

DAFTAR PUSTAKA

- Alodia, M. C. (2016). Efektivitas Kartu Permainan Make A Match untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Kelas XII SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(3): 121-132.
- Anderson, L. W. & Krathwohl, L. W. (2017). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Angraini, G., Sriyati, S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMAN Kelas X di Kota Solok pada Konten Biologi. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 1(1): 114–124.
- Anggriani, N. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1): 140-151.
- Amrullah, A. R., Suryanti, S., & Suprpto, N. (2022). The development of kinemaster animation video as a media to improve science literacy in elementary schools. *Journal of Science Education*, 6(1): 151-161.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1): 57-68.
- Dewi, N. P., Rahmi, Y.L., Alberida., & Darussyamsu, R. (2020). Validitas dan Reabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Tentang Materi Hereditas untuk Peserta Didik SMA/MA. *Jurnal Ekskata Pendidikan (JEP)*, 4(2): 138-146.
- Ekawati, H., Wahyuni, W., & Sari, N. R. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom dan Krathwhol's pada Aplikasi Rubik Penilaian Hasil Belajar Siswa di Samarinda untuk Aspek Afektif. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2): 189-200.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama Rineka Cipta
- Ferry, D., Jepriadi., Kamil D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Vidio Animasi Tiga Dimensi. *Jurnal Pendidagoid Hayati*. 2(3): 1-11.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Hamalik. (2001). *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariati, P. N. S., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap respon siswa dalam pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1): 18-22.
- Hasruddin, H., Harahap, F., & Mahmud, M. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mikrobiologi berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 13(1): 509-514.
- Hatta. (2016). *Pengembangan Mutu Pendidikan Menuju Era Global: Penguat Mutu Pembelajaran Dengan Penerapan HOTS (High Order Thingking Skills)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Herman, H., Nurfathurrahmah, N., Rahmawati, A., Suryani, E., & Kartini, O. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 4(2): 13-17.
- Huitt, W. G., Monetti, D. M., & Hummel, J. H. (2009). Designing Direct Instruction. *Instructional-Design Theories and Models. Building A Common Knowledgebase*, 3(1): 1-20.
- Irnaningtyas & Istiadi, Y. (2016). *Buku Siswa Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI Kurikulum 2013 yang disempurnakan*. Jakarta. Erlangga.
- Kurniasih, I., & Berlin, S. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya : Kata Pena.
- Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi pada Mata Kuliah Biologi Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1): 1-9.
- Jasmanto, A., Putra, B., & Novrita, N. (2022). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA Madrasah Aliyah Swasta Koto Rendah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1): 66-71.
- Munandar, H., Sutrio, S., & Taufik, M. (2018). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media animasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar fisika siswa SMAN 5 Mataram tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 4(1): 111-120.
- Munawir, 2020. *Modul Pembelajaran SMA Biologi*, (Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas dan Dikmen).

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prasetyani, E., Hartono, Y., & Susanti, E. (2016). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas Xi dalam Pembelajaran Trigonometri Berbasis Masalah Di Sma Negeri 18 Palembang. *Jurnal Gantang*, 1(1): 34–44.
- Pratiwi, B., & Hapsari, K. P. (2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2): 282-289.
- Putri, M. P., Hartati, E., & Ardiansyah, M. R. (2022). Pemanfaatan Smartphone di Era Digital sebagai Media Pembuatan Video Pembelajaran bagi Guru Sd Negeri 182 Palembang. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 2(2): 149-155.
- Rahayuningsih, N., Ashadi., Sarwanto. (2013). Pembelajaran Biologi Dengan Model CTL (Contextual Teaching and Learning. *Jurnal Inkuri*. 2 (2): 173-183.
- Rahmi, Y. L., & Alberida, H. (2017). Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa Melalui Penerapan Asesmen Portofolio pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum Dan Buku Ajar Biologi (Improving Students Higher Order Thinking Skills through Portfolio Assessment on Biology Curriculum) an. 1 (2): 22–33.
- Rahmawati, F., & Ramadan, Z. H. (2021). Improving high-level thinking skills in students through powtoon-based animation video media. *Journal of Education Technology*, 5(4): 654-662.
- Ridho, M., Hasruddin, H & Djulia, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7 (1): 87-94.
- Ridho, M., Hasruddin, H & Djulia, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia SMA Swasta Hang Tuah Belawan. *Prosiding Seminar Nasional III Biologi dan Pembelajarannya*, Universitas Negeri Medan: 8 September 2017. 607-617.
- Rivalina, R. (2020). Pendekatan neurosains meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi guru pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1): 83-109.
- Rusman, (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala, P. N., & Andriani, A. (2019). Development of higher-order thinking skills (HOTS) questions of probability theory subject based on Bloom's taxonomy. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). IOP Publishing.

- Sani, R. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOT (Higher Order Thinking Skill)*. Edisi Revisi. Tangerang: Tira Smart.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Sumber Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, N. W., & Samawi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa slow learner. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 1(2): 140-144.
- Supardi. (2013). *Kinerja Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1): 30-38.
- Suwarto. (2013). *Pengembangan Tes Diagnostik dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaifuddin. (2006). *Anatomi Fisiologi Untuk Mahasiswa Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2): 103-114.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada, Media Grup.
- Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami, W. S., Ramli, M., Ariyanto, J., & Riyanto, B. (2018). Memperbaiki Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Problem Based Learning dan Creative Problem Solving Process di Pelajaran Biologi. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 15(1): 82-89.
- Valentino, T. A. (2017). *Pengaruh Metode Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Banyuasin* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Fatah Palembang).

- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1): 30–43.
- Wulandari, K. M., E., Suarni, K, T., & Renda, N. T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbasis Penilaian Portofolio terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*. 2(3): 241-248.
- Yulianis, Maharani, A. D., Susianti, S. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 5(2): 105-112.



THE
Character Building
UNIVERSITY