

**DAFTAR PUSTAKA**

- Prof. Dr. B. P. Sitepu, M.A., Pengembangan Sumber Belajar, (Depok: PT Rajagrafindo Persada: 2017, Hal. 27
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sari, A. R. (2021). *Implementasi Kebijakan Kurikulum K-13*. Penerbit NEM.
- Ristiyani, E., & Bahriah, E. S. (2016). Analisis kesulitan belajar kimia siswa di SMAN X Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 18-29.
- Marsita, R. A., Priatmoko, S., & Kusuma, E. (2010). Analisis kesulitan belajar kimia siswa SMA dalam memahami materi larutan penyangga dengan menggunakan two-tier multiple choice diagnostic instrument. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 4(1).
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217.

- Andrini, V. S. 1. Jurnal-Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software *Mentimeter* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/36923>.
- Mahmashony, S. (2018). Optimalisasi Pengajaran Aqidah dengan Google Classroom dan Interactive *Mentimeter* pada Prodi Farmasi FMIPA UII. *Journal of Information and Computer Technology Education*, 2(1), 1-7.
- Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan *Mentimeter* Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCosCo)*, 1(1), 42-52.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8-12.
- Aulia, F. (2014). Pengembangan media pembelajarn interaktif berbasis inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Chemistry in Education*, 3(2).
- Hasyiyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550-2562.
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Muhammad Hasan dkk, Media Pembelajaran, (Klaten:Tahta Media Group, 2021), hal. 4-5.

- Herlawati dkk, "Pelatihan *Mentimeter* Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi", dalam *Jurnal Of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, Vol. 1 (2021), hal. 45.
- Khasanah, F. N., & Sari, R. (2021). Pelatihan *Mentimeter* Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JuCosCo)*, 1(1), 42-52.
- Unggul Sudarmo. *Kimia SMA 2 untuk SMA Kelas XI*. (Jakarta : PT.Phibeta Aneka Gama, 2006). hal. 180
- Erviana, A., & Kristanto, A. (2015). Pemanfaatan Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Produktifmerakit Personal Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas x Jurusan Multimediadi Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan.
- Zulherman, Z., Hasyati, H., & Hapsari, G. P. P. (2022). Analisis Kebutuhan Guru Mengenai Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Mentimeter* pada Pembelajaran Daring. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(2), 112-117.
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas Media *Mentimeter* Pada Pemahaman Materi Bahasa Arab Era Pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2 (1), 24–39.

- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi quiz interaktif dengan software *Mentimeter* dalam meningkatkan hasil belajar. *Mimbar Ilmu*, 26 (2), 287.
- Bunawi, A. W., Aprilia, N., & Rahayu, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media *Mentimeter* Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Selomoyo Magelang Tahun Pelajaran.
- Wardani, N. W., & Andika, I. G. (2021). Pelatihan mengaktifkan pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi *mentimeter*, whatsapp dan pembuatan video pembelajaran untuk inovasi mengajar dengan keterbatasan bandwidth internet. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 342-352.
- Fauziah, R., Abdullah, A. G., & Hakim, D. L. (2013). Pembelajaran saintifik elektronika dasar berorientasi pembelajaran berbasis masalah. *Invotec*, 9(2).
- Shoimin, A. (2021). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.
- Ratnaningdyah, D. (2017). Upaya Melatihkan Kemampuan *Problem solving* Melalui Pembelajaran Fisika Dengan Model Cooperative Problem Solving (CPS). *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 2(1), 1-3.
- Misbah, M. (2016). Identifikasi kemampuan *problem solving* mahasiswa pada materi dinamika partikel. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. <https://doi.org/10.36706/jipf.v3i2.3835>.
- Ratnaningdyah, Loc. Cit, h. 1-3

- Agusti, M., Ginting, S. M., & Solikhin, F. (2021). Pengembangan E-Modul Kimia Menggunakan Exe-Learning Berbasis Learning Cycle 5E pada Materi Larutan Penyangga. *ALOTROP*, 5(2), 198-205.
- Retnowati, P. (2005). Seribu Pena Kimia SMA Kelas XI Jilid 2. *Jakarta: Erlangga*.
- Zulfa, D. R., & Huda, N. (2021). Efektivitas media *mentimeter* pada pemahaman materi bahasa Arab era pandemi Covid-19. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 24-39.
- Hasyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan *Mentimeter* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550-2562.
- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software *Mentimeter* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287-294.
- Sari, A. B. P. (2021). The Impacts Of *Mentimeter*-Based Activities On Efl Students'engagement In Indonesia. *Llt Journal: A Journal On Language And Language Teaching*, 24(1), 249-260.
- Pratama, R. M. D. (2021). Comparison of the Students' Perception of *Mentimeter* and Google Classroom in Teaching Listening. *IALLTEACH (Issues In Applied Linguistics & Language Teaching)*, 3(1), 22-27.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

- Irnando, A., Wanda, R., Muhamad, A. E., & Prita, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3800.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan. Bandung,” Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (2015): 308.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan. Bandung,” Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D) (2015): 308
- Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*, 6th ed. (Bandung: Alfabeta, 2014).
- Hendro Pramono, Meini Sondang Sumbawati “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital di SMK Negeri 2 Lamongan”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol 05 No 01, 2016, hal. 27