

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafidz, M. R. L., & Haryono, A. (2018). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11(2), 118-124.
- Amin, Nur Fadilah, dkk. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian*. Universitas Muhammadiyah Makassar : Jurnal Kajian Islam Kontemporer.
- Amir, M Taufik. (2015). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). *Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan*, 4(02), 97-101.
- Ansori, K. T., & Roza, Y., & Maimunah. (2020). *Pemikiran Komputasi (Computational Thinking) dalam Pemecahan Masalah*. Dirasah : Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam, 3(1), 111-126.
- Baharudin, R. (2010). *Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Tadris, 5(1), 112-127.
- Barreh, K.A. & Abas, Z, W. (2015). *A Frame of Mobile Learning for Enchancing Learning in higher Education*. Jurnal of Education Technology 3(10), 65-71.
- Basmatulhana, Hanindita. (2022). *Mengapa Perlu Belajar Informatika? Ini Jawabannya*. Diakses pada 18 Januari 2024 melalui <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6260945/mengapa-perlu-belajar-informatika-ini-jawabannya>
- Christi, S. R., & Rajiman, W. (2023). *Pentingnya Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Matematika*. Journal on Education. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2246>

- Dasa Ismaimuza. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Strategi Konflik Kognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Sikap Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.4(no.1).
- Ellitan, Lena. (2020). *Competing in the Era of Infustrial Revolution 4.0 and Society 5.0*. Jurnal Maksipreneur 10 (1): 1-12.
- Farida, N., Hasanudin, H., & Suryadinata, N. (2019). *Problem Based Learning (PBL)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Faruqi, Umar Al. (2019). *Future Service in Industy 5.0*. Jurnal Sistem Cerdas 2 (1): 67-79. <https://doi.org/10.37396/jsc.v2i1.21>.
- Fukuyama, Mayumi. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*. Japan Spotlight.
- Harun, Sulastri. (2021). *Pembelajaran di Era 5.0*. Gorontalo: Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Kalz, M., Bayyurt, Y. & Springer, M,S. (2014). *Mobile As Mainstream – Towards Futures Chalennges in Mobile Learning*. New York: Springer Cham Heidelberg.
- KejarCita. (2022). Diakses pada 2 Februari melalui <https://blog.kejarcita.id/pentingnya-mata-pelajaran-teknologi-informasi-dan-komunikasi-tik/>
- Khanghah, M, F. & Haili, S,H. (2015). *Design and Development of Mobile Learning Application*. Jurnal Turkish Distance Education. 3(2). 31-40.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2013). Students Perceptions and Experiences of 17(3), pp 52-73.
- Krstanto, Andi. (2021). *Media Pembelajaran* Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

- Kumparan. (2023). Diakses pada 2 Februari melalui <https://kumparan.com/berita-hari-ini/mengenal-apa-itu-informatika-beserta-fungsi-manfaat-dan-contohnya-1zZZYtt7GSm/2>
- Mahdi, Q, S. (2019). *Adaption of Mobile Technologies on Teaching*. Jurnal Research Gate.
- Kristiana, Arika Indah, dkk. (2020). *Peningkatan Kompetensi TIK Pendidik dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Melalui Learning Cycle (3E) bagi Pendidik MAN 3 Jember*.
- Merliana, N. P. E. (2018). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu*. Satya Widya: Jurnal Studi Agama, 1(1), 37-53. <https://doi.org/10.33363/swjsa.v1i1.54>
- Nissa, Nadia Hairul, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kubus dan Balok Kelas VII SMP*. Universitas Islam Riau : Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. STKIP Arrahmaniyah : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya.
- Oyolere, S, S. (2018). *Design and development of A Mobile Learning System For Computer*. Science Education in Nigerian Higher Education Context. Jurnal Research Gate.
- Pangalo, Esterika Geofany. (2020). *Pembelajaran Mobile Learning untuk Siswa SMA*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Paagarra, Hamzah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Malang: Badan Penerbit UNM.

- Pebriyanti, Si Luh Made Intan, dkk. (2021). *Pengembangan Media Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Perbawa, I Gede Bayu, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Smartphone Berbasis Android untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN)*. Universitas Pendidikan Ganesha: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha.
- Potočan, Vojko, Matjaž Mulej, and Zlatko Nedelko. (2020). *Society 5.0: Balancing of Industry 4.0, Economic Advancement and Social Problems*. <https://doi.org/10.1108/K-12-2019-0858>.
- Prawiyogi, Anggy giri, dkk. (2021). *Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar*. Universitas Buana Perjuangan : Jurnal BasicEdu.
- Purwati, Shovia Wahyu. (2022). *Metode Pembelajaran Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Siswa SMPN 1 Kedungpring Lamongan* : Journal of Social Science and Education.
- Rachmawati, Nurul Yuli. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 20 Surabaya*.
- Ragam Info. (2023). Diakses pada 16 Januari 2024 melalui <https://kumparan.com/ragam-info/7-manfaat-belajar-informatika-bagi-siswa-di-sekolah-20yvKxTNUWi/full>
- Rahmaini, A., % Taufiq, A. N. (2018). Analisis Butir Soal Pendidikan Agama Islam Di SMK N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2017/2018. Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 8(1), 1-24.

- Sahir, Syafrida Hafni. (2022). *Metodologi Penelitian*. Universitas Medan Area : Penerbit KBM Indonesia.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Siregar, Purwanto & Seri. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Belajar Siswa pada Materi Pokok Suhu dan Kalor di Kelas X Semester II SMA Negeri 11 Medan T.P 2014/2015*. Jurnal Ikatan Alumni Fisika: Universitas Negeri Malang. Vol.2(No.1).
- Suardana, Putu. (2019). *Peberapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil belajar Permainan Tolak Peluru*. Universitas Pendidikan Ganesha: Journal of Education Action Research.
- Suhail Nazir, A. (2019). *Exploring Mobnile Phone Usage At Higher Education : A Case Study of Kampala*. Jurnal research Gate. 170(2). 29-34.
- Sugihartini, Nyoman & kadek Yudiana. 2018. Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif(Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. Universitas Pendidikan Ganesha : Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supiarmo, M. G., Turmudi & Susanti, E. (2021). Proses Berpikir Komputasional Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Change and Relationship Berdasarkan Self-Regulated Learning.
<https://doi.org/doi.org/10.46244/numeracy.v9i1.1750>

- Susanty, 2., Astari, I, N., & Thamrin, T. (2019). *Aplikasi Gis Menggunakan Metode Location Based Service (lbs) Berbasis Android*. Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika, 10(1). <https://doi.org/10.36448/jsit.v10il.1218>.
- Suwarti, Catriwati. (2022). *Aplikasi Pengingat Jadwal dan Tugas Kuliah Berbasis Android*. Manajemen Informatika AMIK Tri Dharma: Jurnal Intra Tech.
- Tamimuddin H, M. (2007). *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Mobile (Mobile Learning)*. Tersedia di <http://p4tkmatematika.org/>
- Trilling, B & Fadel, C. (2009). *21st-century skills: learning for life in our times*. US: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- Usman, dkk. (2022). *Literasi Digital dan Mobile Learning*. Sulawesi Selatan: Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press.
- Uther, M. (2019). *Mobile Learning-Trends And Practices*. Jurnal Education Sciences. 3(33). 1-3.
- Vahap, A, Lutfiye, dkk. (2018). *A Review of Current Studies of Mobile Interaktif Learning*. Jurnal of Educational Technology.
- Wibanto, M. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, M.A., Sihkabuden, S., & Husna, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran yang Berupa Suplement Pada Muatan Lokal Khas Ngawi : SJurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Widiastuti, Tuti. (2020). *Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension among Basmala Youth Community*. Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia 5 (!): 42-51.
- Wing. J. M. (2017). *Computational Thinking's Influence on Research and Education for All*. <https://doi.org/10.17471/2499-4324/922>.

Yulianti, Eka & Indra Gunawan. (2019). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis*. Universitas Islam Negeri raden Intan Lampung: Indonesian Journal of Sciences and Mathematics Education.

Yusup, M. A., Herlambang, A. D., & Wijoyo, S. H. (2023). *Pengaruh Keterampilan Berpikir Komputasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Jurusan TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Malang*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 7(2), 781–795. <http://jptiik.ub.ac.id>.

