

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS
CREATOR PADA TEMA 9 SUBTEMA 3 MANUSIA DAN BENDA DI
LINGKUNGANNYA PEMBELAJARAN 5**

Niken Nuryandis^{1*}, Dadang Kurnia², Dita Destiana³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Pakuan Bogor

*Korespondensi: nikennuryandis25@gmail.com

ABSTRACT

Learning Media Based on Smart Apps Creator on Theme 9 Sub-theme 3 Humans and Objects in Their Environment Learning 5. This research is Research and Development (RnD), with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study aims to (1) develop learning media based on smart apps creator (2) determine the feasibility of learning media based on smart apps creator. The research was conducted at SDN Bangka 3, Bogor City, with a total of 26 students for the 2022-2023 academic year. The research begins by analyzing students, teaching materials, curriculum, then making product designs. Then develop the product and validate the product with experts in the field, which is then carried out with limited trials with respondents. The results of the validator trials and student response questionnaires showed an average percentage of 91.72%. The level of effectiveness of smart apps creator-based learning media on student learning outcomes gets the highest score of 100 and the lowest 80 with an average of 88.76%. This shows that the smart apps creator-based learning media developed is effective and feasible to use.

Keywords: Learning Media, Smart Apps Creator

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu kebutuhan penting bagi manusia karena melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang penting. Di era abad ke-21, pembelajaran telah mengalami perubahan yang signifikan, dengan fokus pada sains dan teknologi. Teknologi menjadi katalisator bagi perkembangan keterampilan guru, termasuk kemampuan mereka dalam memberikan pengalaman belajar

yang bermakna, kreatif, menarik, dan inovatif bagi siswa. Mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran abad ke-21 membantu meningkatkan efektivitas kerja guru.

Teknologi dapat digunakan sebagai alat pencarian informasi dan bahan pembelajaran melalui internet. Perkembangan teknologi dan informasi telah mengubah cara orang belajar, dan dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi memainkan peran yang penting. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk

memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik.

Selain itu, sarana dan prasarana juga sangat penting dalam memperlancar proses pembelajaran. Fasilitas pendidikan yang memadai diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan dengan lancar, efektif, dan efisien. Sarana mencakup peralatan dan perlengkapan yang digunakan langsung dalam proses belajar mengajar, seperti meja, kursi, lemari, rak buku, infocus, printer, dan komputer. Prasarana mencakup fasilitas yang tidak digunakan secara langsung, tetapi mendukung proses pembelajaran, seperti ruang komputer, taman bermain, perpustakaan, ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang staf, dan toilet.

Di SDN Bangka 3, terdapat

fasilitas sarana dan prasarana yang hampir lengkap untuk pembelajaran, termasuk teknologi, gedung, dan fasilitas lainnya. Namun, perlu diperhatikan bahwa optimalisasi penggunaan sarana dan prasarana tersebut masih memerlukan peningkatan, terutama dalam hal jumlah dan kondisi peralatan yang tersedia. Misalnya, meskipun sekolah tersebut dilengkapi dengan 16 komputer, hanya beberapa yang dalam kondisi baik. Upaya perbaikan dan peningkatan sarana dan prasarana perlu terus dilakukan agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan dapat menghasilkan produk berupa media pendidikan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media edukasi berbasis Smart Apps Creator tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 kelas V-A pengetahuan tentang perkembangan, model perkembangan yang diinginkan. Diimplementasikan sesuai dengan tujuan pengembangan dan memandu tahapan tahapan pengembangan. Model

pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam pengembangan Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

1. Tahapan Analysis (Analisis)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama wali kelas guru kelas V-A untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 3 April 2023 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Peneliti melakukan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor. Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan

permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu guru hanya menggunakan buku teks, Power Point dan terkadang Quiziz sebagai alat pembelajaran dalam 53 pembelajaran, hal ini dirasa kurang untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu guru belum mengembangkan lingkungan belajar, media yang digunakan kurang beragam dan membosankan. Mahasiswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator sebagai alternatif lingkungan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik.

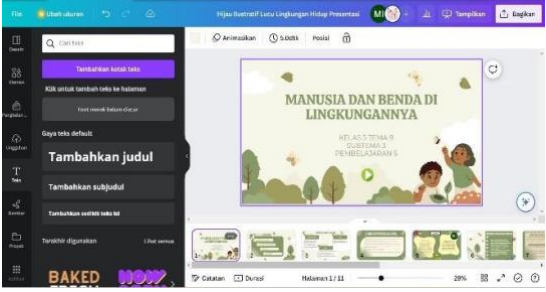
b. Analisis Kurikulum SDN Bangka 3 Kota Bogor menggunakan kurikulum 2013 secara bertahap sejak tahun 2013 menggunakan buku tematik terpadu sebagai sumber belajar. Pada penelitian ini dipilih Tema 9 Subtema 3 Manusia Dan Benda Di Lingkungannya Pembelajaran 5 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia, SBdP dan IPA.

