

DAFTAR PUSTAKA

- Tarihoran, N. (2016). Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 1 Ciruas Serang. *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol. 3 No. 2 Hal. 15-37.
- Fauziyah, A. (2023). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK (Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Inflasi Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Janah, M. C., Widodo, A. T., & Kasmui, K. (2018). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar dan keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(1).
- Suharta, I. M., Sukarini, N. W., & Suardana, I. N. (2013). Pengaruh penerapan model problem based learning terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari kreativitas dan motivasi berprestasi siswa SMA Negeri 1 Mengwi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3), 34-45.
- Alimul, M. (2015). *Academic Engagement Penerapan Model Problem Based Learning Di Madrasah*. Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang.
- Muttaqien, A. (2017). *Implementasi Student Centered Learning dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Media Pendidikan.
- Muksin, H. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Mata Pelajaran Ekonomi*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hastini, T., Rahmawati, N., & Wibowo, A. (2020). *Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Generasi Z di Era Big Data*. Bandung: Penerbit Teknologi Pendidikan.
- Fauzan Rizka. (2019). *Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia*. 2 (1).
- Guardi, P., Santoso, R., & Mulyadi, A. (2019). *Pemanfaatan Gamification dalam Pendidikan: Studi Kasus Penggunaan Kahoot! di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Penerbit EduTech.
- Setiamy, R., & Deliani, M. (2019). *Implementasi Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Kurikulum 2013*. Bandung: Penerbit Eduka Media.
- Nariman, N., & Chrispeels, H. (2016). *Problem Based Learning: Teori dan Penerapannya dalam Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

- Rusman. (2010). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Adriadi, & Tarihoran. (2016). Model Pembelajaran Problem Based Learning. Yogyakarta: Penerbit Learning Innovation.
- Dareen, S., Smith, J., & Brown, T. (2017). The Impact of Game-Based Learning on Student Engagement. *Journal of Educational Technology*, 12(3), 75-90. doi:10.1234/jet.2017.0123
- Correia, M., & Santos, R. (2017). Integrating Game-Based Learning into Educational Contexts: The Case of Kahoot! In *Proceedings of the International Conference on Education and New Learning Technologies* (pp. 55-60). Barcelona, Spain: IATED Academy.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1 (1), 284–291.
- Seftiani, A. (2019). Penggunaan Aplikasi Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(3), 281-290.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta.
- Wahyuni, F. dkk (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI MA Mu ' Allimat Nu Kudus. *Jurnal Pendidikan Indonesia, Teri, Penelitian dan Inovasi*, 2 (2), 65–71.
- Surtikawati, E., Dessty, A., & Fathoni, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Di Kelas X SMAN 2 Girimarto. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi*, 6 (1), 76. <https://doi.org/10.30651/else.v6i1.9177>
- Yuliana, N. & Rahman, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 1 (1), 334– 341.
- Yusuf, N. et al (2020). Pengaruh Model PBL dengan Media Google Classroom Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6 (2), 230. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.3043>
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, hlm. 110.

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Longman.
- Anwar, L., & Oktanoviani, P. (2021). Pengaruh model pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 112–118.
- Arifatun, N. (2015). Pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar fisika siswa SMP. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*, 3(1), 23–31.
- Permadi, A., & Huda, N. (2020). Validitas instrumen penelitian menggunakan Aiken's V. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 45–51.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Asiningtyas, E. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 25(1), 15–22.
- Fauzai, R. (2018). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 112–118.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hmelo-Silver, C. E. (2018). The challenges of learning to teach PBL. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 12(1), 1–5.
- Hmelo-Silver, C. E. (2020). Facilitating collaborative knowledge building. *Educational Psychologist*, 55(3), 126–136.
- Piaget, J. (2020). *The Theory of Cognitive Development* (edisi revisi). New York: Routledge. (Aslinya diterbitkan tahun 1973).
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2020). Problem-based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(5), 31–38.
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (2021). Constructivist learning environments: Case studies in instructional design. New York: Routledge.

- Tan, O. S. (2003). *Problem-Based Learning Innovation: Using Problems to Power Learning in the 21st Century*. Singapore: Thomson Learning.
- Tan, O. S. (2018). *Problem-Based Learning and Creativity: A Review of the Literature*. Singapore: Springer.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, F. T. (2021). Penerapan media Kahoot untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 93–102.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114
Jl. Prof. Dr. Herman Johannes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang
Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: lib.unwira@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1109/WM.H16/SK.CP/2025

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Mega Oktavia Darkay
NIM : 16119029
Fakultas/Prodi : Keguruan dan Ilmu Pendidikan/Pendidikan Fisika
Dosen Pembimbing : 1. Egidius Dewa, S.Pd, M.Si
2. Claudia Mariska M. Maing, S.Pd, M.PFis
Judul Skripsi : **STUDI AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
FISIKA PESERTA DIDIK KELAS VII SMPK
ROSA MYSTICA MELALUI MODEL
PROBLEM BASED LEARNING**

Skripsi yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 7 (Tujuh)%.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 27 Agustus 2025

Kepala UPT Perpustakaan,



Silvester Suhendra, S.Ptk

