

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Komputer Siswa. *Inspiramatika*, 5(1), 9–21. <https://doi.org/10.52166/inspiramatika.v5i1.1583>
- Angioni, S. A., Giansante, C., Ferri, N., Ballarin, L., Pampanin, D. M., Marin, M. G., Bargione, G., Vasapollo, C., Donato, F., Virgili, M., Petetta, A., Lucchetti, A., Cabuga Jr, C. C., Masendo, C. B. ., Hernando, B. J. ., Joseph, C. C. ., Velasco, J. P. ., Angco, M. K. ., Ayaton, M. A., ... Barile, N. B. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Fisheries Research*, 140(1), 6. [http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598-020-](http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598-020-)
- Aya Fadhilah. (2024). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ips*. 4(1), 228-232. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i1.3290>
- Bailin, S. (2002). *Creativity In Context*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:158185801>
- Csíkzentmihályi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:142767919>
- Dahri, M. (2019). *Pengantar Belajar Statistika Dasar*. 1–30.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Deki Purnawan, & Fitri Astutik. (2018). Pengaruh Penggunaan Simulasi Jaringan Komputer Cisco Packet Tracker Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3, 21–31.
- Dr. Awan Kostrad Diharto, S. M. A. (2017). Manajemen Kreativitas. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Eni Fariyatul Fahyuni, S.Psi, M. P. . (2017). Buku Ajar TIK. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Nomor 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>

- Eryani, V. (2019). *Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer*.
- Fagan, S. M. B. (2012). Komputer Sebagai Media Pembelajaran. *Using German Vocabulary*, 170–196. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511840784.008>
- Hackbarth, S. L. (1996). *The Educational Technology Handbook: A Comprehensive Guide : Process and Products for Learning*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:60459523>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Hasdiana, U. (2018a). Buku Kreativitas, Seni dan Pembelajarannya. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Nomor 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Hasdiana, U. (2018b). The International Handbook Of Creativity. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Nomor 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2018). ? + ? = creativity. *Public health nursing*, 9 3, 141. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:5115053>
- Herlina Herlina, Helmina Aprida, Ya'hendrawan, Tiwik Adinda Kinasih, & Shinta Septiani. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Teknik Informatika dan Teknologi Informasi*, 2(2), 98-104. <https://doi.org/10.55606/jutiti.v2i2.380>
- Isrotun, U., Sumarno, & Muhtarom. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Untuk Mengukur Kreatifitas Siswa Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 22–29.

- Jonassen, D. H., & Rohrer-Murphy, L. (1999). Activity Theory as a Framework For Designing Constructivist Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 47(1), 61-79. <https://www.learntechlib.org/p/165126>
- Kalifah, D. R. N., Hidayah, N. R., & Yanti, Y. I. (2022). Implikasi teori Belajar Siberetik Terhadap pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:251820527>
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.729>
- Lestari, I. &, & Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Nomor Juni).
- Lorenzen, M. (2009). *Creativity in context : Content, cost, chance and collection in the organization of the film industry*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:169807589>
- Lyddon, W. (1998). Creativity in Context: Update to “The Social Psychology of Creativity.” *contemporary Psychology*, 43, 100. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:140960027>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran - Google Books. In *Duta Media Publishing*.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Minarwati, & Basri, M. (2020). Jurnal Riset Pendidikan Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1976-1983. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3553>

