

DAFTAR PUSTAKA

- Ameh, P. O., & Dantani, & Y. (2012). Effects of Lecture and Demonstration Methods on the Academic Achievement of Students in Chemistry in Nassarawa Local Government Area of Kano State. *International Journal of Modern Social Sciences* 1(1), 29-37
- Arends, Richard. 2012. *Learning to Teach*. New York: The McGrawHill companies
- Anggraini, T., Nurhamidah, N., & Rohiat, S. (2022). Analisis Hubungan Pelaksanaan Pratikum Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri Di Kota Bengkulu. *Alotrop*, 6(1), 28–34. <https://doi.org/10.33369/atp.v6i1.20320>
- Arianti, I., Sahidu, H., & Harjono, A. (2016). *Pengaruh Model Direct Instruction Berbantuan Simulasi Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Siswa 1 Baiq Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Mataram Mataram , Indonesia Email : baiq_idaarianti@gmail.com. II(4)*.
- Aufan, A.-M. A. (2011). *The Effect of Direct Instruction Strategy on Math Achievement of*. *International Education Studies* Vol. 4, No. 4 , 199-205.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunadumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Cahoy, E. S., & Schroeder, R. (2012). Embedding Affective Learning Outcomes In Library Instruction. *Communications in Information Literacy* 6(1) , 74-90
- Candra, S. W., & Firmansyah, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Intruction) dan Model Pembelajaran Inkuiri (Indirect Intruction) Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Senam di SMAN 1 Haurgeulis. Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia. Retrieved from <http://repository.upi.edu/23807/>
- Daluba, & Ekeyi, N. (2013). Effect of Demonstration Method of Teaching on Students' Achievement. *World Journal of Education* Vol. 3, No. 6 , 1-7.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Ewing, B. (2011). Direct Instruction In Mathematics: Issues For Schools With High Indigenous Enrolments: A Literature Review. *Australian Journal of Teacher Education* , 65-92.

- Hackathorna, J., Solomonb, E. D., Blankmeyerb, K. L., Tennialb, R. E., & Garczynskib, A. M. (2011). Learning by Doing: An Empirical Study of Active Teaching Techniques. *The Journal of Effective Teaching* Vol. 11, No. 2 , 40-54.
- Iline, C. S. (2013). Impacts of the Demonstration Method in the Teaching and Learning of Hearing Impaired Children. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)* , 48-54.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Kemampuan, M., & Kreatif, B. (2017). 845-1895-1-SM - Copy. *Implementasi Model Pembelajaran Direct Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa*, 5(1), 47–56.
- Kanfush, P. M. (2014). Dishing Direct Instruction: Teachers and Parents Tell All. *The Qualitative Report Volume 19, Article 1* , 1-13.
- Kenny, D. N., & Desmarais, D. S. (2012). *A Guide to Developing and Assessing Learning Outcomes at the University of Guelph*. Office of the Associate Vice-President (Academic) , 1-14.
- Keshavarz, M. (2011). Measuring Course Learning Outcomes. *Journal of Learning Design* Vol. 4 No. 4 , 1-9.
- Masami Watanabe. T. F. McLaughlin. Kimberly P. Weber. Lorraine Shank. (2013). The Effects of Using Direct Instruction to Teach Coin Counting and Giving Change with a Young Adult: A Case Report. *International Journal of Basic and Applied Science*, 2(1), 150–159.
- Media, L., Wiley, J., Studi, P., Fisika, P., & Mipa, J. P. (2013). *Pengaruh Media Animasi Fisika Dalam Model Pembelajaran Langsung (direct instruction) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu Indra Sakti*. 493–498.
- Mudinillah. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media*
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Ipteks*. Vol. 4 (2): 248-258.

- Pratama, A., & Efendi, J. (2019). *Pengaruh Model Direct Instruction dalam Meningkatkan Keterampilan Vokasional Membuat Hiasan Kotak Tisu dari Kain Flanel bagi Anak Tunarungu Kelas VIII SLB Perwari Padang*. 7, 183–189.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadap Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus. 1–7.
- Rustiawan, H., Risma, R., & Nursasih, I. D. (2020). Pembelajaran Direct Instruction dan Personalized System For Instruction Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar. Pendidikan Jasmani. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 32. <https://doi.org/10.25157/jkor.v6i1.4923>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(3), 243–253. <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i3.4023>
- Supartini, K. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Direct Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Food And Beverage Pada Kompetensi Menerapkan Tehnik Platting dan Garnish. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 194–199. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i2.33340>
- Syaripuddin. Dr. M.M. 2019. *Sukses Mengajar di Abad 21 (Keterampilan Dasar Mengajar dan Pendekatan Pembelajaran K13*. Uwais Inspirasi Indonesia. Kahoot (<http://getkahoot.com/>) diakses 10 januari 2020 Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses USD Repository repository.usd.ac.id/31078/2/141414034_full.pdf (diakses 10 Januari 2020). Using Online Computer Games in the ELT Classroom: A Case Study. Available from: https://www.researchgate.net/publication/320928742_Using_Online_Computer_Games_in_the_ELT_Classroom_A_Case_Study, diakses 10 Januari 2020).

Terapan, J., Dasar, P., Negeri, N. S. M. P., Email, T., Bulutangkis, P., & Negeri, S. M. P. (2022). 329-Article Text-1478-1-10-20220619. 2, 284–290.

Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372-380.

Yusrida, & Siregar, M. (2013). *The Effect Of Using Demonstration Method On The Students' Achievment In Writing Procedure Text*. A graduate of English Language and Literature Department of UNIMED , 1-20.

Watanabe, M., McLaughlin, T. F., Weber, K. P., & Shank, L. (2013). The Effects of Using Direct Instruction to Teach Coin Counting and Giving. *International Journal of Basic ad Applied Science* Vol.02 No. 01 , 150-159.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>

THE
Character Building
UNIVERSITY