

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Candra. (2015). *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. Indonesian Journal on Software Engineering 1, no. 1: 1-18.
- Agus n. cahyo. (2011). *gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak*, Jogjakarta: flashbooks.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). *Edutainment as a modern technology of education*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479.
- Anwar, M. N., Shamim-ur-Rasool, S., & Haq, R. (2012). *A Comparison of Creative Thinking Abilities of High and Low Achievers Secondary School Students*. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(1), 3-8.
- Cahya, P. D., Syahirman, S., & Afriyati, V. (2020). *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap Peningkatan Pemahaman Beretika Siswa Kepada Guru Dengan Menggunakan Teknik Simulasi Di Kelas X TKI 1 SMK Negeri 4 Kota Bengkulu*. *Triadik*, 19(2), 26-33.
- Commons, C. (2013). *OER policy registry*. *Creative Commons*. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2273.1981.tb01318.x>.
- Conny Dian Sumadi. (2015) *Pengembangan Media Game Senyawa Hidrokarbon Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Batik 1 Surakarta Dan SMA Batik 2 Surakarta*, *Jurnal Pendidikan Kimia* 4, no. 81-97.
- Costikyan, G. (2013). *Uncertainty in games*. Mit Press.
- Chesimet, M. C., Githua, B. N., & Ng'eno, J. K. (2016). *Effects of experiential learning approach on students' mathematical creativity among secondary school students of Kericho East Sub-County, Kenya*. *Journal of Education and Practice*, 7(23), 51-57.
- Daryanto. (2009). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Davut, H. (2008). *The examination of the basic skill levels of the students' in accordance with the perceptions of teachers, parents and students*. *International Journal of Instruction*, 1.
- Dian Wahyu Putra. (2016). *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media*

- Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan 1, no. 1 :46-58.
- Evans, James R. (1991). *Creative Thinking in the Decision and Management Sciences*. Cincinnati: South-Western Publishing Co.
- Evilia, Enita. (2017). “Pengaruh Layanan Penguasaan Konten Terhadap”. Universitas Jambi.
- Fasko, D. (2001). *Education and creativity*. *Creativity research journal*, 13(3-4), 317-327.
- Fuada, Syaiful. (2015) *Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android*. Jurnal Penerapan Ilmu-Ilmu Komputer 3, no. 1 : 18-35.
- Fadlillah, Et.al. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*, Jakarta :kencana.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). *Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>.
- Fadlillah, M. dkk. (2012). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Gutara, Mohamad Yudha, Itsar Bolo Rangka & Wahyu Eka Prasetyaningtyas. (2017). *Layanan Penguasaan Konten untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Depan Umum Bagi Siswa*” dalam Jurnal Fokus Konseling, 3 (2), h. 138-147.
- Hamruni. (2008). *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Handayani, F. (2005). *Mainan dan Permainan Berdasarkan Perkembangan Usia*. Online (<http://www.tabloid.nikita.com>. Diakses tanggal 8 oktober 2019, jam 10.53 WIB)
- Handican, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Edutainment “Corner” Berbasis Smartphone Dengan Pendekatan Saintifik Berorientasi Pada Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Matematika Siswa di Kelas VII SMP*. Thesis.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Lutfi, A., Suyono, S., Erman, E., & Hidayah, R. (2019). *Edutainment with computer game as a chemistry learning media*. *JPPS (Jurnal Penelitian*

Pendidikan Sains), 8(2), 1684-1689.

