

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Safa Mariska., dkk. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Seni Rupa Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas I Sekolah Dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*. Vol. 2, No.8 521-536.
- Allyce Win., Dkk. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus Di Sdn 1 Sudaji). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. 14(1), 14-26.
- Anum, Aulia, dkk. 2024. Pengaruh Kegiatan Menggambar Garis Terhadap Motorik Halus Anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Balai Talang. *Universitas Negeri Padang: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(2), 12874-12882.
- Arikunto, S. (2014). Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aulia, Sri Mustika., dkk. (2022). E-Modul Ajar Praktikum Seni Musik: Bahan Ajar Digital Berbasis Case Method dan Team Based Project. *Grenek: Jurnal Seni Musik*. 11 (2), 140-150
- Benny, Agus Pribadi., Dewi A. Padmo Putri. (2019). Pengembangan Bahan Ajar. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Budiarta, K., Harahap, M.H., & Mailani, E. (2018). Potret Implementasi Pembelajaran Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) di Sekolah Dasar Kota Medan. *Jurnal Pembangunan Perkotaan*. 6(2), 102-111.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43.
- Daryanto. (2013). Menyusun Modul, Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media
- Hutabalian, Juneisa. 2023. Pengembangan LKPD Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 2 Peristiwa dalam Kehidupan dengan Menggunakan *Metode Education Games* pada Kelas V SDN 106160 Tanjung Rejo Kec. Percut Sei Tuan T.A 2021/2022. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Jurianto. (2017). Model Pengembangan Desain Instruksional dalam Penyusunan Modul Pendidikan Pemustaka (*Library Instruction*). *Media Pustakawan*. 24(3), 36-43
- Komala, I., & Nugraha, A. (2022). Pendidikan Seni dan Kurikulum Merdeka Belajar: Tuntutan bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4(3), 122-134.
- Kosasih, E. 2021. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Loyd Mataka, R. T. (2020). *A Multistep Inquiry Approach to Improve Pre-Service Elementary Teachers' Conceptual Understanding*. *International Journal of Research in Education and Science*, 6(1), 86–99.

- Magdalena, Ina., dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan ilmu social*. 2(2), 311-326.
- Monica, Mici Ara., dkk. (2019). Strategi Guru Paud Dalam Mengembangkan Kreativitas anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1217-1221.
- Muarifah, A., & Nurkhasanah, N. (2019). Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak. *Journal of Early Childhood Care and Education*, 2(1), 14.
- Muzijah, R, Wati, M, Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi *Exe-Learning* untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89
- Ninawati, Mimin., dkk. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis *Software iSpring Suite 9*. *Jurnal Education*, 7(1), 47-54.
- Nirwana Nurul, Sinta., dkk. 2024. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Seni Rupa Berbasis PjBL Menggunakan Sistem *Blended Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(1), 41-55.
- Nuriyati, Tuti., dkk. 2022. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Prastowo, Andi. (2019). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putra, Nusa. (2015). *Research and Development* Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar”. Jakarta :Rajawali Pers
- Raindriati, Rizki. 2023. Panduan Guru Seni Rupa untuk SD/MI Kelas I (Edisi Revisi). Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sabirli, Z. E., & Çoklar, A. N., (2020). *The Effect Of Educational Digital Games On Education, Motivation And Attitudes Of Elementary School Students Against Course Access*. *World Journal On Educational Technology: Current Issues*. 12(4), 326 - 338.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Zihan., dkk. 2023. Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas I SD Melalui Program Semester Kurikulum Merdeka Materi SBDP. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 3(2), 209-216.
- Tarigan, Mutiara., Ananda, Lala Jelita., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Wordwall pada Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SDN 106813 Amplas. 8(1), 10045-10056.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

- Wanda Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Watini, Sri. (2021). Pengembangan Model ATIK untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar pada Anak Taman Kanak Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2), 1512-1520.
- Yudi, Hari Rayanto, Sugianti, Tristan Rokhmawan. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga *Academic & Research Institute*.



THE
Character Building
UNIVERSITY