

DAFTAR PUSTAKA

- A'ini, Ika Nur. (2022). *Penerapan Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 6(1), 22–35.
- Adhiono, B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator 3 Pada Mata Pelajaran PJOK Di Masa Pandemi Covid 19*.
- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 8(3), 1944–1952.
- Almuslim, U., Interaktif, M., Edukasi, G., Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika*. 2(1).
- Amalia, C., Alamsyah, T. P., Pamungkas, A. S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Creator, S. A. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. 265–275.
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). *Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran*. 1(2), 66–71.
- Anggraeni, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Game Kuis Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas XI IPS SMA N 2 Pasaman Tahun Pelajaran 2022 / 2023*. 07(01), 1236–1245.
- Annisa Mayasari, D. (2023). *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. 173–179.
- Ardiansyah. (2022). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak*. 3(2), 33–42.
- Ardiansyah, A. R., & Indrakusuma, A. H. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK Negeri 2 Tulungagung*. 6(1), 1–10.
- Ariansyah, F., Septiati, E., & Octaria, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA*. 4(2), 36–48.
- Astuti, Y., Nyoman, N., & Putu, S. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Cooperative Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Fisika Peserta Didik*.

7, 65–71.

- Azizah, A. R. (2020). *Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming*. 72–80.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., Puteri, S., Larasati, D., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., Islam, U., Sunan, N., Yogyakarta, K., & Belajar, M. (2020). *Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*. 3(01), 123–140.
- Diawati, D. (2023). *Eksperimen Model Pembelajaran Smart Apps Creator Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. 1(2), 1–7.
- Ega, A., Nurrawi, P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). *Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 3(2023), 29–38.
- Fadhillah, Z. M., Ngazizah, N., & Ratnaningsih, A. (2024). *Media Smart Apps Creator Berbasis Bahan 3R Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila*. 12.
- Fahri, A., Pascasarjana, P., Sejarah, P., Yogyakarta, U. N., Pembelajaran, M., & Creator, S. A. (2022). *Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Inovasi Media pembelajaran Sejarah Di SMAIT Insan Mulia Boarding School*. 200–209.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(3), 1512–1522.
- Fobia, A. S. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Amanuban Barat*. 3(1).
- Hafizun, M., Ilhami, R., & Astriyani, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Aritmatika Sosial Sekolah Menengah Pertama*. 1642–1650.
- Hanima, S., & Hasan, H. A. (2024). *Peningkatkan Numerasi Siswa Melalui Smart Apps Creator Math Playground: Program Kampus Mengajar Angkatan 7*. 3(1), 7–15.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia*. 10(01), 1910–1924.
- Hartina, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis*

Smart Apps Creator Untuk Materi Himpunan Kelas VII Di SMPS Babul Maghfirah.

- Huda, N., Akmal, A., & Dewi, L. R. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Leovi (Linear One Variable) berbantuan SAC untuk Mendukung Pelaksanaan.* 6(2), 665–681.
- Imron, A., Sains, U., Wonosobo, A., & Tengah, J. (2024). *Penerapan Metode Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Semangat Siswa Mata Pelajaran SKI di MTS An-Nuur Kalierang Wonosobo Odhian Wisnu Pratama.* 2(4).
- Jana, P., & Umasugi, S. M. (2022). *Efektivitas Model Smart Apps Creator terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Gamping Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika.* 11(September), 471–482.
- Kuntoro, B. T., & Fajrie, N. (2023). *Pengembangan instrumen penilaian sikap sosial menggunakan skala likert untuk siswa sekolah dasar.* 10(1), 1–10.
- Kurniati, A., Rahmi, D., & Yuniati, S. (2022). *Pengembangan Media Permainan Teka Teki Silang (TTS) Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat.* 06(02), 1461–1474.
- Latifa, A. N., Setyansah, R. K., & Ningsih, M. K. (2022). *Pengembangan Media Manipulatif Puzzle Game.* 5(5), 1457–1466.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1457-1466>.
- Lidya, A. N., Studi, P., Matematika, P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Riau, U. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Pekanbaru.*
- Limbong, D. (2022). *Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah.* 2(1), 27–35.
- Lubis, P. (2024). *Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran.* 2(3).
- Maghfiroh, A. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Peluang Melalui Pendekatan Teaching At The Right Level.* 4(1), 44–54.
- Mahfi, F. K. D. (2020). *Pengembangan Game Smart Apps Creator Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif.* 11(1), 39–50.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran.* 3(2),

167–175.

