

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (2017). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota*. Jurnal Basicedu. 1 (1): 21-30
- Arikunto dan Rismaniar. (2016). *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Pemanfaatan Mdia Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Ekonomi di SMP Negeri 22 Bandar Lampung*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Astuti. (2017). *Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Melalui Media Fotonovela*. JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA. 8 (1): 36-42
- Aqib. (2017). *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRAMAWIDYA
- Arsyad. *Media Pembelajaran*. (2017) Jakarta: Pers
- Budiarti. (2015). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. 3 (1): 61-72
- Danny. (2017). *Pengembangan Kreativitas Melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: PENERBIT GAVA MEDIA
- Djamarah & Zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rieneka Cipta
- Hafni. (2018). *Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku*. Bandung: Universitas Pasundan (Tidak Diterbitkan)
- Ismail,F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu- Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenamedia Group
- Karwati dkk. (2015). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: ZIFATAMA PUBLISHING
- Makmur. (2015). *Efektifitas Penggunaanmetode Basemethod dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMPN 10 Padangsidempuan*. Jurnal Edu Tech. 1(1): 1-15

- Maya. (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 3 (1): 89-99
- Murfiah. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek Terbaik di Sekolah*. Bandung: PT Refika Aditama
- Munandar. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munandar. (2017). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT GRAMEDIA WIDIA SARANA
- Rachmawati dan Kurniati. (2012). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: KENCANA
- Rahimah. (2017). *Penenrapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 003 Tembilahan Kota Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. (6): 528-538
- Ramdani, dkk. (2018). *Pengujian Level Kreativitas pada Siswa Berdasrkan Skala Keluasan dan Kebijakan Karakter dan Tes Kreativitas Verbal*. JURNAL ILMU PERILAKU. Vol.2 no.2. 107-117
- Rohmawati dan Wibowo. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Administrasi dan Transaksi di SMK Pembengunan Kota Bogor*. Jurnal Educate. Vol.3 no.2. 146-161
- Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Sardiman. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sidi dan Mukminan. (2016). *Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP*. Jurnal ilmu-ilmu sosial. 15(1): 52-72
- Siregar. (2017). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Siregar. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PRENADA MEDIA
- Siswanto. (2018). *Pengaruh Pembelajaran dengan Menggunakan Mind Map Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika. (01): 277-288
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA

- .(2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.cv
- (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA
- Suliyanto. (2014). *Statistika Non Parametrik*. Yogyakarta: C.V ANDI OFSET
- Suryani dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Surya. (2015). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi*. Bandung: ALFABETA
- Syah. (2000). *Psikologi Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Windura. (2016). *Be an Absolute Genius*. Jakarta: PT Gramedia
- Tasmalina dan Prabowo. (2018). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Spermatophyta di SMA Swasta Nurul Amaliyah Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2015/2016*.*Jurnal Pendidikan*.1 (01): 14-20
- Uno. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami dan Julianto. (2013). *Penggunaan Media Audio Visual untkMeningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar*. *JPGSD*. 1(2): 1-10
- Tatan. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Marematika*.*Jurnal Formatif*.1 (1): 70-81
- Prilly. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Siswa*. Bandung: Universitas Pasundan (Tidak Diterbitkan)
- Yusri. (2016). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Gambar*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 4 (1): 24-29
- Yunita dan Wijayanti. (2017). *Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa*. *Jurnal LP3M- Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta*. 3 (2): 153-160
- Zaiful, dkk. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara