DAFTAR PUSTAKA

Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android Materi Budaya Nasional dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal PETIK, 5*(1), 78. Dipetik Januari 27, 2021, dari journal.institutpendidikan.ac.id

Atapukang, N. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Bekomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi, 17*(2), 47. Dipetik November 21, 2020, dari ejournal.undiksha.ac.id

Dewi, M. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar", 7*(1), 4. Dipetik November 27, 2020, dari http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/7369

Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 7*(2), 29. Dipetik Januari 27, 2021, dari journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil

Erlinda, & Masriadi. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Kamus Istilah Komputer untuk Mahasiswa Baru Bidang Ilmu Komputer Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Open Source., 3*(1), 31. Dipetik Januari 27, 2021, dari ejournal.uniks.ac.id

Fibonacci, A. (2020). *LITERASI SAINS DAN IMPLEMENTASINYA DALAM PEMBELAJARAN KIMIA.* Selayo: INSAN CENDEKIA MANDIRI.

Hanief, S., & Jepriana, I. W. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemograman.* Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).

Hongki , J., Sanjaya, F., & Anggoro, A. Y. (2019). *Programme for International Students Assasment (PISA): Pembahasan Proses Penyelesaian Dan Contoh Penyelesaian Guru, Mahasiswa Pendidikan Matematika, Dan Siswa.* Yogyakarta: Deepublisher.

Ilmiawan, & Arif. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, 2*(3), 102. Dipetik Januari 22, 2021, dari ejournal.mandalanursa.org

Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 2*(1), 43. Dipetik Januari 27, 2021, dari journal.upgris.ac.id

Iswandy, E. (2015). Sistem Penunjang Keputusan untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari dan Penyaluran Bagi Mahasiswa dan Pelajar Kurang Mampu di Kenagarian Barung – barung Balantai Timur. *Jurnal TEKNOIF, 3*(2), 73. Dipetik Februari 03, 2021, dari ejournal.itp.ac.id

Juniarso, T. (2019). Kemampuan Literasi Sains Mahasiswa PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(1), 2. Dipetik Januari 24, 2021, dari journal.uwks.ac.id

Komputer, W. (2014). *Membangun Aplikasi Mobile Cross Platform dengan Phonegap.* Jakarta: PT Elix Media Komputindo.

Krismawati, Y. (2014). Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya Bagi Tugas Pendidikan Kristen Dewasa Ini. *Jurnal Teknologi dan Pendididkan Agama Kristen, 2*(1), 50. Dipetik November 24, 2020, dari www.sttpb.ac.id/e-journal/kurios/article/download/pdf

Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9*(2), 186. Dipetik Januari 24, 2021, dari journal.unj.ac.id

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian. (2002, Juli 29). Dipetik November 21, 2020,

dari Peraturan.bpk.go.id: https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/44462

Murti, P. R., Aminah, N. S., & Harjana. (2018). The Analysis of High School Students' Science Literacy Based on Nature of Science Literacy Test (NOSLiT). *Journal of Physics: Conference Series*, 1 - 2. Dipetik Januari 24, 2021, dari https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1097/1/012003

Nofiana, M., & Julianto, T. (2018). Upaya Peningkatan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Keunggulan Lokal. *BIOSFER Jurnal Tadris Pendidikan Biologi, 9*(1), 25-26. Dipetik Januari 24, 2021, dari ejournal.radenintan.ac.id

Nugroho, S. M. (2019). Peningkatan Minat Baca dan Literasi Sains Menggunakan"Bacem Tempe" Di SMP Negeri 6 Temanggung. *Proceeding of Biology Education, 3*(1), 154. Dipetik Januari 24, 2021, dari journal.unj.ac.id

Nursalim, M., & dkk. (2019). *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaha Rosdakarya.

OECD. (2015). *PISA 2015 Framework.* Diambil kembali dari doi.org/10.1177//0022146512469014

Oviana, W. (2015). Pemahaman Hakekat Sains dan Aplikasinya Dalam Proses Pembelajaran Sains. *Prosiding Seminar Nasioan Biotik* (hal. 486). Banda Aceh: Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Pane, S. F., Zamzam, M., & Fadillah, M. D. (2020). *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online.* Bandung: Kreatif Industri Nusantara. Diambil kembali dari kbbi.web.id.

