

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ani, R., & Ummu, S. 2021. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal pendidikan matematika*, 9 (3): 292-306.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Gregorius, Agung. 2021. *Desain Grafis dengan canva untuk pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research and Development*. Malang: Cv Literasi Nusantara
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Basicedu* 5.4 : 2384-2394.
- Handoyo, Joko Dwi. 2008. *Batik Jumpsutan*. Yogyakarta: PT. Macana Jaya Cemerlang
- Hartati. 2018. Keefektifan Model *Writing Workshop* Berbantuan Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*.
- Karmila, Mila. 2010. *Seni Ikat-Celup (Tie Dye)*. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Kusantati, Herni, dkk. 2008. *Keterampilan*. Jakarta: Grafindo Media Pratama
- Manoarfa, M & Abdul, H. 2021. *Pengembangan Media Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Penguatan Riset, dan Kreatifitas Peneliti di Era Covid-19*, 1085-1092.
- Opnami, Rizka. 2019. *Pengembangan media pembelajaran audiovisual seni budaya dan prakarya materi batik jumpsut siswa kelas V SD negeri 4 Krandegan Banjarnegara*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Pelangi, Garris. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA: Jurnal Sasindo UNPAM* 8.2 79-96.
- Purnaningrum, Evita. 2020. *PEMBUATAN BATIK JUMPUTAN SEBAGAI SARANA MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR GUNA*

*PENINGKATAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK*. Jurnal Penamas Adi buana 3.1. 43-50.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T 2020. *Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha 12.(2), 317-327.

Rayanto, Y. H. 2020. *Penelitian Pengembangan model ADDIE & R2D2 Teori Dan Praktek*. Akademik & Reasearch Publisher.

Saputra, H. L., Gracia, B., & Kelvin, M. I. 2019. *Pelatihan Batik Tulis dan Teknik Jumputan Bagi Masyarakat Banyu Urip Lor*. Prosding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat 2. 99-105.

Septiani, Sylvia. 2013. *Pengembangan video pembelajaran proses pembuatan batik jumputan pada mata pelajaran muatan lokal membuat kelas XI busana butik SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sofan, Amri. 2016. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta. Prestasi Pustaka raya.

Sumiati, Deti. 2010. *Batik Jumputan*. <http://dethie.blogspot.com/2010/01/batikjumputan>. (diakses pada tanggal 15 oktober 2021, pukul 22.00WIB)

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Bandung. Alfabeta

Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Sukiman, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Tanjung, R. E., & Delsina, F. (2019) *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* 7.2. 79-85.

Ristiani, S. & Tika, S.2020. *Tritik Jumputann Inofatif*, Yogyakarta: ANDI

Wati, E.R. (2018). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.

Wulandari, T. & Adam, M. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Median Pembelajaran: jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*,2 (1), 102-118



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY