

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SMART APPS
CREATOR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
PERMULAAN SISWA KELAS I SD NEGERI 2 ALUE DUA**

Ristanti Chikal Larasati¹, Dini Ramadhani², Juliati³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Samudra
¹ristantichikal2004@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to assess the design, validity, practicality, and effectiveness of learning media developed using Smart Apps Creator to support students' early reading abilities. Conducted at SDN 2 Alue Dua, the research involved 23 first-grade students as the sample group. The methodology employed was Research and Development (R&D), utilizing the ADDIE framework, which includes five core stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the learning media developed with Smart Apps Creator achieved a 98% validation score for content, indicating a very valid category, and an 88% score for media validation, also classified as very valid. In terms of practicality, responses from teachers yielded a score of 99%, while students gave a score of 90%—both falling into the very practical classification. As for effectiveness, the Paired Sample T-test indicated a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), demonstrating a statistically significant difference between pretest and posttest scores. The average score improved from 68.91 before using the media to 86.09 afterward. Furthermore, the calculated N-gain score averaged 0.67, placing it within the medium category of effectiveness.

Keywords: *learning media, smart apps creator, beginning reading skills*

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengembangan, validitas, praktikalitas, serta efektivitas media berbasis *Smart Apps Creator* guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Alue Dua dengan subjek sebanyak 23 siswa kelas I. Penelitian dilakukan dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil penelitian mendapati yakni media berbasis *Smart Apps Creator* memperoleh nilai validasi aspek materi 98%, berkategori sangat valid, serta validasi pada aspek media 88% juga berkategori sangat valid. Untuk praktikalitas, respon guru memberikan nilai sebesar 99% berkategori sangat praktis, sementara respon siswa memberikan 90% yang juga berkategori sangat praktis. Uji Paired Sample T menghasilkan nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$) untuk efektivitas, menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest. Skor pretest rata-rata 68,91 naik menjadi 86,09 pada posttest. Selain itu, nilai rerata N-gain sebesar 0,67 menunjukkan bahwa ia berada dalam kategori sedang.

Kata kunci: media pembelajaran, *smart apps creator*, keterampilan membaca permulaan

A. Pendahuluan

Kemampuan berbahasa merupakan keterampilan esensial yang perlu dikuasai oleh semua individu. Keterampilan bahasa mengacu pada kemampuan seseorang dalam memanfaatkan bahasa secara efektif. Melalui bahasa, seseorang mampu berinteraksi dengan orang lain melalui lisan maupun tulisan (Sukma, 2023:1). Kemampuan berbahasa meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Aspek tersebut sangat berperan dalam mendukung kemampuan komunikasi seseorang. Di tingkat sekolah dasar, aspek-aspek keterampilan berbahasa ini diajarkan melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Oleh karena itu, pengajaran keterampilan berbahasa sejak dini dianggap sangat penting (Sukma, 2023:1).

Dari keempat kemampuan berbahasa itu, membaca dianggap sebagai keterampilan mendasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa (Muammar, 2020:1). Salah satu fokus

utama pada tahap awal pendidikan dasar adalah pengembangan keterampilan membaca, yang merupakan fondasi penting bagi keberhasilan akademis siswa kedepannya. Keterampilan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memahami dan mempelajari pelajaran lain yang dipelajari di sekolah.

Membaca merupakan suatu kemampuan untuk memahami makna, baik secara langsung maupun yang tersirat pada sebuah teks. Tujuannya adalah agar pembaca bisa mengerti pesan yang ingin disampaikan penulis. Oleh karena itu, inti dari kegiatan membaca terletak pada pemahaman isi, bukan hanya tindakan fisik melihat atau melafalkan kata-kata. Membaca pun sejatinya merupakan aktivitas yang aktif dan berpikir, bukan sekadar kegiatan pasif (Sukma, 2023:6). Pendapat Muammar (2020:10) mendukung hal tersebut dengan menyatakan bahwa membaca ialah kegiatan yang dilakukan guna memperoleh informasi yang diberikan penulis lewat tulisan, dengan tujuan memahami isi bacaan. Dalam

kegiatan membaca, pembaca berusaha memahami pesan serta informasi yang disampaikan oleh penulis melalui teks.

Keterampilan membaca dikategorikan menjadi dua jenis, yakni (a) membaca permulaan serta (b) membaca lanjutan. Membaca permulaan ialah kemampuan mengenali huruf atau simbol tulisan dan mengucapkannya dengan tepat, yang dikenal sebagai kemampuan literasi dasar. Pada tahap ini, pemahaman terhadap isi bacaan masih terbatas karena perhatian utama tertuju pada pengenalan bunyi bahasa. Sementara itu, pada tahap membaca lanjutan, seseorang telah mencapai tingkat literasi wacana, di mana ia tidak hanya dapat membaca dengan lancar, tetapi juga memahami isi dan makna bacaan. Pada tahap ini, penekanan diberikan pada pemahaman isi, serta diharapkan kemampuan membaca yang cepat dan efisien (Sukma, 2023:7).

Idealnya, keterampilan membaca permulaan menekankan pada kemampuan siswa untuk melek huruf, yaitu mampu melafalkan simbol tulisan yang memiliki bunyi bermakna tanpa disertai pemahaman mendalam

terhadap simbol tersebut. Selain itu, siswa diharapkan mampu membedakan huruf dan merangkainya menjadi kata (Sukma, 2023:7). Pendapat Ginting (2020:50) mendukung hal tersebut dengan menjelaskan bahwa keterampilan membaca permulaan ditunjukkan melalui beberapa indikator, seperti kemampuan mengenali dan mengingat huruf atau simbol, membaca kosakata serta kalimat sederhana, membaca paragraf dengan pelafalan dan intonasi yang tepat agar mudah dipahami oleh pendengar, memperhatikan jeda atau tanda baca, serta memberi penekanan pada kata-kata tertentu saat membaca. Berdasarkan indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran membaca permulaan difokuskan pada penguasaan kemampuan dasar literasi atau melek huruf.

Kenyataannya, menurut hasil penilaian PISA, kemampuan membaca siswa di Indonesia tergolong rendah. Rerata skor yang dicapai hanya 371, jauh pada rata-rata internasional yang berada pada angka 500. Data ini diperoleh dari laporan yang diterbitkan oleh Puspendik di bawah naungan Kemendikbud pada

tahun 2020, perkembangan keterampilan membaca siswa menunjukkan kondisi yang cukup memprihatinkan, terutama karena banyak siswa kelas 1-3 SD yang belum mampu membaca dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara di SDN 2 Alue Dua menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas I masih berada dalam tahap awal perkembangan keterampilan membaca. Dari 23 siswa, sebanyak 13 siswa masih memerlukan pendampingan dalam membaca. Ditemukan bahwa siswa belum mampu mengenal huruf, menyambungkan huruf jadi suku kata serta belum mampu membaca kata serta kalimat sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas I belum mencapai kemampuan membaca permulaan secara baik. Maka temuan ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk menyediakan media pembelajaran yang tepat guna mendukung proses perkembangan membaca siswa secara bertahap.

Selain itu, hasil observasi di SD Negeri 2 Alue Dua juga mengungkapkan bahwa proses pembelajaran membaca permulaan masih menggunakan buku teks

sebagai media utama. Keterbatasan penggunaan media yang variatif serta menyenangkan, yang relevan dengan karakteristik siswa kelas I SD, menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yang tepat. Salah satu solusi yang dapat dilakukan ialah merancang media yang menarik, menyenangkan, serta sesuai pada karakter dan kebutuhan siswa kelas I SD untuk mendukung keterampilan membaca permulaan mereka. Pengembangan media yang dimaksud adalah media berbasis *Smart Apps Creator*, yang diyakini mampu mendorong minat belajar siswa dalam proses pembelajaran membaca.

Smart Apps Creator ialah *platform* berbasis *website* yang diterapkan guna mengembangkan media dalam bentuk aplikasi yang bisa diakses oleh guru ataupun siswa melalui perangkat laptop dan Android (Jaiz, 2022:31). *Platform* ini menyediakan fitur *template* yang memudahkan pengguna dalam memasukkan materi, teks, gambar,

video pembelajaran, audio, maupun soal evaluasi. Penelitian oleh Ali et al. (2024:149) menyatakan bahwa penggunaan *Smart Apps Creator* memberikan pengaruh yang positif pada peningkatan motivasi serta minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan membuat media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* yang layak, praktis, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di SD pada tahap awal. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Alue Dua di Kota Langsa selama semester genap tahun akademik 2024/2025. Sekolah ini dipilih secara purposif karena guru belum memanfaatkan media digital dengan baik, terutama dalam pembelajaran membaca permulaan.

Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas I, sasaran utamanya adalah pengembangan media digital interaktif. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara

untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Selanjutnya, tahap desain, dilakukan pembuatan *storyboard* dan mengumpulkan berbagai bahan pendukung seperti gambar, audio, serta animasi yang akan dipakai pada pembuatan media.

Selanjutnya tahap pengembangan, dilakukan pengembangan media dengan memanfaatkan aplikasi *Smart Apps Creator* berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Setelah itu, melakukan validasi oleh para ahli materi dan media guna menilai kelayakan isi serta kualitas tampilan serta penggunaan teknisnya. Tahap implementasi dilakukan uji coba media di kelas I di SDN 2 Alue Dua. Selama uji coba, guru dan siswa memberikan tanggapan pada kepraktisan media yang sudah diterapkan pada pembelajaran. Pada tahap evaluasi, dilakukan analisis pada hasil validasi, kepraktisan, serta efektivitas media yang dikembangkan.

Data penelitian ini meliputi data kuantitatif serta kualitatif. Data kuantitatif bersumber dari hasil angket validasi para ahli, angket kepraktisan

yang diisi oleh guru dan siswa, serta nilai pretest dan posttest keterampilan membaca siswa. Data kualitatif didapati melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi atau catatan yang dilakukan selama proses uji coba berlangsung.

Instrumen penelitian ini meliputi angket validasi yang dipakai guna menilai kelayakan konten dan desain media, angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa, serta soal *pretest* dan *posttest* dalam mengukur keterampilan membaca permulaan siswa sebelum dan setelah penerapan media. Selain itu, digunakan juga lembar observasi dan dokumentasi untuk mendukung temuan penelitian.

Pengumpulan data melalui angket, wawancara, tes, observasi, serta dokumentasi, kemudian dianalisis dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Validasi media dianalisis dengan menghitung persentase skor dan dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, cukup valid, atau tidak valid. Data kepraktisan dianalisis dengan menghitung persentase respons guru dan siswa terhadap media. Untuk mengukur efektivitas media, Peneliti

terlebih dahulu melakukan pengujian normalitas data dengan uji Shapiro-Wilk, dilanjutkan dengan Uji Paired Sample T-Test yang diterapkan guna mengetahui perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, digunakan juga perhitungan N-Gain untuk mengukur peningkatan membaca permulaan setelah menggunakan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis*) dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan melalui wawancara bersama guru kelas I guna memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan materi yang tepat untuk dijadikan bahan dalam pengembangan media pembelajaran. Guru memberikan rekomendasi untuk menggunakan materi semester genap, khususnya materi membaca yang mencakup huruf, suku kata, kata, serta kalimat sederhana, karena materi tersebut belum sepenuhnya diterapkan kepada siswa dan masih ada beberapa siswa yang belum lancar pada keterampilan membaca permulaan. Selain itu, guru juga menyetujui penerapan media baru berbasis *Smart Apps Creator* yang

bisa diakses melalui laptop maupun *handphone*.

Tahap Desain (*Design*) meliputi proses perancangan media pembelajaran yang dimulai dengan penyusunan *storyboard* secara menyeluruh serta pengumpulan elemen pendukung seperti latar belakang, suara, gambar, dan animasi. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan semua konten yang diperlukan guna memperkuat kualitas produk media berbasis *Smart Apps Creator* agar lebih menarik serta interaktif. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penilaian kelayakan media berupa angket guna mengukur kualitas media tersebut. Instrumen ini dirancang dalam bentuk kisi-kisi penilaian dan daftar isian (*checklist*) yang dinilai ahli media, materi, guru, serta responden siswa.

Tahap Pengembangan (*Development*) mencakup pembuatan media interaktif dengan *Smart Apps Creator* sesuai pada *storyboard* yang sudah dirancang sebelumnya. Setelah pembuatan media, produk selanjutnya divalidasi oleh validator. Adapun hasil validasi ahli yaitu:

No	Aspek	Skor	Kategori
1.	Materi	98%	Sangat Valid
2.	Media	88%	Sangat Valid
Rata-rata		93%	Sangat Valid

Tabel 1. Hasil Validasi Media *Smart Apps Creator*

Tabel diatas menunjukkan validitas Media *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan yang dikembangkan oleh peneliti pada aspek materi mendapat nilai 98% dan pada aspek media mendapat nilai 88%, serta secara keseluruhan memperoleh nilai rerata 93% berkategori sangat valid, yang artinya media berbasis *Smart Apps Creator* yang dikembangkan guna meningkatkan keterampilan membaca permulaan dapat diujicobakan ke siswa.

