

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arief, S. (2012). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar Pengertian Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Anwar & Ahmad, A. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung:Alfabeta.
- Astriani, M. (2020). *Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning*. Jurnal Petik, 6(1), 36–40.
- Anderson, R, H. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Jakarta:Grafindo Pers.
- Asmara, R, dkk. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berorientasi Pendekatan Tasc Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siwa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Sains. 5(1), 855-895.
- Alwen dkk. (2014). *Formulasi Strategi Penerapan Blended Learning dalam Implementasi Kurikulum Di Jurusan KTP FIP Universitas Negeri Padang*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 5(1), 22-30.
- AECT. (1977). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communicational and Technology.
- Adittia, A. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas Iv Sd*. Jurnal Mimbar Sekolah Dasar. 4(1), 9-20.
- Allen, Michael. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- Borg, R, W., & Gall, M, D. (2003). *Educational Research;An Introduction, Fifth Edition*: Longmman.
- Branch, R, M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media, LLC.

- Criswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Dagun, S. M. (2006). *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. Jakarta:Lembaga Pengkajian Kebudayaan Nusantara.
- Dedi, S. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung:Alfabeta.
- Dimiyati, J. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Diana, L, & Maharani, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral*. Jurnal Derivat. 6(1), 25-31.
- Fasli, J. (2005). *Arah Kebijakan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Fadillah. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyengkan*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Fahyuni, E.F. (2017). *Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi*. Jawa Timur: Umsida Press
- Fitria, A. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2). 57-62.
- Fithri, R., & Pradipta, R. (2017). *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perekembangan Moral Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Cemara Indah Kota Pekanbaru*. PAUD Lectura : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 58–71.
- Gunawan, A, dkk. (2017). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket Di Sman 27 Garut*. Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(2), 314–336.
- Gagne & Briggs (1975). *Intruictional Technology:Foundation*. Hillsddale: Lawrence Erlmaun Assciates, Publishers.
- Hamalik, O. (2009) *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta:Bumi Aksara.

- Hotimah, H. (2020). *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran*. Publikasi Pendidikan, 10(2), 168.
- Haryoko. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi. Vol.5. No.1. Hal.1-10.
- Heinich, dkk. (1982). *Intructional Media and the New Technology of The instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.
- Henry Guntur. 2009. *PengkajianPragmatik*. Bandung: Angkasa
- Hilman, A, dkk. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Universitas Garut. 13(1), 152-157.
- Isnaniah. (2017). *Peningkatan Kreativitas dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Perkuliahan Media Pembelajaran Matematika*. Suska Journal of Mathematics Education, 3(2), 83-91.
- Irianto, A. (2016). *Statistik Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembanganya*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Jumiati, dkk. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Tutorial Bagi Mahasiswa Teknik Mesin Stt Pln*. Jurnal Power Plant. 5(1), 56-63.
- Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (2005). Jakarta: Depdiknas
- Kusnia, P, dkk. (2009). *Profil Kemampuan Berfikir Kreatif Ditinjau Dari Kemampuan Akademik Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Sains & Matematika. 7(2), 11-18.
- Kim, K, H. (2006). *Struktur Laten dan Pengukuran Invarian Dari Skor Torrance*. Journal of Psikologi and Assesment. 66(3), 459-477.
- Laila, A & Suhari, S. (2016). *Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Dalam Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara. 1(2), 1-15.
- Mustafa, B. (2008) *Dari Literasi Ke Literasi Teknologi*. Jakarta:Cahaya Insan Sejahtera.
- Miarso, Y. (2004). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.

- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Jakarta:Rineka Cipta.
- Mursid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Molenda, M. (2015). *In search of the elusive ADDIE model*. Performance Improvement, 54(2), 40-42.
- Nugraha, Y., & Nurmayanti, D. (2019). *Pemanfaatan Computer Assisted Instruction Model Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika*. Civicos: Jurnal Civics and Social Studies. 3(2), 75-80.
- Oka, G, P, dkk. (2017). *Pengembangan Tutorial Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Dan Jiwa Kewirausahaan Dikalangan Siswa Smk*. Annual Proceeding STKIP Citra Bakti, ISSN:2355-5106.
- Prayoga, G, S, dkk. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas Viii Semester Genap Di Smp Negeri 6 Singaraja*. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. 5(2), 1-10.
- Paryanta. (2016). *Media Pembelajaran Sistem Jaringan Komputer Dan Internet Berbantuan Komputer Dengan Model Tutorial*. Indonesian Journal on Networking and Security. 5(2), 1-8.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Rusydi. (2017). *Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Pada Materi Termodinamika Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Kemampuan Kreatif (Kreativitas) Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry Banda Aceh*. Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA (JIPI). 1(2), 192-202.
- Rogers, C, R. (1982). *Toards a Theory of Creativity*.Middlesex:Penguin Boks.
- Santoso, S. (2012). *Statistik Parametrik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Slamento, U. (2011). *Pengaruh Kreativitas Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produktif Akuntansi DI Kelas X SMK Negeri 1 Batudaa*. 1(2), 45-55.
- Sujarweni, W, V. (2019). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Baru Press.

- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi & Ulfah, M. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Simatupang, N. (2006). *Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Mahasiswa Jurusan Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. *Jurnal Pedagogik Keolahragaan*. 2(2), 49-59.
- Siswanto, J. (2018). *Keefektifan Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan STEM untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 9(2), 133-137.
- Susilo, S. V. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 6(2), 108-115.
- Taula, R. S., & Angreni, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa*. *Varia Pendidikan*. 30(1), 78-83.
- Thompson, R.A. (1994). *Emotion Regulation: A Theme in Search of Definition*. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 59, 25-52.
- Torrance, E. P. (1988). *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Udayana, N. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Siswa Kelas XII Program Keahlian Multimedia*. *JPTK Undiksha*. 11(1), 45-52.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash*. *Edumatic*. 1(2), 35-43.
- Yamin, M., & Sabri, S. J. (2010). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada.

Yaumi, M., & Ibrahim Nurdin. (2016). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligence) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.

Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.



THE
Character Building
UNIVERSITY
UNIVERSITY