

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP).
- Azizah, A. R. (2020). *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming*. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* (Vol. 4, pp. 72-80).
- Amelia, Dyvita Indah Amelia. (2021). *Pengembangan Media si Cerman (Aplikasi Pencernaan Manusia) Berbasis Android untuk Membentuk Karakter Mandiri Peserta Didik Kelas V Sdn 1 Surodakan Kabupaten Trenggalek*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Danim. (2011). *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Holan Akbar, (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Power Point 2013 pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X di SMK YIS Martapura". Skripsi. Baturaja: Universitas Baturaja.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Musfiqon. (2016). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Muyaroah, S. (2017). *Efektifitas Mobile Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran*. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46 (1), 23-27.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPF.

- Neicy Tekno. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator (SAC)*. Diakses pada 13 November 2020, dari <https://www.neicytekno.net/2020/11/smart-apps-creator.html>
- Prastowo, Andi. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press. BSNP.
- Setyosari, Punaji. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudijono, Anas. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syahputra, F. K., & Prisma, I. G. L. P. E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (Sac) untuk Mata Pelajaran Animasi 2d & 3d Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik*. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(2),763-768.
- Satria Aji Purwoko. (2021). *Daftar Urutan Versi Android Dari Pertama Hingga Terbaru Android 12*. Diakses pada 8 September 2021, dari <https://jalantikus.com/tips/urutan-versi-android/>
- Satyaputra, Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- S.B, Djamarah. (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.