

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. (2014). Pembelajaran dengan Metode Diskusi. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 53–65. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/359>
- Agung, L., & Wahyuni, S. (2019). *Perencanaan Pembelajaran sejarah* (II). Penerbit Ombak.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Penerbit Ombak.
- Anjarwati, E. (2019). *Efeektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Smp*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (XV). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (20 ed.). Rajawali Pers.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (I). Ar-Ruzz Media.
- Basri, M., & Lestari, N. I. (2019). *Strategi Pembelajaran Sejarah* (I). Graha Ilmu.
- Djamarah, S. B. (2020). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (I (Edisi R)). PT Rineka Cipta.
- Ermalinda, & Fahlevi, A. A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Question Wheel dalam Pengajaran PAI pada Siswa Kelas X SMA N 2 Unggul Sekayu. *AL-ULUM: Jurnal Pendidikan dan Kajian Islam*, 2(1). <http://jurnal.stairahmaniyah.ac.id/index.php/alulum/article/view/18>
- Faqih, M. A. (2014). *Pengaruh Pendekatan Problem Solving Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 8 Semarang Tahun 2013/2014*. Universitas Negeri Semarang.
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment yang Positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- Hakim, A. L., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. K. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Transformatif*, 3(2), 131–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.23971/tf.v3i2.1353>
- Hamzah, Utami, L. S., & Zulkarnain. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77–81. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (I). Penerbit Pustaka Ilmu.

- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71–77. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Khairunnisa, W. (2017). *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma Angkasa Adisutjipto*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Masruro, Z., & Dkk. (2022). *Buku Ajar: Belajar dan Pembelajaran* (N. Rismawati (ed.); I). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nisak, F., Isnawati, & Trimulyono, G. (2016). Pengembangan Permainan Question Wheel Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 271–276.
- Nugroho, S. A. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Teori Konstruktivisme Berbasis Media Wondershare Quizcreator. *Ijcets*, 4(2), 73–78. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Permatasari, E. A. (2014). Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Sejarah. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 11–16. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/3884>
- Rahayu, I. P., & Hardini, A. T. A. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193–200. <https://doi.org/10.33369/diklabio.2.1.15-20>
- Rina, N. I. (2016). Penerapan Pembelajaran Tgt Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Smkn 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 35–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v14i1.11365>
- Sadiman, Arief S, D. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (17 ed.). Rajawali Pers.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (21 ed.). Rajawali Pers.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (I). Penerbit Deepublish.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (6 ed.). PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (22 ed.). PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Sudjana, N. (2020). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (16 ed.). Penerbit SBAIgensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23 ed.). Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk Penelitian* (XXXI). Alfabeta CV.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (I (ed.)). Penerbit Adab.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (I). Penerbit Deepublish.
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 Dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(1), 59–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/talim.v1i1.632>
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran* (S. F. S. Sirate (ed.); I). Prenadamedia Group.
- Zanah, A. A., & Sumantri, Y. K. (2021). Penerapan Brainwriting untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.28438>