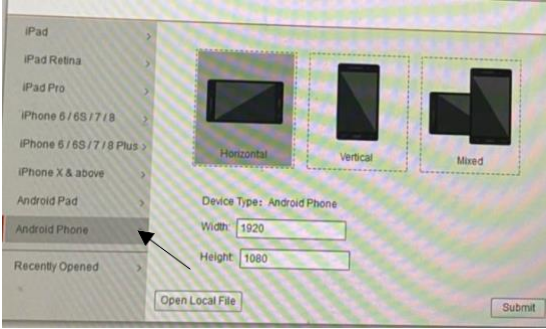
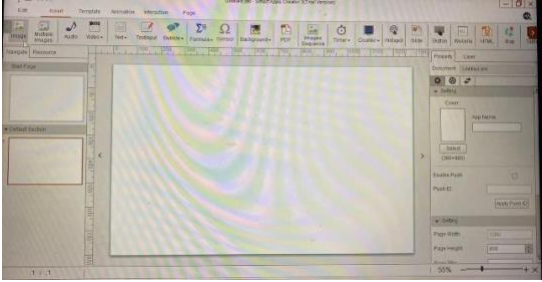
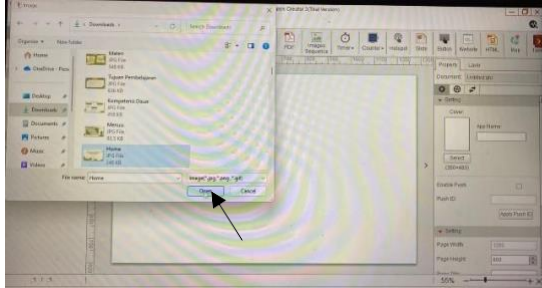
2. Tahapan Design (Perancangan)

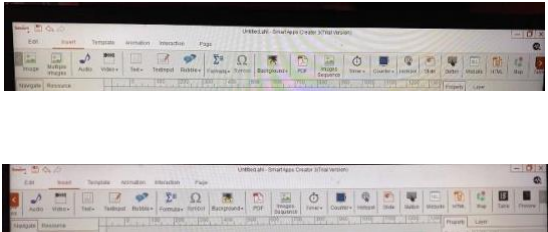
Pada tahap ini, peneliti merencanakan desain layar media

video edukasi, pekerjaan pengembangan materi edukasi berbasis Smart Apps Creator berjalan dengan sangat baik. Rancangan desain ini meliputi pemilihan

template, pilihan animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Langkah selanjutnya merancang media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator.

No	Tahapan	Deskripsi
1		Canva merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk membuat desain media pembelajaran. Setelah masuk cari template sesuai yang diinginkan.
2		Selanjutnya, jika sudah menemukan template buat materi pembelajaran dan jika sudah selesai jangan lupa di save terlebih dahulu desain yang sudah dibuat.
3		Kemudian masuk ke aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> , <i>Smart Apps Creator</i> merupakan aplikasi yang digunakan peneliti untuk mengembangkan animasi yang akan disajikan dalam media. Klik yes, dan tunggu beberapa detik

	 	Selanjutnya pilih <i>horizontal</i> dan pilih <i>Android Phone</i>. Jika sudah di klik <i>Submit</i>
4	 	Langkah selanjutnya kita akan memasukan desain materi yang telah dibuat melalui canva. Klik <i>Image</i>, pilih <i>desain</i> yang akan di masukan ke slide, klik <i>open</i>
5		Otomatis <i>slide</i> akan seperti ini, jika mengganti

