

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Arifudin, O. 2020. *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Amabile, TM. 1996. *Kreativitas Dalam Konteks: Pembaruan Psikologi Sosial Kreativitas*. Boulder, CO: Westview Press.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, W, dkk. 2023. *Media Pembelajaran. Sumatra Barat-Indonesia*: CV Afasa Pustaka
- Branch Robert Maribe. 2009. *Intruactional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science dan Business Media, LCC.
- Gundy Van Arthur. 2005. *Activities For Teaching Creativity And Problem Solving*. Amerika Serikat: Pfeiff Jejak Wiley
- Lubart, TI. 1994. *Kreativitas. Dalam RJ Sternberg (Ed.), Berpikir dan memecahkan masalah (hlm. 290–323)*. San Diego, CA: Pers Akademik.
- Netriwati, & Sri Lena, M. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Starko, Alane J. 2005. *Creativity in the classroom : schools of curious delight*. London: Manwah, New Jersey
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sitepu, A. S. M. B. 2019. *Pengembangan kreativitas siswa*. Guepedia.

II. Jurnal

- Anam, S., & Zahroh, N. (2022). Media Mind Map dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 18(1), 141-150. DOI: <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v18i1.94>

- Arlina, A., Nasution, A. S., Ayuni, A., & Rahman, N. A. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peserta Didik Sekolah MTsN 2 Medan. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 5(2), 442-450. DOI: <https://doi.org/10.31943/counselia.v5i2.131>
- Aryani, P., Ramaita, R., Sangkut, R., & Siswanto, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Mind Mapping PAI di SDIT Ummatan Wahidah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 225-232. DOI: <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.2016>
- Anggraeni, I., Silvina, R., & Hatchi, I. (2024). Pengembangan Media Mind Map Berbasis Powerpointplex pada Materi Kingdom Animalia untuk Siswa Kelas X MIPA SMAN 1 Airpura. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(1), 8-15. DOI: [https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15\(1\).14453](https://doi.org/10.25299/perspektif.2024.vol15(1).14453)
- Ayuningsih, F., Malikhah, S., Nugroho, M. R., Winarti, W., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 175-187. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3660>
- Achlikul, Feriska., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Amdanata, D.D., Burhan, B., Seswandi, A. and Annisava, A.R. (2023). Apakah Mahasiswa Akuntansi Menghadapi Artificial Intelligence Dalam Akuntansi?. *Jurnal Akuntansi Kompetif*, 6(1), pp.163-174.
- Cobena, D. Y., Maryono, D., & Basori, B. (2019). Pengembangan Media Berbasis *Mind map* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2), 97-105. DOI: <http://dx.doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.18434>
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283-309.
- Enik Widiastuti. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 15. No. 1, Hal. 40-53. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. DOI: <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186-203. DOI: <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Hendrawan, A., Kuswantoro, F., & Sucahyawati, H. (2019). Dimensi kreativitas dan pengembangan usaha mikro kecil dan menengah (umkm). *Jurnal Hummansi*, 2(1), 25-36.
- Hidajat, F. A. (2017). Pembelajaran Berbasis Mind Map Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Relasi & FungsI. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(1), 27-35.
- Hidayati, F. N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran TOEFL Reading Berbasis Video Mind Map Untuk Mahasiswa IAIN Surakarta. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1-12.
- Isnawati, N. &. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144.
- Jamaludin, dkk (2023). Media pembelajaran popscrap book pada mata pelajaran IPS tema indahnya keragaman di negeriku untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 228-235. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.57177>.
- Juliyati, E. D. (2021). Peranan pembelajaran sejarah dalam penanaman nilai karakter nasionalisme.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102. DOI: <http://dx.doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>.
- Kusmiati, E., Chabibah, N., & Rizkiah, M. K. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114-123. DOI: <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.298>
- Kustian, N. G. (2021). Penggunaan metode mind mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30-37. DOI: <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>
- Merpati, T., Lonto, A. L., & Biringan, J. (2018). Kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa Di smp katolik Santa Rosa siau Timur kabupaten sitaro. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 55-61. DOI: <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>

- Milenia, P. F., Sutyarti, U., & Rini, W. (2022). Analisis Penggunaan Media Mind Map Pada Pembelajaran Bahasa Jepang Secara Daring Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Bahasa SMAN 1 Batu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 8(1), 37-44.
- Meihan, A. M. (2020). Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Mobile Learning. *HISTORIKA*, 23(1), 1-14.
- Meihan, A. M. (2023). Pembelajaran Sejarah Terintegrasi Nilai-Nilai Falsafah Piil Pesenggiri Sebagai Wujud Menjaga Eksistensi Kearifan Lokal Lampung. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 20(2).
- Natalia, C., & Rodhiah, R. (2019). Pengaruh kreativitas, edukasi dan efikasi diri terhadap intensi berwirausaha dalam generasi z. *Jurnal Manajerial Dan Kewirausahaan*, 1(2), 164-171.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232. DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3), 903-913.
- Ryan Amanda, Dona, D. K., & Efmi, E. M. (2021). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mindmap. *Sains Dan Informatika : Research Of Science And Informatic*, 7(2), 73-80. DOI: <https://doi.org/10.22216/jsi.v7i2.723>
- Rahmawati, T., Djono, D., & Pelu, M. (2019). Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar. *Jurnal Candi*, 19(2), 100-118.
- Ramadhana, R., & Ratumbuysang, M. F. N. G. (2022). Pengaruh online customer review terhadap keputusan pembelian pada marketplace: Influence of online customer review on purchase decisions on the marketplace. *Prospek*, 1(1), 157-165.
- Seprina, R., Rukmana, L., & Meihan, A. M. (2024). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Animasi Travel Map. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(1), 80-87.
- Suwiwa, I. G., Santyasa, I. W., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran pada mata kuliah teori dan praktik pencak silat. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1372>

- Simanjuntak, E. S. P. . (2023). Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Mindmap Untuk Memudahkan Guru Dalam Menyampaikan Materi Jenis-Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas Iv MI/Sd. *Jurnal Literasiologi*, 9(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i2.479>
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanah, S. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486-492.
- Sunaryo, H., & ABS, M. K. (2017). Pengaruh Kerjasama Tim dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan UD. AGRO INTI SEJAHTERA JEMBER. *E-JRM: Elektronik Jurnal Riset Manajemen*, 6(04). 6
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140. DOI: <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Windura, S. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IX A Pembelajaran Pendidikan Kewarnegaraan Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping di MTS Negeri 4 Gunung Kidul. *Jurnal: Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 3 (2), 158.

III. Skripsi

- Diahratri, K. 2022. Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Belajar Mahasiswa. Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan.
- Dewi, Windi Puspita. 2021. Strategi Pemberian Reward Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Negeri 1 Ponorogo Pada Masa Pandemi Covid-19. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Murni, A. N. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Remap-Tps (*Reading Concept Map–Think Pair Share*) Berbantuan Aplikasi Xmind Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Penalaran Matematis Peserta Didik. Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nasiyah, S. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mind Mapping Berbantuan X Mind Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ma Madinatussalam* (Doctoral Dissertation, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sumatera Utara).

Rahmadani, S. (2023). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembelajaran Efektif Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Luwu Utara (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri (Iain) Palopo).