

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, R. R. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Diyana Fatmala, U. Y. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo. *Jurnal BIODIK*, 2460-2612.
- Elvi Susanti, D. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal bahasa, sastra, dan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, 178-200.
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android . *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 27-34.
- Fariz Krisna Syahputra, I. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI Di SMKN 1 Driyorejo Gresik. 763 - 768.
- Febry, D. (2012). *Definisi Pengembangan*.
- Hartanto. (2013). *Buku Ajar Media Pembelajaran*.
- Ikhsan, S. Z. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android DI SMK N 1 Rao Selatan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 222-228.

- Irnin Agustina Dwi Astuti, R. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 57-62.
- Isnaini Mahuda, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* , 1745-1756.
- Kusumadewi, W. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X DI SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 103-110.
- Kadir, A. (2013). *From Zero to A Pro - Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Khasanah, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 1007-1016.
- Muhammad Khalid Hakky, R. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2549-7472.
- Rahmat, A. (2010). *Pengantar Pendidikan (Teori, Konsep dan Aplikasi)*. Bandung: MQS Publishing.
- Rahmat Hidayat, A. (2019). *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan: LPPPI.
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Ds. Sidoharjo, Kec. Pulung, Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Step by Step Menjadi Programmer Android. (2018). Yogyakarta: Andi dan Wahana Komputer.

Yuberti, D. K. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 91-95.