- Lusiana, E. Andriany, V. Romadon, N. F. (2014). *Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Bermain LegoTK Nurul Hikmah*. Jurnal PGPAUD. 4 (7): 1.
- Mukhtar Latif, et. al. (2013) *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- McGregor, D. (2007). *Developing Thinking and Developing Learning*. Poland : Open University Press.
- Meier, Dave. (2009). *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Progam Pendidikan dan Pelatihan*. Bandung: Kaifa.
- Mulyati. (2019). “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Students Team Achievement Division (STAD)” dalam Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan, 6(1) 69-77.
- Munandar Utami. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moh Soleh Hamid. (2011). *Metode Edutainment* Jakarta: DIVA Press.
- Ningsih, Y.L. (2016). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa melalui Penerapan Lembar Aktivitas Mahasiswa (LAM) Berbasis Teori APOS Pada Materi Turunan*. Edumatika, 6(1) : 1-8.
- Noviannisyah, Yeza. (2018). “Pengaruh Layanan Penguasaan konten Teknik Role Playing Terhadap Etika Komunikasi Siswa Kelas X-2 SMA Negeri 1 Rantau Selatan T.A.2018/2019. SKRIPSI.
- Nura'inun Thoyibah, dkk. (2015). *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Edutainment*. Bandung: Antologi UPI Volume Edisi No. Juni.
- OECD. (2019). *PISA 2021 creative thinking framework: Third draft*. Paris: OECD Publishing.
- Pangastuti, Ratna. (2014). *Edutainment PAUD*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang berhasil: Layanan dan Kegiatan Pendukung*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pratiwi, Y. D., Maryaeni, M., & Munandar. (2005). *Kreativitas siswa dalam menulis puisi. Jurnal Pendidikan: Teori, penelitian, dan pengembangan*, 1(5), 835-843.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Astutik, I. (2020). *Efektifitas Penggunaan Media*

Edutainment Di Tengah Pandemi Covid-19. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(2), 413-423.

- Prayitno. (2004). *Layanan Penguasaan Konten*. Padang : Universitas Negeri Padang Press.
- Prensky, M. (2005). *J Computer Games And Learning: Digital Game-Based Learning*.
- Rani Yulianti, (2006) *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Lascar Ankasa).
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Rosyid, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Mobile Game Ninja Aljabar Berbasis Edutainment Kelas VIII SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rina Yuli Andrianti. (2016) *Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual) Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Pada Materi Pengolahan Data*, Jurnal Pena Ilmiah 1, no. 1 : 469-85.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugihartono, dkk. (2007) *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY press.
- Setyaningrum, Endah. (2015). *Pengaruh Layanan Penguasaan Konten terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Karangrayung Purwodadi Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Setyaningrum, W., Pratama, L. D., & Ali, M. B. (2018). *Game-Based Learning in Problem Solving Method: The Effects on Students' Achievement. International Journal on Emerging Mathematics Education*, 2(2), 157. <https://doi.org/10.12928/ijeme.v2i2.10564>.
- Selwanus, R. A. (2010). *Pembelajaran IPS dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa di SD Negeri Naikoten Satu Kota Kupang*. Tesis Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Singhal, A., & Rogers, E. M. (2013). *The Entertainment-Education Strategy in Communication Campaigns*. In *Public Communication Campaigns* (pp. 343–356). <https://doi.org/10.4135/9781452233260.n28>.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudarti, Dwi Okti. (2020). "Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitulasi dalam Keluarga." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 5.3: 117-127.
- Sukardi. (2012). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Sadirman A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Septia Wijayanti. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*, *Jurnal Al-Jabar* 8, no. 2: 101-10.
- Sarnoko, Ruminiati, and Punadji Setyosari. (2016). *Penerapan Pendekatan SAVI Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri*, *Jurnal Pendidikan* 1, no. 7: 1235-41.
- Sukitman, T. (2016). *Internalisasi Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran (Upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkarakter)*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(2), 85-96.
- The Liang Gie, (2003). *Tehnik Berpikir Kreatif (Petunjuk Bagi Mahasiswa Untuk Menjadi Sarjana Unggulan)*. Yogyakarta: Sabda Persada.
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). *Efektivitas model pembelajaran inquiry terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi teorema pythagoras*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227-237.
- Wiranda Sari, Marwan AR, and Melvina. (2017). *Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditory, Visual, and Intellectuall) Dengan Menggunakan Media Education Card Terhadap Pemahaman Konsep*, *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik (JIM) Pendidikan Fisika* 1, no. 4: 108-13.
- Wendraningrum. (2014). *Penerapan Pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual) Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA*, *Unnes Journal of Biology Education* 3, no. 1: 44-52.