

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal & Amrullah, Ahmad. (2019). *Manajemen belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Referensi

Astuti, Rini Tripuji. (2019). *Dasar Desain*. Yogyakarta: Andi Offset

Asfar, Irfan Taufan, Ahmad M. Arifin, & Gani Hamsu Abdul. (2021). *Model Pembelajaran Connecting, Extending, Review: Tiga Fase Efektif Optimalkan Kemampuan Penalaran*. Bandung: Media Sains Indonesia

Aulia Augustha, Susilawati & Sri Haryati. (2021). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Discovery Learning Menggunakan Aplikasi Adobe Acrobat 11 Pro Extended Pada Materi Keseimbangan Ion Dan Ph Larutan Garam Untuk Kelas XI Sma/Ma Sederajat. *Journal Of Research and Education Chemistry*; 3(1), 28-42. Diakses pada 1 Maret 2022 dari <https://journal.uir.ac.id/index.php/jrec/article/view/6485/3247>

Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing

Best, Janet. (2017). *Colour Design Theoris And Application*. Elsevier Ltd: Woodhead Publishing

Cholilawati. (2021). *Teori warna penerapan dalam fashion*. Jakarta: Pantera Publishing

Febri, Yana Riza, Antosa Zariul, & Witri Gustimal. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 21-32. Diakses pada 1 Maret 2022, dari <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/fippsd>

Fitriyah Ika, M.N., & Ghofur, M.A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1957-1970. Diakses pada 8 Juni 2022 dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Friedman Alon, & Schneider Edward. (2018). Developing a Visualization Education Curriculum in the Age of Big Data Using the Dick & Carey Model. *Visual Communication Quarterly*, 25(4), 250-256. Diakses pada 21 Juni 2022 dari <https://doi.org/10.1080/15551393.2018.1530115>

Hamid, M.A., Ramadhani, Rahmi., Masrul., Juliana., Safitri, Meylani., Munsarif, Muhammad., Jamaludin., Simarmata, Janner. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis

Inanna., Rahmatullah., Harahap, T.K., Zulkifli., Fitriani, Asri., Hasibuan, Syahril. (2022). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup

Kadarwati Ani, & Rulviana Vivi. (2020). *Pembelajaran Terpadu*. Jawa Timur: CV AE Media Grafika

Kamandanu Arya., woelandary A.D., Hermanto C.V., Apin A.M., Vian Dave., Rachmat M.N., Santoputri C.D., Kusbiantoro. (2022). *Proses Penciptaan Karya Seni Rupa Dan Desain*. Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gamun Indonesia

Kartika, Dharsono Soni. (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains

Khikmiyah, Fatimul. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pedagogy*, 6(1), 1-12. Diakses pada 14 September 2021 dari <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/1193>

Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara

Madijono, Sapto. (2019). *Mengenal Seni Rupa Murni*. Semarang: Mutiara Aksara

Prasetya, Ariès Eka., Pratiwi W.A., Suriani, Carli., Lestari Eka., Walani., Maimanah D.R., Harahap Hasian. (2021). *Kompilasi Artikel Inovasi Guru (Samisano'v 26)*. Jakarta: Guepedia

Putriyana, A. W., Kholillah, R., & Auliandari, L. (2020). Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share pada Praktikum Materi Fungi. *Biodik*, 6(2), 1–12. Diakses pada 20 Oktober 2021 dari <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9255>

- Ramadhani, Rahmi. (2020). *Desain Pembelajaran Matematika Berbasis TIK: Konsep dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Rayanto, & Sugiyanti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Academic & Research Institute Publisher
- Reni, Luvita Sari, & Suprayitno. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Seni Budaya dan Prakarya Materi Meronce dari Bahan Alam Melalui Pemanfaatan Unsur Seni Rupa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Sukodadi Lamongan. *JPSG*, 9(3), 1849-1860. Diakses pada 28 Februari 2022 dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39770>.
- Rosmala. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbantuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Dasar Pola Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. Abstrak *Undergraduate thesis*, UNIMED.
- Syam Suhendi., Cecep., Fahmi, A.I., Chamidah, dina., Damayanti, W.K., Saputro, A.N.C., Halim, N.M...., Haris, Abdul. (2021). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Septantiningtyas Niken., Shofiatun., Madanibillah Ahmad., & Rahman Abd. (2021). *Pembelajaran Sains*. Jawa Tengah: Lakeisha
- Saputro, Budiyo. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Lamongan: Academia Publication
- Sriadhi, S. (2018). *Instrument Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sugryono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, & Sunarto. (2017). *Apresiasi Seni Rupa*. Yogyakarta: Thafa Media
- Susiyanto Deris. (2021). *Merancang Lembar Kerja Siswa Interaktif Menggunakan Wizer.Me*. Malang: Ahlimedia Press

Triana, Neni. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*.

Jakarta: Guepedia

Widaningsih, Ida. (2019). *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia

Yuliarma. (2016). *The Art of Embroidery Design: Mendesain Motif Dasar Bordir dan Sulaman*. Jakarta: PT Gramedia

Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron Muhammad. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka



THE
Character Building
UNIVERSITY