

DAFTAR PUSTAKA

I. BUKU

- Anon. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : Deepublish.sa.
- Arikunto,S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang. Penerbit Laksita Indonesia.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi: Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. Jakarta: An1mage.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Emiyati, A., & Kurniawan, A. H. (2022). *Media Pembelajaran*. Purbalingga : CV. Eureka Media Aksara.
- Endang Sri Wahyuni. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : CV. Budi Utama.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (1st ed.; Hendrizal, Ed.). Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram IBM SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadis, A., & Nurhayati. (2014). *Psikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ismail, M & Aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Pamengkasan: Duta Media Publishing.

- Khuluqo, Ihsana El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran.
- Kumari., W. (2021). *Monograf pengaruh interaksi sosial terhadap minat belajar buddha-dharma muda-mudi vihara*. Nagasari koto baru: Insan cendekia mandiri.
- Kusuma, N., Purwati, H., Wahyuni, A., Utomo, E. N. P., Purwanto, E., Ananingsih, V. K., ... & Pohan, S. H. (2023). *Ilmu Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Lefudin. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran, Dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Nuryadi. Astuti, T. D., Utami, E. S., Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Prayitno. (2017). *Konseling Profesional yang Berhasil*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahmat, P.S.(2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusman, & dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi dan Komunikas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sadiman. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang : Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Heri. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta Aswaja Presindo.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Sutopo . (2017). *Statistik Inferensial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Zulkifli, M., Ma'arif, N., Sari, A. R., Rozak, P., Sariyani, N., & Prasasti, T. I. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Padang Sumatera Barat : PT. Global Eksekutif Teknologi.

II. JURNAL

- Alaby, M. A. (2020). Media Sosial WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD). Ganaya: *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, Vol.3 No.2, Hal.273–289. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>.
- Andrew J. DuBrin. (2019). *Fundamentals of Organizational Behavior*, 6e. United States: Academic Media Solutions.
- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, Vol 6, No(1). Hal. 135-144.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No.1. Hal. 92-103.
- Arisanti, D., & Subhan, M. (2018). Pengaruh penggunaan media internet terhadap minat belajar siswa muslim di smp kota pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, Vol.3 No(2). Hal. 61-73.
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, Vol.4 No(4). Hal. 799-808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.p799-808> .
- Ayu, D. P., & Rahma Amelia. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *e-learning* di Era Digital. *Jurnal : Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. Hal 56–61.

- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknosologi Pendidikan*, Vol.6, No.(2). Hal.171-182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672> .
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar dan Bakat terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathline Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Volume 1. Nomor 2 (hlm113-122).
- Fadillah, Reski. (2023). Pengembangan Kuis Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Makassar. *Jurnal : Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*. Vol.3, No.2. Hal. 56-61.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan media interaktif berbasis Google Slide berbantu aplikasi Pear Deck pada materi sistem pertahanan tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*. Vol.8, No.1. Hal. 15-21.
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran Dengan Media Lagu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, Vol.17 No.(1). Hal. 123-140.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal Of Natural Science And Integration*, Vol.2, No(1). Hal. 19-33.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, Vol.1, No(2). Hal. 451–457. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.91> .
- Khodijah, S. S., & Setiawan, W. (2020). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Smp Kelas Ix Pada Materi Grafik Fungsi Kuadrat Berbantuan Software Geogebra. *Journal of Honai Math*, Vol.3 No.1. Hal. 27–40. <https://doi.org/10.30862/jhm.v3i1.112> .
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 Dan 6 Pada Sdn Binuang 4 Da. *Jurnal : Kindai*, Vol.18, No.2. Hal. 332-351.
- Meryansumayeka ,Virgiawan & Marlini. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran . *Journal Pendidikan Matematika* .Vol. 12 No. 1 Hal. 29-42.

