

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (edisi pert). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abi, M. I., & Bambang S. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Multimedia di SMKN 1 Jabon." *Jurnal IT-EDI*, 7(1), 84-91.
- Anwar, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"* (Edisi Pert). Tasikmalaya: Tohar Media.
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). "Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.2194>
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran: Edisi Revisi* (edisi revi). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran* (edisi 10). Bandung: Alfabeta.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Budyastomo, A. W. (2020). "Gim edukasional untuk pengenalan tata surya Educational game for basic knowledge of solar system". *10*(2), 55–66.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (E. Pertama (ed.)). Serang: Laksita Indonesia.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *1*(1), 282–294.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Edisi Pert). Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center.
- Doxic, E., Bustanur & Alhairi. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP Kelas XI TKJ 1 di SMKN 2 Teluk Kuantan." *4*(2).
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran: Berbasis Multimedia Interaktif* (Edisi pert). Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gunawan, G., & Sutrio, S. (2016). "Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru Bagi Calon Guru." *May*. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>

- Hasibuan, R. (2022). "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Hibrul Ulama*, 4(1), 60-65.
- Ismail, M.E., Masran, S.H., Rahim, M.B., Faizal, M. (2017). "Development of Electrical Discharge Machine Die Sinking Application Using Android Platform". *jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 23(4), 339-345.
- Kaniawati, E., Meisya E., Shania N., Ulan N., & Usep S. (2023). "Evaluasi Media Pembelajaran". *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). *Development of E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Magdalena, I., Nurul H., & Ratri H. (2023) "Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Manipulasinya". *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(5), 810-823.
- Mardapi, D., (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktavia, M., & Prasasty, A. T. (2019). "Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul." *November*, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Putra, I. E. D. & Rudi N. (2021). *Merancang Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya: Berbasis Android* (Edisi Pert). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sadiman, A. S. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (edisi 17). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sahara, S., & Delvia Y. (2021). "Analisis Tingkat Kepuasan Pelanggan Dalam Penerapan Sistem Boarding Pass Di Gate Keberangkatan Terminal Terpadu Pulo Geban." *Logistik*, 14(1), 44–56. <https://doi.org/10.21009/logistik.v14i1.20507>
- Sake, R. S., Zila R., & Hendra N. (2024). " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator 3 pada Mata Pelajaran IPAS Kelas X." *Journal of Computer and Information Technology*, 7(2), 77-82.

- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar* (edisi 2). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Setyowati, E., Ika S., Toto H. (2020). "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep dalam Pembelajaran Matematika di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur." *Jurnal Intersections*, 5(2), 26-37.
- Shodiq, S. F. (2019). "Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Era Revolusi Industri 4.0." *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(02), 216–225. <https://doi.org/10.24127/att.v2i02.870>
- Simarmata, J. (2019). *Multimedia Pembelajaran* (Edisi Pert). Bandung: Alfabeta.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*.
- Suhartati, O. (2020). "Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools". *Journal of Physics: Conference Series*.
- Sukarelawan, M. I., Toni, K. I., & Suci, M.A. (2024). *N-Gain vs Stacking (Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Saputra, V. H. (2020). "Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung." *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89. <https://doi.org/10.24014/coreit.v6i2.10679>
- Sumantri, M. S. (2019). *Strategi Pembelajaran* (Edisi 3). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (Edisi Pert). Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N. & L. A. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Syahputra, F. K., & I Gusti L. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Mata Pelajaran Animasi 2D & 3D Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik." 5(2), 763-768.
- Watri, D. (2023). *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (Edisi Pert). Pekanbaru: Taman Karya.
- Yallah, S. O., & Yasdinul H. (2022). " Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Apps Creator* 3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244-1255.
- Zagoto, H., D. H. (2023). Analisis peran guru pada proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 85–98.