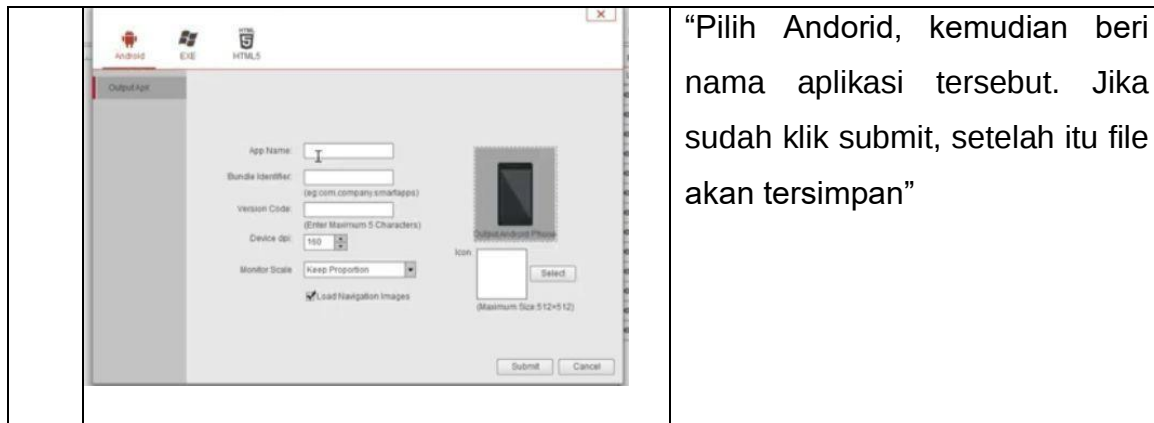
		nama klik kanan pilih Rename Section dan jika ingin menambahkan slide klik kanan dan pilih <i>New Section</i> . Jika ingin menambahkan slide di halaman yang sama klik kanan dan pilih <i>new page</i> .
6		Tampilan atas ada beberapa fitur untuk mengedit, agar <i>desain</i> terlihat menarik
7		Halaman 1 berisi tentang judul
8		Halaman 2 berisi tentang menu

9	 KOMPETENSI DASAR Bahasa Indonesia 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik. 4.6 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. SBdP 3.2 Memahami tangga nada. 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik. IPA 3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	Halaman 3 berisi tentang kompetensi dasar (KD)
10	 TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Dengan kegiatan membaca materi mengenai iklan elektronik, siswa dapat menyebutkan unsur-unsur dan ciri-ciri bahasa iklan elektronik dengan benar. 2. Dengan kegiatan berlatih menggambar elektronik, siswa dapat menyampaikan unsur-unsur dan ciri-ciri bahasa iklan elektronik pada gambar dengan tepat. 3. Dengan kegiatan membaca materi mengenai kain batik jumputan, siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan serta langkah-langkah membuat kain batik jumputan secara terperinci. 4. Dengan kegiatan berlatih membuat kain batik jumputan, siswa dapat membuat kreasi rancangan kain batik jumputan secara mandiri. 5. Dengan kegiatan berkreasi membuat rancangan kain batik jumputan, siswa dapat membuat kreasi rancangan kain batik jumputan secara mandiri. 6. Dengan kegiatan membaca membuat larutan untuk mencelup kain dalam proses pembuatan batik jumputan, siswa dapat membuat laporan sederhana berdasarkan pengamatan mengenai cara membuat larutan untuk mencelup kain batik jumputan, serta penggolongan zat tunggal dan campuran dengan tepat.	Halaman 4 berisi tentang tujuan pembelajaran
11	 MATERI Iklan di radio merupakan salah satu iklan dalam media elektronik. Media elektronik merupakan media dengan teknologi elektronik dan hanya bisa digunakan jika ada jasa transmisi siaran. Setiap alat elektronik memiliki karakteristik yang berbeda. Iklan di televisi sangat berbeda dengan iklan di radio maupun iklan di internet.	Halaman 5 berisi tentang materi pembelajaran
12	 UNSUR-UNSUR IKLAN TELEVISI • Suara = suara iklan dalam televisi dapat berupa suara manusia, suara hewan, musik, atau sekedar efek suara. • Gambar = gambar dapat berupa produk yang ditawarkan atau dapat berupa orang yang menggunakan produk tersebut. • Gerak = gambar bergerak untuk lebih menarik perhatian masyarakat. • Tulisan = tulisan yang singkat dan mudah terlihat.	Halaman 6 berisi tentang materi unsur-unsur televisi

13		Halaman 7 berisi tentang materi unsur-unsur iklan radio dan internet
14		Halaman 8 berisi tentang video pembelajaran https://youtu.be/9BvzQWg_7yBQ
15		Halaman 9 berisi tentang siap-siap untuk melakukan evaluasi
16		Halaman 10 – 19 berisi tentang soal evaluasi

2. Salah satu ciri iklan yang baik dan benar adalah... A. Sumatif C. Konsumtif B. Asosiatif D. Informatif Skor	
3. Motif batik di atas berasal dari daerah... A. Solo C. Jogja B. Malang D. Cirebon Skor	
4. Produk apakah yang terdapat dalam iklan tersebut?... A. Sound C. Alat hemat listrik B. Layar komputer D. Televisi Skor	
5. Gabungan beberapa zat dicampurkan dan zat-zat tersebut terlarut sempurna serta tidak menghasilkan endapan hal ini merupakan... A. Zat campuran C. Senyawa B. Zat tunggal D. Unsur Skor	

