

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Dinni, Husna. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Djali dan Pudji Mulyono. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Hag, Mega A. (2019) . Pengembangan Instrumen Penilaian Ulangan Harian Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Statistika Kelas XII SMA. *Skripsi UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA*.
- Helmawati. (2019). *Pembelajaran dan Penilaian HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Bandung: Rosda.
- Hernawati, K. (2009). Pelatihan Penyusunan Soal Matematika Interaktif Berbasis Web dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu “Wondershare Quiz Creator”. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.
- Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO Vol. 1. No. 1*.
- Himah F, dkk. (2016). Pengembangan Instrumen Tes Computer Based Test Higher Order Thinking (Cbt-Hot) Pada Mata Pelajaran Fisika Di S. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Irwandy. (2013). *Penilaian Hasil Belajar*. Medan: UNIMED PRESS
- Isjoni, dkk. (2008). *ICT untuk Sekolah Unggul Pengintegrasian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Martina, (2017). Pengembangan Instrumen Tes Higher Order Thinking Skill (Hots) Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dan Teorema Pythagoras Kelas Viii Smp Citra Samata Kab. Gowa. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Alauddin Makassar
- Meryansumayeka, dkk. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika Volume 12, No. 1, Januari 2018, pp. 29-42*.

- Ngalimun. (2018). *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: DUA Satria Offset
- Nuharini, D dan Tri Wahyuni. (2008). *Matematika Konsep dan Aplikasinya*, Jakarta: Pusat Perbukuan Pendidikan Nasional.
- Nurrahma, H. (2018). Pengembangan Gamelan (Game Matematika Petualangan) Sebagai Media Tes Ulangan Harian Berbasis Soal Cerita. *Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya Jurusan Fmipa Prodi Pendidikan Matematika*
- Riduwan, (2009), *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Alfabeta, Bandung.
- Rolisca, Rendik dan Bety Nur. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA Brawijaya Smart School (BSS). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XII, No. 1, Tahun 2014*
- Rusli, M. dkk. (2019). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali: Pers. Jakarta.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta
- Siregar, E dan Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&B*. Bandung : ALFABETA
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*. Bandung: IKAPI.
- Wagiran. (2007). Inovasi Pembelajaran dalam Menyiapkan Tenaga Kerja masa Depan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*.
- Widoyoko, Eko P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar