

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmoro, S. W. (2019) *Teknik Pengelohan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII. Kompetensi Keahlian Multimedia Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Yogyakarta: Andi.
- Batubara, H. H. (2021) *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.
- Baskara, Titus Theo Yoga & Qosda Muhdi Umar Umaya. (2021) *Karya Kreatif Era Pandemi*. Semarang: Universitas Katolik Soegijipranata.
- Bouato, Y. Lihawa, F. & Rusiyah. (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe yang diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam”. Gorontalo.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Eliwatis, Sabarullah. (2021). “Pengembangan Video Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora”. Vol 2, No 1 (2021)
- Indrayani, Sri Dewi & Defi Rahmawati. (2020) *Pembuatan Busana Industri*. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Iis, Andriyani. (2018) “Pengembangan Media Audiovisual Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Korespondensi Kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran Di SMK Negeri 1 Ponorogo”. Malang.
- Ismail. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendikia Publisher.
- Kurniawan, Dedik. (2020). *Edit Video Youtube dengan Filmora*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Matje, Irman. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Dtick Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sub Tema Lingkungan Dan Manfaatnya Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wabula Kabupaten Buton. Buton.
- Muliawan, Porrie. (2020). *Konstruksi Pola Busanawanita*. Jakarta: PT.BPK GunungMulia.

- Pattaufi, Ruslan, & Syamsunir. (2020). *“Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Mata Kuliah Produksi Media Audio Video”*. Makassar.
- Rahayu, Faelosofi, Yusuf. (2022). *“Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika”* Lampung.
- Rayanto, Y. H dan Sugiyanti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Accademic & Research Institute.
- Rizali, F. M. (2021). *”Pengembangan Video Pelajaran Berbasis Wondershare Filmora untuk Meningkatkan Minat belajar siswa Pada Mata Pembelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di Kelas IV SDN 1 Karang Jawa Muka Kandangan”*. Banjarmasin.
- Riduan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Santosa, Erwan. Kiswoyo. (2017). *“Pengembangan Media Video pembelajaran berbantu wondershare filmora berbasis kearifan lokal teradap keterampilan kompetensi guru dan menulis deskripsi siswa kelas 3”*. Semarang.
- Setyosari, Punaji. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soekarno. (2022). *Buku Penuntun Membuat Pola Dasar Tingkat Dasar*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: SBSL gensindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, Asra. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2011. *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Tea, Fama Gala. 2019. *“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palembang”*. Sumatra Selatan.
- Verawati dan Desprayoga. (2019). *SOLUSI PEMBELAJARAN 4.0: HYBRID LEARNING*. Palembang
- Yasnidawati. (2021). *Pola Busana “Ajang Gaya dan Trendi”*, Purbalingga: Eureka Media Aksara.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.

Yunita, Sri. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press.



THE
Character Building
UNIVERSITY