

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2012. *Metodologi Penelitian: Suatu Pengantar*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aisyah, A. 2017. *Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (2), 118-123. Diakses pada tanggal: 8 Desember 2020.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/23&ved=2ahUKEwiTus73r-7uAhVBWX0KHSrSD1wQFjABegQICBAC&usg=AOvVaw2RFNXbXn2zrSx8QdUL1e90>
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aslindah, Andi. 2018. *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif dengan Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda*. *Jurnal Warna: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3 (1), 11-19. Diakses pada tanggal: 25 Nopember 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/download/205/117&ved=2ahUKEwis3M Wp7_DuAhWFdn0KHfVaADQQFjAAegQIAXAC&usg=AOvVaw0_YQCy9MvFUvt1XUgRFLq3
- Asmawati, Luluk. 2017. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11 (1), 145-164. Diakses pada tanggal: 6 Desember 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/2557&ved=2ahUKEwjo9s7r7_DuAhW XeX0KHbmXBn4QFjABegQIChAC&usg=AOvVaw056r_8BqA2ZMIXM8hi6VIL
- Barokati, Nisaul, dan Fajar Annas. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan)*. *Jurnal Sistem Informasi*, 4 (5), 352-359. 23 Nopember 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1269/Pengembangan-Pembelajaran-Berbasis-Blended-Learning-pada-Mata-Kuliah-Pemrograman-Komputer-Studi-Kasus-UNISDA-Lamongan&ved=2ahUKEwiKv73X8PDuAhW863MBHRo7AF4QFjABegQIChAB&usg=AOvVaw2pHU8eo1euZi_RBUKmeGXX

- Dewi, Tiara Kusnia, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, 9 (1), 19-25. Diakses pada tanggal: 27 Oktober 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/304202455.pdf&ved=2ahUKEwjZpJeF9tPsAhUVfisKHSsCD-00FjABegQIARAB&usg=AOvVaw2h-gtnSqCPD_6AjHZ0cof4
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, 4 (2), 193-200. Diakses pada tanggal: 6 Desember 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/228983994.pdf&ved=2ahUKEwjN6Na99_DuAhVEg-YKHaUCBfgQFjABegQIFBAB&usg=AOvVaw3UkI5vLqcw-KHNjc-iSBVx
- Fujiyanto, Ahmad, dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup*. Jurnal Pena Ilmiah, 1 (1), 841-850. Diakses pada tanggal: 22 Juni 2021.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3576/pdf>
- Guslinda. & Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Hadi, Hasrul, dan Sri Agustina. 2016. *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE*. Jurnal Education, 11 (1), 90-105. Diakses pada tanggal: 24 Desember 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/229258596.pdf&ved=2ahUKEwj2qpj69_DuAhXP8HMBHYS7AnMQFjABegQICxAB&usg=AOvVaw2j80eryHHQPnVjlbr9EXgJ
- Harjanty, Rokyal. 2019. *Peningkatan Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. JUPE:Jurnal Pendidikan Mandala, 4 (5), 1-8. Diakses pada tanggal: 2 Nopember 2020.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/download/1315/1200&ved=2ahUKEwiKk9m5-PDuAhXDyDgGHS45BPgQFjACegQICRAB&usg=AOvVaw3pBSbd9Zkcj2jz5YoKlby>
- Hartati, Umi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bedah Beruang (Belajar Mudah Berhitung Kurang)” Untuk Mengenalkan Konsep Pengurangan Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Hayati, Najmi, dkk. 2017. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama*

- Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota*. Jurnal Al-hikmah, 14 (2), 160-180. Diakses pada tanggal: 5 Desember 2020.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://journal.uir.ac.id/index.php/alhikmah/article/view/1027&ved=2ahUKEwjNufLh-PDuAhVjmeYKHTQuA9gQFjABegQIChAC&usg=AOvVaw21RISDYINdT4ChWUkGJ7QO>
- Khairani, Majidah dan Dian Febrinal. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX*. Jurnal Ipteks Terapan, 10 (2), 95-102. Diakses pada tanggal: 31 Mei 2021.
<http://dx.doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>
- Kemdikbud. 2015. *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Kolta, Ermiani N, Agus Sholeh, dan Rina Wijayanti. 2019. *Pengembangan Media Shapes untuk Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B*. Jurnal Inspirasi Pendidikan, 9 (1), 60-65. Diakses pada tanggal: 3 Nopember 2020.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/3047/2022>
- Koper, Rob. 2006. *Current Research in Learning Design*. Educational Technology & Society, 9 (1), 13-22. Diakses pada tanggal: 31 Mei 2021.
https://www.researchgate.net/publication/220374124_Editorial_Current_Research_in_Learning_Design
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Unidiksha Press.
- Kuswanto, Joko, dan Ferii Radiansah. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas IX*. Jurnal Media Infotama, 14 (1), 15-20. Diakses pada tanggal: 15 Mei 2021.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/287160992.pdf&ved=2ahUKEwjkwL-C-MrwAhXVdCsKHSW6Cp4QFjABegQIFBAC&usg=AOvVaw1EoHdu8 - Ry4BmC1KZ1sks>
- Miftah, M. 2013. *Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Jurnal KWANGSAN, 1 (2), 95-105. Diakses pada tanggal: 22 Juni 2021.
<https://media.neliti.com/media/publications/286890-fungsi-dan-peran-media-pembelajaran-seba-5babbcd0.pdf>
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Pusat Perbukuan DEPDIKNAS dan PT Rineka Cipta.
- Ningsih, Adelia Lestia, dan Rakimahwati. 2020. *Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4 (2), 1101-1110. Diakses pada tanggal: 27 Nopember 2020.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/573&ved=2ahUKEwjV-vqifDuAhWaXSsKHc7tBpYQFjABegQICAC&usg=AOvVaw20WnJ1CvgeteM521WsiRaT&cshid=1613565883319>

