

DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, dkk. 2020. Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Agus, Rosaliza. 2021. Pengembangan media kuis interaktif berbasis powerpoint pada mata pelajaran sejarah kelas xi sma negeri 7 tanjung jabung timur ta. 2021/2022. *Jurnal Istoria Prodi Pendidikan Sejarah*, Vol. 5- E-ISSN 2597-8845.
- A. Pribadi, Benny. 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Delta Dewi, Maharani.. 2020. Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis rme materi aljabar kelas vii smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, p.ISSN: 2303 -3983
- Djafar, Suarti. 2020. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui metode kuis interaktif pada peserta didik kelas v sdn 94 balla. *Jurnal pendidikan matematika*, Vol 1 , No .1 , hal. 13-22.
- Farid, Miftah. 2015. Perancangan game kuis interaktif sebagai multimedia pembelajaran drill and practice untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, Vol. II No. 1.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Gulo, Safrinus. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, Vol. 1, No. 1
- Gunawan,Rudy. 2020. *Pendidikan IPS filosofi,Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.

Hari Rayanto, Yudi. 2020. *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research institute

https://repositori.kemdikbud.go.id/24962/1/Risalah_Kebijakan_Puslitjak_No__16%2C_Agustus_2021_Penguatan_Kesadaran_Sejarah.pdf

Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Anggota IKAPI daerah Jawa Timur

Kumala Sari, Rita. 2021. Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan bahasa Indonesia. *jurnal borneo humaniora*. e-ISSN 2599-3305 p-ISSN 2615-4331.

Maya, Silviana. 2022. Memaksimalkan fitur virtual basic for application pada ms. Powerpoint dalam pembuatan kuis interaktif dan media belajar. *Jurnal pengabdian kepada Masyarakat*, Kanigara Vol. II No. 2.

Maydiantoro, Albet. 2021. *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8.

Nurlina,dkk. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).

Nuryanti, N. 2016. *PENGUNAAN MEDIA LABORATORIUM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. *Satya Widya*, 32(1), 19-28.

Oktaviani, Dian dkk. 2023. Peningkatan minat belajar melalui model kooperatif berbantuan wordsquare dan kuis interaktif powerpoint. *Universitas Pancasakti Tegal*.

Setyosari, Punaji.2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media

Susanto, 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu Gagasan Dan Strategi Pembelajaran)* Banjarmasin: Aswaja Pressindo

Tawabbina, Mauliza. 2016. *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Sejarah pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Kelas XI SMAN 2 Medan*. [SKRIPSI]. Medan. “Pendidikan Sejarah, FIS UNIMED.

Wafda, Zulfa. 2016. Efektivitas model pembelajaran tutorial berbantuan kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia. *Unnes Journal of Biology Education*, 5 (1) 8-15.

Yustitia, Via. 2022. Pengembangan kuis interaktif berbasis it: ppm bagi guru sdn sumur welut iii/440 surabaya. . *Jurnal pengabdian kepada Masyarakat, Kanigara Vol. II No. 1*