- Muliardi, M. (2023). Mengembangkan kreativitas dan karakter bangsa melalui Kurikulum Merdeka di Madrasah. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.68>
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan : strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat / S.C Utami Munandar*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:178677908>
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.
- Nuttgens, N. (2009). Creative learning. In *Ecologist* (Vol. 39, Nomor 1). <https://doi.org/10.4324/9781003009351-35>
- Purwanza, S. W., Wardhana, A., Mufidah, A., Renggo, Y. R., Hudang, A. K., Setiawan, J., & Darwin. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi. In *Media Sains Indonesia* (Nomor March).
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. July, 1–67.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92-96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Rusman. (2013). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: mengembangkan profesionalisme guru abad 21 / Rusman*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:86846142>
- Sani, S. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Komputer Sebagai Media Pembelajaran Melalui Pelatihan Tik Di Sd 1 Selat Utara Tahun 2020/2021. *Anterior Jurnal*, 22(3), 80-85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i3.5699>
- Sari, K. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.44-50>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Setyawan, D. A. (2014). Hipotesis (Handout Metodologi Penelitian). *Buku Ajar Metodologi Penelitian: Konsep Pembuatan Karya Tulis dan Tesis untuk Mahasiswa Kesehatan*, 1–14.

- Sternberg, R. J., Grigorenko, E. L., & Singer, J. L. (2004). *Creativity: From potential to realization*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:141503978>
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif*. 57–58.
- Telaumbanua, A., Gulo, D., Lahagu, L. A., Gulo, C. K., & Gulo, E. K. K. (2022). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Siberetik Terhadap Kemampuan Mahasiswa Mengelola Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:254815629>
- Torrance, E. P. (2018). *Torrance Tests of Creative Thinking: Norms—Technical Manual*. 16.
- Tromp, C., & Baer, J. (2022). Creativity from Constraints: Theory and Applications to Education. *Thinking Skills and Creativity*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:253289683>
- Usa, S. La, & Pratiwi, K. R. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas V SD Negeri Karing-Karing. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 171–177. <https://doi.org/10.55340/japm.v7i2.441>
- Utomo, J., & Purwaningsih. (2022). Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di Sekolah Dasar. *Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 25–32. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Nomor April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/Teori-Teori%20Belajar%20Dan%20Pembelajaran.pdf)
- Yuswatiningsih, E., & S, I. H. (2017). Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah. In *Penerbit Stiker Majapahit Mojokerto* (Vol. 53, Nomor 9).
- Zulkarnain, Z. (2016). *Kreativitas Dalam Perspektif Teori Kepribadian Sigmund Freud Dan Implikasi Dalam Pendidikan*. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192353912>

- Sumaryanti, L., Syam, A., & Syukroni, A. (2020). Urgency of implementing adab for students of elementary school in the perspective of the Qur'an and hadith. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(1), 1-12. Retrieved from <https://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/article/view/3227>
- Syam, A. R., Nurjan, S. ., Kurnianto, R. ., Sumaryanti, L. ., & Handayani, S. W. . (2022). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Pendidikan Pariwisata. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(3), 139–149. <https://doi.org/10.55080/jpn.v1i3.18>
- Sumaryanti, L., Syam, A., & Wulansari, A. (2021). Pemanfaatan Barang Bekas Plastik Sebagai Alat Peraga Edukatif Dalam Proses Pembelajaran Siswa Pendidikan Dasar. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 5(2), 37-46. doi:<https://doi.org/10.24269/ajbe.v5i2.4182>
- Wulansari, A., Sumaryanti, L., Syam, A., Laksana, S., & Asih, A. (2022). Dampak Transformasi Perpustakaan Desa Berbasis Inklusi Sosial Terhadap Kesejahteraan Masyarakat. *Publication Library and Information Science*, 5(2), 34-47. doi:<https://doi.org/10.24269/pls.v5i2.4805>
- Syam, Aldo Redho, Nurjan, Syarifan and Sumaryanti, Lilis (2021) Analysis of development of gifted students in elementary school. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8 (1). pp. 91-98. ISSN p-ISSN 2089-9955 e-ISSN 2355-8539. <http://dx.doi.org/10.24042/kons.v8i1.7554>
- Laksana, Sigit & Ariyanto, Ayok & Tajab, Moh & Syam, Aldo & Sumaryanti, Lilis. (2024). Comic Strip Media Assisted by Digital Gamification: Increasing Student Behavior Targets and User Engagement in the Learning Process. *E3S Web of Conferences*. 500. 10.1051/e3sconf/202450005006. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202450005006>