

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, Z., & Nikmah, H. (2019). *(HOTS) Untuk Social Sciences*. HAFECS Press.
- Antara, I. G. W. S., & Dewantara, K. A. K. (2022). E-Scrapbook : The Needs of HOTS Oriented Digital Learning Media in Elementary Schools. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 71–76.
- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”* CV. Tohar Media.
- Ariyana, Y., Bestary, R., Pudjiastuti, A., & Zamroni. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Kritis*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118.
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8(1), 17–22.
- Dewanto, S. A., Marpanaji, E., Mahali, M. I., & Wulandari, B. (2018). Penerapan Problem Based Learning Untuk Pada Siswa Pendidikan Teknik Informatika. *ELINVO*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v3i1.19779>
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., & Saleh, M. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN TRANSFORMATIF*.
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, A. I. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Heroza. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 686–692.
- Gimin, Watri, & Suarman. (2023). *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (Issue 1). TAMAN KARYA.
- Hestari, S. (2016). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik Pada Materi Mutasi Gen. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(1), 7–13.
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator ( SAC ) Bagi Karyawan. *Akademika*, 9(2), 129–142. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>

- Laa, S. K., Manafe, Y. Y., & Ray, F. F. G. (2023). Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Peta Minda Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Spektro*, 6(1), 39–45.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum Merdeka : Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *JISMA*, 02(05), 85–88.
- Mahmudin, N. S., & Saprudin, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Dengan Metode Research and Development ( R & D ). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(1), 32–38.
- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Muhsan, R., Hanim, N., & Zuraidah. (2022). Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 10(1), 52–59.
- Mulyani, & Asmendri. (2023). Model ASSURE dan Media Infografis pada Desain Pembelajaran Sosiologi di Masa Pandemi Covid-19. *JIRA*, 2(8), 1189–1200.
- Muthoharoh, M. (2023). Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasinya. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 05(01), 125–132.
- Nugroho, R. A. (2021). *HOTS : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurjanah, M., Fauzia, F., & Fatonah, S. (2021). Implementasi LOTS dan HOTS Pada Soal Tema 3 Kelas 1 MI/SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran Volume*, 3(2), 70–79.
- Pratycia, A., Putra, A. D., Ghina, A., Salsabila, M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Analisa Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(1), 58–64.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., & Hernawan, A. H. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 6313–6319.
- Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 226–232.
- Riadi, M. (2021). (HOTS). KAJIANPUSTAKA. <https://www.kajianpustaka.com/2021/07/higher-order-thinking-skills-hots.html>

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- dicoding.com. (2021, 4 Agustus). Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya. Diakses pada 26 Januari 2024, dari <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Sumual, T., Batmetan, J. R., & Komansilan, T. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HOTS Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 2 Tondano. *ISmartEdu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 04(01), 41–55.
- Suryadi, A., & Rosa, N. M. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Ispring Presenter. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020*, 66–75.
- Utami, T., & Sutarto. (2023). Implementasi Pembelajaran Orientasi HOTS pada Mata Pelajaran Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 2 Wonosari. *JEPTS*, 11(2), 181–190.
- Vania, A. S., Sabilla, A., Hakim, A. N., Sudrajat, V. H., & Sianturi, Y. R. (2022). Revitalisasi Pembelajaran Berbasis HOTS Di Abad 21. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 2066–2070.
- Wasis, Rahayu, Y. S., Sunarti, T., & Indana, S. (2020). *HoTs dan Literasi Sains*. Kun Fayakun.
- Wijaya, A. B., & Andriyono, R. O. (2020). Penerapan HOTS Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. *JITU*, 4(2), 25–33.
- Winarti, & Edi, I. (2020). *Taksonomi Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. WIDYA SARI PRESS
- Yusmawati, M., Rahim, F. R., Yulia Sari, S., & Darvina, Y. (2023). Analisis Keberadaan Komponen HOTS Dalam Media Pembelajaran Pada Materi Fisika SMA Kelas X Semester I. *INKUIRI*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v12i2.70282>