

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhide Anzai. (2022). *Popular ibisPaint app bulks up with new features, targets 500m downloads*. Nikkei Asia. <https://asia.nikkei.com/Business/Technology/Popular-ibisPaint-app-bulks-up-with-new-features-targets-500m-downloads#:~:text=ibisPaint has been downloaded about,targeting 500 million by 2025>.
- Andrew. (2021). *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>
- Anita Rahmah, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Desain Busana Menggunakan Ibis Paint X Untuk SMKN 3 Kota Solok. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni, dan Teknologi*, 155 – 160.
- Beritaupdate. (2021). *Pengertian Objek Menggambar dan Komposisinya dalam Karya Seni*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/berita-update/pengertian-objek-menggambar-dan-komposisinya-dalam-karya-seni-1wdIEVvKZX0/full>
- Belajar, M. G. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. From <https://merdekabelajar.dairikab.go.id/tentang-kurikulum-merdeka-dan-platform-merdeka-mengajar/>
- Dianisa Syafiqah, Dra. Siti Mutmainah, M. P. (2022). Pengembangan Desain Motif Batik. *Jurnal Seni Rupa*, 8(2), 153–166.
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Farida, N. A., & Ratyaningrum, F. (2022). Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan IbisPaint X Di Media Sosial Tiktok. *Jurnal Seni Rupa*, 10(4), 83–96. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- H. Abdul Hamid, S. M. (2020, November 21). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dalam Pembelajaran*. From BDK Banjarmasin Kementerian Agama: <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/pembelajaran-aktif-kreatif-efektif-dalam-pembelajaran-h-abdul-hamid>
- Masruro. (n.d.). *Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E CP SMA Kelas 10*. KilasKlaten.Com. <https://klaten.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-2414924279/capaian-pembelajaran-seni-rupa-fase-e-cp-sma-kelas-10>

- Putra, R. K. (2020, Juli 1). *Guru Seni yang Cerdas di Era Revolusi Industri 4.0*. From SMA Cendana Pekanbaru: <https://smacendana-pekanbaru.ypcriau.or.id/01/07/2020/guru-seni-yang-cerdas-di-era-revolusi-industri-4-0-oleh-riko-kurniawan-putra/>
- Rachmawanti, R., Yuningsih, C. R., & Hidayat, S. (2023). Pelatihan seni rupa: Implementasi lukis digital dalam platform digital kultur. *BEMAS: Jurnal Bermasyarakat*, 3(2), 93–101. <https://doi.org/10.37373/bemas.v3i2.261>
- Ricky. (2021). *Jenis-jenis Gambar Gambar: Pengertian, Fungsi, Unsur, dan Langkah-langkah*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/gambar-gambar/>
- Rohmadi, S. (2023, Januari 10). *Pemanfaatan Model Pembelajaran Integratif Untuk Pengembangan Kurikulum Merdeka*. From Berita Magelang: <http://beritamagelang.id/kolom/pemanfaatan-model-pembelajaran-integratif-untuk-pengembangan-kurikulum-merdeka#:~:text=Salah%20satu%20metode%20pembelajaran%20yang,merdeka%20adalah%20model%20pembelajaran%20integratif.>
- Sarwiji Suwandi. (n.d.). Implementasi Pembelajaran Abad ke-21 dan Tantangannya untuk Berperan dalam Masyarakat 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Vitriani, A., Fauziya, D. S., Aryana, S., & Siliwangi, I. (2022). Penggunaan Media Karikatur Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas Xi Sma. *Kelas Xi Sma/*, 87, 87–100.
- Yunianti, E., & Kurniadi, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Apresiasi Seni Berbasis Android Smartphone. *Adi Widya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 101–111. <https://doi.org/10.33061/awpm.v6i1.7186>
- Zduhud, S. (2022, Juni 30). Tips Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif di Era Digital .GuruInovatif: <https://guruinovatif.id/@septizdn/tips-menjadi-guru-kreatif-dan-inovatif-di-era-digital>