

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. I., Nur, S. H., & Arip, A. G. (2023). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Keterampilan Proses Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1051-1060.
- Abdjul, T. 2019. *Buku Model Pembelajaran Ryleac*. Gorontalo: Politeknik Gorontalo
- Ahmad, H., Latif, A., & Al Yakin, A. (2021). *Media Quizziz sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Artini, R. J., Adnyana, P. B., & Warpala, I. W. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media *Couple Card* terhadap Materi Sistem Ekskresi pada Manusia Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banjar. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 6(1), 33–43.
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian Instrument Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha
- Casnan, C., Purnawan, P., Firmansyah, I., & Triwahyuni, H. (2022). Evaluasi Proses Pembelajaran dengan Pendekatan *Systems Thinking*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 31-38.
- Fatkhurrohman, M. A., Yustiana, Y. R., & Rochintaniawati, D. (2023). Kajian Literatur Kurikulum Pendidikan IPA: Konten IPA Perguruan Tinggi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 4(01), 27-39.
- Fitriani, R. S., Puspitasari, T. R., Melisa, D. (2020). Deskripsi Sikap Siswa dalam Kesenangan Belajar Fisika dan Ketertarikan Memeperbanyak Waktu Belajar Fisika di SMAN Batanghari. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya*, 4(1), 1 – 5.
- Freitas, M. L. F. (2023). Pentingnya Kegiatan Laboratorium (Praktikum) di Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Nacional Timor Lorosae (UNTL). *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika UNWIRA*, 1(2), 79-85.
- Hafiyya, N., & Sofian, M. H. (2023). Implementasi *Quizziz* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Education Game* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1646–1652.
- Hamalik, O. (2009). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., Hanim, S. A., & Farlina, B. F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Online* untuk Memudahkan

- Guru dalam Penyampaian Materi dalam Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2862-2868.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Aswaja Pressindo.
- Hidayat, M. Y., & Andira, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Hybrid Learning* Berbantuan Media *Schoology* terhadap Hasil Belajar. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 7(2), 140-148.
- Ismail, F. (2018). *Manajemen Berbasis Sekolah: Solusi Peningkatan Kcalitas Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 2(2).
- Jusriana, A., Qaddafi, M., & Ansal, A. (2021). Penggunaan Model *Team Games Tournament* Menggunakan *Tournament Who Wants To Be A Millionaire* terhadap Minat Belajar Fisika. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(2), 136-144.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). *Analisis Model-model Pembelajaran*. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Komarudin, & Sarkadi. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: RizQita Publishing & Printing
- Kusuma, Yosela Alvi. Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2020.
- Lusi, D. W. (2023). Efektivitas Pembelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi dengan Metode *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa.
- Marhaeni, A. A. I. N. 2013. *Landasan dan Inovasi Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Megawati, A. Y. I., Lukito, A., & Rachmasari, D. H. (2023). Integrasi *Project Based Learning* dengan STEM pada Pembelajaran Fisika sebagai Pendekatan Efektif untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(5), 894-904.
- Mutiasih, L. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Materi Vektor melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas X. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 187-200. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-07>.
- Noviasmy, Y., Dalle, A., & Hasanah, N. (2023). *Applying Quizizz Application as an Assessment Tool for EFL Students Inspiring*. *English Education Journal*, 6(1), 12-22.

- Nurdyansyah., & Fahyuni, E. F. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Nurfadilah, N., Putra, D. P., & Riskawati, R. (2021). Pembelajaran Daring Melalui *Game* Edukasi *Quizziz* terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 108-115.
- Nurkencana, W., & Sunarta. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nuryadi, N., Astuti, T. D., Sri Utami, E., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statstik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media
- PISA. PISA 2022: *Insight and Interpretations*. Paris: OECD Publishing, 2022.
- Pratiwi, D. N. N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quizziz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Reaksi Redoks* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Putra, A. W., Nurcahyawati, V., Sutomo, E., Koentjoro, E. Y., & Lebdaningrum, K. (2022) Optimalisasi Aplikasi *Quizziz* bagi Tenaga Pendidik dalam Menerapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 28(4), 308-314.
- Putri, F. A. P. F. A. (2023). *The Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif terhadap Penilaian Keterampilan 4C pada Pembelajaran Fisika: Studi Literatur*. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2).
- Rahdina, A., & Anggaryani, M. (2022). Penerapan Media *Quizziz* Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 11(2), 1-10.
- Rahmayani., & Sahyar, S. (2018). *The Effect Of Cooperative Learning Model Tipe Teams Game Tournament (TGT) On Learning*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 55-60.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Safitri, E., Kosim, A. H., & Harjono, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Predict Observe Explain* (POE) terhadap Hasil Belajar IPA Fisika Siswa SMP Negeri 1 Lembar Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 5(2), 197-204.
- Salsabila, A. A., & Mulyana, A. (2023). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbasis Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5149-5155.
- Santyasa, I. W. (2014). *Assesmen dan Evaluasi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Setyaningsih, R., & Astono, J. (2021). Pengaruh Media *Quizziz* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri Karangpandan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(4).
- Siagian, I. S., & Tarigan, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) erhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Dinamis Di Kelas XI Semester I SMA N 9 Medan TP 2018/2019. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 10(1).
- Sianturi, T. C., & Motlan, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media *Phet* terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 10(1), 83-90.
- Simangunsong, J. S. R. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika pada Materi Dinamika Rotasi dan Keseimbangan Benda Tegar Kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 1 Pangkalan Kerinci. *Jurnal Lingkaran Pendidikan*, 2(2), 53-60.
- Solihatin, E. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Subroto, D. E., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Sudrajat, R. (2023). Pentingnya Ketrampilan Mendengar untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menarik. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 8(1), 2613-2630.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta
- Sujana, A., & Sopandi, P. W. 2020. *Model-model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Sukarno, S., Kafrita, N., Hasanah, S., & Al Farisi, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep Fisika Peserta didik di SMK. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 2(2), 83-88.
- Suryani, N., & Agung, L. 2012. *Strategi Belajar-Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Tabrani, T., & Amin, M. (2023). Model Pembelajaran *Cooperative Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 200-213.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, D. (2022). Efektivitas Strategi Pembelajaran *Online* di Masa *Pandemic Covid-19*. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar*, 2(1), 1-6.
- Tariyanti, V.A., Utami Gumay., & Arini Wahyu. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa

Kelas X SMA Negeri Puwrodadi. *Education and Learning Journal*, 2(4), 480-485.

- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT): Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149.
- Wardany, E. P. K., & Rigianti, H. A. (2023). Pengaruh Kinerja Guru terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 250-261.
- Widodo. H. (2021). *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UADPress.
- Wijaya, I. K., Paramata, D. D., & Setiawan, D. G. E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Fisika pada Materi Gelombang Bunyi di SMAN 1 Bongomeme. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 16-22.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., & Widiputera, F. (2020). *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuberti, Y., Sairi, A. P., Nanto, D., & Sholeha, S. (2020). *Physics ludo integrated with scientific literacy as a Newton's law learning media*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1572, No. 1, p. 012051). IOP Publishing.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja
- Yuniastuti., Miftakhuddin., & Khoiron, M. 2021. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Malang: Scopindo Media Pustaka
- Zoraida, D. A., Kriswandani, K., & Nikmah, A. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Geogebra Dan *Quizziz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(1), 491-505.