

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Kusuma Marhadini, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Gerak Parabola Untuk Siswa SMA. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 38-43
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. 2013. Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis android. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11-18.
- Arikuntoro. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. 2015. Development of an android application in the form of a simulation lab as learning media for senior high school students. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 11(5), 1081-1088.
- Astuti, Dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 24 No. 2, April - Juni 2018 P-Issn: 0852-2715 | E-Issn: 2502-7220*
- Brennan, K.A., 2013, Best of Both Worlds: Issues of Structure and Agency in Computational Creation, In and Out of School, Dissertation, School of Architecture and Planning, Massachusetts Institute of Technology.
- Darmawan, Deni. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ennis, R. H. (2001). *Critical Thinking Assessment*. The Ohio State University. 32, (3). (Online) (<http://www3.qcc.cuny.edu/WikiFiles/file/Ennis%20Critical%20Thinking%20Assessment.pdf>), diakses tanggal 6 Oktober 2018.
- Getting Started with SCRATCH Version 1.4, <http://scratch.mit.edu>, Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab.
- Greenstein, L. 2012. *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. California: Corwin.
- Griffin, P., & Care, E. (2015). *Assessment And Teaching of 21st Century Skills: Methods and Approach*. Dodrecht: Springer Business Media.

- Guo, Z. (2016). *The Cultivation of 4C's in China Critical Thinking, Communication,*. International Conference on Education, Management and Applied Social Science, 1-4.
- Hamdan Husein Batubara. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27
- Hendriyani, dkk. 2019. Critical Multiliteration Model Based on Project Based Learning Approach in Developing Basic School of Metacognition Thinking Skills. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*. Vol 3, No 1.
- Jannah, dkk. 2019. Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 8 No. 2, Juni 2019, Hal 65-72
- Kurniyati, Dwi. 2016. Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan menerapkan Model Pembelajaran Quantum Teaching Di SD N Balong. *Jurnal PGSD UNY*, 4 (5): 324-333.
- Kuswanto. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama Vol. 14 No. 1, Februari 2018*
- Leen, C.C., Hong, H., Kwan, F.F.H. & Ying, T.W. 2014. *Creative and Critical Thinking in Singapore Schools*. Singapore: National Institute of Education, Nanyang Technological University.
- M. Ichwan & Fifin Hakiky. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*. Vol 2 (No 2), 13-21.
- Mulyana. 2005. *Kajian Wacana*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Muyaroah, dkk. 2017. Pengembanagn Media Pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* 6 (2) (2017)
- National Education Association. (2010). *Preparing 21st century students for a global society: An educators guide to the "Four Cs"*. Retrieved September 16, 2018, from National Education Association: <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf>
- Negara, Dkk. 2019. Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor. *Jurnal*

Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Volume 2, Nomor 2, Mei 2019. p-ISSN : 2614-5251 e-ISSN : 2614-526X

- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa Teaching Genre-Based Writing*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ratih Wulandari, Herawati Susilo, Dedi Kuswandi. 2017. Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*,8(2), 1024—1029
- Rifai dan Setyaningsih. 2019. Keefektifan Model Multiliterasi Digital dan Model Kreatif-Produktif pada Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. Vol 3, No 1.
- Ryu. 2011. Non-Native English Speakers' Multiliteracy Learning in Beyond-Game Culture: A Sociocultural Study. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. Vol 7, No 2.
- Sagala, Syaiful, DR.,H.,M.Pd. (2008). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta. Alfabeta Bandung.
- Sasmita, dkk. 2018. Pengembangan Modul Berbasis Quantum Learning Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika* 8 (2) (2018) p-ISSN: 2087-9385 e-ISSN: 2528-696X
- Satrianingrum dan Prasetyo. 2021. Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring di PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 5, No 1.
- Satya, V. E. (2018) Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Jurnal Kajian terhadap Isu Aktual Dan Strategis*.X(09) hal. 19-25
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, dkk. 2018. Pelatihan Pemanfaatan Scratch Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Rekayasa Vol. 16 No.2, Desember 2018*
- Syah, M. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rordakarya. Satria
- Trilling, B. & Fadel, C., 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Amerika: JosseyBass Wiley.
- Wiyanto, Asul. 2004. *Terampil Menulis Paragraf*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.

Wong, Ruth Y. L. 2002. *Teaching Text Types In The Singapore Primary Classroom*. Singapura: Prentice Hall.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad ke-21: *Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Kalimantan Barat: STKIP Persada Katulistiwa Sintang.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Inovation skills untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Makalah*: Disampaikan dalam seminar 2nd Science Education National Conference di Universitas Trunojoyo Madura 13 Oktober.

