

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku :

- Mahendra (2015). *Filsafat pendidikan jasmani*. Bandung: Universitas Pendidikan indonesia.
- Mahendra (2009). *Asas dan Filsafah pendidikan jasmani*. Universitas pendidikan indonesia.
- Subarjah, Hidayat (2007). *Permainan Bulutangkis*. Bahan Ajar. Bandung: Universitas pendidikan indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan jasmani pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan jasmani pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Juliantine. (2010). *Model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar*
- Zaky. M (2017). Pengaruh ragam dan intensitas aktivitas fisik terhadap kemampuan berpikir kreatif dan mood
- Juliantine dkk (2015) *.Model-model pembelajaran dalam pendidikan jasman. Bandung. CV. Bintang WarilArtika.*
- Metzeler (2000). *Interectual Model For Physical Education, Boston: Ally&Bacon*

### Sumber Jurnal :

- Hidayat Taufiq & Kurniawan Deddy. (2015). PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN BOLAVOLI TERHADAP KERJASAMA SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (Studi Pada Siswa Kelas X Boga 1 SMKN 3 Probolinggo), 03(1), 20–24.
- Istianah, E. (2013). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MATEMATIK DENGAN PENDEKATAN MODEL

- ELICITING ACTIVITIES (MEAs) PADA SISWA SMA. *Infinity*, 2(1), 43–54.
- Konstantinidou, E. P. (2017). Apakah Pendidik Fisik Promosikan Kreativitas siswa ? Sebuah Analisis Studi penelitian, *74*, 420–440.
- Kurniawan, W. P., & Mashauri, H. (2017). Abstrak Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga tentu tidak akan berjalan lancar tanpa ada peran guru sebagai facilitator yang orang yang langsung berinteraksi dengan peserta didik . Oleh karena itu , peran guru sangat penting untuk meningkatkan kesehatan da, (2003), 356–366.
- Laouris, Y., & Eteokleous, N. (2005). We Need an Educationally Relevant Definition of Mobile Learning. *We Need an Educationally Relevant Definition of Mobile Learning. In Proceedings of the 4th World Conference on Mobile Learning*, (June), 290–294.
- Nahar, N. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 64–74.
- Ridwan, M., Darmawan, G., & Indiarsa, N. (2017). Bravo"s Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang ISSN: 2337-7674, 5(1), 1–10.
- Setiawan, E., Juliantine, T., & Komarudin. (2017). MAHASISWA PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI APLIKASI MASALAH, 9(September), 8–13.
- siswono & novitasari. (2006). MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA MELALUI PEMECAHAN MASALAH TIPE "WHAT'S ANOTHER WAY" Tatag Yuli Eko Siswono 1 Whidia Novitasari 2, 1–13.
- Soetahir, W., & Susworo Agus DM. (2005). Modifikasi Permainan Softball di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(1), 79–88.
- Supardi. (2015). Peran Berpikir Kreatif Dalam Proses. *Jurnal Formatif*, 2(3), 248–262.
- Titin, I. (2016). Pelaksanaan pembelajaran anak tunagrahita, 387–396.
- Marly oppezzo Daniel L.schwartz (2014). Give your Ideas some legs: the positive effect of walking on creative thinking. *American Psychological Association. Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition* 2014, Vol.40, No. 4, 1142-1152.

Marly oppezzo Daniel L.schwartz (2014). Give your Ideas some legs: the positive effect of walking on creative thinking. American Psychological Association. Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition 2014, Vol.40, No. 4, 1142-1152.

Ridwan, M., Darmawan, G., & Indiarsa, N. (2017). Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang ISSN: 2337-7674, 5(1), 1-10.

**Sumber internet :**

Utami Munandar (2004), Winardi (1991), Guilford (tt), Demita (2007) dan <http://www.ceria.cedas.com>

Sumber gambar: <http://www.kabarsport.com/2015/12>

Sumber Gambar: <https://www.youtube.com/watch?v=4TNFRNGBIF>

Sumber gambar: <https://priantosmansa.wordpress.com/2017/01/16>