

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku Referensi

- A.M, Sadirman. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Agung, L., & Wahyuni, S. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Tiga.
- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Basri, M & Lestari, N. I. (2019). *Strategi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cahyo, N. A. (2013b). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Isjoni, H. (2018). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nizwardi, J., & Ambiyar, A. (2016). *Media & Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I. K. I. K. S. A. (2020). *Instrumen Penelitian*. Journal Academia. Lumajang: Mahameru Press.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning (Teori Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. (2018). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

B. Artikel Ilmiah

- Ade, H. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. 1–16.
- Al Fath, A. M. (2021). *Teams Games Tournament Assisted by Tic Tac Toe Media on the Effectiveness of Students in Learning*. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 13(2), 1287–1294.

- Aliyah, D. I. M. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah*. Lantanida Journal, 5(1), 16.
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Poe Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy Di SMPN 25 Pekanbaru*. Diffraction, 3(2), 56–61.
- Asmarnis, Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2016). *Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi*. Jurnal Zarah, 4(1), 34–46.
- Dewi, N. P. N., Suadnyana, I. N., & Suniasih, N. W. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Instruction Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ipa*. Thinking Skills And Creativity Journal, 2(2), 83.
- Emanuel, G., J. Bendi, R. K., & Arieffianto, A. (2019). *Desain Non-Player Character Permainan Tic-Tac-Toe Dengan Algoritma Minimax*. Jurnal Ilmiah Matrik, 21(3), 223–233.
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal, 5(2), 172.
- Hasanah, H. (2017). *Teknik-Teknik Observasi*. At-Taqaddum, 8(1), 21.
- Juanda, E. A., Gunawan, T., Mujiburrohman, D., Lwx, K., Edq, O., Gdq, D. N., & Vhulqj, O. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Games (Tic Tac Toe) Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Diklat Elektronika Dasar*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 21, 123–129.
- Karimatus Saidah, Nurita Primasatya, Bagus Amirul Mukmin, & Susi Damayanti. (2021). *Sosialisasi Peran Apersepsi Untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Anak Di Sanggar Genius Yayasan Yatim Mandiri Cabang Kediri*. Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar, 1(1), 10–16.
- Kawasati, R., & Iryana. (1990). *Teknik Pengumpulan data Kualitatif* (Vol. 4, Issue 1, p. 2015).
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan*. Ghaita: Islamic Education Journal, 2(1), 49–57.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). *Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 109.
- Munggara, D. R. D. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Media Index Card Match Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Salem Kabupaten Brebes Tahun*

- Ajaran 2014/2015*. Jurnal Candi, 9(1), 177–195.
- Nirwana. (2019). *Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mempersiapkan Rpp Di Tk Al Mustafa Kota Jambi*. Jurnal Literasiologi, 1(19), 73–88.
- Rosdiana, L., & Purnomo, A. R. (2020). *Keefektifan Permainan Tic Tac Toe Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik*. Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains, 8(2), 104–109.
- Nizwardi, J., & Ambiyar, A. (2016). *Media & Sumber Belajar*. Jakarta : Kencana, 1–236.
- Sugiarto, E. (2016). *Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian Dan perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonansi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada Ud. Dika Jaya Motor Lamongan*. I(June), 34–47.
- Sugrah, N. U. (2020). *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains*. Humanika, 19(2), 121–138.
- Sungkono. (2008). *Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran*. In Majalah Ilmiah Pembelajaran (Vol. 4, Issue 1, Pp. 71–79).
- Suparlan, S. (2019). *Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*. Islamika, 1(2), 79–88.
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). *Kajian Teori Dalam Penelitian*. Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(1), 49–58.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal*. Integrated, 3(1), 17–22.
- Widja, I. G. (2018). *Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan : Suatu Alternatif*. 1(2), 117–134.
- William, & Hita. (2019). *Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan Powerpoint*. Jsm Stmik Mikroskil, 20(1), 71–8.