Tahap penerapan (*implementation*) dilakukan uji coba media yang telah di revisi pada siswa, hal ini ditujukan guna mengetahui kepraktisan serta keefektifan media. Guru dan siswa diberikan angket praktikalitas, hasilnya berupa respon pada media pembelajaran yang praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran khususnya pada kelas I. Berikut

adalah rekapitulasi kepraktisan media:

Tabel 2. Hasil Praktikalitas Media
Smart Apps Creator

No	Aspek	Skor	Kategori
1.	Respon Guru	99%	Sangat Praktis
2.	Respon Siswa	90%	Sangat Praktis
Rata-rata		95%	Sangat Praktis

Tabel diatas memperlihatkan nilai rerata praktikalitas media *Smart Apps Creator* mencapai 95% dan berkategori “sangat praktis”, hasil ini menunjukkan bahwa media layak untuk diuji coba pada siswa. Pada implementasi, siswa diberi *pretest* dan *posttest* guna mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. *Pretest* diberikan sebelum penerapan media berbasis *Smart Apps Creator*, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa menggunakan media tersebut. Data *pretest* dan *posttest* selanjutnya dianalisis melalui program SPSS versi 30 guna melihat tingkat efektivitas media pembelajaran.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan guna menilai keberhasilan produk apakah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Peneliti juga melakukan analisis terhadap peningkatan hasil belajar sebelum serta setelah penerapan media tersebut. Hasil evaluasi dari uji coba produk pada siswa ini dijadikan

sebagai indikator keberhasilan pengembangan media *Smart Apps Creator* dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas guna melihat data distribusi secara normal atau tidak, dan dilakukan melalui metode Shapiro Wilk, data dianggap terdistribusi secara normal apabila nilai sig lebih dari 0,05, dan jika nilai sig kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,128	23	,200 [*]	,937	23	,152
Posttest	,135	23	,200 [*]	,970	23	,700

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada hasil analisis data melalui aplikasi SPSS tersebut, didapati nilai sig Shapiro-Wilk untuk variabel *pretest* sebesar 0,152, dimana lebih besar dari > 0,05, dan variabel *posttest* nilai signifikansinya ialah 0,700, juga melebihi 0,05, ini menandakan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi secara normal.

Setelah memastikan normalitas data, tahap selanjutnya

ialah uji perbedaan rerata dengan *Paired Sample T-test* guna mengevaluasi perbedaan yang signifikan pada keterampilan membaca siswa sebelum serta sesudah penerapan media berbasis *Smart Apps Creator*. Jika nilai sig. yang didapati kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka ada perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4. Uji *Paired Sample T-test*

Paired Differences								Significance	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest	-	11,264	2,349	-22,045	-12,303	-	22	,001	,001
1 - Posttest	17,174					7,312			

Hasil uji di atas memperlihatkan nilai signifikansi uji *Paired Sample T-test* yang didapati pada sampel ialah 0,001. Dikarenakan nilai sig kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), hal ini memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa keterampilan membaca permulaan mengalami perubahan yang signifikan setelah penerapan media berbasis *Smart Apps Creator*. Selanjutnya, guna mengukur keefektifan media, dilakukan perbandingan rata-rata (*mean*) antara nilai *pretest* dan

posttest. Perbandingan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Uji *Paired Sample Statistics*

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error
Pair 1 Pretest	68,91	23	22,358	4,662
Posttest	86,09	23	17,448	3,638

Berdasarkan hasil analisis *Paired Sample Statistics*, nilai rerata skor *pretest* yang didapati adalah 68,91, dan nilai rerata skor *posttest* 86,09. Hal ini memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil sebelum serta sesudah penerapan media berbasis *Smart Apps Creator*.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji *Paired Sample T-test*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis *N-gain*. Analisis ini bertujuan mengukur tingkat peningkatan atau penurunan hasil belajar sesudah memakai media berbasis *Smart Apps Creator*. Pada perhitungan, nilai rerata *N-gain* yang didapati ialah 0,67, berkategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan media berbasis *Smart Apps Creator* efektif meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa.

