

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Budiningsih, Annayanti, dkk. 2018. *Produk Pastry Bakery 1 Program Keahlian Kuliner*. Jakarta : Yudhistira
- Defiani, Ica Kurnia, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatuliwa*. Vol 7 (9) : 1-8.
- Faridah, Anna, dkk. 2008. *Patiseri Jilid 3*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Rosida, Dedin Finatsiyatull, dkk. 2020. Karakteristik Cookies Tepung Kimpul Termodifikasi (*Xanthosoma sagittifolium*) Dengan Penambahan Tapioka. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*. Vol 14 (1) : 45 – 56.
- Gunawan dan Asnil. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Haliza, Nurul dkk. 2022. Pemanfaatan Media Microsoft Powerpoint yang menjadi Penunjang Dalam Bidang Pendidikan dan Perusahaan. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*. Vol 2 (2) : 2803 – 2811.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasanah, Nurul. 2020. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*. Vol 1 (2) : 34 – 41.
- Hikmawati, Fenti. 2020. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Penilaian Oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*. Jakarta : Kemendikbud.
- Khasanah, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning Smart App Creator (SAC)* Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar. *Jurnal Akademika*. Vol 9 (2) : 129 – 142.

- Mahananingtyas, Elsinora. 2017. Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa PGSD. *Prosiding Semiar Nasional HDPGSDI Wilayah IV*. 192 – 200.
- Marlina, Leni dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 2 Belitang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*. Vol 5 (2) : 36 – 44.
- Muzzakir, Muhammad Ansar, dkk. 2022. Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Pembelajaran Matematika dengan Tatap Muka Terbatas. *Jambura Journal of Mathematics Education*. Vol 3 (2) : 81-92.
- Nurlutfiah, Deani. 2021. *Pembelajaran Online Menggunakan Smart App Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Rotasi dan Kesetimbangan Benda Tegar*. Skripsi UIN Sunan Gunung Djati, Bandung.
- Paramita, Rata, dkk. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Lumajang : Widya Gama Press.
- Pebriani, Fenny, dkk. 2022. The Effect of STREAM-Based Teaching Materials Using Smart Apps Creator 3 on Students Scientific Literacy. *International Journal of STEM Education for Sustainability*. Vol 2 (1). 78 – 93.
- Rodiyah, Siti. 2019. *Diversifikasi Produk Choco Chips Cookies Tepung Mocaf Substitusi Tepung Pisang Raja Nangka untuk Memanfaatkan Pangan Lokal*. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Shoimah, Ika. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer SAC 3 Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*. Vol 5 (2) : 38-44.
- Sihombing, Alex Wiranto. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile (Smart App Creator) dalam Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VII SMPN 5 Medan*. Skripsi Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sukriadi, Eri Hidayat dan Vania Dwi. 2021. Kreasi *Choco Chips Cookies* Buah Alpukat. *Jurnal Kajian Pariwisata*. Vol 3 (2) : 53 – 59.

- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sutrisni, Dwi Margo, dkk. 2022. The Effectiveness Of Android-Based Budiran Game Assisted By Smart Apps Creator 3 To Improve Science Learning Outcomes Of Fourth Graders In Theme 1. *Advances in Mobile Learning Educational Research*. Vol 2 (2) : 483-492.
- Suyitno. 2020. *Pendidikan Vokasi dan Kejuruan Strategi dan Revitalisasi Abad 21*. Yogyakarta : K-Media.
- Syamsiani. 2022. Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA : Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*. Vol 2 (3) : 35-44.
- Wibowo, Arie dkk. 2020. *SMK Dari Masa ke Masa*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Widiastika, Milda Asti dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 (1) : 47 – 64.
- Yallah, Sri Okta dan Yasdinul Huda. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart App Creator 3* Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tembusai*. Vol 6 (1) : 1244 – 1255.
- Zalukhu, Termin dkk. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Matematika SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*. Vol 1 (5) : 763 – 774.