

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Unissula Press.
- Amral. at al. 2020. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asyafah, Abas. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Biro, Admin. 2021. *Cara Jitu kenalkan Media Pembelajaran Siswa, Kahoot Salah Satunya*. Unisnu Jepara. <https://unisnu.ac.id/cara-jitu-kenalkan-media-pembelajaran-siswa-kahoot-salah-satunya> (diakses 13 Maret 2023)
- Bunyamin, Aceng Cucu. 2020. Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Darman, Regina Ade. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Djamaluddin, Ahdar. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Haerullah, Ade. 2017. *Model dan Pendekatan Pembelajaran Inovatif*. CV. Lintas Nalar.
- Handayani, Sri. 2020. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-model Pembelajaran Inovatif di Era Revolusi Industri 4.0*. Literindo Berkah Jaya.
- Harahap, Nurlina Ariani. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bhakti Persada.
- Heni, Pujiwati. 2020. Pemberian tes akhir dengan aplikasi kahoot pada pelajaran sejarah. *Teknologi Pendidikan*, 19(2), 184–199.
- Hidayah, Nurul. 2020. *Implementasi Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan minat Belajar bahasa Arab Siswa Kelas XI Di MA Al Imdad Bantul*. 21(1), 1–9.
- Hidayat. at al. 2020. Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 308.
- Indonesia, Pemerintah. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6> (19 Maret 2023)
- Jayanto, Imam dan Suzana, Yenny. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Literasi

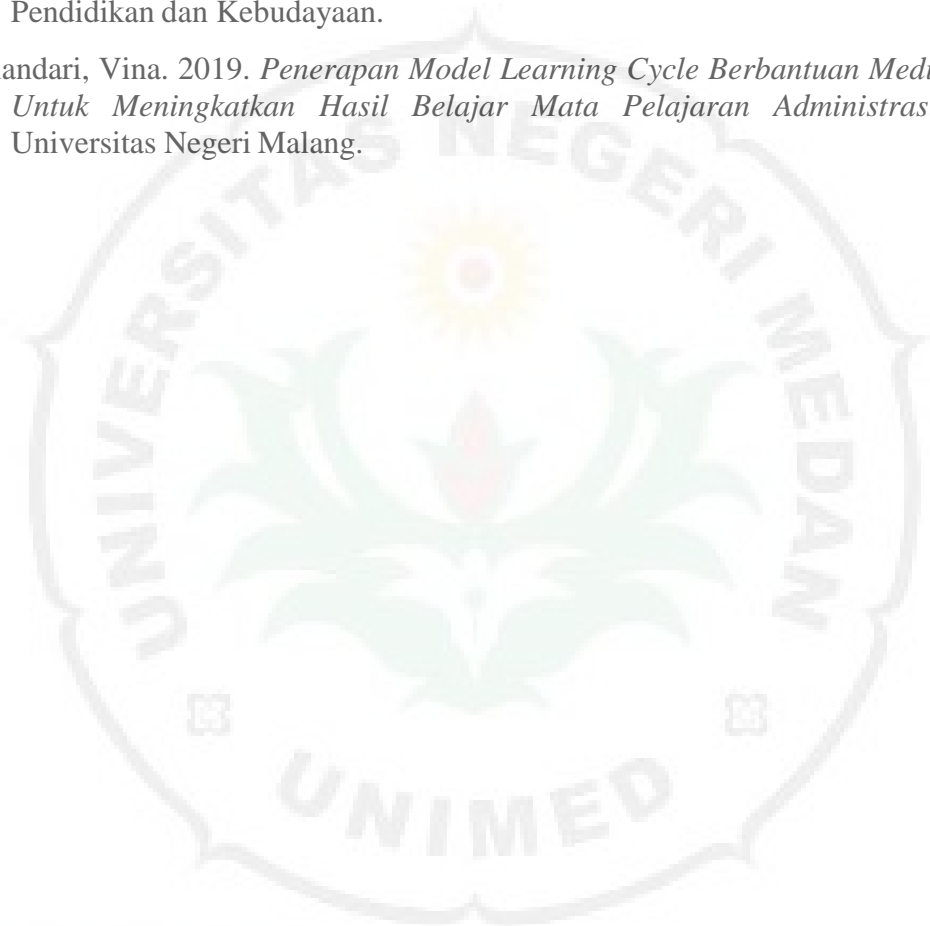
Nusantara.

- Kemendikbud. 2016. *Salinan Permendikbud Nomor 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. 2016. <https://simpuh.kemenag.go.id/regulasi/permendikbud/2316.pdf> (diakses 15 Maret 2023)
- Lauren, Cynthia. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Kelas XI OTKP di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 36–46.
- Lubis, Nur Ainun. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. 1(1), 96–102.
- Nashiroh, P. K. 2020. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Map terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 43.
- Nofriadi. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengantar Administrasi Perkantoran Pada Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Tembilahan Tahun Ajaran 2018*. 5, 66–71.
- Octavia, Shilpy A. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Deep.
- Prihatmojo, Agung. 2020. *Who Am I*. Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Puspitarini, Dyah. 2022. Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6.
- Rahman, Sunarti. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.
- Sagala. at al. 2021. Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV, 1*, 1–6.
- Setiawan. 2020. *Game Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/game-kahoot-sebagai-media-pembelajaran-interaktif/> (diakses 13 Maret 2023)
- Sudjana. 2009. *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sulistio, Andi. 2022. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Eureka Media Aksara.
- Taqwiyah, Ahsana. 2021. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. IAIN Kediri.
- Uki, Nonci Melinda. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

dan Make a Match Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4).

Wirda, Yendri. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Wulandari, Vina. 2019. *Penerapan Model Learning Cycle Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Umum*. Universitas Negeri Malang.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY