

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, M, F., & Haridito, I. (2016). Tingkat Kepuasan Members Fitness Terhadap Pelayanan Di Tempat Kebugaran Balai Kesehatan Olahraga Dan Pusat Informasi Pencegahan Penyakit Metabolik (Bkor-Pippm) Kabupaten Lumajang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*. 06(2), 370-377.
- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(02), 214-225.
- Asmarnis, Yuhelman, N., & Murwindra, R. (2016). Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi. *Jurnal Zarah*, 4(1), 34-46.
- Brainly. *Contoh penerapan vektor dalam kehidupan sehari-hari*. Diakses pada 22 juni 2021. Dari <https://brainly.co.id/tugas/739818>.
- Dicoding intern. (2020). *Inilah Urutan Versi Android dari Awal Hingga Terbaru (Lengkap)*. Diakses pada 20 juni 2021. Dari <https://www.dicoding.com/blog/urutan-versi-android/>
- Hamid, M. A., Rahmadhani, R.. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*. Malang: Cv.Literasi Nusantara Abadi.
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar. *Jurnal Akademika*, 9(2), 129-142.
- Khuzaini, N., & Sulisty, T. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Segiempat Dan Segitiga. *Jurnal Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 178-183.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 91-104.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Neicy Tekno. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator (SAC) +Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran*. Diakses pada 20 juni 2021. Dari <https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html>.
- Neicy Tekno. (2020). *Tutorial Smart Apps Creator (SAC) +Gambar / Membuat Mobile Learning Android & ios Tanpa Coding*. Diakses pada 20 juni 2021. Dari <https://www.neicytekno.net/2020/11/cara-menggunakan-smart-apps-creator-sac.html>.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Pendidikan* , 1 (1), 24-44.
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 5(2), 161-171.
- Purba, R. A., Rofiki, I.(2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rusby, Z., Hayati, N., & Cahyadi, I. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih Di Man Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah*. 14(1), 18-37.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research And Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Malang: Cv.Literasi Nusantara Abadi.
- Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Subagya, H., & Wilujeng, I. (2019). *Buku Siswa Fisika SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan Mipa*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuntitatif Kualitatif Dan R&D*. Afabeta.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, F. K. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Media Pembelajaran Animasi 2d Dan 3d Kelas Xi Di SMK N.1 Driyorejo Gersik. *Jurnal Header Halaman Genap*, 5 (2), 763-768.
- Syefrinando, B., Suraida, & Parman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisika Dasar I. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 6(1), 39-44.
- Ulfa, E. H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Skripsi Universitas Islam Negeri.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1, Ayat 1. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://pusdiklat.perpusnas.go.id>.
- Yahya, M., A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri Di SMK*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.