

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA KULIAH MAKANAN NUSANTARA  
MAHASISWA PROGRAM STUDI TATA BOGA  
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

**Nuwairy Hilda<sup>\*)</sup>**

**ABSTRACT**

*This Study is aimed at finding out the learning achievement of students who were taught by using picture media and OHT media of learning Makanan Nusantara, a student with high creativity will achieve a higher learning achievement compare to student with low creativity, Interaction between the use of media and creativity influence the outcomes of learning makanan nusantara at Tata Boga Unimed. The population for this study were all the student's on semester III of Tata Boga of Engineering Faculty of Medan State University, and 2 classes were taken as sample using purposive sampling. The quasi experiment method was used for this study by 2x2 factorial design, the data analysis was measured by two-way analyze of Variance. To measure creativity level figural and verbal test is used, and two measure the achievement on Makanan Nusantara formative test using a multiple choice that consist of 55 items is used. The hypotheses result showed that the student learning outcomes taught by picture media is higher than a student who taught by OHT media on Makanan Nusantara, student with high creativity will a chieve a higher learning outcomes compare to student with low creativity, There was interection between the use of media and the creativity in influencing the outcomes of learning makanan nusantara. Another finding shows that in the learning Makanan Nusantara the use of OHT learning media is better for student whih high creativity and learning by picture media is better for student with low creativity.*

***Kata Kunci : Media pembelajaran, kreatifitas, hasil belajar.***

**Pendahuluan**

**P**erkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta era globalisasi, menuntut para pebelajar dapat mengikuti semua perkembangan saat ini dan masa yang akan datang agar dapat menunjang profesi serta keahlian sehingga kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah

diprogramkan dan tetap menyesuaikan dengan perkembangan di tengah-tengah masyarakat. Kurikulum yang digunakan saat sekarang ini yang disesuaikan dengan tuntutan masyarakat yaitu kurikulum berbasis kompetensi sitstim blok dengan tujuan membekali mahasiswa dengan berbagai kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman untuk menjawab arus globalisasi yang berkontribusi pada

---

<sup>\*)</sup> Dra. Nuwairy Hilda, M.Pd. : Staf Pengajar Jurs. PKK FT UNIMED

pembangunan kesejahteraan sosial (Depdiknas, 2002).

Prodi Tata Boga merupakan lembaga penyelenggara pendidikan kejuruan yang berwenang menghasilkan tenaga kerja bidang pendidikan maupun bekerja di industri dan dunia usaha, untuk itu mahasiswanya dituntut memiliki kompetensi dan kreativitas yang tinggi. Kreatifitas merupakan salah satu faktor yang perlu dimiliki mahasiswa untuk dapat memasuki pasar kerja yaitu bidang pendidikan maupun dunia usaha dan industri.

Mata kuliah Makanan Nusantara merupakan salah satu mata kuliah yang ada di Prodi Tata Boga diperoleh mahasiswa pada semester III dengan beban 3 sks merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh mahasiswa, karena mata kuliah Makanan Nusantara merupakan mata kuliah bidang studi yang memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa tentang berbagai makanan daerah yang ada di Indonesia, menciptakan dan memodifikasi resep daerah, sehingga mata kuliah Makanan Nusantara menuntut kreativitas mahasiswa yang tinggi.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu karya yang baru, namun karya yang baru tidak perlu seluruhnya baru, tetapi bahagian-bahagian tertentu relatif berbeda dengan yang ada sebelumnya (Alma, 2003).

Banyak faktor yang menjadi penyebabnya salah satu karena rendahnya nilai tersebut diindikasikan karena pembelajaran masih menggunakan media konvensional sehingga membuat pebelajar malas dan kurang bergairah untuk belajar. Dari hasil survei yang dilakukan pembelajaran mata kuliah Makanan

Nusantara yang dilakukan selama ini masih menggunakan sumber baca berupa diktat dan buku-buku resep. Untuk mengatasi kesulitan pebelajar dalam menerima mata kuliah Makanan Nusantara tersebut, diupayakan dengan melakukan perbaikan penggunaan media pengajaran dalam perkuliahan.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui apakah mahasiswa yang diajar dengan media Gambar akan memperoleh hasil belajar Makanan Nusantara lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajar dengan media OHT; 2) Untuk mengetahui apakah mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi akan memperoleh hasil belajar Makanan Nusantara lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah; 3) Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media dengan kreativitas dalam mempengaruhi hasil belajar mata kuliah Makanan Nusantara.

### **Metodologi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Prodi Tata Boga Unimed, baik untuk uji coba instrumen maupun pelaksanaan eksperimen. Waktu penelitian dilaksanakan selama 2 (dua) bulan, yakni dimulai dari awal September 2009, pada mahasiswa Prodi Tata Boga semester III tahun ajaran 2008/2009. Berdasarkan tujuan penelitian ini maka yang menjadi populasi adalah mahasiswa semester III (tiga) yang sedang mengikuti mata kuliah Makanan Nusantara Prodi Tata Boga, berjumlah 52 orang terdiri dari dua kelas.

Pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel total, yang terbagi dalam dua kelas dengan komposisi 26 mahasiswa perkelas. Satu kelas untuk perlakuan menggunakan media pembelajaran gambar dan satu kelas lagi untuk perlakuan dengan menggunakan media OHT.

Metode penelitian yang digunakan ini adalah rancangan kuasi eksperimen berdesain faktorial 2x2 yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media pembelajaran terhadap kreativitas dan hasil belajar Makanan Nusantara. Perlakuan dalam penelitian ini diberikan sebanyak 8 kali perlakuan pada sampel penelitian.

Perlakuan dilakukan dalam dua kelas eksperimen dengan jadwal yang ditentukan, pada kelas pertama diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Gambar sementara kelas lain perlakuan yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran OHT.

Pengontrolan variabel dilakukan untuk mendapatkan rancangan eksperimen penelitian cukup baik dalam rangka pengujian hipotesis, selanjutnya dapat digeneralisasikan terhadap populasi penelitian maka perlu diadakan pengontrolan validitas internal dan eksternal.

### **Teknik Analisis Data**

Teknis analisis data digunakan teknik statistik deskriptif dan Inferensial. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskriptifkan data, sedangkan teknik statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, dimana teknik inferensial yang akan digunakan adalah teknik analisis varians (Anava) dua jalur desain faktorial 2x2 dengan taraf

signifikan 0,05. Sebelum anava dua jalur dilakukan, terlebih dahulu diuji persyaratan analisis yakni persyaratan normalitas dengan menggunakan uji lilliefors, sedangkan untuk uji persyaratan Homogenitas menggunakan uji Bartlett pada taraf nyata 5%.

### **Pembahasan dan Hasil Penelitian**

Skor hasil belajar mata kuliah Makanan Nusantara kelompok mahasiswa yang menggunakan Media Pembelajaran OHT yang dilakukan kepada 26 orang mahasiswa, menyebar dengan skor tertinggi 45 dan terendah 31. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 39,27, simpangan baku 3,81 dan varians 14,52. Nilai median di dapat sebesar 40,10 dan modus 41,30. Skor rata-rata hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan Media Pembelajaran OHT berada diantara interval 37 – 39 dan 40 – 42 (0%). Dari 26 orang, jumlah mahasiswa yang memiliki skor di bawah rata-rata 12 orang (46,15%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 14 orang (53,85 %).

Skor hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan Media Pembelajaran Gambar yang dilakukan kepada 26 mahasiswa, menyebar dengan skor tertinggi 45 dan terendah 35. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 40,08, simpangan baku 2,78 dan varians 7,75. Nilai median didapat sebesar 40,50 dan modus 40,00. Bahwa skor rata-rata hasil belajar kelompok mahasiswa menggunakan Media Pembelajaran Gambar berada di antara interval 39 – 40 dan 41 – 42 (0%). Dari 26 mahasiswa, jumlah mahasiswa yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 13 orang

(50,00%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 13 orang (50,00 %).

Skor hasil belajar kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi yang dilakukan kepada 28 orang, menyebar dengan skor tertinggi 45 dan terendah 37. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 42,07, simpangan baku 2,71 dan varians 4,70. Nilai median didapat sebesar 42,05 dan modus 42,00. Bahwa skor rata-rata hasil belajar kelompok mahasiswa yang memiliki kreativitas tinggi berada di antara interval 41 – 42 dan 43 – 44 (0%). Dari 26 mahasiswa, jumlah yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 16 orang (57,14%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 12 orang (42,86 %).

Skor hasil belajar kelompok mahasiswa memiliki kreativitas rendah yang dilakukan kepada 24 orang, menyebar dengan skor tertinggi 43 dan terendah 31. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 37,38, simpangan baku 2,93 dan varians 8,59. Nilai median didapat sebesar 38,30 dan modus 37,50. Bahwa skor rata-rata hasil belajar kelompok yang memiliki kreativitas rendah berada pada interval 37 – 39 yaitu sebanyak 10 orang (41,67%). Dari 24 orang, jumlah yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 9 orang (37,50%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 5 orang (20,83 %).

Skor hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran OHT memiliki kreativitas tinggi yang dilakukan kepada 14 orang mahasiswa, menyebar dengan skor tertinggi 45 dan terendah 39. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 42,21, simpangan baku 2,02 dan varians 4,07. Nilai median didapat sebesar 42,10 dan modus 41,83. Bahwa skor rata-rata

hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran OHT dan memiliki kreativitas tinggi berada di antara interval 41 – 42 dan 43 – 44 (0%). Dari 14 mahasiswa, jumlah yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 8 orang (57,14%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 6 orang (42,86 %).

