

DAFTAR PUSTAKA

- Arda, S.S. & Darsikin. (2015) "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII," *e-Jurnal Mitra Sains*, vol. 3, no. 1.
- Awaludin, MT. & Rostikawati, RT. (2020). Pengembangan Buku Saku Materi Mamalia Di Taman Margasatwa Ragunan Untuk Meningkatkan penguasaan Konsep Siswa. *Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan*, vol. 4, no.2, pp. 54-60.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media. Retrieved from <http://www.springer.com>. doi: 10.1007/978-0-387-09506-6.
- Brookhart, S. M. (2010) *How To Assess Higher-order Thinking Skill in your classroom*. Alexandria, Virginia USA: ASCD
- Buchori, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemecahan masalah kemampuan matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 6 no. 1, pp. 104–115. doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>.
- Chiu, TKF., & Churcill, D. (2015). Exploring the characteristics of an optimal design of digital materials for concept learning in mathematics: Multimedia learning and variation theory. *Computers & Education*, 82, 280–291. doi: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.001>.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education* (6th ed.). London and New York, NY: Routledge Falmer.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media
- Driana, E., & E. (2019). Teachers Understanding and Practices in Assessing Higher Order Thinking Skills at Primary Schools. *Acitya: Journal of Teaching & Education*, vol. 8, no. 5, pp. 620-628.
- Faridah, E. M. I. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Soal-Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) Mata Pelajaran Sejarah Kelas X-IPS SMAN 2 SIDOARJO. *AVATARA, e-journal Pendidikan Sejarah*, vol. 7, no. 3.
- Gerlach, V.S., & Ely, D.P. (1971). *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.

- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis FE-UNIAT*. Vol. 2, no. 2, pp. 169–178. doi: <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.
- Herliandry, L., Nurhasanah, Suban, M., Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 22. No.1
- Hidayat, S & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. Vol. 3, no. 2.
- Khoirudin, A., Setyawati, R. D., & Nursyahida, F. (2017). Profil Kemampuan Literasi Matematika Siswa Berkemampuan Matematis Rendah Dalam Menyelesaikan Soal Berbentuk PISA. *Kontinu : Jurnal Penelitian Deidaktik Matematika*. Vol. 4 no. 2.
- Kumalasari, A., & Putri, R. O. P. E. (2013, November 7-14). Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Segi Kemampuan Koneksi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 7-14*. Retrieved From: <http://eprints.uny.ac.id/1075/>
- Kusnia. (2015). “Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Di Sdn Ardimulyo 1 Singosari Malang”. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Malang, Indonesia.
- Konert, J. (2014). *Interactive Multimedia Learning*. Retrieved from <http://www.springer.com>. Springer Cham Heidelberg New York, Dordrecht, London. doi:10.1007/978-3-319-10256-6.
- Layn, M. R., & Kahar, M. S. (2017). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*. Vol. 3, no. 2, pp. 59-145.
- Lestari, T. (2020). Menyoal Pelaksanaan AKM dan SK pada Masa Pandemi. Retrieved From : <https://suyanto.id/pelaksanaan-akm-dan-sk-pada-masa-pandemi/>
- Mahendra & Pujawan. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Budaya Bali Pada Pembelajaran Design Grafis Di Kelas X Multimedia Smk Negeri 1 Sawan. *Journal of Education Technology*, 2(2), pp. 81–86. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v2i2.16186>.

- Mansur, N. (2018). Melatih Literasi Matematika Siswa dengan Soal PISA. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 11, no 2, p. 2108-2120.
- Masamah, U., Sujadi, I., & Riyadi. (2015). Proses Berpikir Reflektif Siswa Kelas X MAN Ngawi Dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Langkah Krulik dan Rudnick Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika. *Journal of Mathematics Education (JMME)*. Vol. 5, no. 1.
- Mukhtar, & Iskandar. (2012). *Desain pembelajaran berbasis TIK*. Jakarta, Indonesia: Referensi.
- Munir. (2015). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Mustaqim. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Nengsih, R.N., Yusmaita, E., & Gazali, F. (2019). Evaluasi validitas konten dan konstruk bahan ajar asam basa berbasis REACT. *EduKimia (EKJ)*, Vol. 1, no. 1, pp. 1–10. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pendkimia>.
- Novita, Rini & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *Jurnal Informatika : Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu*. Vol. 8, no. 1.
- Nugroho, R. A. (2018). *Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Prasetyo, G., & Prasajo, D.L. (2016). Pengembangan *adobe flash* pada pembelajaran tematik-integratif berbasis *scientific approach* subtema indahnya peninggalan sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*. Vol. 4, no. 1, pp. 54–66. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/7788>.
- Pratiwi, N.P.W., Dewi, N. L. P. E. S., & Paramartha, A. A. G. Y. (2019). The Reflection of HOTS in EFL Teachers' Summative Assessment. *Journal of Educational Research and Evaluation*. Vol. 3, no. 3, pp. 127-133.
- Prieto-Lara, V., Quirino-Bravo, E., Campa-Rivera, A. M., & Arredondo-Gultierrez E. J. (2015). An Innovative Self-learning Approach to 3D Printing using Multimedia and Augmented Reality on Mobile Devices. *Elsevier B.V.*, no. 75, pp. 59–65. doi: 10.1016/j.procs.2015.12.206.

- Purwaningrum, D., & Sumardi. (2016). Efek Strategi Pembelajaran Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas XI IPS. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol. 11, no. 2.
- Saddik, E. A. (2001). *Interactive multimedia learning: shared reusable visualization-based modules*. Retrieved from <http://www.springer.de> (Original published by Springer-Verlag Berlin Heidelberg New York).
- Sani, R. A. (2019). *Cara Membuat Soal HOTS*. Tangerang: Tira Smart.
- Sapitri, D. & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Jurnal Innovation Technology Education*. Vol. 2, no. 1. Retrieved From : <http://inovtech.ppj.unp.ac.id/index.php/inovtech/index>.
- Saubani, A. (2018). Mendikbud: Pendidikan Indonesia Butuh Penguatan Standar HOTS. Retrieved From: <https://m.republika.co.id/berita/p836kk409/>
- Septian, D., Fatman, Y., & Nur, S. (2021). Implementasi MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Dalam Pembuatan Mutimedia Pembelajaran Kitab Safinah. *Jurnal Computech & Bisnis, UIN Bandung*.
- Shidiq, A. S., Masykuri, M., & Susanti, E. (2015). Analisis *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* Menggunakan Instrumen *Two-Tier Multiple Choice* Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Siswa Kelas XI SMA N 1 Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*.
- Sumaryanta. (2018). Penilaian HOTS dalam Pembelajaran Matematika. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*. Vol. 8, no. 8, pp. 500-509.
- Suryaningsih, Y. (2016). "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Model Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp". Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Semarang. Semarang, Indonesia.
- Sutopo, A.H., (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Syah, M. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Syahdiani, Kardi, S., & Sanjaya, M.G.I. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inquiri pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Pendidikan*

- Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 5, no. 1, pp. 727-741. doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jpps.v5n1.p727-741>.
- Tall, D. (Ed.). (2002). *Advanced Mathematical Thinking: Mathematics Education Library*. New York, Boston, Dordrecht, London, Moscow: Kluwer Academic Publishers.
- Saputra, V. H, & Permata. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang. *Wacana Akademika*. Vol. 2, no. 2, pp. 116-125.
- Widodo, T., & Kadarwati, S. (2013). *Higher Order Thinking* Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa. *Cakrawala Pendidikan (Jurnal Ilmiah Pendidikan)*. Th. XXXII, No. 1.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. Vol. 19, no. 1.