Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • Juni 2025 • 1-10
DOI:



Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Materi Bangun Datar Segitiga di Kelas V Sekolah Dasar

Nurul Risna Oktavia[1], Melva Zainil[2]
[1]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Received: 25 Desember 2024. Accepted: 25 April 2025 Published: 01 Mai 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun datar segitiga di kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini adalah masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran digital secara optimal meskipun fasilitas sekolah telah memadai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Data diperoleh melalui angket validasi dari ahli materi, media, dan bahasa, serta angket kepraktisan dari guru dan peserta didik. Penelitian dilakukan di tiga sekolah dasar, yaitu SDN 01 Bandar Buat, SDN 11 Indarung, dan SDN 21 Bandar Buat. Hasil validasi menunjukkan media sangat valid dengan rata-rata skor 89,3%. Kepraktisan media berdasarkan respon guru sebesar 93,3% dan peserta didik sebesar 91,57%, keduanya termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik melalui skor N-Gain yang berada pada kategori sangat efektif di ketiga sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Smart Apps Creator*, model ADDIE, bangun datar segitiga.

Abstract

This study aims to develop technology-based learning media using *Smart Apps Creator* for teaching triangle plane figures to fifth-grade elementary students. The research was driven by the limited optimal use of digital learning media despite adequate school facilities. This is a development study employing the ADDIE model, which includes five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through validation questionnaires completed by subject matter experts, media experts, and language experts, as well as practicality questionnaires from teachers and students. The research was conducted at three elementary schools: SDN 01 Bandar Buat, SDN 11 Indarung, and SDN 21 Bandar Buat. Validation results indicated that the media was highly valid, with an average score of 89.3%. Media practicality was rated at 93.3% by teachers and 91.57% by students, both categorized as very practical. The effectiveness of the media was demonstrated through improvements in student learning outcomes, as reflected by N-Gain scores, which were all categorized as highly effective across the three schools. Thus, the learning media developed using Smart Apps Creator is considered valid, practical, and effective for use in the teaching and learning process.

Kata kunci: Instructional media, Smart Apps Creator, ADDIE development model, triangle plane figures.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era *Society* 5.0 menuntut perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis digital. Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap tantangan ini dengan mendorong pembelajaran yang fleksibel, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Namun, berdasarkan studi pendahuluan di beberapa Sekolah Dasar, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal. Hambatan seperti keterbatasan pengetahuan guru, waktu pengembangan, dan akses internet menjadi faktor penyebabnya.

Sementara itu, sarana prasarana seperti *Chromebook*, *proyektor*, dan *Wi-Fi* sebenarnya telah tersedia di beberapa sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mudah digunakan, interaktif, dan tidak bergantung pada koneksi internet. Salah satu solusi potensial adalah penggunaan *Smart Apps Creator*, sebuah platform tanpa kode *(no-code)* yang memungkinkan guru merancang media pembelajaran digital secara mandiri. Dengan pendekatan ini, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung keterampilan abad ke-21. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi bangun datar segitiga di kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* untuk materi bangun datar segitiga. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang memuat langkah-langkah untuk mengembangkan dan menguji suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023). Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul dan alat peraga benda konkret dikelas, namun bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data,pembelajaran dikelas dan lain sebagainya (Furi Dewi et al., 2020).

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi yang memuat materi membandingkan ciri-ciri bangun datar segitiga. Penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa model, diantara model tersebut peneliti memilih model ADDIE dalam penelitian ini. Model ADDIE menggunakan beberapa tahap yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba, dan evaluasi (Wati & Nugraha, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran. Proses pengembangan media ini mengikuti model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba, dan evaluasi.

Subjek Penelitian

Produk yang sudah dikembangkan diuji cobakan di kelas V SD Negeri 01 Bandar Buat, kelas V SD Negeri 11 Indarung dan SD Negeri 21 Bandar Buat. Uji coba praktikalitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dibuat praktis digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kriteria yang digunakan dalam menentukan subjek penelitian yaitu:

a. Sarana dan prasarana yang memadai dari sekolah.

b. Adanya kesediaan pihak sekolah menerima penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.
c. Belum adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator.*

Jenis Data

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang diambil langsung oleh peneliti di lapangan dan data sekunder yaitu berbagai informasi yang telah ada sebelumnya yang diambil dari penelitian ataupun artikel peneliti terdahulu. Data primer tersebut ada tiga, yaitu data pertama dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Validator dipilih dari dosen yang ahli pada bidangnya. Data kedua diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap uji coba pratikalitas produk. Data ketiga yaitu data hasil uji coba efektivitas didapatkan melalui soal tes.

Instrumen Penelitian

a. Instrumen Validasi Media Pembelajaran

Instrumen validasi berfungsi untuk mengumpulkan data mengenai tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini mencakup validasi materi untuk menilai kesesuaian isi, validasi bahasa untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa, serta validasi desain yang mencakup aspek tata letak, pemilihan warna, dan penggunaan gambar.

b. Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran

Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini berupa angket yang diisi oleh peserta didik dan guru setelah proses pembelajaran berlangsung, guna memperoleh tanggapan mereka terhadap kemudahan penggunaan dan penerapan media tersebut.

c. Instrumen Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* diukur melalui tes yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar serta tingkat penguasaan materi oleh peserta didik secara akurat."

Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran

Dari hasil analisis media pembelajaran yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan lembar validasi, penskoran untuk masing-masing kategori dapat dilihat pada tabel:

Tabel 1. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Kategori	Skor
Sangat baik/sangat setuju	5
Baik/setuju	4
Cukup baik/cukup setuju	3
Tidak baik/tidak setuju	2

Sangat tidak baik/ sangat tidak setuju	1

Sumber: Modifikasi (Vawanda & Zainil, 2020)

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus dari (Vawanda & Zainil, 2020) yaitu:

$$P = \frac{F}{N} x100\%$$

Keterangan :
P = angka persentase dari angket
F = jumlah skor yang diperoleh
n = jumlah skor maksimal

Persentase hasil validasi media dibagi ke dalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala *Likert* dengan begitu didapat kriteria tingkat kevalidan, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Rentang	Kategori
81-100%	Sangat Valid
61-80%	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Sangat tidak valid

b. Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Analisis praktikalitas berguna untuk mengukur bagaimana kepraktisan dari media dikembangkan dengan menganalisis hasil data pengamatan angket dari respon peserta didik juga guru.

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Peserta Didik

Kategori	Skor
Sangat baik/sangat setuju	5
Baik/setuju	4
Cukup baik/cukup setuju	3
Tidak baik/tidak setuju	2
Sangat tidak baik/ Sangat tidak setuju	1

Sumber: Modifikasi (Vawanda & Zainil, 2020)

Untuk menghitung nilai akhir dengan menggunakan modifikasi Purwanto untuk menentukan persentase tingkat kepraktisan berdasarkan survei angket respon peserta didik dan juga guru.

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimum} \text{ X } 100\%$$

Pada tabel dapat dilihat bagian praktikalitas media pembelajaran dikategorikan dari nilai akhir yang didapatkan:

Tabel 4. Kriteria Skor Praktikalitas

Presentase	Kriteria
81% – 100%	Sangat praktis
61% – 80%	Praktis

41% – 60%	Cukup praktis
21% – 40%	Kurang praktis
0% – 20%	Sangat tidak praktis

c. Analisis Data Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Uji efektivitas diperoleh dari hasil belajar peserta didik melalui tes *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan. Tujuannya untuk melihat apakah ada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Penggunaan media pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil jawaban atas *post-test* yang diberikan menunjukkan peningkatan berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di sekolah (Yulia & Santoso, 2022). Peneliti menghitung persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$\textbf{Nilai Gain } (\mathbf{g}) = \frac{\boldsymbol{Skor\ posstest\ - Skor\ pretest}}{\boldsymbol{Skor\ ideal - Skor\ Pretest}}$$

Tabel 5. Kriteria Skor Efektivitas

NO	Interval Nilai N-Gain	Tingkat Penguasaan
1	0,00 - 0,30	Tidak efektif
2	0,31 - 0,70	Efektif
3	0,71 - 1,00	Sangat efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital berbasis Smart Apps Creator untuk materi bangun datar segitiga pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE dan menghasilkan temuan sebagai berikut:

1. Analyze (Analisis)
   Peneliti melakukan observasi dan wawancara di empat SD di Kota Padang (SDN 01 dan 21 Bandar Buat, serta SDN 11 dan 20 Indarung) pada Oktober 2024.
   - Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan teknologi belum optimal digunakan, guru mengalami kesulitan dalam membuat media, dan siswa membutuhkan media yang inovatif dan menarik.
   - Analisis kurikulum dilakukan berdasarkan Kurikulum Merdeka kelas V untuk memastikan kesesuaian materi dalam media yang dikembangkan.
2. Design (Perancangan)
   Peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*, dimulai dari menyiapkan materi, membuat kerangka tampilan, menambahkan elemen interaktif (navigasi, video), dan menyimpan media dalam tiga format: Android, EXE, dan HTML5.
3. Development (Pengembangan)

Produk yang telah dirancang divalidasi oleh tiga ahli (materi, media, dan bahasa). Berdasarkan masukan mereka, dilakukan revisi untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Yang memperoleh skor dari ahli materi 96%, ahli media 90% dan ahli bahasa 82%. Validasi menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)
   Media diterapkan di tiga SD yaitu SDN 01 Bandar Buat dengan total subjek 25 siswa dan 1 guru, SDN 21 Bandar Buat dengan total subjek 16 siswa dan 1 guru, dan SDN 11 Indarung dengan total subjek 14 siswa dan 1 guru. Pelaksanaan mengacu pada modul ajar Kurikulum Merdeka.
5. Evaluation (Evaluasi)
   Evaluasi dilakukan melalui uji kepraktisan dan efektivitas. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan (praktis) dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar segitiga (efektif).

