

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- ARDIANSYAH. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Negeri 3 Tapung Kab. Kampar Tahun Ajaran 2017/2018*. 11–33.
- Department of Education and Training Melbourne. (2019). HIGH IMPACT Excellence in Teaching and Learning Excellence in teaching and learning. In *The Education State*.
- Irwan, S. N. (2024). *Hubungan Antara Sikap Belajar Dengan Keaktifan Belajar Peserta Pelatihan Bahasa Jepang Di LPK Hoshi Hikari Padang*. 2, 243–256.
- Kemendikbud. (2017). *Kementerian pendidikan dan kebudayaan badan penelitian dan pengembangan pusat penelitian kebijakan pendidikan dan kebudayaan tahun 2017*.
- Khusna hidayatul, I. (2014). Pelaksanaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray di SMKN 3 Yogyakarta. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–42.
- Mahmudi, I., Masturoh, F., & Febrianti, W. D. (2023). Higher Order Thinking Skills (HOTS)-Based Assessment: A Proposed Model for Arabic Learning. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 1.
- Masturo, S. A. putri kartiwi. (2023). Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dan Komitmen Guru Terhadap Kinerja Guru Dalam Pembelajaran (Di Sdn Gugus Satu Kecamatan Rawas Ulu). *Jurnal Manajer Pendidikan*, 17(03), 1–9.
- Melisa, K., Situmorang, N., & Simajuntak, D. C. (2023). EFL Teachers' Perceptions Of Kahoot As An Online Learning Platform In Increasing Learning Engagement Toward Enhancing Vocabulary Knowledge. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 11(2), 251–262. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jollt>

- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Nuh, M. (2014). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Pedoman Evaluasi Kurikulum*, 13, 13,23. <http://pgsd.uad.ac.id/wp-content/uploads/lampiran-permendikbud-no-104-tahun-2014.pdf>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Petrusly, P., Lambertus Kollo, F., D. S. Bani, M., Mahfud, T., & Zulkarnain, Z. (2024). The Effect of Gamification Using *Kahoot* on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation. *The Effect of Gamification Using Kahoot on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation*, 30(5), 953–963. <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524>
- Rizal, A. A., Susilawati, D., Meilani, R., & Yusup, R. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta. *MESIR: Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2), 773–778. <https://doi.org/10.57235/mesir.v1i2.3116>
- Rosfiani, O., Hastuti, S., & Hermawan, C. M. (2021). Kehidupan Kelas Online Dalam Masa Pandemi Covid-19: Fenomena Belajar Daring Dalam Sudut Pandang Naratif atas Belajar Peserta. *Prosiding Seminar Nasional* <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/10613%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/download/10613/5975>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Slavin, R. (2012). Educational Psychology (Theori and Practice) Tenth Edition. *Pearson*.
- Slavin, R. E. (2012). Cooperative Learning and Achievement: Theory and

- Research. *Handbook of Psychology, Second Edition*.
<https://doi.org/10.1002/9781118133880.hop207008>
- Sofyantoro, A. H., & Suprayitno. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 0–216.
<https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/3290>
- Suhud, S. (2024). Hattie's Visible Learning Evaluation Model in Learning Strategies and Publication of Scientific Work of IKIP Siliwangi Students. *JLER (Journal of Language Education Research)*, 7(1), 17–26.
<https://doi.org/10.22460/jler.v7i1.21692>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Model Pembelajaran IPA. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, IX(1), 48–56.