

Daftar Pustaka

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Arifah, R. E. N., Sukirman, S., & Sujalwo, S. (2019). Pengembangan Game Edukasi Bilomatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(6), 617.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2019661310>
- Dewi, R. M., Sholikhah, N., Ghofur, M. A., & Soejoto, A. (2020). Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.26740/abi.v1i1.6791>
- Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013. *Edudeena*, 2(1), 57–76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>
- Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 77–86. <https://doi.org/10.35585/inspir.v10i1.2564>
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Jannatasari, N. Z., Trapsilasiwi, D., & Kurniati, D. (2017). Pengembangan Soal Terbuka (Open-Ended Problem) pada Pembelajaran Kolaboratif untuk Mengukur Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa SMP Kelas VIII. *Kadikma*, 8(3), 123–133.
- Kristanti, H. S., Dwikurnaningsih, Y., & Wasitohadi, W. (2020). Pengembangan Model Pelukan HOTS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(12), 1706. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14279>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D.

Seminar Nasional Pendidikan Matematika, 1(1), 516–525.

- Lastuti, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar berbasis HOTS untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 9(2)*, 191–197. <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i2.16341>
- LESTARI, T. P. (2021). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Higher Order Thinking Skills (Hots) Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *MATHEdunesa, 9(3)*, 570–578. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9n3.p570-578>
- Marisda, D. H., & Handayani, Y. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Tugas Sebagai Alternatif Pembelajaran Fisika Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fisika, 2*, 9–12. <https://ojs.unm.ac.id/semnasfisika/article/view/12858>
- Padangsidimpuan Afridapane, I. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 03(2)*.
- Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (n.d.). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI JARINGAN TUMBUHAN PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMPN 2 BALONG PONOROGO Lamijan Hadi Susarno Abstrak.*
- Pradani, S. L., & Nafi'an, M. I. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Tipe Higher Order Thinking Skill (HOTS) 1 dan Shimawaty Lutvy Pradani Muhammad Ilman Nafi ' an. *Jurnal Matematika Kreatif - Inovatif, 10(2)*, 112–118.
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Melalui Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4(2)*, 282. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Rahmadila, R., Imanuddin, M., & Fitri, H. (2019). Hubungan Game Online terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis siswa kelas VIII SMP N 1 Ampek Angkek Tahun Pelajaran 2018/2019. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning), 2(1)*, 011. <https://doi.org/10.24014/juring.v2i1.6881>
- Rasyid, Y. L., Sugiarto, B. A., & Rumangit, A. M. (2021). Animasi Interaktif Pembelajaran Sel pada Hewan dan Tumbuhan. *Jurnal Teknik Informatika, 16(2)*, 175–182.

- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175.
<https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>
- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120.
<https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25336>
- Sekaran, Holliday, C. O. J., Schmidheiny, S., Watts, P., Schmidheiny, S., Watts, P., Montgomery, H., Pmi, University of Pretoria, Gentry, R. R., Lester, S. E., Kappel, C. V., White, C., Bell, T. W., Stevens, J., Gaines, S. D., Zavadskas, E. K., Cavallaro, F., Podvezko, V., ... Branch, B. (2018). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Pakistan Research Journal of Management Sciences*, 7(5), 1–2.
<http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgeyx43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~~/media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>
- Setyaningsih, D., Wantoro, S. T. J., & Eng, M. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Game Edukasi*.
<http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/77842%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/77842/2/Naskah Publikasi.pdf>
- Shihab, K. M., Sussi, S., Munadi, R., Prasojoe, R. R., & Fitriyanti, N. (2019). Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 5(1), 113.
<https://doi.org/10.26418/jp.v5i1.29874>

- Siswa, K. B. (2022). 4 I,2,3. 2(2), 357–364.
- Sulthoni, W. C. S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Ulfa, I. S. K., Trapsilasiwi, D., & Yudianto, E. (2018). Profil Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Fungsi Komposisi melalui Model Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Didaktik Matematika*, 5(1), 40–53. <https://doi.org/10.24815/jdm.v5i1.9972>
- Wena, I. M. (2020). Pembelajaran berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skill) di era revolusi industri 4.0 untuk mewujudkan generasi indonesia emas 2045. *Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika (MAHASENDIKA)*, 15–25. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/Proseminaspmatematika/article/view/892>