

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal(2016). *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip - Teknik-Prosedur*, cetakan ke-8, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arifin, Zaenal. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*, cetakan ke-3. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arifin, Zainal (2015) *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Mkd-p-Kurikulum Dan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas
- Kuswana, Wowo Sunaryo. (2011). *Taksonomi Kognitif*. Bandung: Rosdakarya
- Miarso, Yusufhadi. (2013). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas dan Keterbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rachmawati, Yeni. dkk. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran berbasis computer mengembangkan profesionalisme abad 21*. Bandung: Rajagrafindo
- Sadiman, Arief S. dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudarma, Momon. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Gugun Gunawan Sapii, 2018

**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN**

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani dan Sujiono, Bambang. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : FIP UPI

Sutopo, Hadi A. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

### **Sumber Jurnal Online:**

Arnyana, I, (2007) Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran UNDIKSHA*. Diakses dari [http://pasca.undiksha.ac.id/images/img\\_item/768.doc](http://pasca.undiksha.ac.id/images/img_item/768.doc) [20 Agustus 2017]

Mahnun, N, (2012) Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 36,(1), hlm. 162-176. Diakses dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293> [24 Agustus 2017]

Nopriyanti, Sudira, (2015) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Emasakan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5,(2), hlm. 222-235. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/6416/5540> [20 Agustus 2017]

Putra, Irwan,Vionanda, (2012). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika, Part 3*. 1, hlm. 22-26. Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/download/1152/844%5B17> [11 Agustus 2017]

Putri, Marwan, Hariyono,Tanpa tahun. Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Embelajaran Hardware Komputer. *Jurnal Edik Informatika*. VI.i2(70-81). Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=470505&val=8517&title=APLIKASI%20BERBASIS%20MULTIMEDIA%20UNTUK%20PEMBELAJARAN%20HARDWARE%20KOMPUTER> [12 Desember 2017]

Gugun Gunawan Sapii, 2018  
**EFEKTIVITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI ELEMEN SENI RUPA DESAIN**

Sutikno, Wahyudin, (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6,(2010), hlm. 58-62. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPFI/article/viewFile/1105/1016> [12 Desember 2017]

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI. (2014). RPJP Ekonomi Kreatif : Kekuatan Baru Indonesia menuju 2025. Diakses dari <https://www.slideshare.net/widiasmoro/rencana-pembangunan-jangka-panjang-ekonomi-kreatif-indonesia-menusu-2025> [15 Juni 2017]