

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGETAHUI LITERASI DIGITAL DI SMK NEGERI 2
CILAKU**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri**



Oleh:

AYU ARTI PUTRI HANDAYANI

1500634

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGETAHUI LITERASI DIGITAL DI SMK NEGERI 2
CILAKU**

Oleh:

Ayu Arti Putri Handayani

1500634

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan

© Ayu Arti Putri Handayani
Universitas Pendidikan Indonesia
2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lain tanpa seiizn dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGETAHUI LITERASI DI SMK NEGERI 2 CILAKU

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing I

Dr. Yatti Sugiarti, M.P
NIP. 196312071993032001

Dosen Pembimbing II

Siti Mujdalipah, S.TP., M.Si
NIP. 198210072010122001

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri
Fakultas Pendidikan dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Yatti Sugiarti, M.P
NIP. 196312071993032001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mengetahui Literasi Digital di SMK Negeri 2 Cilaku*” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan saya ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan

Ayu Arti Putri H.

NIM 1500634

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mengetahui Literasi Digital di SMK Negeri 2 Cilaku” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, kepada para sahabat, keluarga dan pengikutnya hingga akhir zaman dan semoga kita berada didalamnya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Yatti Sugiarti, M.P., sebagai dosen pembimbing I dan sebagai ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah memberikan bimbingan, saran atau masukan, arahan, dan motivasi yang mendukung selama penyusunan skripsi ini.
2. Siti Mujdalipah, S.T.P., M.Si., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran atau masukan, arahan, dan motivasi yang mendukung selama penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Sri Handayani, M.Pd., sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berharga untuk menyempurnakan skripsi ini.
4. Dr. Yani Achdiani, M.Si., sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berharga untuk menyempurnakan skripsi ini.
5. Mustika Nuramalia H., S.T.P., M.Pd., sebagai dosen penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berharga untuk menyempurnakan skripsi ini.
6. Dewi Nur Azizah, S.T.P., M.P., sebagai dosen pembimbing akademik yang selalu mendampingi dan memberikan motivasi yang mendukung selama penyusunan skripsi ini.

7. Megan Asri Humaira., S.S., M.Hum., sebagai validator ahli bahasa yang telah bersedia juga memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat terlaksana.
8. Dwi Lestari Rahayu, S.T.P., M.Si., sebagai validator ahli materi yang telah bersedia juga memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat terlaksana.
9. Rani Suprianti, S.Kom., sebagai validator ahli media yang telah bersedia juga memberikan saran dan masukan sehingga skripsi ini dapat terlaksana.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, FPTK UPI atas segala bimbingan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama kuliah.
11. Seluruh staff administrasi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri, FPTK UPI atas segala bantuan dalam menyelesaikan administrasi penulis selama kuliah.
12. Kedua orang tua dan kakak tercinta yang tidak hentinya selalu dengan ikhlas memberikan doa, semangat, motivasi, kasih sayang, serta dukungan baik secara moril dan materil kepada penulis.
13. Diah Nuraeni dan Ange Cindi sebagai sahabat yang senantiasa selalu memberikan doa, dorongan, semangat, motivasi, dan selalu menemani penulis selama kuliah.
14. Teman-teman Bismillah Fokus yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis.
15. Teman-teman KKN Sumpalsari 2 yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis.
16. Teman-teman mahasiswa angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan, semangat dan pengalaman bersama selama perkuliahan.
17. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga pada semua pihak yang terlibat. Skripsi ini penulis persembahkan untuk mereka yang memberikan semangat dan dorongan hingga skripsi ini selesai.

Bandung, Agustus 2021

Penulis

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGETAHUI LITERASI DIGITAL DI SMK NEGERI 2
CILAKU**

**Ayu Arti Putri Handayani
1500634**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi telah memberikan pengaruh besar dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi media pembelajaran berbasis android dikembangkan sebagai salah satu sarana belajar peserta didik. Terbatasnya buku yang dapat digunakan peserta didik dan dalam kondisi seperti sekarang yang dimana proses pembelajaran dilakukan secara daring diperlukan media pembelajaran yang bisa digunakan dan diakses dengan mudah oleh peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis android, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis android, dan (3) mengetahui literasi digital peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android sebagai sumber belajar. Pengembangan media pembelajaran berbasis android ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan tahapan meliputi identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba skala kecil, revisi produk, uji coba skala besar, dan revisi produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “Layak” oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dan peserta didik menyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Produksi Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal. Selanjutnya, media pembelajaran tersebut diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan *One Shot Case Study*. Berdasarkan hasil yang didapatkan, literasi digital yang dimiliki peserta didik sudah dalam kategori “Sangat Tinggi” untuk aspek menggunakan. Sedangkan untuk aspek memahami pada indikator menganalisis dan menciptakan termasuk kategori “Tinggi” dan pada indikator merefleksi dan bertindak termasuk kategori “Sangat Tinggi”.

