

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariwijaya, I, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Quiz Game* Untuk Keterampilan Membaca Aksara Jawa Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(4).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aspia, A, Daulay, A & Noviyanti, M. (2013). *Media Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Daryanto & Syaiful, K. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mudlofir, A & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurdyansyah & Widodo, A. (2017). *Menejemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Parwita, Ida Bagus Gde, dkk. (2014). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Dengan Teknik Kuis Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kovariabel Motivasi Belajar Pada Siswa SMA. *e-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4.
- Prasetyo, D. Y. (2017). *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP N 11 Semarang* (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sanjaya, W. (2013) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sari, Dian Purnama, dkk. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), h. 63-67.

- Setyaningsih, D. (2019). *Pengembangan Quiz Berorientasi Higher Order Thinking Skills Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Sekolah Dasar* (Skripsi). Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Untari, E. (2015). Efektivitas Metode Kuis Interaktif dan *Explicit Intruction* pada Prestasi Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Ngawi: *Jurnal Kependidikan STKIP PGRI Ngawi*, 15(1).
- Widoyoko. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yunita, E, & Siswanto, B. E. (2020). *Game Edukasi Powerpoint Berbasis Visual Basic Untuk Pembelajaran PKn*. Serang: CV.AA.Rizky.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.