

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi, MI, & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* Untuk Menaikan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Multimedia SMKN 1 JABON. *IT-Edu:Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 7(1), 84-91.
- Adu, J. P., Nenohai, J. M., & Rimo, I. H. E. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbasis Android *Smart Apps Creator* Materi Pola Bilangan. *Fraktal:Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 75-87.
- Akbar, W., Setiawan, D., & Yus, A. (2022). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Naratif Eksperensial Untuk Menaikan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7724-7734.
- Alpiani, N., Pamungkas, A. S., & Jaenudin, J. (2022). Pengembangan *E-modul* Matematika Materi Barisan dan Deret Berbantuan *Smart Apps Creator* Siswa SMA/SMK. *Jurnal Cendekia:Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2110-2121.
- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I., & Amdia, D. (2020). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8 Model Contextual Teaching And Learning* Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Cendekia:Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281–1296.
- Amalia, C., Alamsyah, TP, & Pamungkas, AS (2022). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Menaikan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Autentik:Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265-275.
- Ariani, S., Fatirul, A. N., & Atiqoh, A. (2023). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan:Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 270-275.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media pembelajaran Matematika *Smart Apps Creator* Materi Bilangan Bulat. *Plusminus:Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345-356.
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., & Sartika, M. (2023). Analisis Faktor Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo:Jurnal Pendidikan*, 2(1), 222–228.
- Branson, M. S., dkk. (1999). *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta: LKIS.
- Choerunnisa, C., Rahmadani, R. A., Sari, A. P., & Pramuditya, S. A. (2023, January). Pemanfaat Media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator*

Materi Barisan dan Deret. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 4, No. 1, pp. 224-231).

- Clarisa, J., Irwanto, I., & Aribowo, D. (2023). Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pelajaran SKEP di Kota Cilegon. *CIRCUIT:Jurnal Ilmiah* 7(1), 54–66.
- Daryanto. (2020). *Analisis Kelayakan Media pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media
- Desramaza, A., Sufry, S., & Pasaribu, FT (2023). Desain Media pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator*. *Pedagogi:Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 59-72.
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda:Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–174.
- Efendi, J. (2019). Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu di Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Inti IT:Riset Masyarakat Teknologi Informasi*.
- Ega, A., Nurrawi, P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Plusminus:Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 29–38
- El Wa'fa, A. R., Pamungkas, M. D., & Rahmawati, F. (2023). Pengembangan Multimedia pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Untuk Menaikan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VII. *RANGE:Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 63-76.
- Fallensky, M. S. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Materi Kewargaan Digital SMK Pasim Plus Sukabumi. *Uiile:Jurnal Kependidikan*, 7(1), 42–49
- Fauziyyah, I., Ika Purwaningsih, W., & Maryam, I. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Kelas VII. *EDUSANTEK:Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 132-153.
- Ghani, S., & Maslikhah, M. (2023). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* Pelajaran IPA. *PEMODELAN:Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 300-313.
- Hidayat, FHF, & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* Pelajaran Matematika Pecahan Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 112-120.

- Huzaima Mas'ud, Mulyanto, A., Rijal, BS, Muthia, M., & M, M. (2023). Pengembangan Multimedia pembelajaran Interaktif Berbasis Android *Smart Apps Creator*. *Jurnal Teknik*, 21(1), 32-42.
- Ilman Abi, M., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* Untuk Menaikan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Multimedia di SMKN 1 Jabon. *Jurnal IT-EDI*, 7(1), 84–91.
- Indah, N., & Kasman, K. (2021). Implementasi Media pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 10(01), 1–12.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Model Pembelajaran Abad 21 Era *Society 5.0*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Jaiz, Mutiara. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2). 2625-2636.
- Jalaluddin, M., Silaban, P. J., Sari, S. M., & Setiawan, D. E. N. Y. (2020). *The Effect of Emotional Intelligence on The Results of Learning Mathematics in Students Elementary School*. *Advances in Math: Sci Journal*, 9(12).
- Junindra, A. J. A., Miaz, Y., Karneli, Y. (2023). *Practicality of Developing Interactive Multimedia Based on Macromedia Flash 8 on Learning Integrated Thematic Elementary* *Jurnal Cakrawala*, 9(1), 98–107.
- Karo-Karo S, R. (2016). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(18), 128.
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). *Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator*. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016.
- Kholil, S., Yusnadi, Y., & Zulkarnain, Z. (2022). *Communication Model of the Islamic Shari'ah Service in Implementing Islamic Shari'a Policies in Langsa City*. *BIRCI-Journal*, 5(3).
- Latifah, A. N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Pentingnya Menumbuhkan Sikap Toleransi Anak Usia Sekolah. *Edumaspol Jurnal Pendidikan*, 6(1), 969-973.
- Limbong, T., & Matondang, Z. A. (2022). *Development of Flat Shape Learning Media to Improve Children's Mathematical Understanding Using Macromedia Flash*. 4, 39–50.
- Mahfud, M. (2018). Membangun Jati Diri Bangsa: Globalisasi Sebagai Tantangan dan Pancasila Sebagai Solusi. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 13(2), 145-153.

- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* Untuk Menaikan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756.
- Mayasari, M., Machmud, M. T., & Yusnadi, Y. (2023). Perbedaan Kemandirian Anak Usia Dini Tinjauan Status Pekerjaan Ibu di MDA Kampung Durian Kecamatan Medan Perjuangan. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1), 117-123
- Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media pembelajaran *E-Learning Smart Apps Creator* Untuk Karyawan TV Berbayar. *Akademika*, 9(2)
- Muthia, Fauziah. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 12(02), 1-8.
- Mutia, F., Ndona, Y., & Setiawan, D. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Implementasi Nilai Pancasila. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 80-88.
- Nasution, R., & Setiawan, D. (2020). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru PKn Terhadap Minat Belajar Siswa. *EjoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(3), 59-64.
- Ormrod, J. E. (2012). *Human Learning*. United State of America: Pearson Education, Inc.
- Pambudi, A. Y., Syafi, I., Kartikasari, D. W., Yarkhasy, A., & Bulqiyah, H. (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Teknologi AI dalam Pembuatan PTK bagi Guru SDN Karangasem Kecamatan Jenu*. 3.
- Pradana, J. A., Dwika, E. S., Agustina, C., & Nyanasuryanadi, P. (2023). *Pelatihan Pembuatan Media pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMB Mahabodhicitta Desa Sampetan*. 05(04), 16637–16647.
- Priyonggo, V. F., & Qosyim, A. (2016). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Materi Sistem Gerak Manusia Kelas VIII. *Ejournal-Pensa*, 6, 198–203.
- Putri, S., Abdurahman, A., Andrian, D., Angraini, L., & Effendi, L. (2022). *Development of Interactive Multimedia Based Mathematics Learning Media Macromedia Flash 8*. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(2), 206–213.
- Putri, SK (2023). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Android *Smart Apps Creator* Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Betrik*.

- Rafiska, R., & Susanti, R. (2023). Analisis Profil Gaya Belajar Siswa Sebagai Data Pembelajaran Berdiferensiasi Kelas XII SMA Negeri 1 Palembang. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 474.
- Rambe, A., Erni, E., & Simanulang, E. (2020). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Android *Smart Apps Creator* Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI SMK Pemda Lubuk Pakam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799-1808.
- Rianti., R. R. P. (2021). *Pengembangan Media pembelajaran Daring Berbasis Smart Apps Creator Untuk Menaikan Hasil Belajar Siswa*. 11(2), 5–6.
- Rizaldi, R., Syahwin, S., & Ramadani, R. (2022). Efektifitas *E-Modul* Praktikum Fisika Berbasis *Problem Based Learning Smart Apps Creator* Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(3), 720-725.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Septian, D. (2020). Pemahaman Nilai Pancasila dalam Memperkuat Kerukunan Umat. *TANJAK:Journal Of Education And Teaching*, 1(2), 155-168.
- Sesmiarni, Z., & Zakir, S. (2022). Perancangan Media pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar *Smart Apps Creator* Berbasis Android SMKN 1 Rao Selatan. *Humantech:Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 222-228.
- Setiawan, D. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 61.
- Setiawan, D., & Dan, M. S. (2022). *Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Perspektif Etnopedagogi*. Prenada Media.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Siregar, EH (2023). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Materi Osteichthyes Mahasiswa Biologi 2021 Universitas Negeri Medan. *Jurnal TERBAIK (Pendidikan Biologi, Sains dan Teknologi)*
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia pembelajaran V2.1*. Universitas Negeri Medan:Indonesia
- Sriantini, A., & Kristiawan, D. (2022). *Development of Business Mathematics Learning Media Based on Macromedia Flash*. *Math Didactic:Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 101–111.



