

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi. S. M. & Trollip. R. S. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI).
- Asep Ririh Riswaya. Dkk. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, Vol. 8 No. 2
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. Suharsimi. 2004. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Borg. W.R. and Gall. M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman. Inc.
- Branch. M.R. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Ghufron. A. 2011. *Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Handout. Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Hananto Tri. dkk. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan 5*. Yudhistira. Jakarta
- Indriani, T. (2015). *Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika Siswa SMA*.
- Wayan Santyasa. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan & Teori Pengembangan Modul*. Klungkung.
- Marimin. 2011. *Pembelajaran TIK 2*. Malang : Indonesia. CV. Sumber Swadaya.
- Mulyatiningsih. E. 2016. *pengembangan-model-pembelajaran.pdf*. Retrieved September 30. 2017. from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>.
- Meryansumayeka (2018) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis *E-Learning* Dengan Menggunakan Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika”

- Muhajir. 2007. *Teori dan Praktek Pendidikan Jasmani*. Yudhistira. Bandung-Indonesia
- Rachmad Hakim. 2010. *Dasar Teknologi Informatika*. CV. Tiga Serangkai. Surabaya: Indonesia
- Ria Ayuningtyas (2019) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKN”
- Rizqiyah, H. (2011). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Kemahiran Qira'ah dan Kitabah Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah. Skripsi. Jurusan Sastra Arab-Fakultas Sastra UM.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyatno dkk. 2010. *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Kesehatan Kelas VI*. Erlangga. Jakarta.
- Wahono, R. S. (2008). Pengembangan Sistem E-Learning dan Multimedia Pembelajaran. Paper presented at seminar in Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.