

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Anwar, N., Johar, R., & Juandi, D. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(1).
- Andriyatin, R., Rosidin, U., & Suana, W. (2016). Pengembangan lembar kerja siswa model problem based learning materi suhu dan kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3).
- Anggriani, Y., Ahzan, S., Sukroyanti, B. A., Safitri, B. R. A., & Hidayat, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Swish Max 4 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Ikip Mataram*, 7(1), 52-57.
- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 5(1), 77-84.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional*.
- Fahrurozie, A. (2019). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Komputer untuk Anak Didik Usia Sekolah Dasar. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 38-47.
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) di sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1-11.
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173-180.

- Firmansyah, R. A., & Wrastari, A. T. (2014). Pengaruh penggunaan film sebagai media belajar terhadap pencapaian higher order thinking skill pada mahasiswa fakultas psikologi UNAIR. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental*, 3(1), 40-47.
- Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1).
- Izzati, N., Antika, R., Susanti, S., & Siregar, N. A. R. (2020). Pembimbingan Guru Dalam Mengembangkan Soal Kategori Hots Di Mgmp Matematika Smp Kota Tanjungpinang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 370-381.
- Kusumaningrum, D. A., & Marpanaji, E. (2014). Pengembangan E-Learning Dengan Pendekatan Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran Di Jurusan TKJ SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 28-39.
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. P. P. (2020). Pengembangan e-modul IPA bermuatan tes online untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73-79.
- Mardawa, I. M. A., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Dengan Model LUTHER Pada Kelas VIII Semester Genap Tahun 2014/2015 di SMP Negeri 6 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Mursid, R. (2017). *The Effectiveness of Higher Order Thinking Skill (HOTS) Based Learning Model Through Using E-Learning and Interactive Multimedia on ICT Learning*. vol, 104, 217-222.
- Rosada, S., Triwoelandari, R., & Supriatna, I. (2019). Kelayakan Lembar Kegiatan Siswa Terintegrasi Nilai Agama Pada Mata Pelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter Disiplin. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(1), 134-147.

- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2).
- Sara, S., Suhendar, S., & Pauzi, R. Y. (2020). Analisis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 52-61.
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran *project based learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9).
- Triyanti, J. R. (2021). Perancangan Game Animasi Teka Teki Silang Menggunakan Adobe Flash CS6. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(2), 49-67.
- Widyatmojo, G. & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49.
- Widosari, A. (2018). *Pengembangan model pembelajaran menulis cerita pengalaman berbasis dialog (dialog, scientific, edutainment) bagi siswa sekolah dasar* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Yusmanto, H., Soetjipto, B. E., & Djatmika, E. T. (2017, June). Higher Order Thinking Skills Siswa SMPS IT Darul Azhar Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.