

## DAFTAR RUJUKAN

- Aiken, L. R. (1980). Content validity and reliability of single items or questionnaires. *Educational and psychological measurement*, 40(4), 955-959.
- Al, Moelenda dan Pakpan, Andrew Fernando. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Aghits Mahdiyana, F. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Smart Apps Creator* (SAC) Matri Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 1137-1149.
- Amajida, Jundina (2020). Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTSN NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus tahun Ajaran 2020/2021. Salatiga: Program studi Tadris Matematika, fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Arsyah, UI. dkk. 2018. *Perkembangan Teknologi Informasi*. Jakarta : *Jurnal Media Infotama* (Vol.14 No. 1).
- Ardiyana, dkk (2018). *Contribution Of Assisted Inquiry Of E-Module to Students Science Process Skills*. *Jurnal of Innovative Science Education*.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1), 586-595.
- Azhar, Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Persada.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Mengerjakan Global Warming. *Jurnal Fisika* , 72-80.
- Buku Saku Kurikulum Merdeka (2021). *Buku Panduan Guru Proyek Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Dewi, Apriliana (2020). *Smart Apps Creator* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring. *Wonogiri: Saung Belajar*
- Darmawati. (2019, April 27). *Menjadi Guru Profesional Di Era Digital*. Retrieved Oktober 23, 2023, from Argupena Barru: <https://www.agupenabarru.or.id/2019/12/menjadi-guru-profesional-di-era-digital.html>.
- Ekayani, dkk. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.

- Ghani, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Smart Apps Creator Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Program Studi PGMI*, 300-313.
- Hastuti,dkk. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Masalah Dengan Tema Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Inkuri*, 50-62.
- Herlinah dan Musliadi (2019) Pengenalan Aplikasi *Android*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo.
- Husaini, M., Pemanfaatan teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (*E-Education*), *Jurnal Manajemen Informatika*, Volume 2 No. 1- Bulan Mei 2019.
- Irma, N. A. (2018). *Pengembangan Model Assesment For Learning Melalui Penilaian Teman Sejawat Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa MTS Negeri 2 Medan T.P 2017/2018*. Medan: UM Sumatera Utara.
- Joko, Kuswanto, & Ferri Radiansah (2018) Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* (Vol. 14 No. 1 Februari)
- Jubilee, Enterprise. (2018). *Step By Step Ponsel Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Khoiri, A., & Sunarno, W. (2019). Pendekatan Etnosains dalam Tinjauan Fisafat. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 4(2), 130-145.
- Lisdianto, W. (2016) Pengembangan Karakteristik Tenaga Penjual Terhadap Kualitas Hubungan dan Implikasi Terhadap Loyalitas pelanggan (Studi kasus pada PT Asuransi Umum Bumiputera Muda 1967 cabang Tangerang) (*Doctoral Dissertation*) Universitas Mecu Buana Jakarta.
- Maulidi, M. S. (2023). *Inovasi Pendidikan Dalam Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: PT Gaung Persada Press.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.*
- Noryati. (2014). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk SMA. *Jurnal Pelangi*.

- Prasetio, I., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan SMART APPS CREATOR 3. *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)*, 8(2).
- Purwanto, M. Ngalim (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Intan. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*. 52-64.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Riza, A., & Handayani, H. (2015). PENGEMBANGAN HANDOUT PENGAJARAN WRITING II BERBASIS PROCESS GENRE-BASED APPROACH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS DALAM PENULISAN TUGAS AKHIR. *Jurnal Pelangi*, 6(2).
- Opi Sardiyanti (2022). “Pembuatan Media Pembelajaran *Android* menggunakan *Smart Apps Creator 3* Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022”. Skripsi. Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang. Sumatera Barat.
- Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2019), *Let’s Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai. Ahmad. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Setyosari, dkk (2018) *Keatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sri Oktra Rafdi Yallah, Y. H. (2022). Skripsi “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*, 1244-1255.
- Verawati, dan Kumalasari. E, (2019). Pemanfaatan *Android* Dalam Dunia Pendidikan, *Palembang* : Universitas PGRI.

- Veri, J., Radyuli, P., & Putera, A. K. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Siswa SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG*, 18-25.
- Wati, R., Yunus, Y., & Radyuli, P. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG*, 10 (2), 75–80. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.173>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64.
- Wijaya, I., & Firmansyah, D. (2018). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia" Yptk" Padang*, 9-20.
- Wijaya, I., Jafnihirda, L., & Fadillah, N. (2020). Perancangan Media Pembelajaran BimbinganTIK Berbasis Android Siswa SMK Jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG*, 26-34.
- Yudhistira. (2023, November 1). *About Us: A Blog Bhinneka*. Dipetik Desember 5, 2023, dari Blog Bhinneka.com: <https://www.bhinneka.com/blog/urutan-android/amp/>