

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2021). *Pengertian Mind Mapping: Manfaat, Jenis, Teori dan Langkah Membuatnya*. <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-mind-mapping/>
- Alfina, O. (2020). Penerapan Lms-Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Majalah Ilmiah METHODODA*, 10(1), 38–46. <https://doi.org/10.46880/methoda.v10i1.537>
- Anggraeni, D. M., & Sole, F. B. (2018). E-Learning Moodle, Media Pembelajaran Fisika Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v1i2.101>
- Arif Budiansyah. (2020). *Apa Itu Virus Corona dan Cirinya Menurut Situs WHO*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200316135138-37-145175/apa-itu-virus-corona-dan-cirinya-menurut-situs-who>
- Belawati, T. (2019). *Pembelajaran on-line (kesatu)* (Issue December 2019).
- Bilfaqih, Q. N. M. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=1RQ3DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=daring+Bilfaqih+%26+Qomarudin+2015&ots=FZIDVICjyr&sig=wR0rRGAcLuR4jxeHvH0_xkVZTA&redir_esc=y#v=onepage&q=daring+Bilfaqih+%26+Qomarudin+2015&f=false
- Bill Clinton. (2020). *Cara Mudah Menggunakan Google Meet di Smartphone dan PC*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2020/07/14/20010017/cara-mudah-menggunakan-google-meet-di-smartphone-dan-pc?page=all>
- Charzon. (2018). Cyber-Physical System: Remote Control Era Revolusi 4.0. *19 July 2018*, n.d. <https://forbil.org/id/article/159/cyber-physical-system-remote-control-era-revolusi-industri-40>
- Conney Stephanie. (2021). *Begini Cara Screenshot Panjang di Ponsel Android*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2021/06/22/10320007/begini-cara-screenshot-panjang-di-ponsel-android?page=all>
- Daulay, M. S. (2007). *Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Dicoding Intern. (2021a). *Apa Itu Programming? Berikut Penjelasan Lengkapnya*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu->

programming-berikut-penjelasan-lengkapnya/

Dicoding Intern. (2021b). *Apa itu Web Service? Beserta Pengertian dan Contohnya*. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-web-service/>

Dimiyanti. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.

Dr. Hj. Sutiah, M. P. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Nizamia Learning Center. [https://books.google.co.id/books?id=FpPsDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=jenis+teori+belajar+menurut+para+ahli&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis teori belajar menurut para ahli&f=false](https://books.google.co.id/books?id=FpPsDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=jenis+teori+belajar+menurut+para+ahli&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20teori%20belajar%20menurut%20para%20ahli&f=false)

Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*, 2, 125–129. <https://jurnal.univpgripalembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>

Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

Galuh Putri Riyanto. (2021). *Mengenal Telegram, Aplikasi Chat yang Dilirik sebagai Pengganti WhatsApp*. <https://tekno.kompas.com/read/2021/01/13/19150027/mengenal-telegram-aplikasi-chat-yang-dilirik-sebagai-pengganti-whatsapp?page=all>

Hannani, N. (2020). *Pengertian WhatsApp Beserta Sejarah, Manfaat, Kelebihan dan Kekurangan WhatsApp*. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-whatsapp/>

Hanum, Z. (2021). *Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. Media Indonesia. sumber:* <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>

Indozone. (2021). *Ini Alasan Utama Warna Hijau Digunakan Sebagai Green Screen untuk Video Editing*. INDOZONE. <https://www.indozone.id/tech/EnsN1y5/ini-alasan-utama-warna-hijau-digunakan-sebagai-green-screen-untuk-video-editing>

