

## Daftar Pustaka

- Aini, R. Q., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Interaktif C&T Menggunakan *Smart Apps Creator 3* Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SD. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 10(2), 396–410. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/45761/38732>
- Akbar, S., & Holid, A. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Alfah, R. (2020). Perancangan Game Untuk Murid Sekolah Dasar Bergenre Arcade Disertai Materi Soal Pelajaran Dengan Model Addie. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(1), 22. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i1.2692>
- Amali, K., & Kurniawati, Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. 2(2), 191–202. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/8151/4334>
- Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman. 265–275.
- Ananda, E. H. (2018). Penggunaan model pembelajaran e-learning dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Warta Edisi*: 56. [https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.46576/wdw.v0i56.4](https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.46576/wdw.v0i56.4)
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. 1(76), 168–175. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/23403>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Astuti, M. (2021). Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R&D Bahan Ajar. Deepublish.
- Azizah. (2020). Penggunaan *Smart Apps Creator* ( SAC ) untuk mengajarkan global warming. 72–80. <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya

*Educational game for basic knowledge of solar system. 10(2), 55–66.*  
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.1955>

Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Informatika, 5(2), 26–33.*

Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media *Smart Apps Creator* (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(04), 746–760.*  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46270>

Fahitur dan Walujo. (2021). Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Manasiswa Pendidikan dan Pendidik).

Fahrurrozi dan Mohzana. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktik.

Fajri, Z. (2018). Bahan Ajar Tematik Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013. *Pedagogik, 05(01), 100–108.*

Fauzan dan Lubis. (2020). Perencanaan Pembelajaran Di SD/MI Dilengkapi Tutorial Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. Kencana.

Fitriyaningsih, N., Agustini, F., & Priyanto, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Pencernaan Manusia” Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Tahun, 1(2), 1.*  
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/cm/article/view/13878>

Ghani, S., & Maslikhah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui *Smart Apps Creator* Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36835/modeling.v10i1.1615>

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *1(1), 291–299.*

Hamidah, A., & Nisa, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator ( SAC )*. *14(01), 177–189.*

Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Application Creator*. *11(2), 595–606.*  
<https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>

- Ibrahim, A., Alang, A. H., & Ahmad, M. A. (2018). Metodologi Penelitian. Jabar & Artikunto. (2018). Evaluasi Program Pendidikan. Bumi Aksara.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Kesumawati, N., Surmilasari, N., & Afsari, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tpack Dalam Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas IV SD. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(4), 339–348. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i4.29431>
- Kharisma, C. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Smk Piri Sleman Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 47–64. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.34974>
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning Smart Apps Creator ( SAC )* Bagi Karyawan. 9(2), 129–142. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Khotimah Dan Sutarto. (2022). Penerapan *E-Learning* Berbasis Blog Pada Pembelajaran.
- Kosasih. (2022). Pengembangan Bahan Ajar. Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran.
- Lubis Dan Azizan. (2020). Pembelajaran Tematik SD/MI.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marisa, U., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(September), 323–330.
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Ibtida*, 3(02), 186–197. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.364>
- Mutia. (2021). *Characteristics Of Children Age Of Basic Education*. 3, 114–131.
- Muttaqin, H. P. ., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VI SD. *11(1)*.  
[https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613)
- Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati *1*. *9(1)*.
- Ngazizah, N., Saputri, D. R., Prahastiwi, F. A., Maulannisa, D., & Purworejo, U. M. (2021). *Jurnal Cakrawala Pendas* Keterampilan Generik Sains Terintegrasi Karakter Tema 6 Kelas III Sekolah Dasar. *7(1)*, 81–89.
- Nissa, K. (2021). *Offline Smart Apps Creator*. *1(1)*, 1523–1533.
- Nofitasari, D., Kartono, K., & Suparjan, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, *7(2)*, 250–267.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.29408/didika.v%25vi%25i.4390>
- Pawadi, Aloysias Maering, & Astuti, I. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Energi Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. 1–9.
- Prastowo, A. (2018). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Diva Press). Diva Perss.
- Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu.
- Prastya, D., & Kurniawati, I. D. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. 635–645.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *7(01)*, 165–178.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Lembaa *Academic & Research Institute*.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi. *2*, 856–864.
- Rosita, F., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobawi Untuk Mengenalkan Motif Batik Ngawi Di Sekolah Dasar. *Frontiers in Neuroscience*, *14(1)*, 1–13.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i5.2717>

- Rosnawati dan Edi. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika Model Discovery Learning. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 234. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.3604>
- Saat, S., & Mania, S. (2019). Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula. Pusaka Almada.
- Safitri, N. R., Mardiana, T., & Hajron, K. H. (2021). *Developing Interactive Multimedia Through Smart Application Creator 5 th Grade Science Lesson of Gunungpring 1 State Elementary School Muntilan*. 920–927. <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/1872/1837>
- Samsinar. (2020). Mobile Learning:Inovasipembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al Gurfah, Volume 1*,(1), 41–57. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan *Adobe Flash Pro CS6* pada Materi Luas Bangun Datar.
- Sari, ochi zul julita, Armariena, dian nuzulia, & Syaflin, sylvia lara. (2022). Pengembangan Video Untuk Membaca Permulaan Tema 5 Pengalamanku Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9500>
- Sholihati, A., Munoto, Rijanto, T., & Fransisca, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Modul Instalasi Bangunan Sederhana Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI TITL di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 177–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p177-187>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan). ALFABETA.
- Suriani, L., & Amini, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas V Sekolah Dasar. 5(2), 575–589. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/6649>
- Syadida, Q. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi

*Smart Apps Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 17–26.  
<https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled>

Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127.  
<https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>

Wati, R. M., Huda, C., & Kiswoyo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game Calistung* Menggunakan *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 02 Wates. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26877/dm.v18i3.13477>

Widana, I. N. A., Juliawan, I. N., & Jaya, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Pada Program Studi Sastra Agama Dan Pendidikan Bahasa Bali STAHN Mpu Kuturan Singaraja. 5, 30–42.

Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis *Smart Apps Creator* Sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2), 90–95.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.746>

Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76.  
<https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>