Kata Kunci: Literasi Digital, Media Pembelajaran, *Research and Development*

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA TO DETERMINE DIGITAL LITERATURE AT SMK NEGERI 2 CILAKU

Ayu Arti Putri Handayani
1500634

ABSTRACT

The development of information and communication technology (ICT) in the era of globalization has had a major influence in all aspects of life, including in the world of education. In the development of information and communication technology, Android-based learning media was developed as a means of learning for students. The limited number of books that can be used by students and in conditions like now where the learning process is carried out online requires learning media that can be used and accessed easily by students. The objectives of this study are: (1) developing android-based learning media, (2) knowing the feasibility of android-based learning media, and (3) knowing the digital literacy of students by using android-based learning media as a learning resource. The development of this android-based learning media uses a research and development model with stages including identification of potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, small-scale trials, product revisions, large-scale trials, and product revision. The results of this study indicate that the learning media developed was declared "Decent" by material experts, media experts and linguists and students stated "Very Decent" to be used as learning media in the subject of Plantation and Herbal Commodity Processing Production. Furthermore, the learning media is applied in learning by using One Shot Case Study. Based on the results obtained, the digital literacy that students have is already in the "Very High" category for the aspect of using. As for the understanding aspect, the indicators of analyzing and creating are in the "High" category and the indicators for reflecting and acting are in the "Very High" category.

Keyword: Digital Literacy, Learning Media, Research and Development

DAFTAR ISI

	Halaman
UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.2 Media Pembelajaran Berbasis Android	8
2.3 <i>App Inventor</i>	9
2.4 Literasi Digital	12
2.5 Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Komoditas Perkebunan dan Herbal	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Desain Penelitian	16
3.2 Populasi dan Sampel.....	16
3.3 Instrumen Penelitian	17
3.4 Prosedur Penelitian	23
3.5 Analisis Data.....	27
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	32
4.1.1 Temuan	32
4.1.2 Pembahasan.....	57
4.2 Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android.....	63
4.2.1 Temuan	63
4.2.2 Pembahasan.....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	75

5.1 Simpulan.....	75
5.2 Implikasi	76
5.3 Rekomendasi.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	18
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	18
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	19
Tabel 3.4 Skala Interpretasi Kelayakan Media	19
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Responden	20
Tabel 3.6 Skala Interpretasi Kuesioner Tanggapan Peserta Didik.....	21
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Kuesioner Literasi Digital Aspek Menggunakan.....	21
Tabel 3.8 Skala Interpretasi Kuesioner Literasi Digital.....	21
Tabel 3.9 Kisi-kisi Kuesioner Literasi Digital Aspek Memahami.....	22
Tabel 3.10 Rubrik Penilaian Soal Literasi Digital	22
Tabel 3.11 Skala Interpretasi Soal Literasi Digital	23
Tabel 3.12 Skala Interpretasi Kelayakan Media	27
Tabel 3.13 Skala Interpretasi Kuesioner Tanggapan Peserta Didik.....	28
Tabel 3.14 Skala Interpretasi Kuesioner Literasi Digital Aspek Menggunakan.....	28
Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Validator	29
Tabel 3.16 Kategori Nilai CVR dan CVI.....	30
Tabel 3.17 Skala Interpretasi Soal Literasi Digital Aspek Memahami.....	31
Tabel 4.1 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 4.2 Kesimpulan, Tanggapan dan Saran Ahli Materi	41
Tabel 4.3 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media	42
Tabel 4.4 Kesimpulan, Tanggapan dan Saran Ahli Media	43
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	44
Tabel 4.6 Kesimpulan, Tanggapan dan Saran Ahli Bahasa	46
Tabel 4.7 Hasil Revisi atas Saran Ahli	47
Tabel 4.8 Analisis Perhitungan Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil.....	51
Tabel 4.9 Saran Peserta Didik pada Uji Coba Skala Kecil	53
Tabel 4.10 Analisis Perhitungan Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar	54
Tabel 4.11 Saran Peserta Didik pada Uji Coba Skala Besar.....	56
Tabel 4.12 Hasil Revisi atas Saran Peserta Didik	56
Tabel 4.13 Hasil Analisis Validasi Soal Literasi Digital	64
Tabel 4.14 Hasil Data Frekuensi Responden Literasi Digital Aspek Menggunakan.....	65