D. Kesimpulan

Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media berbasis Smart Apps Creator, yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Validasi ahli menunjukkan bahwa aspek materi memiliki persentase 98%, sedangkan aspek media memiliki persentase 88%. Nilai praktikalitas masing-masing mencapai 99% dari tanggapan guru dan 90% dari tanggapan siswa. Untuk mengukur efektivitas media ini, uji paired T-test digunakan. Hasilnya menunjukkan nilai sig $0,001 < 0,05$, yang menandakan adanya perbedaan signifikan nilai *pretest* dan *posttest*; rerata nilai *pretest* 68,91 meningkat jadi 86,09 pada *posttest*. Selain itu, rerata N-gain adalah 0,67, yang dianggap sedang, dengan 57% siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran melalui *Smart Apps Creator* yang lebih kreatif dan bisa memuat materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Ali. (2019). *Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV B SD*

Negeri Purwoyoso 04 Kota Semarang. Skripsi. Semarang:UNNES

Ali, J., Annisa, A., Wasid, A., & Dayurni, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart App Creator 3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1).

Alti, R. M. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.

Amin, M. Al, Ikhsan, M., & Salman, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Cara Wudhu berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator. *Jurnal Educandum*, 8(2), 255–262.

Anggia, D., Asnawi, A., & Juliati, J. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” SD Negeri 7 Langa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 57-57.

Anggraeni S. W. & Alpian Y. (2020). *Membaca Permulaan Teams Games Tournament (TGT)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.

Ariyana, R. Y., Susanti, E. & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia

- Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*. 1(3), 321-331.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar "E-Komik" Di Sekolah Dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-412.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2 (1), 48-59.
- Cahyadi A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Dalman H. (2017). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Firdianti, A. (2018). *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Gre Publishing.
- Ginting, L. S. (2020). *Bahasa Indonesia*. Jawa Barat: Guepedia.
- Hidayat, F. & Nizar, M. (2020). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 28-37.
- Jaiz, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Terintegrasi Keislaman pada Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru. (Master Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Khairiza, A. A., Sukirno, S., Putra, A., & Asnawi, A. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Kelas IVSD Negeri 3 Langa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 1-1.
- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika*, 9(02), 129–143.
- Maharbid, A. (2019). *Pengembangan Prototipe Mobile Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Dan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mahlianurrahman, M. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Implementasi Metode Inquiry Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 252-259.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan media video untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah*

- Dasar, 3(01), 8-17.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (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.
- Maulia, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Kelas XI SMA Pada Materi Barisan dan Deret*. Riau: Universitas Islam Riau. Skripsi.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan Sekolah Dasar*. Mataram: Sanabil.
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain inkuiri moral dalam pembentukan karakter nasionalis siswa SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 10-16.
- Nuryadi, Astuti, T., Utami, E. & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oktaviani D. A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10298–10306.
- Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 3 (1), 226-236.
- Rahmanda, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Di Kelas IV Pada Keterampilan Menulis Di SDN 05 Timbulun Kabupaten Pesisir Selatan. *Skripsi*.
- Rahmi, F. (2018). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Edisi 2. Cetakan 3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ramadhani, D., Wurjani, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 68-68.
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ririn, E. R., Asmayani S. & Dyoty A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SDN 14 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 6(1), 179-189.
- Risal, R. H. (2022). Metode Penelitian Dan Pengembangan. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Sa'adah, H. N. & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sakila, A. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah Dikelas XI 1 SMA Negeri 2 Wonosobo*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Sirait, E., Usman, H., & Angger Wardhani, P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator 3 Berbasis STEAM pada Muatan Matematika Sekolah Dasar. Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 368–376.
- Slamet, F. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Solihin, L. (2020). Darurat Literasi Membaca Di Kelas Awal: *Masyarakat Indonesia*, 46(1), 34–48.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukma, H. (2023). *Keterampilan Membaca Dan Menulis (Teori Dan Praktik)*. Penerbit K-Media.
- Syadida, Q. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1): 17-26.
- Widoyoko, E. P. (2022). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yanto, D. T. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*. 19 (1): 75–82.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zelvia, V. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Keterampilan Membaca Permulaan Tema 2 di Kelas II SD 01 Pesisir Selatan. Sumatera Barat: Universitas Sumatera Barat., Skripsi*.