

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, S. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Ijccets*, 4(2), 73–78. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Arikunto, (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Adi Mahasatya.
- Amaliah, R. (2017). Hasil Belajar Biologi Sistem Gerak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange (RTE) Pada Siswa Kelas XI SMAN 4 Bantimurung. *Jurnal Dinamika*, 8(1), 11–17. CV Budi Utama.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Djamaluddin, A., Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*. Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Erlis Nurhayati. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Endang Sri Wahyuningsih, S. A. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Penerbitan CV Budi Utama.
- Fadlillah, W. (2013). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah dengan Model Flipped Classroom Warid Fadlillah Faqih, Sulthon, Saida.
- Hasan, dkk. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hasnawati. (2006). Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya Dengan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(5), 53–62. <https://doi.org/10.3872/j.issn.1007-385X.2018.05.006>
- Iswadi, Herwani. (2021). Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Era Pademi Covid-19: Active Learning Method Efforts to Improve Student Activity and Learning Outcomes in the Covid-19 Pandemic Era. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 1(1), 35–44.
- Joko Widiyanto. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. BP-FKIP UMS.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur.
- Meuthia, N. (2021). *Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 10(2), 354–363.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. 1(1), 24–44.
- Nurlina Ariani, dkk. (2020). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. In *Penerbit Widiana*. Penerbit Widiana.
- Kurniawan Shavab Oka Agus, Miftahudin Zulpi. (2019). Kontribusi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Buzz Group Materi Perang dingin Pada Mata Kuliah Sejarah Kontemporer Eropa Terhadap Hasil Belajar Kognitif

- Mahasiswa. *Jurnal Candrasangka*, 5(2).
- Oktavia, S. H., Has, Z. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Croosword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Bukit Raya Pekanbaru. *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR Vol*, 5(1), 85–95.
- Pratama, S. A., Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47.
- Robertus Angkowo, A.Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Penerbit PT Grasindo.
- Rosiana Khomsoh. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 1, 1–11.
- Sardiman, A. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.
- Saifuddin Amin, A., & Prirahayu A, M. (2021). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Di Sdit Al Uswah Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 2(2), 217–224.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2, 470–477.
- Silmi, M., Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>.
- Sinar, (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Deepublish Penerbitan CV Budi Utama.
- Sudjana, N. (2005). *Hasil dan Proses Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugrah, N. U. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah : Isu, Gagasan, dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Teni, Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). Penerbit Adab (CV. Adanu Abimata).