

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, S. (2015). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Abdul Majid, & Chaerul Rochman. 2015. Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi. Kurikulum 2013. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Ana Ratna W. 2011
- Agus, Suprijono. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agung, A. A. G. (2017). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singraja: Undiksha.
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Amir, M Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*, Kencana Prenada Media Group : Jakarta.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aris shoimin. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. AR-ruz media.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Aqib, Z dan Ahmad Amrullah. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Bloom. (2017). *Hasil Belajar*. Alfabeta.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. <https://www.researchgate.net/publication/340412200>.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fadhlurrohman, Dzaki et al. (2019). *Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika 1(1): 55.

- Halimatus Solikah. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*. Jurnal BAPALA Vol.7. No.3. 2020.
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. (2021). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(1), 43. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.43-52.2021>
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. 2017. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2016). *Langkah-langkah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Muhsetyo, G. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhtadin Amri, Yus Arijia Shobri. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan. Vol. 13, No.1. 24 Maret 2020.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nasution. 2004. *Aktivitas Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja

pressindo.

Nurhasanah, D., & Amini, F. A. A. (2018). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar. *Tarbiyah Al-Aulad*, 3(I), 37–48.

Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*.

Purwanto. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yudishtira.

Ratnaningrum, I. 2013. *Pembelajaran Terpadu SD*. Yogyakarta: Deepublish.

Rachmawati, T. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media

Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Menciptakan Profesionalitas Guru Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Salim. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Perdana Publishing.

Salsabila, dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quiziz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA, *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol.4 No.2.

Sani, R. A. 2015. *Pembelajaran Saintifik*. Jakarta: Bumi Aksara

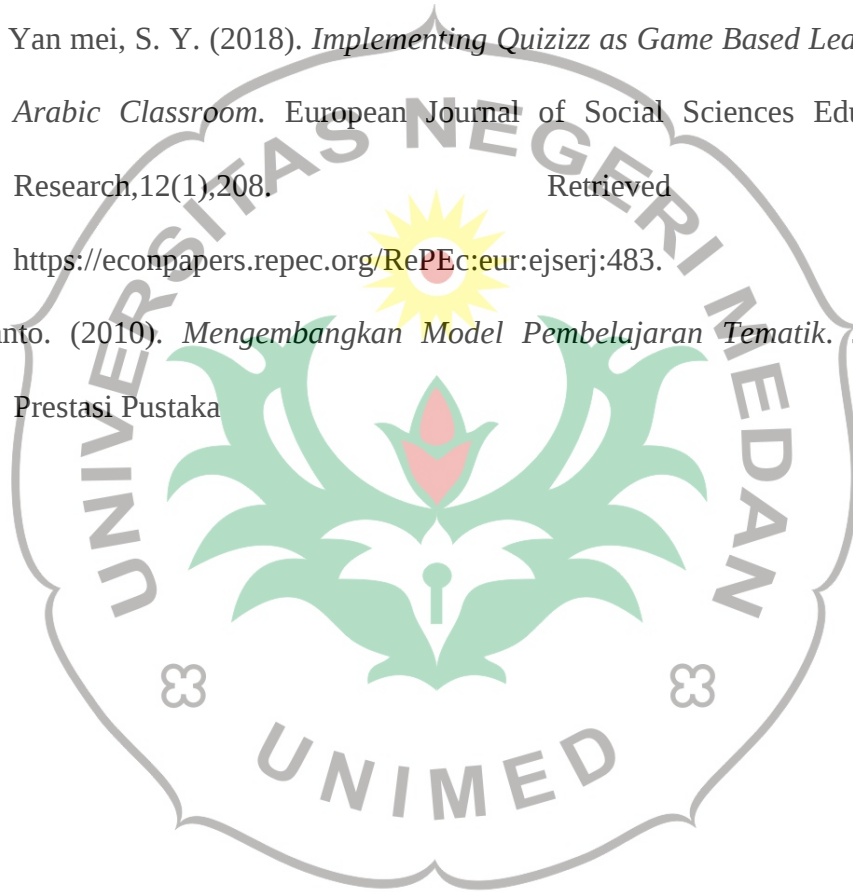
Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenadamedia Group.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suo Yan mei, S. Y. (2018). *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*. European Journal of Social Sciences Education and Research, 12(1), 208. Retrieved from <https://econpapers.repec.org/RePEc:eur:ejserj:483>.

Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka



THE *Character Building* UNIVERSITY