

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Rumansyah, & Arizona, K. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 5, Nomor 1.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, Vol 2 No 1.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, R. D., & Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Permainan Lajur Bata (Langkah Juara Bangun Datar) Untuk Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas 4 Sekolah Dasar. *FUNDADIKDAS*, Vol. 1 No. 1 Edisi Juli.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Melati S, S. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*, Vol. 3 No.2 Desember.
- Huda, B. (2018). Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis Android dan Web Monitoring Studi Kasus Pemerintah Kota Karawang. *Buana Ilmu*, Vol 3 No 1.
- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Volume 5, Nomor 2.
- Kuncahyono, Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 11 No. 2.
- Lutfiani, N., Harahap, E. P., Aini, Q., Ahsanul Rizki Ahmad, A. D., & Rahardja, U. (2020). Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, Vol. 5 No.1.

- Maria Daeng, I. T., Mewengkang, N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *e-journal "Acta Diurna"*, Volume VI. No. 1.
- Nasution, H. N., Rozi Nasution, S. W., & Hidayat, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Matakuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Vol.5 No.1 Edisi Juli.
- Putri, R. H., & Hardjono, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Mind Mapping. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 1, Hal. 87-101.
- Rahmadani, N. S., & Setiawati, M. (2019). Aplikasi Pendidikan Online “ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 3, No. 2.
- Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2016). *Let`s Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saudah, S., Oktaviani, N., & Bunya, M. (2019). Implementasi Metode Scrum Dalam Pengembangan Test Engine Try Out Sertifikasi. *JISKa*, Vol. 3, No. 3, Januari.
- Widoyoko, S. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran : panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.