- Iyan Hayani, M. P. (2019). *Metode Pembelajaran Abad 21*. Rumah Belajar Matematika Indonesia.
[https://books.google.co.id/books?id=vfIFEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pembelajaran+abad+21&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran abad 21&f=false](https://books.google.co.id/books?id=vfIFEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pembelajaran+abad+21&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=pembelajaran+abad+21&f=false)
- Janner Simarmata, M. A. (2020). *Pendidikan Di Era Revolusi 4.0: Tuntutan, Kompetensi & Tantangan*. Banten: Yayan Mari Kita Menulis.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamalia. (2019). *PENGGUNAAN MEDIA ALAT PERAGA PADA MATERI TRANSPORT LAYER DI SMK DARMA SALIHAT*.
- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Pendidikan dan Matematika* .
- Kemdikbud. (2020). Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran di Masa. *Www.Kemdikbud.Go.Id*, 26.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/kemendikbud-terbitkan-kurikulum-darurat-pada-satuan-pendidikan-dalam-kondisi-khusus>
- Lanny Latifah. (2020). *Apa Itu Aplikasi Zoom? Alternatif Rapat Jarak Jauh, Begini Cara Kerjanya*. Tribunnews.Com.
<https://www.tribunnews.com/nasional/2020/03/18/apa-itu-aplikasi-zoom-alternatif-rapat-jarak-jauh-begini-cara-kerjanya>
- Lubis, A. R. (2020). *PERANGKAT SUMBER DAYA MANUSIA*. 99–117.
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Miskudin. (2021, May 03). Secara Konseptual Merdeka Belajar Itu Ideal. ITJEN KEMENDIKBUD.
- Muhammad Fathurrohman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Garudhawaca.
https://www.google.co.id/books/edition/Belajar_dan_Pembelajaran_Modern/6KA2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+belajar&printsec=frontcover
- Nadziroh, F. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*,

2(1), 1–14.

Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>

Opialfidsi. (2013). *SEKILAS MENGENAI SISTEM OPERASI*. OPISTATION. <https://opistation.wordpress.com/2013/10/20/sekilas-mengenai-sistem-operasi/>

Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang. *Fitrah*, 03(2), 333–352.

Pemerintah, P., Indonesia, R., Atas, P., Rahmat, D., Yang, T., Esa, M., & Indonesia, P. R. (2013). *PP RI 32 2013 tentang standar nasional pendidikan*.

Pengertian Media, Fungsi, Jenis-Jenis & Media Menurut Para Ahli. (2020, Oktober 15). *Artikelsiana*.

Prawiro, M. (2018, December 12). Pengertian Software: Fungsi, Jenis, dan Contoh Perangkat Lunak.

Presentasi Umum – *No Programming Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia for Business*. (2020, Agustus 6). Retrieved November 3, 2020, from IBINET: <https://ibinet.id/presentasi-umum-no-programming-smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-for-business-tanggal-6-agustus-2020/>

Rais, A. A. (2014). Aplikasi Sharing Data pada Dinas Kehutanan dan Perkebunan Kabupaten Brebes Berbasis Web. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*.

Rudi Susilana, C. R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: : CV Wacana Prima.

Rudy Sumiharsono, H. H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember, Jawa Timur: Pustaka Abadi.

Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 51–56. <http://proceedings.ideaspublishing.co.id/index.php/hardiknas/article/view/8>

Saripudin, A. (2017). AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).

- Sasmito, G. W., & Wibowo, D. S. (2016). Aplikasi Penjualan Pada Cafe Kamizuka Kota Tegal Dengan. *Jurnal Orang Pintar Komputer*, 1–5. <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>
- Schwab, K. (2019). *Revolusi Industri Keempat*. PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=HWKhdwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=schwab+2019+kehidupan+pada+abad+21&ots=tj32B4dWjC&sig=HkZspfwEbvDLtUto4vXYlnYM9E&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sinuhaji, J. (2020). *Mengenal Google Classroom hingga Cara Menggunakannya, Aplikasi yang Digunakan untuk Belajar Online*. <https://www.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-01595103/mengenal-google-classroom-hingga-cara-menggunakannya-aplikasi-yang-digunakan-untuk-belajar-online>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: Konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya. In *Media Pembelajaran*. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Tim detikcom. (2021). *Apa Itu Lockdown: Pengertian dan Dampaknya*. DetikEdu. https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5506057/apa-itu-lockdown-pengertian-dan-dampaknya?utm_source=copy_url&utm_campaign=detikcomsocmed&utm_medium=btn&utm_content=edu
- Timedoor. (2021). *Device*. Timedoor Indonesia. <https://id.timedoor.net/dictionary/Device/>
- Webinar Pengembangan Mobile Apps Multimedia Interaktif Produk Unggulan Daerah - 23 Juli 2020 - INOSI - IT and Management Solutions. (2021, Februari 21). Retrieved Juni 9, 2021, from INOSI: <https://inosi.co.id/webinar-pengembangan-mobile-apps-multimedia-interaktif-produk-unggulan-daerah-23-juli-2020/>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Developing android-based instructional media of solubility to improve academic performance of high school

students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240.



