

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2015). *Riset pendidikan: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif & kuantitatif* (H. P. Soetjipto & S. M. Soetjipto, Trans.; Edisi ke-5). Pustaka Pelajar.
- Dalyono. (2015). *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Faizin, N. (2025). Pengaruh signifikan media jigsaw puzzle digital terhadap hasil belajar geografi siswa. *Journal of Education Research*. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/2315>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriani, N., & Arifin, M. (2023). Pengaruh media game edukasi terhadap minat dan hasil belajar sejarah di SMA Negeri 1 Bandung. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(2), 145–156. <https://doi.org/10.21009/jpsi.623>
- Gage, N. L., & Berliner, D. C. (1984). *Educational psychology* (3rd ed.). Houghton Mifflin.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hamalik, O. (2011). *Media pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani, A., & Sari, D. (2020). Pengaruh media puzzle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 30–40. <https://doi.org/10.26858/jipd.v7i1.12290>
- Hamid, A. (2014). *Sejarah sebagai pendidikan karakter*. RajaGrafindo Persada.
- Hamzah, B. Uno. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartono, & Huda. (2019). *Inovasi pembelajaran sejarah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hildawati, Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., Wakhyudin, Setiawan, H., Hadiyat, Y., Sroyer, A. M., & Saktisyahputra. (2024). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif & aplikasi pengolahan analisa data statistik*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Indrawan, I., Haudi, & Wijoyo, H. (2020). *Desain pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran sejarah di sekolah menengah*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniasih, E., et al. (2024). Results testing the validity of media puzzle digital game. *E3S Web of Conferences*.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Marlina, T., & Nugraha, Y. (2021). Media puzzle sebagai inovasi pembelajaran sejarah lokal di sekolah menengah atas. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Pendidikan*, 9(2), 102–113.

- Nurfathiyyah, A. (2025). Tinjauan literatur tentang pengaruh media puzzle digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Studi Edukasi*.
- Ormrod, J. E. (2012). *Human learning* (6th ed.). Boston: Pearson Education.
- Putra, R. D., & Handayani, E. (2022). Efektivitas media puzzle interaktif dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 75–88. <https://doi.org/10.21831/jtp.v24i1.41712>
- Putri, R. S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan puzzle sebagai media belajar. *Cognoscere*.
- Rahmawati, D. (2021). *Media pembelajaran kreatif dan inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, O, C., Kurratul Aini, Tastin, & Yustina Hapida. (2019). Pengembangan media puzzle sebagai media pembelajaran biologi pada materi eubacteria di SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran sejarah. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321.
- Sudirman. (2024). *Teori belajar dan aplikasi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumargono, & Ismanto, H. (2018). *Pembelajaran sejarah dalam membentuk karakter peserta didik*. Yogyakarta: Ombak.
- Suparno, S. (1997). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M (2017). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Tarigan, H. S. B. (2022). *Pengembangan jigsaw puzzle sejarah (Jilerah) sebagai media pembelajaran pada materi sejarah lokal nasionalisme perjuangan Letnan Jenderal Djamin Gintings di SMA Negeri 1 Berastagi*. Skripsi: Universitas Negeri Malang.
- Thorndike, E. L. (1911). *Animal intelligence: Experimental studies*. New York: The Macmillan Company.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Perubahan sosial dan pendidikan: Pengantar pedagogik transformatif untuk Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Trianto. (2007). *Model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik

- Indonesia. Winkel, W. S. (2009). Psikologi pengajaran. Yogyakarta: Media Abadi.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi pengajaran*. Media Abadi.
- Wulandari, D., & Siregar, F. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Upaya meningkatkan motivasi dan minat belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 10(2), 89–98.
- Yunus, M. (2021). *Pengembangan puzzle digital untuk media pembelajaran sejarah materi kehidupan politik dan ekonomi masa Orde Baru kelas XII IPA di SMAN 8 Malang*. Tesis: Universitas Negeri Malang.