

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah Ekowati¹, R. F. S. R. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Menulis Teks Persuasif Dengan Aplikasi CAPCUT DI SMP. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 5. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v4i2.10927>
- Alvi, O. :, Dwi Anggraini, A., Wiryokusumo, I., Leksono, P., Pgri, U., & Surabaya, A. B. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9.
- andi tri wibowo, S. Sn. A. S. S. (2023). *seni rupa* (S. Sn. ,M. A. Andi Alexander, Ed.). PT Penerbit Intan Pariwara.
- Anggraini Mei Parwanto Kurniawan, I., & Kebidanan Kartika Mitra Husada, A. (2022). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. *SMART: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.58222/smart.v3i1.522>
- Anis Setyorini, E., Worowirastri Ekowati, D., Febriyanti, F., FKIP Universitas Muhammadiyah Malang, P., & Purwantoro, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Mata Pelajaran Seni Rupa Melalui Kolase MIX MEDIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Arief Yanto Rukmana, S. T. , M. M. R. S. Y. Z. S. T. , M. P. S. M. K. D. A. S. Kom. , M. K. I. N. S. S. , M. P. Dr. W. A. S. S. , M. P. I. A. ST. , M. S. H. S. Si. , M. S. Dr. Z. S. M. M. (2023). *Dunia Multimedia (pengenalan dan penerapan)* (Agusdi Yayan, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dr. Asrul Huda, S. Kom. , M. K. & N. A. S. Pd. , M. E. (2021). *Teknik Multimedia Dan Animasi* (M. P. Prof. Dr. Thahar Effendi Harris, Ed.). UNP Press Padang.
- Dra. Aisyah Ali, M. K. ; Dr. L. C. M. M. P. ; R. M. S. P. ; M. P. C. F. D. S. P. ; M. P. H. L. M. P. ; (2024). *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehenshif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)* (sepriano, Ed.). PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dwi Egidia, N., & Agusniatih, A. (2023). Pengaruh Kegiatan Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 02 Kecamatan Palu Timur Kota Palu. *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah*.
- Fauziah, A. N., & Rosyidah, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Passiv Raum untuk Materi Passivsatz pada Mata Kuliah

Struktur und Wortschatz II. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(2), 220–235. <https://doi.org/10.17977/um064v3i22023p220-235>

Fitriani, D., Rhiyanto, P., Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Rachmadiarti, F., & Biologi, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif ADD-INS Classpoint Materi Bioteknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA Development of Interactive Powerpoint Learning Media Add-Ins Classpoint on Biotechnology to Increase Learning Motivation for Grade in Senior High School or Islamic Senior High School. *Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 12(2), 452–465. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>

Halim, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Negeri Padang, U. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(2).

Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi COVID-19. *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)*, 4(1), 1–7.

M, M. (2022). *Keterampilan Seni Rupa SD*. Deepublish.

Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>

Priamada, A. I., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Flipchart Berbasis Komik pada Materi Sila-sila Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>

Putera, A., & Siahaan, U. (2024). Peningkatan Kapasitas Petugas Bea Cukai Belawan melalui Pelatihan Adobe Illustrator untuk Mendukung Visualisasi Data dan Publikasi. *Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS)*. <https://ejournal.lkpkaryaprima.id/index.php/juribmas>

Rimawati Munthe, R. A. (2022). Kegiatan Bermain Origami Dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini. *JUDIMAS (Jurnal Inovasi Pengabdian Kepada Masyarakat)*.

Rina Ardiani S.Pd. (2024). *Modul Pembelajaran Seni Rupa Berkarya Dengan KOLASE & ORIGAMI*. Scribd.

Rizka Nurlaili, S. Z. H. K. (2021). Pengembangan E-module Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XII

Berdasarkan Penelitian Analisis Korelasi Kanonik dari Persilangan Tanaman Kedelai. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6.

Rosita, I., Gandarrityaz, R., Cahyani, R. A., & Gardiarini, P. (2024). Implementasi Metode ADDIE Pada Rancang Bangun Aplikasi Penentuan Kebutuhan Gizi Balita Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Informatika Mulia*.

Saputra, D. A., Putra, Y. I., & F, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi: Studi Kasus SMK NEGERI 1 BUNGO. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 189–200. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1428>

Sry Devi Sitompul Pausta Yugianus Suharsono, N., & Negeri Pontianak, P. (2024). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Tabel Periodik Unsur Kimia di SMAN 1 Sei Bambang Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Multimedia Dan IT*. <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i1>

Sudarta, W. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Biologi Berbasis Desktop pada SMPN 4 Angkona. *Jurnal Literasi Digital*, 4(2), 102–110. <https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.576>

Teguh Novaldy, A. M. (2021). Penerapan Aplikasi Dengan Menggunakan Barcode Dan Aplikasi Untuk Laporan Presensi Kepada Orang Tua. *ICT Learning*.

Ulfah, A., Hermina, D., & Huda, N. (2024). Desain Instrumen Evaluasi Yang Valid Dan Reliabel Dalam Pendidikan Islam Menggunakan SKALA LIKERT. In *Jurnal Studi Multidisipliner* (Vol. 8, Issue 12).

Umirta, T., Arni, Y., Apriani, D. R., Diningrum, A., & Sinurat, R. (2024). Media Video Seni Budaya : Materi Seni Rupa Dua dan Tiga Dimensi Kelas II SDN 05 Pemulutan. *Alacrity : Journal Of Education*, 4, 2775–4138.

veronica Dianaputri, S. S. A. vinda monika putri, S. Sn. (2023). *pendidikan seni rupa* (F Septisari, Ed.). yudistira dunia buku sekolah.

Win, A., Suartini, L., Sutrisno, L. B., Seni, J., Desain, D., Bahasa, F., & Seni, D. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar (STUDI KASUS DI SDN 1 SUDAJI). *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 14–26. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index>