Nurani, Maulidina Ila Suci, dan Anggara Sukma Ardiyanta. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Kelas Maya Sistem Komunikasi Digital*. JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology), 3 (1), 47-54. Diakses pada tanggal: 9 Desember 2020.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/joeict/article/view/748&ved=2ahUKEwju35H2-fDuAhW98XMBHaB_DFMQFjABegQICRAC&usg=AOvVaw2xikdOaONQHXY3J828GI

Nurhayati. 2012. *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri*. Jurnal Pesona, 1 (1), 1-10. Diakses pada tanggal: 7 Desember 2020.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1701&ved=2ahUKEwiAtdnY-vDuAhWzH7cAHdg2C1oQFjABegQIDBAB&usg=AOvVaw05DWglWXUpRWo5Tog1GZnX>

Permatasari, Iseu Synthia, dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 6(1). Diakses pada tanggal 31 Mei 2021.

<https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>

Purwono, Joni, dkk. 2014. *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2 (2), 127-144. Diakses pada tanggal: 5 Desember 2020.

<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://media.neliti.com/media/publications/142050-ID-penggunaan-media-audio-visual-pada-mata.pdf&ved=2ahUKEwi0rey2-DuAhUhIbcAHZqjCbYQFjABegQICRAB&usg=AOvVaw0DhbTJhi7dn1FX1gf4SxRv>

Puspitarini, Yanuari Dwi, dan Muhammad Hanif. 2019. *Using Learning Medoa to Increase Learning Motivation in Elementari School*. Anatolian Journal of Education, 4 (2), 53-60. Diakses pada tanggal 31 Mei 2021.

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1244451.pdf>

Ramli, Muhammad. 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.

- Rizal, dkk. 2020. *Learning Media in Indonesia Higher Education in Industry 4.0: Case Study*. IJoASER (International Journal on Advanced Science, Education, and Religion), 3 (3), 127-134. Diakses pada tanggal: 31 Mei 2021.
<https://doi.org/10.33648/ijoaser.v3i3.62>
- Rosidah, Ida, dan Aan Subhan Pamungkas. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Konteks Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 4 (1), 35-49. Diakses pada tanggal: 8 Desember 2020.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/1405&ved=2ahUKEwiYvqji-DuAhUs63MBHetFBjoQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw2t2KVKg5d1SctChOcSftzH>
- Sapriyah. 2019. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2 (1), 470-477. Diakses pada tanggal: 15 Mei 2021.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5798/4151&ved=2ahUKEwjwr5vHlcnwAhXVfH0KHSwgB8AQFjANegQIGBAC&usg=AOvVaw2z1IRGMp9Huc9_P87LeJ9t5
- Sims, Rod. 1999. Interactivity on Stage: Strategies for Learner-Designer Communication. *Australian Journal of Educational Technology*, 15 (3), 257-272. Diakses pada tanggal: 1 Juni 2021.
<https://doi.org/10.14742/ajet.1861>
- Sit, Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukariasa, Putu, dkk. 2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja*. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1), 1-10. Diakses pada tanggal: 22 Desember 2020.
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3589&ved=2ahUKEwjoo6LT_PDuAhXUDnIKHWqPAMQQFjAAegQIAxAC&usg=AOvVaw0nruDA3NInTUtwWKXIxzjg
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sumiharsono, Rudy. & Hisbiyatul Hasanah. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : CV Pustaka Abadi.

Susanti, Badiah. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018*. Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, 3 (2), 387-396. Diakses pada tanggal: 15 Mei 2021.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/300094928.pdf&ved=2ahUKEwiqul-oo8nwAhXZdn0KHUPYBJ4QFjAFegQIFBAC&usg=AOvVaw2icl_8sQaq5TKybZzTIKFy

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

_____. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2 (2), 103-114. Diakses pada tanggal: 29 Oktober 2020.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://journal.univ-etbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/0&ved=2ahUKEwiVn9_PDuAhUJ9XMBHarLCwMQFjABegQIEhAC&usg=AOvVaw07pxXPbkRkdpc6JEx93xjb

Tiro, M.A., & Ahmar, A.S. 2014. *Penelitian Eksperimen: Merancang, Melaksanakan dan Melaporkan*. Makassar: Andira Publisher.

Veronica, Indah, dkk. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran IPA*. Jurnal JIPP, 2 (3), 258-266. Diakses pada tanggal: 27 Oktober 2020.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/16222/9677>

Wardhani, Setyo Wahyu. 2018. *Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah, 2 (2), 124-130. Diakses pada tanggal: 27 Nopember 2020.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/9934&ved=2ahUKEwim9ciY_fDuAhXK4XMBHeryBEwQFjABegQICxAB&usg=AOvVaw1GM8EOfz1430XSVXsgtW1