

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aniqotunnisa, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Nahwu Berbasis *Macromedia Flash 8* Sebagai Sumber Belajar Mandiri di Madrasah Tsanawiyah Ibnul Qoyyim Putra Kelas VIII. Skripsi. Yogyakarta; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN.
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif sebagai Instrumen Evaluasi Formatif pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada
- Bangun, Sem C. (2001). *Kritik Seni Rupa*. Bandung: ITB Bandung.
- Briggs, Leslie J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Cahyanti, A. D, Farida, Rakhmawati. M (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes *Online/Offline* Matematika Dengan *Inspring Suite 8*. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika Indonesia*. 2(3), 363-367.
- Dick and Carey. (1996). *The Systematic Dessign of Instuction, New York*. Harper Collins Publisher.
- Feldman E, B. (1967). *Art As Image and Idea*. New Jersey: Prentice Hall.
- Gerlach & Ely. (1980). *Boston, MA: Allyn and Bacon*. Copyright 1980 by: Pearson Education.
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Powerpoint* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(1), 1044-1052.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10 (1), 1-136.
- Jeklin, A. (2021). Penerapan Media Presentasi *Classpoint* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pendidikan*, 3(1),1-23.

- Karim, A. S, dkk. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Classpoint* Bagi Guru di Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 4339-4406.
- Kristianto, B. P & Tri, N. H.Y. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Quizizz* dengan Soal *PISA* Konten *Quantity*. Skripsi. Jurusan Matematika
- Kurniawan, N. D., & Ika, Y. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Classpoint* pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86-95.
- LP2M. (2022). "Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D", <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>, diakses pada 21 Januari 2023 12.32
- Mulyatiningsih, Endang. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Putra, F. R. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Berbasis Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Untuk Kelas VIII SMP Negeri 12 Padang. Skripsi. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Macromedia Flash 8* pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178.
- Ratnawati, D, M. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbantu Media *Quizizz* Untuk Memperkuat Daya Ingat Siswa Kelas VIII Pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi di SMP Negeri 8 Jember. Skripsi. Jurusan Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.
- 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.
- Sachari, A. (2006). Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XI. Jakarta : Erlangga.
- 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*, 17(15), 1-6.
- Setiawan, M. A., & Anam, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Kuis Interaktif Online Menggunakan Metode *Fisher Yates* Berbasis *Android*. *Computer and Application Jurnal*, 4(1).

- Soetedja, Z, dkk. (2017). *Seni Budaya*. Kemdikbud. Jakarta
- Sudjana, Nana, dkk. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaedin, E. (2000). Evaluasi Karya Seni Rupa Dalam Konteks Pendidikan. *Diksi*, 5(18), 71-81.
- Sujono, H. D. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press. 2017
- Sundari, D. H, Iskandar, Muhlis. (2021). Penerapan Media Presentasi *Classpoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. 3(3), 1-9.
- Tegeh, M, dkk. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Triatmaja, A. K., dkk (2021). Optimalisasi Kemampuan Guru Melalui Pelatihan Kuis Interaktif Secara Daring Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Surya Masyarakat*, 4(1), 45.
- Webster, Noah. (1960). *Webster's New School and Office Dictionary*. USA: A Fawcett Teres Book.