

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. K. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 92-102.
- Ahmad Suryadi, S. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumu, Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher). (Ahmad Suryadi, 2020)
- Ajeng Rizki Safira, M. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik, Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Angga Putra, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Sekolah dasar*. Surabaya: Jakad Media.
- Anggraini, F. D. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504. doi:<https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Astiti, N. D. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193.
- Aswardi, A. P. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Kejuruan melalui Pelatihan Otomasi Industri. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 353.
- Budiyanto, M. P. (2023). Desain Dan Implementasi Programmable Logic Controller Zelio Soft2 Pada Proses Otomasi Industri Pengepakan. *Jurnal Teknologi dan Vokasi*, 63-67.
- Busiri, A. (2020). Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang. *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 225-240.
- Ceng Saeful Ramdan, H. A. (2023). Optimalisasi Sdm Melalui Penerapan Pendidikan Otomasi Industri Dan Robotika Di Smk. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 158-170.
- Dakhi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. GUEPEDIA.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99. doi:10.37859/eduteach.v1i2.1974
- Dr. Heru Kurniawan, M. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.

- Dr. Natalia Christiani, M. H. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Syafril, M. (2019). *STATISTIK PENDIDIKAN*. Jakarta: KENCANA.
- Dwi Septiani, B. O. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Dengan Pendekatan Scaffolding Pada Materi Laju Reaksi. *Journal of Research and Education Chemistry*, 5(1), 12. doi:10.25299/jrec.2023.vol5(1).12548
- Eka Yanuarti, C. N. (2023). Analisis Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Pembelajaran Ski Di MTs Negeri 2 Kepahiang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 40-54.
- Fadliansyah, F. (2022). Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kewarganegaraan)*, 11-20.
- Fatirani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Firdaus, T. A. (2023). Implementasi Sistem Rencana Pembelajaran Semester Berbasis Web Untuk Mempermudah Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknoinfo*, 17(1), 156. doi:10.33365/jti.v17i1.2348
- Firdayanti, Y. O. (2023). Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Smartphone Iphone 12 Di Kota Bandung. *RELASI : JURNAL EKONOMI*, 19(1), 1-11. doi:10.31967/relasi.v19i1.650
- Fridaram, O. I. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *Magistrorum et Scholarium: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 161-170.
- Handayani, S. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi : Model-model Pembelajaran Inovatif di era Revolusi Industri 4.0*. Malang: Literindo Berkah Jaya. Retrieved from <http://repository.um.ac.id/id/eprint/1146>
- Hasanah, Z. H. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1-13.
- Hidayat, A. A. (2021). *Cara Mudah Menghitung Besar Sampel*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Ibnu Khoiril Anaam, T. H. (2022). Pengaruh trend otomasi dalam dunia manufaktur dan industri. *Vocational Education National Seminar (VENS)*, 1(1), 46-50.
- Ibrahim, M. A. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 106-113.

- Indah, R. P. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 41-47.
- Irmayanti, L. W. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas IX H SMP Negeri 1 Margasari Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 439-448.
- Irwan, I. L. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Isnaini, I. A. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Mata Kuliah Neurosains Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 9-14.
- IWAN HERMAWAN, S. M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan: Hidayatul Quran.
- Janattaka, N. T. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di SDI Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 116-123.
- Julaeha, S. E. (2021). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Nasional. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 403-414.
- Karmila Sari, R. S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Ba (Icha Timart Diany Sinaga, 2022)hasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 78-86.
- Khoerunnisa, P. A. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *FONDATIA*, 1-27.
- Kosasih, U. K. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Terkait Pemahaman Konsep Matematis Dan Pembentukan Karakter. *PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains*, 2(2), 207-215. doi:10.32672/perisai.v2i2.249
- Kurniawati, F. N. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 1-13.
- Lubis, R. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 199.
- Lyanda, D. H. (2023). Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 528-533.
- M, Ir. Syofian Siregar . (2023). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Mas'an Al Wahid, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi Gerak Dasar Berisi Konten Berbasis Permainan Tradisional Kalimantan Utara. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 52-61. doi:10.22219/jp2sd.v10i1.20442
- Mufidah, L. (2022). Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 4(2), 94-101.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. doi:10.30595/jkp.v15i1.10360
- Mustafidah, H. I. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web. *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2), 245. doi:10.30595/juita.v8i2.8786
- Nabillah, T. &. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 659-663.
- Nafisah Nor Saumi, M. I. (2021). Peran Guru Dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 149-155.
- Nur Fadilah Amin, S. G. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15-31.
- Nurhalimah, S. H. (2022). Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda Pas. *Natural Science Education Research*, 4(3), 249-257. doi:10.21107/nser.v4i3.8682
- Nurhasanah, S. (2023). *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, dan Kasus*. Jakarta: Penerbit Salemba.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanti, N. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(1), 12-22. doi:10.58258/jisip.v5i1.1661
- Putra, A. A. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110-122. doi:https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127
- Rokhimawan, M. A. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2077-2086.
- Rusdin, R. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Whatsapp Dan Zoom Meeting Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas XI Agama Di MAN DOMPU. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 55-62.

- Sakdah, M. S. (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. doi:10.31004/edukatif.v4i1.1845
- Septiaahmad, L. S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Fisika Berbasis Etnosains Menggunakan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(2), 121-130.
- Septy Nurfadhillah, M. d. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan*. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Shofiyani, A. A. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik di MI Al-Asyari'ah Jombang. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, dan Kajian Linguistik Arab*, 5(2), 23-31.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397. doi:10.53565/pssa.v8i1.507
- Simaremare, J. A. (2021). Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar . *Jurnal Tunas Bangsa*, 113-133.
- Suhaimah, A. (2023). Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara . *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia*.
- Sulistiawati Sulistiawati, T. M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot Untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 144-156.
- Sulistriani, S. S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, 57-68.
- Supit D, M. M. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6994-7003.
- Suriani, N. R. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Susanto, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X Semester I Sma Swasta Gajah Mada Padang Bulan Medan. *JURNAL PENELITIAN FISIKAWAN*, 1-7.

- Syah, A., Dermawan, D., & Ramlan, M. (2024, January). Meningkatkan Nilai Karakter Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot Games. *Journal Pegguruang: Conference Serie*, 5(2), 445-450.
- Tandi, Y. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Disertai Praktikum Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sifat Koligatif Larutan Di SMA Negeri 1 Tondano. *Oxygenius Journal Of Chemistry Education*, 41.
- Uki, N. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make A Match terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5542-5547.
- Umam, H. I. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Ilmiah Sebagai Salah Satu Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 350-356.
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4(2), 21-24. doi:10.55338/saintek.v4i2.730
- Yandi, A. N. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yayan Alpian, S. W. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 66-72.
- Zaini, M. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349-361. doi:10.26740/jpap.v9n2.p349-361