

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Ahmad Zainuri Fachri, Hamidillah Ajie, & Vina Oktaviani. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Smk Negeri 40 Jakarta. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 50–55. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.8>
- Amajida. (2020). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy.*
- Arief S Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, R. (2012). *Media pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan.* Bumi Aksara.
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Scratch pada Materi Trigonometri. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 205. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i3.13128>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator ( SAC ) untuk mengajarkan global warming. *Jurnal Terknik Mesin Dan Pembelajaran*, 72–80.
- Azwar. (2012). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4.* Pustaka Belajar.
- Azwar, S. (1988). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya.*
- Didik Prawira Putra, I. P., Manu Okta Priantini, D. A. M., & Astra Winaya, I. M. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development).* Literasi Nusantara.
- Handayani, N. F. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar

- Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan. *Jurnal Terapung : Ilmu - Ilmu Sosial*, 4(2), 37. <https://doi.org/10.31602/jt.v4i2.8621>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indarti. (2016). *Buku Siswa Fisika Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam Untuk SMA/MA XI (K.B Pramono (ed): Revisi*. Mediatama.
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- Jahring, J., Mashuri, S., Marniati, M., & Nasruddin, N. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Instrumen Evaluasi Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4163>
- Khairini Ridha, & Relsas Yogica. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kurniati, N., Yulia Sari, S., & Satria Dewi, W. (2023). Meta-Analysis: The Effect of Using Digital Physics Teaching Materials on Improving 21st Century Skills. *Pillar of Physics Education*, 245(3), 245–253.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyoy, H. (2024). Pengembangan Media

- Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452>
- Malabay. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21–26. <https://digilib.esaunggul.ac.id/pemanfaatan-flowchart-untuk-kebutuhan-deskripsi-proses-bisnis-9347.html>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mirawati Mirawati. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 98–112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>
- Muhaimin, M. R., & Zumrotun, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Satuan Ukuran Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1935–1950. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5753>
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen and Tj. Plomp (Eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic.
- Nofa Putri Amanda. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V Sd/Mi*.
- Nugraha, E., & Azis, A. (2023). Bahasa Indonesia Smp Kelas Vii Penerbit Erlangga. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.  
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Smart Apps Creator Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA SMP/MTs Kelas 7 Pada Materi Fisika Suhu dan Kalor. (2022). *Internation Conference on Islamic Education*, 2(1). <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12.  
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/download/1355/1153>
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer, Teori Grafis Komputer* (Andi Offset (Ed.)).
- Putra, H. M., & Prijowuntato, S. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Di Smk Negeri 1 Godean Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(1), 11–19.  
<https://doi.org/10.24071/jpea.v15i1.4602>
- Ramdani, E. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint Ispring Pada Materi Teori Kinetik Gas Elia Maryam Ramadani Jurusan Pendidikan Fisika Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint*.
- Riduwan dan Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bumi Aksara.
- Ridwan dan Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Repository UIN Sumatra Utara.
- S. Rahardjo. (2012). *Komunikasi dalam Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Sagala, S. (2012). *Konsep Media Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sriwijayanti, R. P., Qomariyah, R. S., & Nurma, I. F. (2020). Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis PAKEM Di Sekolah Dasar. *Pedagogy*, 7(2), 92–105.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV

Alfabeta.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.

Sulindra, I. G. M., Sentaya, I. M., Andi, H., Safitri, A., & Supriadi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27.

Tasyakuri, A. N., Nuranisak, P. F., & Cahyani, V. P. (2022). Optimalisasi Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) dalam Peningkatan Kompetensi Profesional Calon Pendidik IPA. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 2(2022), 59–67.

U Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samuder.

WARDHANI, D. K. (2021). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Sac (Smart Apps Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas*.

Wells, G. (2009). *The Meaning Makers: Learning to Talk and Talking to Learn*. Routledge.

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

Wiliyanti, V., Latifah, S., Ridho Syarlisjiswan, M., & Erni Kurnia, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning Berbantuan Smart Apps Creator Pada Materi Fluida Dinamis. *Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains, Dan Teknologi*, 3, 129–137.

Wina Sanjaya. (2010). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media.

Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Paper Knowledge . Toward a Media History of*

*Documents*, 4, 69–79.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis android di SMA Negeri 3 Ngabang. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i1.1296>
- Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1 Tahun 2022), 1244–1255.
- Yuberti Dyah Kusuma Wardhani Sri Latifah. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>
- Zulfaniyah, S., Andriani, M. W., & Hariyani, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android (Penta) Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.