Skor hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran OHT dan memiliki kreativitas rendah yang dilakukan kepada 12 orang, menyebar dengan skor tertinggi 40 dan terendah 31. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 35,67, simpangan baku 2,76 dan varians 7,61. Nilai median didapat sebesar 35,83 dan modus 36,50. Bahwa skor rata-rata hasil belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran OHT dan memiliki kreativitas rendah berada pada interval 35 – 36 yaitu sebanyak 3 orang (25,00%). Dari 12 mahasiswa, jumlah yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 4 orang (33,33%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 5 orang (41,67 %).

Skor hasil belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran gambar dan memiliki kreativitas rendah yang dilakukan pada 14 orang, menyebar dengan skor tertinggi 45 dan terendah 37. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 41,93, simpangan baku 2,38 dan varians 5,65. Nilai median didapat sebesar 42,00 dan modus 42,50. Bahwa skor rata-rata hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran Gambar dan memiliki kreativitas tinggi berada diantara interval 41 – 42 yaitu 4 orang (28,57%). Dari 14 mahasiswa, jumlah yang memiliki skor di bawah rata-rata sebanyak 4 orang (28,57%) dan skor

di atas rata-rata sebanyak 6 orang (42,86 %).

Skor hasil belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran gambar memiliki kreativitas rendah dilakukan kepada 12 orang, menyebar dengan skor tertinggi 43 dan terendah 35. Dari hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata 39,00, simpangan baku 2,43 dan varians 5,91. Nilai median didapat sebesar 39,00 dan modus 39,17. Skor rata-rata hasil belajar kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran gambar dan memiliki kreativitas rendah berada pada interval 39 – 40 yaitu sebanyak 4 orang (33,33%). Dari 12 orang, jumlah yang memiliki skor di bawah rata-rata 5 orang (41,67%) dan skor di atas rata-rata sebanyak 3 orang (25,00 %).

#### ***Pengujian Persyaratan Analisis***

Berdasarkan pengujian dengan uji Lilliefors, diperoleh hasil bahwa harga  $L_0$  dari setiap kelompok perlakuan lebih kecil dari harga  $L_{tabel}$ . Sehingga disimpulkan bahwa skor hasil belajar untuk setiap kelompok berdistribusi normal.

Salah satu syarat untuk membandingkan dua kelompok data atau lebih adalah variansnya relatif harus sama. Untuk melihat apakah varians dari data yang dibandingkan sama atau tidak dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan membandingkan varians data hasil belajar antara kelompok perlakuan penggunaan media pembelajaran Gambar dan OHT dan kelompok kreatifitas tinggi dan rendah. Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji F untuk kelompok efek utama dan menggunakan uji Barlett untuk kelompok interaksi.

Uji Homogenitas kelompok penggunaan media pembelajaran dengan Uji F ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh  $F_{hitung}$  dari kelompok penggunaan media pembelajaran OHT dan Gambar lebih kecil dari  $F_{tabel}$ . Disimpulkan bahwa populasi setiap kelompok penggunaan media pembelajaran homogen.

Uji Homogenitas kelompok kreatifitas mahasiswa dengan Uji F ( $\alpha = 0,05$ ), diperoleh  $F_{hitung}$  dari kelompok kreatifitas lebih kecil dari  $F_{tabel}$ . Disimpulkan bahwa populasi setiap kelompok kreatifitas homogen.

#### ***Pengujian Hipotesis***

Untuk pengujian hipotesis digunakan Anava dua jalur.

Hasil analisis data diperoleh skor rata-rata hasil belajar yang diajarkan menggunakan media pembelajaran OHT sebesar 39,19 dan simpangan baku sebesar 4,10 sedangkan skor rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran gambar sebesar 40,54 dan simpangan baku 2,82. Berdasarkan hasil ringkasan Anava menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 4,19$  lebih kecil dari  $F_{tabel} = 4,04$ . Sehingga diputuskan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Hipotesis hasil belajar yang diajarkan menggunakan media pembelajaran OHT lebih rendah dari yang diajarkan menggunakan media pembelajaran gambar teruji.

Dari hasil analisis data diperoleh skor rata-rata hasil belajar yang memiliki kreatifitas tinggi 42,11 dan simpangan baku 2,11 sedangkan skor rata-rata hasil belajar yang memiliki yang memiliki kreatifitas rendah sebesar 38,92 dan

simpangan baku sebesar 3,07. Hasil ringkasan Anava menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 54,28$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 4,04$ . Dapat diputuskan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5 %. Disimpulkan hipotesis yang menyatakan hasil belajar yang memiliki kreatifitas tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan yang memiliki kreatifitas rendah teruji.

