

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nur (2018). Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Peserta didik di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi* Vol. 4 No. 2.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Andi S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Anggraeni, N. S., & Sundayana, R. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dan Team Quiz Ditinjau dari Kemandirian Belajar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 469-480.
- Ariani, Nurlina dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Widina Bakti Persada Bandung.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi pembelajaran* (Vol. 2). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2007). *Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Basri, H., & Lestari, S. (2019). *Metode pembelajaran efektif dalam pendidikan*. Bandung : Pustaka Eduka.
- Cristiyanda. A. (2021). Efektifitas Platform Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus. *Murobbi : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Eka Mustikawati, F. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran*. Bahasa Indonesia.
- Ellya, E., Djatmiko, I. T., & Mursid, M. (2019). Peluang usaha dalam pendidikan kejuruan: Meningkatkan keterampilan membaca kebutuhan pasar dan memanfaatkan peluang bisnis di bidang konstruksi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 215-225.
- Endang Sri Wahyuni, 2020 *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Adanu Utama.

- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. At-Thullab: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Fathurrohman, M., & Sutikno, M. (2007). *Strategi Belajar Mengajar melalui Pendekatan Inovatif*. Bandung: Refika Aditama.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar* (Cover Baru). Grasindo.
- Abdul Hakim. 2010. "Model pengembangan kewirausahaan sekolah menengah kejuruan dalam menciptakan kemandirian sekolah". *Jurnal Riptek* Vol 4 No 1: 1-14.
- Hamalik, Oemar. 2019. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardianto, A. (2021). *Media pembelajaran berbasis game: Konsep dan penerapannya dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Edukasi.
- Hidayat, A. (2018). *Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran: Peran lingkungan dan instruktur*. Yogyakarta: Media Edukasi.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media *Kahoot* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Irwan, M., Nugraha, R., & Suryadi, H. (2019). *Penggunaan media Game Based Learning dalam pembelajaran: Studi pada aplikasi Quizizz dan Kahoot*. Bandung: EduTech Press.
- Jihad, A., Haris, A., & Zainuddin, M. (2013). *Menjadi guru profesional: Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global*. Penerbit Erlangga.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Press.
- Montgomery, R. (2010). *Pengantar Quality Control*. Jakarta: Gramedia.
- Muhtadillah, N. F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022 (*Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo*).
- Mulyana, (2016). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Bumi Aksara.
- Nurhairani, D. A., Dewi, R. M., & Arista, E. (2020). Penerapan Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-F11 Pada Materi Perpajakan Di SMA Negeri 3 Sidoarjo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6437-6446.
- Orr, P., Forsyth, L., Caballero, C., Rosenberg, C., & Walker, A. (2023). A systematic review of Australian higher education students' and graduates' work readiness. *Higher Education Research & Development*, 42(7), 1714-1731.

- Rosnawati, S. P. (2021). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Penerbit Adab.
- Rudi, Hanifah, D. (2021). *Strategi Belajar Inovatif*. Pradina Pustaka.
- Saefuddin, A., & Berdiati, I. (2015). *Pembelajaran kewirausahaan dalam pendidikan vokasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah.
- Setiawan, B. (2019). *Karakteristik aplikasi Quizizz dalam pembelajaran digital*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Shofa, M. (2020). *Metode penelitian kualitatif: Konsep dan aplikasi dalam penelitian sosial*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sitompul, H., & Ardansyah, M. (2022). *Statistika Pendidikan: Teori dan cara perhitungan*. Medan: Perdana Publishing.
- Sudjana, Nana. 2019. *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif*. Bandung: ALFABETA
- Wahyuni, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Winatha, I. M., & Setiawan, B. (2020). *Implementasi metode Game Based Learning untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran siswa*. Jakarta: Pustaka Akademika.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62-68.
- Yolandasari, M. B. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tahun Pelajaran 2019/2020*. Salatiga : IAIN Salatiga.