6. Contoh campuran yang memiliki persamaan sifat seperti air dan garam dapur adalah... A. Air dan minyak C. Air dan tanah B. Air dan gula D. Air dan kopi Skor	
7. Ketika satu sendok gula dan sekantong teh celup ke dalam gelas, maka jadilah teh manis hangat. Gula pasir dan teh tercampur dengan sempurna sehingga tidak dapat dipisahkan dengan tangan. Peristiwa tersebut dikatakan kedalam zat... A. Unsur C. Heterogen B. Senyawa D. Homogen Skor	
8. Batik jumputan sering disebut dengan batik... A. Ikat celup C. Keraton B. Terang bulan D. Mega mendung Skor	
9. Seni budaya yang kaya akan nilai-nilai kehidupan manusia dan lingkungan merupakan... A. Seni batik C. Seni rupa B. Seni lukis D. Seni pahat Skor	



Pembahasan

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Meskipun di sekolah guru dan siswa sering hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran, namun siswa juga membutuhkan pengalaman belajar yang menyenangkan agar dapat memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, perlu dikembangkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang mendukung siswa dalam menerima informasi.

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah aplikasi smart apps creator. Aplikasi ini dapat digunakan tanpa koneksi internet dan mudah digunakan oleh siapa saja tanpa keahlian khusus dalam pemrograman. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis smart apps creator ini menggunakan metode RnD dengan

model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Hasil pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan tingkat validitas yang tinggi setelah melalui proses validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah revisi berdasarkan saran dari validator, media pembelajaran smart apps creator dinyatakan sangat layak untuk diuji coba. Uji coba terhadap 26 siswa kelas V-A juga menghasilkan respon yang positif, sebagaimana ditunjukkan oleh analisis lembar angket respon peserta didik. Evaluasi terhadap peserta didik juga menunjukkan tingkat penguasaan materi yang baik, dengan seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM (KKM=75).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan media pembelajaran berbasis smart apps

creator. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada tema 9 subtema 3 manusia dan benda di lingkungannya pembelajaran 5 pada peserta didik kelas V-A SDN Bangka 3 Kota Bogor menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan hasil hasil uji coba penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *smart apps creator* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan *smart apps creator* dibuktikan dengan hasil uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli media berada pada kriteria sangat layak yaitu 100%, ahli bahasa berada pada kriteria sangat layak yaitu 80%, dan ahli materi berada pada kriteria sangat layak yaitu 93,3% serta di dukung dengan hasil respon peserta didik berada pada kriteria sangat baik yaitu 93,58% dan hasil evaluasi pembelajaran 88,76%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul wahid. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar." *Istiqra* 5(meningkatkan prestasi): 173–79.
- Amalia, Choirunisa et al. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN Pendahuluan Penggunaan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar ialah Dengan Mengaplikasikan Tematik Integratif Pada Semua Mata Pelajaran , Salah Satunya ." : 265–75.
- Android, Berbasis et al. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID BERBANTU SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN Pendidikan Matematika Universitas Peradaban Email: Vivilutfia31@gmail.Com Received: Februari 2023; Accepted: Maret 2023." 10(1): 770–84.

- Ani Daniyati et al. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1): 282–94.
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. 2020. "Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android." *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA* 1(3): 107–15.
- Azizah, A R. 2020. "Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Mengajarkan Global Warming." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa* 4(2): 72–80.
<https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/143>.
- Bangun, J P K, and S Hartono. 2022. "Analisis Kesulitan Belajar Materi Sifat Dan Perubahan Benda Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 040492 Batukarang Kec. Payung." *Prosiding Seminar Nasional ...*: 6–15.
<https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/105%0Ahttp%3A%2F%2Fjurnal.semnapssh.com%2Findex.php%2Fpssh%2Farticle%2Fdownload%2F105%2F58>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1): 35–42.
- Farista, Rizal, and Ilham Ali M. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 53(9): 1689–99.
- Faujiah, N, Septiani. A.N, T Putri, and U Setiawan. 2022. "Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media." *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik* 3(2): 81–87.
- Firdaus, Thoha. 2018. "Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran." *Artikel: Media Pembelajaran STKIP Nurul Huda*: 1–8.
- Fitriani, Rifa. 2017. "Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*: 1–11.
- Gmbh, Springer-verlag Berlin Heidelberg. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran." : 1–23.
- H Helly, Anna Maria, Diesnilya Belawaja Lagu, and Irna Karlina