- Sugiantari, A. A. P. W., & Udytama, I. W. W. W. (2021). Membangun Karakter Toleransi Terkait Integrasi Kebhinekaan. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar* (Vol. 1, No. 1, Pp. 65-79).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung:Alfabeta.
- Sujatmiko, W., Tomi, A., Riyadi, Mas, & Ghofur, Ifa (2021). Pengembangan Media pembelajaran *Microsoft Office Word 2016* Berbasis *Smart Apps Creator*. *JUTECH:Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(2), 16-26.
- Sultanni, M. S., Suwahono, S., & Nada, E. I. (2023). Kajian Fenomenologi Aspek Manipulating Kemampuan Psikomotorik dan Praktikum. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 266–272.
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Penelitian. *JKTP:Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49–58.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Praktek Pembelajaran dan Perkembangan Pendidikan*, 2 (1), 17-25.
- Syafii, F. F., Uno, H. B., & Husain, R. I. (2022). *Developing Mathematic Learning Media Using Macromedia Flash 8 for Fifth Graders Oleh*. 8(3), 82–89.
- Syafira, S., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media pembelajaran *Smart Application Creator Model Discovery Learning* Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497-17502.
- Tetep, T. (2017). *Menggali Nilai Karakter Sosial dalam Meneguhkan Kembali Jati Diri Kebhinekaan Bangsa Indonesia*
- Tingkat, I. N. 2022. *Merajut Kebinekaan Melalui Program Sadhar Nama*
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314.
- Trisanti, LB, & Iffah, JDN (2022). Pengembangan Media pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan *Smart Apps Creator* dalam Menaikan Kemampuan Pembuktian. *AKSIOMA:Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11 (3), 1716-1728.
- Verrawati, A. J. (2015). Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(11), 1–15.

- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and Language*. London: The Massachusetts Institute of Technology.
- Wanda Minggu Pangarti, & Yaswinda. (2023). Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menaikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2589–2599.
- Wati, A., Salim, A., & Utama, A. H. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Menaikan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. 4(2), 80–88.
- Wati, RM (2022). Pengembangan Media pembelajaran *Game Calistung Smart Apps Creator* Untuk Menaikan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates. *DIMENSI PENDIDIKAN*, 18 (3).
- Widiyanti, A., Ernawati, T., Dewi, N. P., & Dwiyanti, L. (2022, July). Profil Mahasiswa Pancasila Untuk Menaikan Karakter Kebhinekaan Global Era 4.0. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 5, Pp. 734-739).
- Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Woolfolk. (2009). *Educational Psychologi Active Learning Edition* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media pembelajaran dalam Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, V., & Landong, A. (2022). *Macromedia Flash 8 Learning Media to Increase Learning Interest in Theme 2 Students Always Save Energy Class IV SD Negeri 016555 Asahan*. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 190–202.
- Yaelasari, M., & Yuni Astuti, V. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Cara Belajar Siswa (Tinjauan Pembelajaran Tatap Muka SMK INFOKOM Bogor). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(7), 584–591.
- Yani, D., Muhanal, S., & Mashfufah, A. (2023). Implementasi *Assemen Diagnostic* Untuk Menentukan Profil Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Diferensiasi. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan JURINOTEP*, 1(3), 241–360.
- Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Fisika *Mobile Learning* Berbasis *Smart Apps Creator*. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 90-95.

- Yuliana, E., Nirmala, S. D., & Ardiasih, L. S. (2023). Pengaruh Literasi Digital dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 28–3.
- Yunus, Mizan Abrory, Zafrullah, Dedek Andrian, & David Maclinton. (2022). *The Effectiveness of Macromedia Flash Digital Media in Improving Students' Mathematics Reasoning*. *Mathematics Research and Education Journal*, 6(1), 14–20.
- Yusnadi, Y. (2022). Persiapan Pelaksanaan Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan dan Kedakwahan*, 15(30), 23-28.
- Yusnadi, Y., Lubis, L., & Nuraflah, C. A. (2019). *Model of Communication Policy on the Development of the City without Slum Medan City*. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities and Social Sciences*, 2(2), 284–292.
- Zahara, R., Nasution, F. S., Yusnadi, Y., & Surya, E. (2022). Implementasi Pembelajaran *Blended Learning* Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6482-6490.

