

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2022). *Mengajar Tanpa Menggurui*. Yogyakarta: Araska.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arif, N. M. (2023). Pengembangan Smart App Creator Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Pada Mata pelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 809-828. doi:<https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2).
- Camellia, R. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik kelas V MI Al-Islah Sidowayah. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 53-54.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fitriani, Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540-552. doi:<https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000>
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran (Limbong, T)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) Pada Sekolah Dasar. *Cendekia*, 14(01), 177-189. doi:<https://doi.org/10.37850/cendekia>
- Ilmiyanti, N., & Maladona, A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia. From https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembelajaran_Konsep_Dasar_Ku/Q7OpEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Perencanaan+Pem

belajaran+(Konsep+Dasar+Kurikulum+Prototipe).+Jambi:+PT.+Sonpedia
+Publishing+Indonesia&pg=PP3&printsec=frontcover

- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006-1016.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Disekolah*. Magetan: CV. AE MEDIKA GRAFIKA.
- Mahuds, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Androis Berbantuan Smart Apss Creator Dalam Meningkatkan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756. doi:<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202. doi:<http://dx.doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Munasyaroh, W. (2019). *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Berdasarkan Gambar Siswa Kelas III SDN Tengger Kidul 2 Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2018/2019*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Kediri: UNP Kediri. From Disentarsi. Tidak dipublikasi.
- Oktaviani, D., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10298-10306. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4883>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

- Suartini, K. (2010). *Rangkuman Fisika SMP*. Jakarta Selatan: Gagas Media.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
From https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*(1), 1823. From <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2020). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Dialektika*, 8(2), 178-200.
doi:<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Suyitno. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 102-109.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development* , 2(1), 17-25. doi:10.58737/jpled.v2i1.31
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Vidianti, A., & Putri, S. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Bentrak*, 14(2), 290-297.
- Wildan, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDIT Bina Isani Kabupaten Serang. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 10(1), 9-18.