Tabel 4.15 Soal Literasi Digital Aspek Memahami.....	68
Tabel 4.16 Hasil Data Frekuensi Responden Literasi Digital Aspek Memahami	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Jendela <i>Component Design App Inventor</i>	10
Gambar 2.2 <i>Block Editor</i> pada <i>App Inventor</i>	11
Gambar 3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan.....	24
Gambar 3.2 Desain <i>One Shot Case Study</i>	27
Gambar 4.1 Perancangan Diagram Alir (<i>Flow Chart</i>).....	35
Gambar 4.2 Tampilan Masuk.....	36
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 4.4 Materi Kopi	37
Gambar 4.5 Materi Cokelat.....	37
Gambar 4.6 Materi Teh	38
Gambar 4.7 Latihan Soal dan Hasil Jawaban.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Story Board</i> Media.....	83
Lampiran 2 <i>FlowChart</i> Media	85
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 4 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Media.....	90
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Validasi Ahli Bahasa	94
Lampiran 6 Contoh Salah Satu Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Didik	98
Lampiran 7 Contoh Salah Satu Hasil Kuesioner Literasi Digital Aspek Menggunakan.....	100
Lampiran 8 Contoh Salah Satu Hasil Soal Literasi Digital Aspek Memahami	101
Lampiran 9 Data Hasil Uji Coba Produk	102
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	105
Lampiran 11 Hasil Validasi Soal Literasi Digital Aspek Memahami.....	114
Lampiran 12 Hasil Rekapitulasi Literasi Digital Aspek Menggunakan	116
Lampiran 13 Hasil rekapitulasi Literasi Digital Aspek Memahami	118

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., dan Sugeng, P. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Livewire* Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video di SMK Negeri 4 Semarang. *Edu Elekrika Journal*, Vol. 4, No.1, 38-49.
- APPJII. (2018). Potret Zaman Now Pengguna dan Perilaku Internet Indonesia. Tersedia:<http://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDISI23April2018.pdf>. [Diakses Pada 8 Januari 2021]
- Arikunto, S. (2009). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Astuti, I.A.D., Dasmu., dan Sumarni, R.A. (2016). *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Andorid*, Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penulisan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacies: A Review of Concepts: *Journal of Documentation*, Vol. 57, No. 2, 218-259.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Budiana, H.R., Syafira, N.A., dan Bakti, I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran bagi para Guru SMPN 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis: *Jurnal Aplikasi Iptek untuk Masyarakat*, Vol. 4, No.1, 59-62.
- Cahyono, Y.D. (2015). E-Learning (EDMODO) sebagai Media Pembelajaran Sejarah: *Jurnal Penelitian*, Vol.18, No.2, 102-112.
- Foti, M.K. dan Jomayra, M. (2014). Mobile Learning: How Student use Mobile Devices to Support Learning: *Journal of Literacy and Technology*, Vol. 15, No.3, 58-78.
- Fuady, A. (2016). Berfikir Reflektif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No.2, 104-112.

- Ghaith, G. (2010). An exploratory study of the achievement of the twenty-first century skills in higher education. *Education & Training*, 52 (6/7), 489-498.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Hadiyati, R. (2013). Pengembangan Website Layanan Laboratorium Bimbingan dan Konseling. In *Skripsi*. Fakultas Ilmu Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hobbs, R. (2011). Empowering Learners with Digital and Media Literacy: *Knowledge Quest*, Vol. 39, No.5, 12-17.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta : Gaung Persada Group.
- Istiyanto, J.E. (2011). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kareluik. (2013). What knowledge is of most worth: teacher knowledge for 21st no-significant-differece findings. *Journal of digital learning in teacher edication*, Vol.3 No.1, 127-140.
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krug, S. (2006). *Don't Make Me Think a Common Sense Approach to Web Usability*: US America. Nem Riders.
- Malhotra. (2007). *Marketing Research and Applied Orientation*. International Edition. Pearson.
- Mandias, G.F. (2017). Analisis Pengaruh Pemnafaat Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat, *Cogito Smart Journal*, Vol. 3, No. 1, 83-90.
- Marty, P.F., dkk. (2013) Scientific Inquiry, Digital Literacy, and Mobile Computing Informal Learning Environmrnts. *Learning, Media and Technology*, Vol.38, No.4, 407-428.
- Mulyadi, S.T. (2011). *Android App Inventor*. Yogyakarta: Multimedia Center Publishing.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber-Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pretasi Pustakaraya.

