

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. (2019). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Majemen*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://eprints.uny.ac.id/26928/1/skripsi.pdf> diakses pada tanggal 23 Maret 2022).
- Annisha, Miyazaki. (2012). Tentang *Mind Mapping*. Diakses pada 22 Februari 2022 dari <http://miyazakiannisha.blogspot.com/2012/01/tentang-mind-mapping.html>.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Asyar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Ary Purmadi. (2016). Hubungan Intensitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Volume 1 Nomor 2 Edisi.
- Azhari. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA1 Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA Negeri unggul Sigli. *Jurnal Biologi Edukasi* Vol.7 No.1, 16.
- Aziz Samudra, Azhari. (2015). *Perpajakan di Indonesia*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Buzan, Tony. (2018). *Buku Pintar Mind Maps*. Jakarta: Gramedia.
- Cecep, Kustandi. (2020) *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cepi, Riyana (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana Prima.
- Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Edward, Caroline. 2009. *Mind Mapping Untuk Anak Sehat dan Cerdas*. Yogyakarta: Sakti.
- Fahmi, Irham. (2017). *Rahasia Saham Dan Obligasi*. Bandung: Alfabeta.
- Fathurrohman. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, Omar. (2020). *Kurikulum dan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Harjanto. (2005). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hisrich, R. (2001). *Entrepreneurship kewirausahaan*. Jakarta: Salemba Empat.
- INPRES No. 4 Tahun 1995 Tentang Gerakan Nasional Memasyarakatkan dan Membudayakan.
- Jensen, Eric & Karen, Makowitz. (2019). *Otak Sejuta Gygabite: Buku Pintar Membangun Ingatan Super*. Kaifa: Bandung.
- Kasmir. (2014). *Analisis Laporan Keuangan*, Edisi Pertama, Cetakan Ketujuh. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Miarso, Y. C. (2020). Perubahan Paradigma Pembelajaran dengan Kehadiran Teknologi Informasi. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia*, 26.
- Mulyasa, E. (2016). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah dan Eni Fariyarul. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Owens, L., & Kadakia, C. (2020). *Designing for Modern Learning: Beyond ADDIE and SAM*. American Society for Training and Development.
- Rusman, R. (2017). Implementasi model pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran matematika di SMK. *Jurnal Teknodik*, 21(3), 113-139.
- Sadiman, Arief. (2013). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sagala, Syaiful. (2017). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawati, Tati., & Karpin. (2018). *Modul 6: Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Kementerian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi.
- Setyawan, Aditya. (2021). *Materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan*. Diakses pada 15 Maret 2022 dari <https://www.kursiguru.com/materi-produk-kreatif-dan-kewirausahaan-smk-kelas-xii/>
- Setyosari, Punaji (2017). "Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas." *Jinotep (jurnal inovasi dan teknologi pembelajaran): kajian dan riset dalam teknologi pembelajaran* 1.1, 20-30.
- Squires, Vicki L (2015). "Tackling complex educational challenges through adaptive leadership." *Antistasis*.
- Sriadhi, Siregar, Dodi, et al (2018). "*Multi-Attribute Decision Making With VIKOR Method For Any Purpose Decision*." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1019. No. 1. IOP Publishing.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran V2.1*. Diakses 13 Maret '22, [https://www.researchgate.net/publication/329656294\\_instrumen\\_Penilaian\\_multimedia\\_Pembelajaran\\_V21](https://www.researchgate.net/publication/329656294_instrumen_Penilaian_multimedia_Pembelajaran_V21).
- Sudaryono, Rineka Cipta. "dkk (2020)" *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian*. Bandung: Rosdakarya.
- Suherman, Erman. (2001). *Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA
- Sundayana, Rostina. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suryana. 2013. *Ekonomi Keatif, Ekonomi Baru: Mengubah Ide dan Menciptakan Peluang*. Jakarta: Salemba Empat.

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tahar, Irzan dan Enceng (2020). *Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Pada Pendidikan Jarak Jauh*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Bandung: UPL.
- Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kementrian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Wahyuningsih,titin. (2021). Pengaruh Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas Viii Smp Islam Subhanah Subah Batang Materi Sistem Gerak Pada Manusia.Semarang.Institut Agama Islam Negeri Wali Songo. *Journal*, 34.
- Wasis, Priyanto, Dwi (2019). "Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14.1, 92-110.
- Yasa, G. A (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Online Mata Kuliah Micro Teaching dengan Model Borg & Gall pada Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Agama Hindu Singaraja." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha* 1.1, 207120.
- Yulia Safitri (2015). "Volume 1 No 1 – 201Lppm3.Bsi.Ac.Id/Jurnal *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*." *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering* 1(1): 1–10.

Yunus, Abidin. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.