GLOSARIUM

<i>Corona Virus Disease</i>	: virus corona atau Covid-19 merupakan sebuah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada manusia. Virus corona dapat menyebabkan infeksi pada saluran pernafasan seperti flu biasa hingga yang lebih parah seperti MERS dan SARS. (Arif Budiansyah, 2020)
<i>Cyber Physical System</i>	: merupakan sebuah sistem yang terhubung dengan subsistem fisik, komputasi dengan jaringan internet. (Charzon, 2018)
Daring	: merupakan kependekan dari “dalam jaringan” ialah pelaksanaan kegiatan dengan sistem daring dengan memanfaatkan internet. (Bilfaqih, 2015)
<i>Device Type</i>	: yaitu tipe perangkat atau jenis perangkat yang memiliki fungsi tertentu. (Timedor, 2021)
<i>Extended Mechine</i>	: Penyedia layanan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan sumber daya sistem komputer. (Opialfidi, 2013)
<i>Google Classroom</i>	: merupakan salahsatu platform berbasis layanan web gratis yang membantu pendidik dalam proses pembelajaran dengan sistem dalam jaringan. (Sinuhaji, 2020)
<i>Google Meet</i>	: merupakan salah satu aplikasi video telekonferensi, layanan yang mampu menampung kurang lebih sebanyak 100 orang dalam rapat virtual. (Bill Clinton, 2020)
<i>green screen</i>	: ialah sebuah layar yang berwarna hijau yang biasanya digunakan sebagai latar belakang atau backround guna memudahkan pengerjaan pengeditan penambahan efek dan animasi pada video. (Indozone, 2021)
<i>Lockdown</i>	: Lockdown merupakan penutupan akses pada sebuah area, baik area masuk maupun keluar. (Tim detikcom, 2021)

<i>Mind Mapping</i>	: yaitu alat berpikir secara struktur yang berfungsi menempatkan berbagai informasi sehingga memudahkan dalam mengingat maupun mempelajari kembali. (Ahmad, 2021)
<i>programming</i>	: merupakan proses dalam membuat program di komputer. Program dapat berupa website, software, aplikasi android dan lain sebagainya. (Dicoding Intern, 2021a)
<i>screenshot:</i>	: merupakan salah satu fitur yang berada di smartphone yang berguna untuk menangkap tampilan layar yang tersimpan dalam bentuk gambar. (Conney Stephanie, 2021)
<i>Smart Apps Creator (SAC)</i>	: <i>Smart apps creator (SAC)</i> merupakan sebuah software untuk membuat suatu aplikasi, seperti aplikasi pembelajaran, wisata, acara dan lain sebagainya. (Rachman H. , 2021)
<i>Telegram</i>	: merupakan aplikasi yang memberikn layanan pengiriman pesan, video, sticker, telepon dengan menggunakan koneksi internet. (Galuh Putri Riyanto, 2021)
<i>Web Services</i>	: Web service merupakan aplikasi yang berisi sekumpulan basis data (database) dan perangkat lunak (software) atau bagian dari program perangkat lunak yang diakses secara remote oleh piranti dengan perantara tertentu. (Dicoding Intern, 2021b)
<i>Whatsapp</i>	: merupakan aplikasi untuk berkomunikasi seperti mengirim pesan, telpon, serta video call tanpa harus menggunakan pulsa melainkan menggunakan koneksi internet. (Hannani, 2020)
<i>Zoom</i>	: adalah aplikasi yang memberikan layanan konferensi jarak jauh menggabungkan konferensi dengan video, kolaborasi seluler maupun obrolan. (Lanny Latifah, 2020)