Permana, B., & Pratita, G. B. (2019). *36 Jam Belajar Komputer Microsoft PowerPoint 2019.* Jakarta: PT Alex Media Komputindo.

Pratiwi, S. N., Carl, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Materi Pembelajaran Fisika, 9*(1), 35. Dipetik November 22, 2020, dari jurnal.uns.ac.id/jmpf/article/download/31612/21184

Putra, Y. D., & Sobandi, A. (2019). Pengembangan Sumber Daya Manusia Sebagai Faktor yang Mempengaruhi Produktifitas Kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 4*(1), 128. Dipetik November 21, 2020, dari ejournal.upi.edu

Rahma, F. I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran

bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam, 14*(2), 89. Dipetik Januari 27, 2021, dari ejournal.kopertais4.or.id

Riyowati, B., & Fadlilah, N. I. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Batik Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Evolusi, 7*(1), 102. Dipetik Januari 27, 2021, dari ejournal.bsi.ac.id

Salahuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Mandala, 1*, 116. Dipetik Januari 2021, 2021, dari ejournal.mandalanursa.org

Santoso, & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi, 9*(1), 86. Dipetik Februari 03, 2021, dari jurnal.polibatam.ac.id

Septantingtyas, N., & dkk. (2020). *Konsep Dasar Sains 1.* Surabaya: Lakeisha.

Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *WARTA LPM, 20*(1), 12. Dipetik Januari 27, 2021, dari http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/viewFile/2842/2718

Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi, 2*(2), 113. Dipetik Januari 23, 2021, dari kbbi.web.id: https://media.neliti.com/media/publications/281915-perancangan-aplikasi-komik-hadist-berbas-a0706aba.pdf

Siregar, M., & Permana, I. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile untuk ke Alamat Pelanggan TV Berbayar (Studi Kasus: Indovision Cabang Pekanbaru). *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, 2*(1), 83. Dipetik Januari 27, 2021, dari https://forumanak.id/files/forumanakriau-20191109_061652.pdf

Sudarsana, I. K., & dkk. (2020). *COVID-19: Perspektif Pendidikan.* Denpasar: Kita Menulis.

Sudjatmoko, A. (2020). Studi Model Konseptual Mengurangi Kemiskinan Melalui Koperasi. *Jurnal Interpreneur, Manajemen dan Industri, 2*(3), 139. Dipetik November 27, 2020, dari http://jurnal.bakrie.ac.id/index.php/JEMI/article/view/1934

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.

Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Deepublish.

Suyanto, Y. (2018). *Pemograman Terstruktur dengan Deplhi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2*(2), 105. Dipetik November 21, 2020, dari journal.univetbantara.ac.id

Tursinawati. (2016). Penguasaan Konsep Hakikat Sains Dalam Pelaksanaan Percobaan Pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar, 2*(4), 72. Dipetik November 27, 2020, dari http://jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7534

Usman, H. (2019). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD MEDIA BERBASIS HOTS DI SEKOLAH DASAR NEGERI KECAMATAN CIPUTAT. *Dinamika Sekolah Dasar., 1*(1), 2. Dipetik Februari 03, 2021, dari http://journal.pgsdfipunj.com/index.php/prosiding-pengabdian/article/view/177

Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika, 13*(1), 110. Dipetik Januari 27, 2021, dari https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/6294/pdf

Windyariani, S. (2019). *Pembelajaran Berbasis Konteks dan Kreatifikas (Strategi untuk Membelajarkan Sains di Abad 21).* Yogyakarta: Deepublish.

Wulandari, N., & Sholihin, H. (2016). Analisis Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan dan Kompetensi Sains Siswa SMP Pada Materi Kalor. *Edusains, 8*(1), 68. Dipetik November 24, 2020, dari https://media.neliti.com/media/publications/60036-ID-analisis-kemampuan-literasi-sains-pada-a.pdf

Yulianti, Y. (2017). Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas, 3*(2), 24. Dipetik Januari 24, 2021, dari jurnal.unma.ac.id