- Muflih, N. U. R. A. (2020). *Penerapan Metode Smart Apps Creator Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas IV (Al-Waasi') SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah 02 Purwokerto Tahun 2019/2020*.
- Muqtada, M. R., & Nurjanah, A. (2023). *Pengembangan E-Modul Android Berbasis Hybrid Learning Pada Data Mata Kuliah Teori Bilangan*. 12(2), 100–112.
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). *Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 1(1), 1–15.
- Muspiroh, D. (2023). *Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 09, 1236–1245.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., & Aya, Y. (2024). *Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(3).
- Nurainun. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps 3 Creator Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas VIII SMP*.
- Nurhikmah, rustiani, nurdin. (2024). *Literature Review.: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika*. 5(4), 4382–4390.
- Nurwahid, M. (2021). *Korelasi antara Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Online dengan Hasil Belajar Matematika di Masa Pandemi*. 05(02), 1127–1137.
- Pendidikan, J. (2023). *Pegembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Kelas VII*. 10(1), 132–153.
- Qodriyah, V. . F. & Eka F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Berbantu Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*. 10(1), 770–784.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Rahmi, F., & Zarista, R. H. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Berorientasi Matematika Realistik untuk Membangun Pemahaman Relasional pada Materi Peluang*. 05(03), 2869–2877.

- Rambe, A. H., Parapat, H. F., Hadinata, R., Islam, U., Sumatera, N., Pura, T., & Medan, U. N. (2024). *Pemanfaatan Media Berbasis Game Dala Meningkatkan Aktivitas Siswa Pda Pembelajaran Sekolah Dasar*. 8(3), 11–12.
- Rawal, M. F. (2025). *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*. 08(02), 132–140. <https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3151>.
- Renadli, D., & Indonesia, U. T. (2021). *Persepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Classroom*. 2(2), 25–31.
- Rukoyah, S., & Bektiningsih, K. (2024). *Development of Interactive Learning Media Based on Smart Apps Creator to Enhance Elementary School Students ' Science Learning Outcomes*. 10(10), 8127–8135. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8046>.
- Rustandi, A., & Hikma, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda*. 10(3), 297–300.
- Sadiyah, U. F., Studi, P., Matematika, T., Tadris, J., Tarbiyah, F., Ilmu, D. A. N., Negeri, U. I., Kiai, P., Saifuddin, H., & Purwokerto, Z. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Peluang Kelas X*.
- Salsabila, I. D. (2023). *©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan*. 5(3), 492–497.
- Saniyah, W. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Peluang Abstrak*. 4(2).
- Saputro, P. A. (2024). *Development of Smart App Creator 3 (SAC) Learning Media in Learning History to Increase Students ' Interest in Learning*. 2(2), 193–211.
- Sari, P. F., & Nopriyanti, T. D. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. 3(2), 240–249.
- Sembiring, B. A. M. A. (2023). *Alternatif Kemampuan Berpikir Matematis dan Alternatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Sehari-hari Pada Materi Nilai Mata Uang Di Mis Maura El-Mumtaz Kota Binjai*. 4(2), 137–143.
- Siregar, A. dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matemamatika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1, 286–289.
- Sitorus, F. (2024). *Smart Apps Creator: Media Pembelajaran Matematika untuk Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa*. 15(2), 182–191.

- Sriyanto, A., Rahman, M. S. K., & Sumarsih, E. (2022). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Smart Apps Creator di SD Negeri 2 Minggarharjo*. 4(4), 45–51.
- Sugiono. (2020). *metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rampamd-sugiyono-2020_compress.pdf*.
- Supeno, D. (2022). *Penerapan Pembelajaran Interaktif Tenaga Pendidikan Di SMP Daar El Nuur Pesantren Yayasan Al-Salam, Pandeglang, Propinsi Banten*. 1(8), 1725–1730.
- Tauhid, K., Wahyudi, N. A., Amry, N. N., & Nurlaeni, B. (2024). *Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Berdasarkan Perspektif Siswa*. 3, 10281–10291.
- Trinuryono, S., Ponorogo, U. M., & Perikanan, J. (2022). *Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi 2019*. 13(1), 2–7.
- Vantika, S., Afifi, F. C., & Dewi, V. K. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Limit Fungsi Trigonometri*. 6(1), 47–64.
- Vilayati, L., & Kurniawan, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Andorid Dengan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Computational Thingking Sebagai Pengenalan Keterampilan Problem Solving Di SMK Kelas X*. 3(7). <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.5>.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 2013, 73–84.
- Wulandari, A., Setyo, A., Lestari, B., Matematika, P., Pgri, U., & Pasuruan, W. (2023). *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika*. 7, 30265–30271.
- Yanuardianto, E. (2020). *Pembelajaran Smart Apps Creator Dalam Penanaman Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini di Sekolah Dasar*. 1(3), 221–242.
- Zulmi, R., & Putri, K. (2024). *Stratergi Pembelajaran Edutainment Dalam Pembelajaran*. 2(2).