

DAFTAR PUSTAKA

- Afan, R. A., Gumay, O.P.U., & Lovisia, E. (2023). Kepraktisan e-Modul Fisika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Aplikasi 3D Pageflip Professional pada Materi Gelombang Berjalan dan Gelombang Stasioner. *JPF: Jurnal Pendidikan Fisika* Vol 11, No. 2, pp.260-20. doi: 10.24252/jpf.v11i2.8639
- Afhsar, H. S., & Shirzadi, H. (2024). The impact of JeopardyLabs, Kahoot, and Quizizz on Students' Attitudes toward Technology and their L2 Achievement. *Computer-Assisted Language Learning Electronic Journal*, 25(4), 148–168.
- Afwa, I. L., Sutopo., & Latifah, E. (2016). “Deep Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*, vol 1, no. 3, pp. 434-447, doi: : 10.17977/jp.v1i3.6170
- Amal, B., Baz, O., & Mammass, D. (2016). Learning Design Approaches for Designing Virtual Learning Environments. *Communications on Applied Electronics*, 5, 31–37. <https://doi.org/10.5120/cae2016652369>
- Amirrudin, M., Nasution, K., & Supahar, S. (2020). Effect of Variability on Cronbach Alpha Reliability in Research Practice. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 17(2), 223–230. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v17i2.11655>
- Andrews, D., van Lieshout, E., & Kaudal, B. B. (2023). How, Where, And When Do Students Experience Meaningful Learning? *International Journal of Innovation in Science and Mathematics Education*, 31(3), 28–45. <https://doi.org/10.30722/IJISME.31.03.003>
- Ariani, F. (2022). *Utilization of Jeopardy Games Uses Powerpoint to Improve Student Learning Outcomes on The Subject of Geography Subject to The Basics*. 5(1), 18–22.
- Astra, I. M., Budi, E., & Evita, C. (2020). The effects of active learning model guided note taking on student's critical thinking ability in high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521, 022006. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022006>
- Bahri, S. (2022). Pemulihan Pembelajaran di Sekolah Melalui Kurikulum Prototipe. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(3).
- Barlian, U., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 12(1).

- Barniol, P., Zavala, G. (2016). The Mechanical Waves Conceptual Survey: An Analysis of University Students' Performance, and Recommendations for Instruction. *Eurasia. J. Math. Sci. T.*, 3(1).
- Borg, W. R., Gall, J. P., & Gall, M. D. (2003). *Education Research: An Introduction* (7 ed). United State of America: Pearson Education
- Børte, K., Nesje, K., & Lillejord, S. (2020). Barriers to student active learning in higher education. *Teaching in Higher Education*, 597–615. <https://doi.org/10.1080/13562517.2020.1839746>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). Pearson.
- Doyan, A., Susilawati, S., & Hikmawati, H. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Fisika Kuantum Bagi Mahasiswa Calon Guru. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 6(2), 278-283.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208–212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>
- Fourie, C. M. (2003). Deep learning? What deep learning? *Higher Education South Africa*, 17(1), 123–131.
- Ginting, Ria R., et al. (2022). "Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan di Sdn0704 Sungai Korang." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 3, no. 4, pp. 407-416, doi:10.36418/japendi.v3i4.778.
- Halliday, D., Resnick, R., & Walker, J. (2021). Fluids. Dalam *Fundamentals of Physics, Extended* (12th ed., hlm. 406–428). Wiley.
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game On: Exploring the Effectiveness of Game-based Learning. *Planning Practice & Research*, 589–604. <https://doi.org/10.1080/02697459.2020.1778859>

- Haryadi, R. (2015). Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Tipe Belajar Membuat Catatan Terbimbing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *PROSIDING SKF 2015*, 353–356.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1 ed.). Tahta Media Group.
- Henriksen, D., Richardson, C., & Shack, K. (2020). Mindfulness and creativity: Implications for thinking and learning. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100689>
- Jeet, G., & Pant, S. (2023). Creating Joyful Experiences for Enhancing Meaningful Learning and Integrating 21st Century Skills. *International Journal of Current Science Research and Review*, 06(02). <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V6-i2-05>
- Jesionkowska, J., Wild, F., & Deval, Y. (2020). Active Learning Augmented Reality for STEAM Education—A Case Study. *Education Sciences*, 10(8). <https://doi.org/10.3390/educsci10080198>
- Kemendikbud (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbudristek, (2022). *Fisika untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kemendikbudristek, (2023). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka*.
- Krisdianata, Y. Y., & Kuswandono, P. (2022). *ENHANCING VOCATIONAL HIGH SCHOOL STUDENTS' READING SKILLS USING JEOPARDY GAMES*. 6, 269–286. <https://doi.org/10.30743/ll.v6i2.6171>
- Kurniawati, Herayanti, L., Putrayadi, W., & Armansyah. (2022). Efektivitas Metode Active Learning Tipe Quiz Team dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Fisika. *Reflection Journal*, 2(2), 56–63. <https://doi.org/10.36312/rj.v2i2.1091>
- Kusumawati, N. (2022). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Media Grafika.
- Lalley, J. P., & Miller, R. H. (2007). The Learning Pyramid: Does It Point Teachers in the Right Direction? *Education*, 128(1), 64–79.
- Lengyel, P. S. (2020). Can the Game-Based Learning Come? Virtual Classroom in Higher Education of 21st Century. *International Journal of Emerging*

