

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, S., Djamas, D., & Yulkifli. (2020). Development of Interactive Multimedia Modules in Problem-Based Learning Models to Enhance Critical Thinking Abilities of High School Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 1–11.
- Apdelmi, & Putri, M. (2022). Penerapan Metode Problem Based Learning Berbasis Game Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa. *Danadyaksa Historica*, 2(2), 103–111.
- Cameron, K. E., & Bizo, L. A. (2019). Use of the game-based learning platform KAHOOT! to facilitate learner engagement in animal science students. *Research in Learning Technology*, 27, 1–14.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–43.
- Deskoni, FH, Y., & Nurdiansyah, E. (2019). Penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Utilitas*, 5, 28–35.
- Diana, R., & Sofi Makiyah, Y. (2021). Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Pada Materi Interferensi Celah Ganda. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(1), 48–54.
- ECFOP. (2017). Council recommendation of 22 May 2017 on the European Qualifications Framework for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*, C 189(15), 1–14.
- Farhan, M., & Retnawati, H. (2014). The Effectiveness Of Pbl And Ibl In Terms Of Achievement, Mathematical Representation Capabilities, And Motivation. In *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 2).
- Gusvita, A., Purwanto, A., & Syarkowi, A. (2023). Profil Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Lkpd Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Materi Kesetimbangan Benda Tegar. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.24114/jpf.v12i1.38937>
- Harahap, A. (2023). Inovasi Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Kahoot di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–44. <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.62>
- Harefa, D. P., & Gumay, O. P. U. (2021). Pengembangan Buku Ajar Fisika Berbasis Problem Based Learning pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 3(1), 1–14.

<https://doi.org/10.31540/sjpif.v3i1.1044>

- Hung, W., Jonassen, D. H., & Liu, R. (2013). Problem-Based Learning. *International Guide to Student Achievement*, 485–506.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Journal Information Engineering and Educational Technology* (Vol. 03).
- Ishak, H., Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 11(5), 627–635.
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot™ on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80–93.
- Jones, S. M., Katyal, P., Xie, X., Nicolas, M. P., Leung, E. M., Noland, D. M., & Montclare, J. K. (2019). A ‘KAHOOT!’ Approach: The Effectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. *Simulation and Gaming*, 50(6), 832–847.
- Kemendikbud. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F. In *Kemendikbud dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia* (p. 21).
- Kemendikbud. (2023). *Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*.
- Lubis, A., & Bangun Harahap, M. (2017). Development of Problem Based Learning Model Based On Batak Culture to Increase Problem Solving Skills and Students’ Adversity Quotient. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME) e-ISSN:*, 7(6), 22–28.
- Martin, W., Silander msilander, M., & Sarah Rutter SarahRutter, E. (2019). Digital Games as Sources for Science Analogies: Learning about Energy through Play. *Computers and Education*, 1–12.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus: SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Miswar, D., Yarmaidy, & Sasmita, E. (2016). *Perbedaan Penerapan Model Problem Based Learning pada Hasil Geografi* (pertama). *Media Akademi*.

- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Muttaqien, F. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal Wawasan Ilmiah*.
- Muzeliati, Auliah, A., & Agustinawati. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(1), 57–65.
- 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.
- Pasinggi, M. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 49–55.
- Ramadani, E. M., & Nana. (2020). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Virtual Lab Phet pada Pembelajaran Fisika Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA: Literature Review. In *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online (JPFT)* (Vol. 8, Issue 1).
- Rusman. (2016). Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru. In *Rajawali Pers* (kedua).
- Safitri, E., Wawan, Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kepercayaan Diri Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*,
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., & ... (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, 1, 1–6.
- Salti, O. I. S., Lolowang, J., & Rampengan, A. M. (2023). Pengembangan Penilaian Hasil Belajar Fisika Berbasis Online Pada Materi Gerak Lurus Dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot. *JURNAL PENDIDIKAN FISIKA*, 4(1), 76–83.
- Sani, R. (2014). Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. In Y. S. Hayati (Ed.), *ResearchGate*.
- Santoso, M., Putra, A., Muhidong, J., Sailah, I., Mursid, S., Rifandi, A., Susetiawan, & Endrotomo. (2015). Paradigma Capaian Pembelajaran. *Direktorat Jendral Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Kementerian Riset*,

Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, 1–10.

- Sari, D. R. (2019). *Implementasi Model Problem Based Learning Menggunakan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Mapel Ips Siswa Kelas Iii Sdn 01 Tanjung Karang Kudus* [Universitas Negeri Semarang].
- Sari, N., Irwan, & Candra, A. A. (2023). Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, Berpikir Kritis ., *AoEJ: Academy of Education Journal*, 14(2), 606–615.
- Sari, S. N., Shodiqin, A., & Buchori, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantu Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pada Materi Persamaan Lingkaran. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (4th SENATIK)*, 4, 441–446.
- Simanjuntak, M. P., Hutahaean, J., & ... (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Simulasi Komputer Terhadap Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Sitinjak, L., & Banurea, J. S. (2022). Analisis Interaksi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Berpikir Kritis Terhadap Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 61.
- Siagian, I. S., & Tarigan, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis di Kelas XI Semester I SMA N 9 Medan T.P 2018/2019. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 10(1), 21–27.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, 2001. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Buku Problem Based Learning (PBL) (pertama)*. Deepublish.
- Taesotikul, T., Chinpaisal, C., & Nawanopparatsakul, S. (2021). Kahoot! gamification improves learning outcomes in problem-based learning classroom. *ACM International Conference Proceeding Series, May 2021*, 125–129.

- Wahyuni, F. T., & Sholichah, N. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 2(2), 65–72.
- Wayan dan Fakhruddin. (2021). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Predict Observe Explain dalam menanamkan Pemahaman Konsep dan Sikap Ilmiah Siswa. In *Haumeni Journal of Education* (Vol. 1, Issue 2).
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 545–556.
- Yuliani, N. K., & Rahman, E. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 1(2), 82–91.

