A. (2003). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Cetakan Kelima. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah, M. A. (2008). *Making educational animation using flash*. Bandung: Informatika.
- Indirati, R., Djaja, S., Suyadi, B. (2017). Pengaruh motivasi dan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 69-75
- Konseling Indonesia. 2015. “Motivasi Berprestasi” tersedia di : <https://www.konselingindonesia.com/read/71/motivasi-berprestasi.html> (diakses tanggal 10 Maret 2018, 22.57 wita)
- Musmuliadi & Purmadi, A. (2018). Pengaruh media desain grafis berbasis adobe photoshop terhadap kreativitas belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 20-28
- Nashar, H, (2004). *Peranan Motivasi Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Cetakan 2. Jakarta: Delia Press
- National Education Associaton. 2012. “Media Pembelajaran” tersedia di : <http://www.sarjanaku.com/2012/04/media-pengajaran-pembelajaran-menurut.html> (diakses pada 10 maret 2018, 11.08 wita)
- Rejeki, Ni Made Sari. 2016. “Teknik Pewarnaan dan Penerapan Motif Kain Pada Desain Busana Dengan Adobe Photoshop CS3”. *Journal Bosaparis*. Volume 4, No 1
- Riskiyah. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Di SMK N 3 Klaten”. *Jurnal UNY*. Volume 6, No 1
- Rohmawati, Nur. 2018. “Pengaruh Metode Group Investigation Berbantuan Buku Saku Terhadap Kompetensi Dasar Desain Siswa Di SMKN 3 Klaten”. *Jurnal UNY*. Volume 7, No 6

- Sabur, Alex (2003). *Psikologi umum*. Cetakan I. Bandung: Pustaka Setia
- Sadiman. (2009). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sakti H. G. (2017). Pengaruh media desain grafis berbasis adobe photoshop terhadap kreativitas belajar siswa kelas x pada mata pelajaran desain grafis. *Jurnal Realita*, 2(2), 325-344
- Santoso, M. Ulum, M. H., Blitar, D. N. (2015). Korelasi penggunaan media, disiplin belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS. *Cendikia*, 9(2), 149-158
- Sardiman. A. N. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Saputri, Agnes Dian. 2016. "Pengembangan Modul Pengayaan Menggambar Batik Menggunakan Adobe Photoshop Untuk Siswa Smk Tata Busana Di SMK N 3 Magelang". *Jurnal UNY*. Volume 5, No 2
- Srinadi, N. L. P. (2015). Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. *Konferensi Nasional Sistem & Informasi*. STMIK STIKOM BALI
- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Underwood. (1997). *Patologi umum dan sistematik*. Jakarta: EGC

