

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arsyad, Azhar. (2017). *"Media Pembelajaran"*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryani, R., & Tarunasena. (2021). "Penerapan Metode Permainan Teknik Bingo Review Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah* Vol.10 No.1.
- Cynrhia, A. D. D. (2019). Pengaruh Metode Permainan Crossword Puzzle Terhadap Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS di SMA Xaverius Pringsewu Tahun Ajaran 2018/2019. Skripsi: FKIP Universitas Lampung
- Fatmawati, F., & Anjarsari, P. (2021). Stimulus guru dan respon siswa dalam pembelajaran bahasa arab di tingkat SMP. Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 1(2), 13-26.
- Febrianti, R. E., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar". *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* Vol.08 No.02.
- Hadis, A. & Nurhayati. (2010). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hamruni. Syadaad, I, A, Zakiyah & Dewi, P, I, I. (2021).
- Hardani (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Hartono, Y., & Huda, K. (2019). *Pembelajaran Sejarah Transformatif Untuk Materi Sejarah Kontroversial*. Madiun: Unipma Press.
- Hajaroh, S. & Rachanah. (2021). *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik)*. Mataram: Sanbil
- Indrawan, I., Haudi., & Wijoyo, H. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada
- Kasino, K., Buwono, S., & Firmansyah, A. Penerapan Media Teka Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA N 1 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(3), 1537-1544.
- Kompri. (2017). *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Media Akademi.
- Kuncara, K. P., Farikah, & Mulyani, M. (2021). "Penggunaan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Online Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Majemuk". *Jurnal Kabastra* Vol.1 No.1, 41-48.

- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pandiva Buku.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: Refika Aditama.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Trie, D. (2022). *Asement For Learning Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia .
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 95-105.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Nabil, N. R. A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., & Ulfa, M. (2022). Analisis indeks Aiken untuk mengetahui validitas isi instrumen asesmen kompetensi minimum berbasis konteks sains kimia. Jurnal Penelitian Pendidikan, 25(2), 184-191.
- Nasrudin. (2019). Penerapan Metode TGT (*Team Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. Jurnal Sains Riset. Vol. 9, No. 1, Hlm. 56-58
- Nurhayani., & Salistina, D. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gerbang Media
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Rohmad., Sara, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. Yogyakarta:K-Media
- Sababalat, D. F., Purba, L. S., & Sormin, E. (2021). “Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan”. *Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains* 6 (1).
- Santosa, Y. B. P, & Hidayat, F. (2020). “variabilitas penggunaan model pembelajaran pada kegiatan pembelajaran sejarah peminatan kelas X IPS di kota depok”. *Jurnal Sindang* Vol. 2 No.2
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana
- Sirnayatin, T. A. (2017). ”Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah”. *Jurnal Sap* Vol. 1 No. 3.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta: Jakarta
- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran: Neurosains Dan Multiple Intellegence*. Jawa Tengah: Pena Persada Kerta Utama.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sururi, I. Bs Wahid, A. (2022). Team Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Madrasah Iftidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial da Pendidikan (JISIP)* Vol. 6, No. 2.
- Titin. Anisyah, Y. Amalia, P, S. Dea, A. Ineke L, R. Virga, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech*. Vol. 4, No. 2.
- Wahyuni. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.