- Muhtorom, H, Kurniasih, D & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah Yang Aktif Dan Inovatif Melalui Pemamfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*. Vol. 3. No. 1.
- Nazmi, R. (2019). Urgensi Pendidikan Sejarah Di Era Milenial. Seminar Nasional Sejarah ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang. 324 – 331.
- Nurjannah, N. (2017). Efektivitas bentuk penilaian formatif disesuaikan dengan media pembelajaran. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, Vol.29, No.1. Hal. 75-90.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol.1, No.1. Hal. 86-100.
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan Nilai Mutlak Bentuk Linier. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, Vol.7, No.2. Hal. 167-180.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal : Pendidikan Manajemen*. Vol.3., No.2, Hal. 173-185.
- Purnamasari, S., Heryawan, A., & Ardie, R. (2019). Pengembangan model media pembelajaran berbasis google slide pada mata pelajaran ips di smp. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, Vol.6, No.1.Hal. 37-43.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku ajar kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Madives*. Vol. 3, No.1. Hal. 137- 152. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>
- Putri, L. R. (2021). persepsi pemberian kuis interaktif sebagai media evaluasi pembelajaran pada mahasiswa fakultas kedokteran. *Jurnal Medika Utama*, Vol.3. Hal. 1462-1467.
- Putri, V. A., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Game Fly Spin Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMA Negeri 2 Batanghari. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, Vol.2, No.2. Hal. 48-61.
- Rahmayana, R., Kadirman, K., & Purnamawati, P. (2017). Peningkatan Hasil Belajar K3LH Melalui Pemberian Kuis Pembelajaran pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Mare Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, Vol.3, No.1. Hal. 88-94.

- Ramdhani, E. S., & Baadilah, I. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Google Slide Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Untuk Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol.11, No.3. Hal. 2418–2430.
- Rulianto, dkk. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. Vol. 4, No. 2.
- Rustamana, A., Umar, I. K., & Ramadhan, M. N. (2023). BAHAN-BAHAN AJAR SEJARAH BERBASIS IT. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, Vol.1, No.9. Hal. 1-10.
- Safira, F. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Kuis Interaktif dengan Artikulate Storyline pada Materi Fabel untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian. Pendidikan, Dan Pembelajaran*. Vol.17, No.15.
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, Vol.2, No.2. Hal. 94-104.
- Santoso, S. F. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Bentuk Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *Jurnal IT-Edu*. Vol.1, No.1 .Hal. 37-41.
- Sari, A. O., Kesuma, G. C., & Anggraini, D. (2019). Google Slide Dan Quizizz Dalam Pengembangan Buku Ajar Elektronik Interaktif (Baei) Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, Vol. 9, No.2. Hal. 97-104.
- Sayono, J. (2015). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah Dan Budaya*, Vol.7, No.1. Hal. 9-17.
- Sundari, Asih, dkk. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Type *Multiple Response* untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika. Vol.3, No.1.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Online English For Food And Beverage Service. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol.4, No.3. Hal. 485-492.
- Syelviana, N., & Hariani, S. (2019). Pengembangan Media Big Book Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.7, No.1. Hal. 2559-2569.

- Tafonao, T. (2018) . Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal: Komunikasi Pendidikan*, Vol.2, No.2, Hal. 103-116 . <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113> .
- Umamah, Nurul, Sumardi Sumardi, and Eni Sri Wahyuni. (2017). “Pengembangan Cerita Sejarah Gayatri Sri Rajapatni Perempuan Pembangun Imperium Majapahit Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA.” *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*. Vol.55, No.1. Hal. 63–68.
- Wahyuni, A., Sumanggar, P., Ekawarna, E., & Gano-an, J. C. (2022). Improving student creativity and Learning outcomes through the podcast-based inquiry Learning model. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol.32, No.2. Hal. 201-212.
- Yustitia, V., Azmy, B., Juniarso, T., & Setiawan, B. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Kanigara*, Vol.2, No.1. Hal. 8-15.

III. SKRIPSI

- Anggi, N. (2022). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Kahoot Peserta Didik Kelas VII* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Fajrin, F. M. (2021). *Pengembangan kuis interaktif untuk metode drill and practice dengan memanfaatkan fitur media sosial*. Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Fitriana, N. S. (2018). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna pada Pembelajaran Tematik* . Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Raden Intan Lampung.
- Indriani, T. (2015). *Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika Siswa SMA*. Skripsi : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Maisurah, M. (2023). *Pengembangan Kuis Interaktif Multiple Choice Berbasis HOTS Sebagai Instrumen Penelitian Berbantuan Quiziz Pada Materi Sel Elektrokimia*. Universitas Jambi.
- Parawansyah, A. (2018). *Pengaruh Minat, Motivasi dan Sarana Prasarana Terhadap Hasil Belajar Penjas Siswa Smp Negeri 10 Kabupaten Bulukumba* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Puranda, H.D. (2022). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTS Swasta Bina Bangsa Lima Puluh*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- Ramadhona, R. E. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Mata Pelajaran IPA SMP/MTs* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- 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.
- Salju, S. N. H. (2020). *Pemberian Kuis dan Media Presentasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas X SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar)* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sudarwan, A. R. (2017). *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman* (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas IV SDN Cisurupan 01 Kabupaten Garut) (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).