Technologies in Learning, 112–126.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11521>

Marsa, P. B., & Desnita, D. (2020). Analisis Media Sumber Belajar, dan Bahan

Ajar yang Digunakan Guru Fisika SMA Materi Gelombang Di Sumatera Barat Ditinjau Dari Kebutuhan Belajar Abad 21. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 4(1). 81-88.

Maison, M., Kurniawan, D., & Pratiwi, N. (2020). Pendidikan Sains di Sekolah Menengah Pertama Perkotaan: Bagaimana Sikap dan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Sains? *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2).

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. doi: 10.31849/lectura.v12i1.5813.

Miswati, M., Amin, A., & Lovisia, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Macro Berbasis Problem Based Learning Materi Besaran dan Pengukuran Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X.Silampari *Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 2(2).

Mohamad, M. M., Sulaiman, N. L., Sern, L. C., & Salleh, K. M. (2015). Measuring the Validity and Reliability of Research Instruments. *The 4th World Congress on Technical Vocational Education and Training (4thWoCTVET), 5-6 December 2014, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, MALAYSIA*, 204, 164–171. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.129>

Nugroho, A. A., Putra, R. W. Y., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 197–203. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2028>

Maison, M., Kurniawan, D., & Pratiwi, N. (2020). Pendidikan Sains di Sekolah Menengah Pertama Perkotaan: Bagaimana Sikap dan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Sains? *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2).

Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40. doi: 10.31849/lectura.v12i1.5813.

Miswati, M., Amin, A., & Lovisia, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Macro Berbasis Problem Based Learning Materi Besaran dan Pengukuran Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 2(2).

Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Deepublish.

Permatasari, S. V. G., Pujayanto, Fauzi, A. (2021). Pengembangan e-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. 11(2):96. doi:10.20961/jmpf.v11i2.49235

Piyana, S.O. (2020). E-MODUL ETNOKONTRUKTIVISME: IMPLEMENTASI PADA KELAS V SEKOLAH DASAR DITINJAU DARI MOTIVASI. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1).

Ponidi, dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Penerbit Adab.

Priyani, N. E., & Fauzi, A. (2020). Pembelajaran IPA Berbasis Ethno-STEM Berbantu Mikroskop Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains di Sekolah Perbatasan. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 100-101.

Rahmawati, D., Bakri, F., Budi, E. (2023). Desain aktivitas Laboratorium Pada Materi Hubungan Medan Listrik dan Medan Magnet dengan Set Praktikum Thomson. *Prosiding SPPKM Mitra: Seminar Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1)

Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta Timur: Kencana.

Simbolon, A., Simanjuntak, N., Pardede, R. A., Gultom, S., Tarigan, N. W. P., & Simbolon, R. (2022). THE EFFECT OF JEOPARDY GAME ON STUDENTS' READING COMPREHENSION. *Jurnal Basataka*, 5(2), 472–476. <https://doi.org/10.36277/basataka.v5i2.203>

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1, 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. de M., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environment*, 7. <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098>

Susila, A. B., Indiyahni, I. & Bakri, F. (2021). TPACK in blended learning media:

Practice 4C skills for rotational dynamics in senior high school. *Journal of Physics: Conference Series, Institute of Physics Publishing*. doi: 10.1088/17426596/2019/1/-012046

Sutopo. (2016). Student's Understanding of Fundamental Concepts of Mechanical Wave Pemahaman Mahasiswa Tentang Konsep-Konsep. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(5).

Suwandi, Putri, R., Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model *Deep Learning* di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik (JPKP)*, 2(2)

Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. N. P. K. (2011). Taksonomi Bloom. *Pusdiklat KNPk*, 766(1), 1–7.

Wahono, E. (2013). *Big Bank Soal-Bahas Fisika SMA/MA: Bank soal 1500 soal bahasa Fisika Fresh Update Dibahas dengan cara wow oleh Tim Tentor Pakar*. WahyuMedia.
<https://books.google.co.id/books?id=ng1NBAAAQBAJ>

Warburton, K. (2003). Deep learning and education for sustainability. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 4(1), 44–56.
<https://doi.org/10.1108/14676370310455332>

Zhou, R., & Chan, C. (2017). Using a fuzzy comprehensive evaluation method to determine product usability: A test case. *Work (Reading, Mass.)*, 56(1), 21–29. <https://doi.org/10.3233/WOR-162473>