- Muyaroah, S., dan Fajartia, M., (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash C6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. Universitas Baturaja, Sumatra Selatan.
- Nurohimah, S., Wahyudin, H., Partono., (2014). *Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Fisika untuk SMP Kelas VII Berbasis Android*. Sekolah Tinggi Garut.
- Oktavia, F. (2017). Pemanfaat Aplikasi Whatsapp Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kognitif dan Motivasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA III*. ISBN 978-602-50939-0-6.
- Osborne, J. (2013). The 21st Century Challenge for Science Education. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 10, 265-279.
- Putra, R.D., Rinanto, Y., Dwiastuti, S., dan Irfa'i, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol.13, No.1, 330-334.
- Rahman, H. (2014). The Role Of ITC In Open and Distance Education. *Turkish Online Journal Of Distance Education*, Vol. 15, No. 4, 162-169.
- Rahmantiwi, W. B. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Modul Pada Materi Himpunan Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Semester Genap*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmat, A.D.N. (2015). *Penggunaan Permainan Devinettes dalam Pembelajaran Menulis Kalimat sederhana Bahasa Prancis*. Skripsi UPI: Tidak Diterbitkan.
- Ratnasusanti, H. (2018). *Performance Assessment untuk Mengukur Creative Thinking Skill Siswa pada Pembelajaran Prakarya SMP*. Tesis UPI: Tidak Diterbitkan.
- Reitz, J.M. (2004). *Dictionary for Library and Information Science*. Westport: Greenwood Publishing Group.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

- Sambodo, R. A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sangidu, R.A., (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Guna Meningkatkan Kemampuan Literasi Visual dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Kelas X*. Skripsi UNY. Yogyakarta.
- Santyasa, I.W., (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah pada *Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkrang, Bali*.
- Setiawan, N. (2007). *Penentuan Ukuran Sampel Memakai Rumus Slovin dan Tabel Krejcie-Morgan: Telaah Konsep dan Aplikasinya*. (Online). Tersedia:
http://205.196.121.134/ilvp7pxpbbc/ox7suqmlb0os00h/rumus_slovin.pdf
 (23 Desember 2020).
- Subrahmanyam, K. Dan Smahel, D. (2011). *Digital Youth: The Role of Media in Development*. London: Springer Science Business Media.
- Sudjana, N, dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suryani, N., dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tri, A. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dalam Pembelajaran Matematika SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel*. (Skripsi). Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas UIN Sunan Kalijaga.
- UNESCO. (2011). *Digital Literacy In Education*. Tersedia:
<http://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214485>. [diakses pada 8 Januari 2021]
- Varma, K., dan Linn, M.C. (2011). Using Interactive Technology To Support Student Understanding of the Greenhouse Effect and Global Warming. *Journal of Science Educational Technology*, Vol. 21, 453-464.
- Wirawan. (2011). *Evaluasi Teori Model Standar Aplikasi dan Profesi, Contoh Aplikasi Evaluasi Program: Pengembangan Sumber Daya Manusia*,

Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Tes. Jakarta: Raha Grafindo Persada.

Wiroatmojo dan Sasonoharjo. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta: LAN RI

Wolber, D., Abelson, H., Spertus, E., dan Looney, L. (2011). *App Inventor Create Your Own Android Apps.* Canada: O'Really Media, Inc.

Yektyastuti, R, dan Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2 (1), 2016, 88-99. Universitas Negeri Yogyakarta.

Yudhanto, Y., dkk. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Andoid dengan Android Studio.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yuniarti, A., Fitri, L., Yokhebed. (2012). Pengembangan Virtual Laboratory Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Materi Pembuakan Virus. *Journal of Biology Education.* Vol.1, No. 1, 86-94.