SIMPULAN

Produk yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para ahli, dengan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 92%, ahli media 90%, dan ahli bahasa 82%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, dan penggunaan bahasa telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk sangat praktis, dengan skor rata-rata dari respon guru sebesar 93,3%. Penilaian peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat praktis, yakni Sekolah Dasar Negeri 01 Bandar Buat sebesar 89,86%, Sekolah Dasar Negeri 11 Indarung sebesar 94,04%, dan Sekolah Dasar Negeri 21 Bandar Buat sebesar 90,83%.

Efektivitas produk terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Di SDN 01 Bandar Buat, skor rata-rata meningkat dari 62,8 (pretest) menjadi 97,2 (posttest), di SDN 11 Indarung dari 42,1 menjadi 97,8;,dan di SDN 21 Bandar Buat dari 52,5 menjadi 95,6. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,9367 untuk SDN 01 Bandar Buat, 0,9707 untuk SDN 11 Indarung, dan 0,9337 untuk SDN 21 Bandar Buat, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, produk ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di lapangan.

REFERENSI

Agustini, R., & Sucihati, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Menuju Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 624–633.

Amalia, C., Alamsyah, T. P., Pamungkas, A. S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Creator, S. A. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 265–275.

Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(November), 345–356.

Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator

pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., Supardi, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (E. Efitra & S. Sepriano (eds.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Agustini, R., & Sucihati, M. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Literasi Digital Sebagai Strategi Menuju Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 624–633.

Amalia, C., Alamsyah, T. P., Pamungkas, A. S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sultan, U., Tirtayasa, A., & Creator, S. A. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 265–275.

Amalia, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (Sac) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik Di Sma Negeri 1 Krueng Barona Jaya. *Jurnal Biology Education*, *10*(2), 26–37.

Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(1), 68–82. https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415

Andi Rustandi, & Rismayanti, R. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, *11*(2), 57–60. https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546

Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(November), 345–356.

Astarina, R., Yerizon, Bentri, A., & Zainil, M. (2024). Development of Interactive Learning Media Assisted by Google Sites in Building Materials for Elementary Schools Grade V. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(Special Issue), 226–233. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10ispecialissue.8555

Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, *4*(2), 72–80.

Budyastomo, A. W. (2020). Gim Edukasional untuk Pengenalan Tata Surya Educational Game for Basic Knowledge of Solar System. *Teknologi : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, *10*(2), 55–66.

Cahyani, R., Zahro, A. A., & Afifuddin, A. A. (2022). Implementasi Program Merdeka Belajar Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Ilmiah Riset Dan Pengembangan*, *1*(2), 35–43.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Fauziah, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Ke VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa*, *13*(2), 1–9.

Furi Dewi, M., Nurfitriani, M., & Taufik Saleh, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tas Pintar Pada Konsep Dasar Perkalian di SDN 1 Papayan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(1), 13–31. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.14286

Handayuni, D., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, *11*(1), 291–303.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hendra, H., Afriyadi, H., Tanwir, T., Hayati, N., Supardi, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (E. Efitra & S. Sepriano (eds.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Inzoni, & Agusdianita, N. (2023). Konsepsi Geometri pada Etnomatematika Pane Sebagai Sumber Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *5*(3), 275–283. https://doi.org/10.33369/juridikdas.v5i3.21042

Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, *3*(2), 58–66. https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225

Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar. *Akademika*, *9*(2), 130–142. https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819

Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *13*(2), 1006–1016. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549

Mardati, A. (2022). *Media Digital Dalam Pembelajaran Matematika*. 172–178. http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/33834

Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic*

Education Studies, *4*(1), 3650–3665.

Muchtar. Hidayanto, E. K. A. (2012). Modul UT Bangun Datar Berpetak. In *Pendidikan Matematika*.

Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Prihatinia, S., & Zainil, M. (2020). Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1511–1525.

Putri, S. A., Sukirwan, S., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar "SIPEMBADA" Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *7*(2), 96–107. https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.281

Saleh & Syahruddin, D. (2023). Media Pembelajaran. In *Penerbit Cv. Eureka Media Aksara*. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Siemens, G., Rudolph, J., & Tan, S. (2020). "As human beings, we cannot not learn". An interview with Professor George Siemens on connectivism, MOOCs and learning analytics. *Journal of Applied Learning & Teaching*, *3*(1), 108–119.

Sinthiya, I. A. P. A., & Sobri, M. R. (2021). Rancangan Aplikasi Sistem Cerdas Pembelajaran Ilmu Bangun Datar SD Negeri 01 Candiretno. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, *4*, 19–25. https://ojs.stmikpringsewu.ac.id/index.php/JurnalTam/article/view/33

Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, *1823*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070

Uliyandari, M., & Candrawati, E. (2022). Development of Android-based SPU Learning Media in General Chemistry Course for University Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *14*(1), 841–852. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1248

Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *8*, 124. https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332

Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(4), 444–451.

Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(1), 65–76. https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76