

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Y., & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Smart App Creator (Sac) Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak. *Koordinat Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains*, 3(2), 33-42.
- Azmi, N., & Muchtar, Z. (2024). *Jurnal Teknologi Pendidikan : Development of Media Smart Apps Creator Integrated Problem-Based Learning Model Learning on Reaction Rate Material Jurnal Teknologi Pendidikan : 9(2)*, 256–262.
- Dayanti, Z. R., Respati, R., & Gyartini, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Dalam Pembelajaran Seni Rupa Daerah Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
- Dewi, S. R., & Rachmadiarti, F. (2018). Validitas Buku Ajar Berbasis Etnomikologi Pada Materi Jamur Kelas X Sma Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Bioedu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 171–176.
- Dianti, Y. (2017). Studi Literatur : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik Sman 5 Surakarta. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(2), 5–24.
- Dwiadi, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid 19. *Tesis, Prodi Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- DR, S.Kom., M.Kom, N. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains* 4.0, 1(2), 129.
- Ekarini, F., Ristanto, R. D., Rijal, B. S., Mas'ud, H., & Maemunah, M. (2024). *Discovering Plantae Kingdom: An Interactive Android Learning Experience with Smart Apps Creator* (Issue Veic 2023). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-198-2_140
- Erlando, (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac). *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), 90–95.
- Epran, E., & Muhammad, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Matriks. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2051–2062.

- Erviana, T., Murdiyanto, T., & Haeruman, L. D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Berbasis Desmos Activity Builder dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII di SMP Negeri 43 Jakarta*. 8(2020), 70–80.
- Fitriyanti S. Djimadi, Nova Elysia Ntobuo, & Ritin Uloli. (2023). The impact of the JIRE collaborative learning model based of smart apps creator on the learning outcomes and student character in learning physics. *International Journal of Science and Research Archive*, 10(2), 698–705. <https://doi.org/10.30574/ijsra.2023.10.2.0834>
- Ferlianti, S., Nurbani, A. R., Rusdiana, D., & Rahma, I. (2022). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SAC (Smart Apps Creator) PADA MATERI TEKANAN HIDROSTATIS * Coorespondence INFO ARTIKEL Diajukan 29 Desember 2021 Diterima 18 Januari 2022 Diterbitkan 21 J*. 3(1), 2146–2157.
- Irnaningtyas, & Sagita, S. (2021). *IPA BIOLOGI untuk SMA/MA Kelas X* (P. Larasati (ed.)). Penerbit Erlangga.
- Harlis, H., & Budiarti, R. S. (2018). *Development of Appypie-based Android Application as a Learning Media about Alga in Monera and Protista Course for Students Majoring in Biology Education*. BIODIK, 4(2), 114-120
- Jan, S. R., Ullah, F., Ali, H., & Khan, F. (2016). Enhanced and effective learning through mobile learning an insight into students perception of mobile learning at university level. *International Journal of Scientific Research in Science, Engineering and Technology (IJSRSET)*, Print ISSN, 2395-1990.
- 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.
- Khotimah, H., Nawir, M., & Ayu, S. (2023). The Effect of Android-Based Learning Using Smart Apps Creator (SAC) on Students' Integrated Science Interest. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 17(1), 71–82.
- Kwiatkowska, W., Siemieniecka, D., Skibińska, M., & Majewska, K. (2017). The potential of Interactive Media and Their Relevance in The Education Process. *International Journal of Psycho-Educational Science*, 6(3), 1–10.
- Literacy, S. (2024). *Jurnal Tadris IPA Indonesia Tersedia secara online di*. 04(02), 171–183.
- Mahendra, I. G. J., & Pujawan, K. A. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Budaya Bali Pada Pembelajaran Design Grafis Di Kelas X Multimedia Smk Negeri 1 Sawan. *Journal of Education Technology*, 2(2), 81.
- Mas' ud, H., Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, M., & Maemunah, M. (2023).

- Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). *Jurnal Teknik*, 21(1), 32-42.
- Miranda, D., & Wibowo, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI SMA. *Jurnal Edukasi Biologi*, 9(1), 77–89. <https://doi.org/10.21831/edubio.v9i1.18146>.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745-1756.
- Nurzaelani, M. M., Kasman, R., & Achyanadia, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Integrasi Nasional Berbasis Mobile. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 264–279.
- Nurdin, A., Wahidin, & Hindriana, A. F. (2023). Development of Based Learning Multimedia Flipbook on the Subject of Life Organization at SMPIT Al Multazam Kuningan. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 15(2), 172–178.
- Novita, I., Fonna, M., Afni Sinaga, N., & Saputra, E. (2024). *MICESHI Proceeding Development Of Android-Based Learning Media Integrated Auditory Intellectual Repetition Used By Smart Apps Creator On Material Arithmetic Sequence And Series*. 1(1).
- Paramita, R., Panjaitan, R. G. P., & Ariyati, E. (2019). Pengembangan Booklet Hasil Inventarisasi Tumbuhan Obat Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Manfaat Keanekaragaman Hayati. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(2), 83–88.
- Puspitasari, J., Juhadi, J., Suyahmo, S., Wijayanto, P. A., & Saadah, N. (2022). Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning. *International Journal of Social Learning (IJS�)*, 3(1), 31–47.
- Pebriani, F., Heliawati, L., & Ardianto, D. (2022). The Effect of STREAM-Based Teaching Materials Using Smart Apps Creator 3 on Students' Scientific Literacy. *International Journal of STEM Education for Sustainability*, 2(1), 78–93.
- Rahma Widiyantje, Ina Setiawati, Anna Fitri Hindriana, Edi Junaedi, & Elsa Chintya. (2024). Development of a Mini-research-based Digital Module Using Sigil in Endocrinology Learning. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 16(1), 12–19. <https://doi.org/10.25134/quagga.v16i1.42>
- Rahmania, I. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model with STEM Approach in Natural Science Learning for the 21st Century. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(1), 1161–1167.

- Sujarwo, C. G. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2, 123–130.
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71.
- Sitinjak, E. K. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 19–25
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator (Sac). *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), 90–95.
- Sutejo, & Yogi Ersan Fadrial. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Di Smk Negeri 2 Pinggir. *J- COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 1(2), 45–52.
- Sidauruk, S. M., Silalahi, M. V., Pasaribu, S., Belajar, H., & Interaktif, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran smart apps creator Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar*. April, 10– 14.
- Silaban, R., br Girsang, O. A., Manalu, R. T., Sitorus, M., Tarigan, S., & Alexander, I. (2024). *Analysis of Teachers and Student Responses to Android-based Chemical Bonding Learning Media Using Smart Apps Creator Program*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342270>
- Yuliana, I., Abidin, Z., & Arip, A. G. (2023). Pengembangan E-Modul Praktikum Pembuatan Tape Ketan Berbasis Canva untuk Meningkatkan Enterpreneurial Skills dan Kemampuan Kognitif Siswa Madrasah Aliyah. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 8(1), 46–54.
- Yallah, S. O. R., & Huda, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 12441255.
- Wiyat, A., & Mustadi, A. (2016). Analisis Kelayakan Bahasa Dalam Buku Teks Tema 1 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 102–111.