- Sensiana Blegur. 2022. "Pemanfaatan Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android." *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(02): 158–68.
- Habib, Mustafa, and Kiki Pratama Rajagukguk. 2022. "Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap Prilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah Dasar." *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris* 4(1): 1–10.
- Hal, Vol No, and Elida Hafni Siregar. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes Pada Mahasiswa Biologi 2021 Universitas Negeri Medan Hafni Siregar E , Fitriningsih ,: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Materi Osteichthyes Pada M." 6(1): 78–84.
- Harahap, Musaddad, and Lina Mayasari Siregar. 2018. "Mengembangkan Sumber Dan Media Pembelajaran." *Educational* (January): 2–3.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*.
- Huda, Baenil, and Saepul Apriyanto. 2019. "Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring." *Buana Ilmu* 4(1): 11–24. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/BuanaIlmu/article/view/808>.
- ICES. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Power Point Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD." 8(March):1–19.
- Indriyani, Lemi. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2(1): 17–26.
- Jediut, Mariana, Eliterius Sennen, and Carolina Vebri Ameli. 2021. "Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (the Advantages of Using Digital Learning Media in Increasing

- Learning Motivation of Elementary School Students During the Covid-19 Pandemic)." *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* 2(2): 1–5.
- Karini, Dkk. 2023. "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BIOLOGI PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 KRUENG BARONA JAYA." *Nucl. Phys.* 13(1): 104– 16.
- Kustandi Cecep & Darmawan Daddy (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed.). KENCANA.
- Lubis, Henny Zurika, Dra jamila. 2017. "Produk Terapan Tahun Ke-1 Dari Inovasi Pembelajaran Akuntansi Melalui Model Oktober 2017."
- Maharuli, Farhamna Maulida, and Zulherman Zulherman. 2021. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7(2): 265–71.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10(3): 1745.
- Mathematics, Applied. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA KULIAH KOPERASI DAN UMKM." 4(1): 1–23.
- Muthoharoh, Miftakhul. 2019. "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran." *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah* 26(1): 21–32.
- Netriwati, Netriwati, Universitas Islam, Negeri Raden, and Intan Lampung. 2019. "Media Pembelajaran Matematika." (May).
- Nofitasari, Dian, Kartono Kartono, and Suparjan Suparjan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Sekolah Dasar." *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2): 250–67.

- Noviati, Wiwi, and Hasil Belajar. 2022. "Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan." 7(2): 19–27.
- Nurainun, N. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas" <https://repository.uir.ac.id/11616/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/11616/1/166411046.pdf>.
- Nuralan, Sitti. 2022. "Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Sdn 1 Buga." *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian* 4(1): 33–43.
- Nurrita. 2018. "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 03: 171–87.
- Patok, Permainan, Lele Dan, and Gobak Sodor. 2022. "Physics and Science Education Journal (PSEJ) Volume 2 Nomor 2 , Agustus 2022 P Ublish : 30 Agustus 2022 Abstrak : Physics and Science Education Journal (PSEJ)." 2(April 2021).
- Pujiono, Andrias. 2021. "Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z." *Didache: Journal of Christian Education* 2(1): 1.
- Quispe, Joseph. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS SMART APPS CREATOR (SAC) TERINTEGRASI KEISLAMAN PADA SISWA KELAS IV SDN KOTA PEKANBARU." 4(1): 88–100.
- Rachman, Tiara Nita Rozanah. 2022. "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa." *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3(1): 29–43.
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, and Lysa Nopitasari. 2021. "Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android." *Elkom : Jurnal Elektronika dan Komputer* 14(1): 47–58.
- Saputra, Seplin Willy. 2022. "Rancang Bangun Aplikasi 'Hewan Laut' Sederhana Berbasis Android." (May): 2–2.
- Sari, R A. 2023. "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Ipa

Materi Menjelajah Angkasa Luar
Di Kelas VI Sekolah Dasar.”

<https://repository.unja.ac.id/43844/%0Ahttps://repository.unja.ac.id/43844/1/SKRIPSI%281%29.pdf>

Setiadi, Teguh, and Nur Hidayah. 2019. “Sistem Informasi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kec. Buaran Pekalongan Menggunakan Metode Akrua Basis.” *Jurnal Ilmiah Komputerisasi Akuntansi* 12(2): 38–44.
<http://jurnal.stekom.ac.id/index.php/kompak> page38.

Setiawan, Fatoni Agus, Program Studi, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2022. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Tahun 2022*.

Shita, Anggit., and Dkk. 2013. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1–16.

Sidharta, Arief. 2015. “Media Pembelajaran.” *Journal Academia Accelerating the world's research* 1: 1–29.