Ringkasan Anava menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} = 66,30$  lebih besar dari  $F_{tabel} = 4,04$  maka dapat diputuskan bahwa  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreatifitas dalam memberikan pengaruh terhadap hasil belajar teruji.

Karena terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreatifitas terhadap hasil belajar mata kuliah Makanan Nusantara, maka dilakukan uji lanjut dengan Scheffe, sehingga interaksi tersebut dapat diperiksa berdasarkan pasangan rata-rata dari skor hasil belajar.

Secara keseluruhan hasil uji Scheffe menunjukkan dari enam kombinasi perbandingan rata-rata hasil belajar (sesuai desain Anava faktorial 2x2), yaitu satu dari enam kombinasi menunjukkan hasil yang tidak signifikan.

Rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelompok yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas tinggi (42,29) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas tinggi (41,93). Hasil analisis

menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 0,07 < F_{tabel} = 4,04$  sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas tinggi tidak lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas tinggi.

Rata-rata hasil belajar pada kelompok yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas tinggi (42,29) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas rendah (35,58). Hasil analisis menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 22,46 > F_{tabel} = 4,04$  sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas rendah.

Rata-rata hasil belajar kelompok yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas tinggi (42,29) lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas rendah (38,92). Hasil analisis menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 5,68 > F_{tabel} = 4,04$  sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas rendah.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar pada kelompok yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki

keaktifitas tinggi (41,93) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar mahasiswa yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas rendah (35,58). Hasil analisis menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 20,13 > F_{tabel} = 4,04$  sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas rendah.

Hasil perhitungan rata-rata hasil belajar pada kelompok yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas tinggi (41,93) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas rendah (38,92). Hasil analisis menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 4,54 > F_{tabel} = 4,04$  sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas rendah.

Hasil belajar pada kelompok yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas rendah (38,92) lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas rendah (35,58). Hasil analisis menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 5,16 > F_{tabel} = 4,04$  sehingga dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan media Gambar dan memiliki kreatifitas rendah lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang

diajarkan dengan media OHT dan memiliki kreatifitas rendah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pengujian hipotesis penelitian dapat dikemukakan:

Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar mata kuliah Makanan Nusantara pada mahasiswa. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan cukup signifikan untuk membedakan hasil belajar siswa.

Terdapat pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar mata kuliah Makanan Nusantara pada mahasiswa. Hasil ini membuktikan bahwa kreativitas cukup signifikan untuk membedakan hasil belajar siswa.

Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran kreativitas terhadap hasil belajar. Hasil ini membuktikan bahwa interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan kreativitas cukup signifikan untuk membedakan hasil belajar.

## Simpulan

Hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Gambar lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran OHT.
2. Hasil belajar Makanan Nusantara mahasiswa yang memiliki kreatifitas tinggi lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang memiliki kreatifitas rendah pada mahasiswa.
3. Ada interaksi antara penggunaan media pembelajaran gambar dan media OHT, dengan kreativitas tinggi dan rendah terhadap hasil belajar hasil belajar.

## Saran-saran

Saran yang dikemukakan adalah :

1. Mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah cenderung kurang semangat dengan menggunakan media OHT, maka perlu upaya perbaikan penggunaan media pembelajaran atau dengan menggunakan media pembelajaran OHT dan Gambar secara bersama-sama.
2. Untuk melaksanakan praktikum Makanan Nusantara dibutuhkan kreativitas yang tinggi, oleh karena itu mahasiswa yang memiliki kreativitas rendah hendaknya dapat meningkatkan kreativitasnya sehingga hasil yang diharapkan tercapai.
3. Disarankan bagi dosen pengampu mata kuliah makanan nusantara untuk menggunakan media pembelajaran gambar dengan OHT dan media lainnya, serta memvariasikan media yang sesuai dengan konsep pembelajaran, sehingga hasil belajar mahasiswa dapat maksimal.

## Daftar Pustaka

- Achsin, A. (1986). *Media Pendidikan Dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IKIP Ujung Pandang.
- Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbar, R. (2001). *Kreativitas*. Jakarta: Gramedia.
- Arsyad, Azhar, (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Budiningsih, A.C. (1986). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Depdiknas, (2002). *Rencana Strategis Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah dan Zaini, (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mujiono, (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne, (1984). *Principles of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hawandi, (2001). *Kreatifitas*. Jakarta: Grasindo.
- Munandar, (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paulina, (2000). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Roestiyah, (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Reigeluth, CM. (1983). *Instructional Design Theories and Models, an Overview Of Their Current Status*. London: Laurence Erlbaums Assosiates.
- Rawlinson, JG, (1979). *Berfikir Kreative dan Brainstorming*. Jakarta: Erlangga.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.