

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Peserta didik Kelas X Ananda Batam*. Batam, 3(2): 78–90.
- Ali, Mohammad. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: Pedagogiana Press.
- Afandi dan Sajidan. (2017). *Stimulasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Surakarta: UNS Press.
- Andrizal & Arif, ahmad. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *Invotek*, 17(2), 1–10.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bloom, Benjamin S., etc. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Crozat, S., Hu, O., & Trigano, P. (1999). *Method for Evaluating Multimedia Learning Software*. Retrieved from <http://halshs.archives-ouvertes.fr/edutice-00000399/document>.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2019). *Modul Penyusun Soal HOTS Biologi*. Jakarta: Direktorat PSMA.
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (1983). *Educational Research an Introduction; Third Edition*. USA: Pearson Education. p.772
- Gerlach S. Vernon & Donald P. Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice hal-Company.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- I Nyoman Sudana Degeng. (1990). *Ilmu Pembelajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh *Project Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Kemampuan Kognitif Peserta didik Pada Pembelajaran Biologi. *Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21.
- Kurniawati, D., N. dan Nita S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahapeserta didik*. Madiun. Universitas PGRI Madiun.
- Majid, Abdul. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Newby, T.J., Stepich, D.A., Lehman, J.D., Russell, J.D. (2000). *Instructional technology*

- for teaching and learning: Designing instruction, integrating computers, and using media.* New Jersey, USA : Merrill an Imprint of Prentice-Hall.
- Noviana, Mufida dan Prayitno, Agus. (2020). Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Terhadap *High Order Thinking Skills* Siswa Kelas XI. *Jurnal Bio Education*, 7(1).
- Nurtantio, P. dan Syarif, A. M. (2013). *Kreasikan Animasimu dengan Adobe animate dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif.* Yogyakarta: Andi.
- Permendikbud. (2016). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013.* Jakarta Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik .
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.
- Sambite, C. V. F., Mujuasam, M., Widyaningsih, S. W., dan Yusuf, I. (2019). Penerapan *Project Based Learning* berbasis Alat Peraga Sederhana untuk Meningkatkan HOTS Peserta Didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7 (2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Prananda, M. R., Proboningrum D. I., Pratama E. R., Laksono P., dan Amiruddin. (2019). Improving Higher Order Thinking Skills (HOTS) with Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Geogebra. *Journal of Physics: Conference Series.*
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan.* Bandung: CV Alfabeta.
- Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia: Making It Work, Sixth Edition.* McGraw-Hill Companies, Inc.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.; D. Febiharsa, ed.). Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wolfson, Mike & Felker, Donn. 2013. *Android Developer Tools Essentials: Adobe animate to Zipalign.* O'Reilly Media, Inc.
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 448–453. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>