

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, W., Subandowo, M., & Karyono, H. (2021). Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona. *Seminar Nasional dan Bedah Buku Pendidikan Karakter dalam Implementasi Kurikulum 2013*. https://www.researchgate.net/profile/Wawan-Gunawan-6/publication/353899477_Learning_Loss_dalam_Pembelajaran_Daring_di_masa_Pandemi_Corona/links/611724f50c2bfa282a4214e2/Learning-Loss-dalam-Pembelajaran-Daring-di-masa-Pandemi-Corona.pdf
- Arikunto, S. S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Dahlan, M. S. (2013). *Besar Sampel dan Cara Pengambilan Sampel (Edisi 3)*. Jakarta: Salemba Medika.
- Davis, K. (1962). *Human Relations at Work*. New York: Mc Graw-Hill.
- Dewi, N. N. K., & Kristiantari, M. G. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/22364>
- Fitriyati, D., Rosyidah, F. A., Nurhadi, M., & Yuliana, Y. (2023). Analisis Penggunaan Mentimeter pada Kegiatan Refleksi Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2023*. <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/3037>
- Gokbulut, B. (2020). The Effect of Mentimeter and Kahoot Applications on University Students'e-learning. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=960971>
- Halimah, N. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN Sabang*. repository.ar-raniry.ac.id. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14887/>
- Hunneryager, & Hecman. (1992). *Kepemimpinan*. Semarang: Dahara Prize.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Berbagi Upaya Inspiratif Pemulihan Pembelajaran di Masa Pandemi Melalui Temu Inovasi ke-12*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/10/berbagi-upaya-inspiratif-pemulihan-pembelajaran-di-masa-pandemi-melalui-temu-inovasi-ke12>

- Khadijah, K., Arlina, A., & Hardianti, R. W. (2021). Model Pembelajaran Bank Street dan Sentra, serta Pengaruhnya terhadap Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://repository.uinsu.ac.id/10910/>
- Krismasari, D. N. N., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbantuan Media Visual terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*.
- Lubis, A. (2021). *Contextual Teaching and Learning Terintegrasi Media Sosial Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Lusiani, L. (2021). Penggunaan Aplikasi Mentimeter sebagai Upaya Motivasi Belajar Taruna Teknik pada Materi Mekanika Terapan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F/article/view/8338>
- Mahmashony, S. (2018). Optimalisasi Pengajaran Aqidah dengan Google Classroom dan Interactive Mentimeter pada Prodi Farmasi FMIPA UII. *Journal of Information and Computer Technology Education*.
- Moedjiono, H., & Hasibuan, J. J. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi Kepala Sekolah yang Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musliha, S., & Purnawarman, P. (2020). Using Mentimeter for Eliciting The Students' Responses in Formative Assessment Practice. *1st International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2020)*. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icite-20/125948645>
- Nasution, M. F., & Anas, N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Mentimeter terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*. <http://repository.uinsu.ac.id/16249/>
- Nopitasari, N. (2020). Are We Ready for Communities 5.0? *Proceeding IAIN Batusangkar*. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/proceedings/article/view/2177>
- Nuraini, T. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam di Kelas Viii Smp Negeri 6 Kandis Kabupaten Siak*. repository.uir.ac.id. <http://repository.uir.ac.id/3464/>
- 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 dan*

Kewirausahaan.

<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/jpeaku/article/view/19921>

Nurhidayah, D., Suhendar, I. F., & Sumarna, S. (2021). Peranan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Budaya Demokratis. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum, dan Kewarganegaraan*. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2276938>

Pratama, G. H. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/14628>

Priatmojo, B., Wulandari, N. A., & Herawati, T. (2023). Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/5746>

Putri, A. (2020). Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Partisipasi Belajar Anak. *Journal for Lesson and Learning Studies*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29412>

Putri, N. A., Wijoyo, S. H., & 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. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/9473>

Rahmatiah, S. (2021). Pemanfaatan Audiovisual Presentation dalam Meningkatkan Partisipasi Hasil Belajar Siswa dalam Pengajaran Daring. *Jurnal Sosialisasi*, 8. <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/23775/12533>

Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/1352>

Rifky, R. (2020). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/95>

Rivai, A., & Sudjana, N. (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Rusman, D. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran Cet III*. Jakarta: Kencana.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/3042>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukidin, D., & Suranto, D. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendekia.
- Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV Alfabeta.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. UMM Press. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=HWIXEAAAQB-AJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PR5%5C&dq=ummah+media+pembelajaran+matematika%5C&ots=R0iQNbyTt6%5C&sig=W7_HuO0mjZ8Z_jabN12NccLDiLQ
- Yasmin, P. (2021, July 15). Riset: Angka Partisipasi Sekolah di RI dari PAUD Sampai Kuliah Turun. *DetikEdu*. <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5644851/riset-angka-partisipasi-sekolah-di-ri-dari-paud-sampai-kuliah-turun>