

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Edisi Revisi V). Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Badan Koordinasi Nasional Penanggulangan Bencana (BAKORNAS PB). (2007). *Pengenalan Karakteristik Bencana Dan Upaya Mitigasinya Di Indonesia*. Badan Koordinasi Nasional Penanggulangan Bencana.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Febrianti, R. (2020). Desain Evaluasi Pembelajaran Tari Sapu Tangan Pesisir Sibolga Berbasis HOTS Melalui Website Mentimeter Bagi Siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Seni Tari*, 10(2), 182–192.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Kuriloff, P., Jordan, W., Sutherland, D., & Ponnock, A. (2019). Teacher preparation and performance in high-needs urban schools: What matters to teachers. *Teaching and Teacher Education*, 83, 54–63. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2019.04.001>
- M, A., & Makalalang. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Balai Insan Cendikia Mandir.
- Malia, A., Gustiani, E. I., Puspitasari, D. R., Chasanati, D. H., Purwo, A., Utomo, Y., & Prasandha, D. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media Mentimeter pada Pembelajaran Karya Ilmiah Kelas XI SMA. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 1(2). <https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.116>

- Manshur, U., & Rosdiana, H. (2021). EFEKTIFITAS MEDIA MENTIMETER DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI BAHASA ARAB ERA PANDEMI COVID-19 DI MI AL-HUDA PENGASTULAN SERIRIT BALI. *Journal on Arabic Language and Literature*, 04(02), 180–197.
- Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). The Effect of Mentimeter Learning Media on Students' Learning Outcomes in Biology Learning. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN BIOLOGI NUKLEUS*, 8(2), 293–301. <https://doi.org/10.36987/jpbn.v8i2.2791>
- Nuretha, E. R., & Fatimah, S. (2023). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENTIMETER TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi Kewirausahaan*, 3(1), 18–24. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/jpeaku>
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Putri, N. A., Hadi Wijoyo, S., & Herlambang, A. D. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang* (Vol. 5, Issue 7). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang Press.
- Rohmani. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS MAN 8 Jakarta Pada Materi Dinamika Litosfer*. Universitas Negeri Jakarta.
- Sakti, K. P., Widyatmoko, T., & Mardasari, O. R. (2022). Penggunaan Media Mentimeter pada Pembelajaran Daring Bahasa Mandarin Kelas XI SMAN 1

- Malang. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(2), 217–227.
<https://doi.org/10.17977/um064v2i12022p217-227>
- Saleh, S., Darwis, M., & Arhas, H. (2021). *PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ELEKTRONIK DAN NON-ELEKTRONIK*. 5(1), 73–80.
<https://doi.org/10.31764/jmm.v5i1.3259>
- Septi Andriani, V., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif dengan Software Mentimeter dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 287–294. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Sinar Baru.
- Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suherman, A., Dimiyati, E., Hermansyah, M. P., & Darojat, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Mentimeter dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Pada MGMP PPKn Kabupaten Garut. *Jurnal PEKEMAS Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 3 No 2*, 51–556.
- Sunarti, S. (2021). KOMPETENSI WIDYAISWARA DALAM MENGEMBANGKAN PRESENTASI INTERAKTIF ONLINE DENGAN APLIKASI MENTIMETER DI BALAI DIKLAT KEAGAMAAN PALEMBANG. *Jurnal Perspektif*, 14(2), 283–296.
- Tindowen, D. J. C., Bassig, J. M., & Cagurangan, J. A. (2017). Twenty-First-Century Skills of Alternative Learning System Learners. *SAGE Open*, 7(3), 1–8. <https://doi.org/10.1177/2158244017726116>
- Undang-undang (UU) Nomor 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana*. (2007).
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588.
<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2017.03.010>

Vega Vitianingsih, A. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).

Wahid, A. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (The Importance of Learning Media In Improving Student Learning Achievements)*.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020) PENTINGNYA MEDIA DALAM PEMBELAJARAN GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

