

DAFTAR LITERATUR

- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BUMI AKSARA.
- Febriana, Rina. dan Fatmawati, B.S. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Haryati, S. 2013. Peningkatan Motivasi Belajar Ekonomi Materi Pendapatan Nasional Dengan Model Pembelajaran Talking stick Berbantuan Media Interaktif (ICT). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, Vol. VIII. No. 1. 46-51.
- Khairunisa, Y. 2021. Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Stastika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan*, Vol. 2 No. 1, 41-47.
- Kherismawati, N. P, dan Sari, N. P. (2019). Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Pendapatan Nasional Di STIKOM Indonesia. *Jurnal Bakti Saraswati*, Vol. 08, No 02. 130-139.
- Mujahidin, A. A (dkk). 2021. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizziz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati*. Research & Learning in Primary Education: *Jurnal Innovative*, Volume 1 No. 2. 52-60.
- Mularsih, H. dan Karwono 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo
- Oktanisa, Lanty. 2018. Pengembangan Asesmen Soal Berbasis Higher Order Thinking Skills Pada Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 6. No.3. 355-261.
- Pradani, T. G. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi belajar siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol 1. No. 5. 452-457.
- Putra, Nusa. (2013). *Research & Development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Riduwan dan Akdon. 2020. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusli, Muhammad. (dkk). 2017. *Multimedia Pembelajaran Inovativ dan Pengembanganya*. Yogyakarta: ANDI.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tanggerang: Tira Smart.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.

- Supranto. 2018. Pengembangan Soal HOTS Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Mata Kuliah Telaah Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 8. No. 1. 109-110.
- Suryani, Nunuk. (dkk). 2018. *Media Pembelajaran Inovativ dan Pengembanganya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. 2021. *Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Wibawa dan Agustina. 2019. *Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama Di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia*. Universitas PGRI Madiun, Volume 7. No. 2. 138-139.
- Yahya, Muhammad. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK*. Skripsi.
- Yunita. N.P dan Indrajit, R. 2022. *Gamification*. Yogyakarta: Andi (Anggota IKAPI).
- Zainal. Z. dkk, 2019. *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 1 SAMBAS*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Universitas Tanjungpura, Volume 2. No. 2. 337-341.