Anafora: Jurnal Penelitian Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Diterbitkan Oleh :
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
FKIP Universitas Kuningan

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 53-61

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATERI PUISI KELAS VIII DI SMPN 5 KUNINGAN

Reggy Prayoga, Ida Hamidah, Andriyana
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan
prayogareggy@gmail.com

ABSTRAK: Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi masih jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran puisi di tingkat SMP, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi dan rendahnya motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Smart Apps Creator* (SAC) pada materi puisi kelas VIII SMP. Penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang difokuskan pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, serta validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak dengan persentase kelayakan media 86,6%, materi 75,7%, dan bahasa 77,7%. Media ini berhasil menciptakan tampilan interaktif berbasis android yang mencakup materi, permainan tebak kata, dan evaluasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran puisi. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa alternatif media pembelajaran interaktif yang praktis dan sesuai kebutuhan guru serta siswa di era digital. Media ini direkomendasikan untuk diujicobakan lebih lanjut guna mengukur efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa.
KATA KUNCI: *media pembelajaran interaktif; puisi; smart apps creator; pengembangan media*

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ASSISTED BY *SMART APPS CREATOR* ON CLASS VIII POETRY MATERIAL AT SMPN 5 KUNINGAN

ABSTRACT: Interactive learning media assisted by technology is still rarely utilized in poetry learning at the junior high school level, causing students to experience difficulties in understanding the material and low learning motivation. This study aims to develop interactive learning media assisted by *Smart Apps Creator* (SAC) for poetry material in grade VIII of junior high school. The research employed the *ADDIE* development model, focusing on the analysis, design, and development stages. Data were collected through observation, questionnaires, interviews, and validation by media, material, and language experts. The results showed that the developed media was declared feasible with feasibility percentages of 86.6% for media, 75.7% for material, and 77.7% for language. The media successfully created an interactive Android-based display covering materials, word-guessing games, and evaluations, thereby increasing student engagement in poetry learning. This study contributes an alternative practical interactive learning media that meets the needs of teachers and students in the digital era. The media is recommended for further trials to measure its effectiveness on student learning outcomes.
KEYWORDS: *feasibility; interactive learning media; poetry; smart apps creator; media development*

PENDAHULUAN

Berbicara mengenai pembelajaran, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan yang berusaha untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya. Secara sederhana, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang disesuaikan dengan lingkungan peserta

didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu mata pelajaran yang penting adalah Bahasa Indonesia.

Pada pelajaran Bahasa Indonesia, puisi merupakan salah satu materi yang dipelajari di tingkat SMP/MTs khususnya kelas VIII. Pembelajaran materi puisi dapat menunjang pemahaman bahasa peserta didik karena melatih keterampilan membaca puisi, menyimak atau mendengarkan pembacaan puisi, menulis puisi, dan berbicara melalui pementasan puisi. Jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi saat ini, seharusnya pembelajaran puisi dikemas dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Namun, dalam kenyataannya proses pembelajaran puisi masih menghadapi berbagai permasalahan, baik kesulitan memahami teori maupun keterbatasan media pembelajaran yang tersedia.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 5 Kuningan terhadap 24 peserta didik kelas VIII, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi puisi masih rendah. Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan minimnya pemanfaatan media berbantuan teknologi. Guru cenderung menggunakan buku teks, Canva, dan video secara jarang, sehingga motivasi belajar siswa kurang tergali. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa kesulitan siswa dalam materi puisi dipengaruhi oleh kurangnya minat siswa dan ketidakmampuan guru dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator. Syadida (2022) mengembangkan media menggunakan aplikasi Smart Apps Creator pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV SD dan berhasil meningkatkan kemampuan menghitung peserta didik. Sagita dkk. (2023) melakukan pengembangan media berbasis Smart Apps Creator pada mata pelajaran Informatika kelas X SMK dan menyimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan. Kusumastuti dkk. (2024) juga mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis Smart Apps Creator versi ke-3 pada materi Aku Gemar Menabung di kelas IV SD dan media dinyatakan layak. Sementara itu, Gulo dan Harefa (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint di SMP dan menyatakan media tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut pada umumnya menunjukkan bahwa media interaktif dapat mempermudah peserta didik memahami materi.

Namun, penelitian sebelumnya tersebut sebagian besar dilakukan pada jenjang SD dan SMK dengan materi yang berbeda-beda. Penelitian ini memiliki perbedaan karena mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator khusus pada materi puisi untuk peserta didik kelas VIII SMP, yang masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media yang lebih sesuai dengan karakteristik pembelajaran puisi di tingkat SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi puisi kelas VIII di SMPN 5 Kuningan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh

Branch (2009). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang menguraikan proses desain pembelajaran secara komprehensif. Namun, dalam penelitian ini model ADDIE hanya difokuskan pada tiga tahap utama, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), dan pengembangan (development), sedangkan tahap implementasi dan evaluasi dilakukan secara terbatas melalui validasi ahli.

Penelitian ini melibatkan responden berupa satu orang guru Bahasa Indonesia dan 13 orang peserta didik kelas VIII sebagai sampel untuk analisis kebutuhan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi media pembelajaran yang ada di kelas pada materi puisi. Angket dan wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dari perspektif guru dan peserta didik.

Adapun tahapan pengembangan media dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap ini meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Sedangkan analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara, observasi, dan penyebaran angket kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kebutuhan, kekurangan, dan keinginan terkait media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan media pembelajaran yang akan dibuat. Kegiatan yang dilakukan meliputi penentuan tujuan pembuatan media, pembuatan model atau flowchart, pengumpulan materi puisi, serta desain tampilan media yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran di kelas VIII.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan realisasi dari hasil perancangan. Media pembelajaran interaktif berbasis android dikembangkan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator. Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli. Validasi meliputi tiga aspek, yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dengan skala Likert 1 sampai 5. Kriteria penilaian terdiri dari tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak, dan sangat layak. Setelah validasi, dilakukan evaluasi berdasarkan masukan dan saran dari para validator, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan masukan tersebut.

Teknik pengolahan data validasi menggunakan rumus persentase pencapaian dengan kategori interpretasi sebagai berikut: 0%-25% tidak layak, 26%-50% kurang layak, 51%-75% layak, dan 76%-100% sangat layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui tahapan analisis, perencanaan, dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi puisi kelas VIII di SMPN 5 Kuningan.

Analisis

Analisis merupakan tahapan awal yang digunakan pada model pengembangan ADDIE. Adapun hal yang dianalisis pada penelitian ini berkaitan dengan analisis kebutuhan media pembelajaran dengan cara observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi

media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Kemudian, untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran, peneliti melakukan kegiatan pengisian angket kepada salah satu guru Bahasa Indonesia dan perwakilan peserta didik sejumlah 13 orang. Dari hasil angket tersebut, peneliti melakukan wawancara lebih lanjut kepada guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan atau keperluan (Necessities), kekurangan (Lack), dan keinginan (Wants) terkait media pembelajaran pada materi puisi.

Berdasarkan hasil wawancara, kebutuhan, kekurangan, dan keinginan media pembelajaran dapat dirangkum sebagai berikut:

Kesimpulan Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan untuk mengetahui necessities (kebutuhan), lack (kekurangan), dan wants (keinginan) media pembelajaran bagi guru Bahasa Indonesia di SMPN 5 Kuningan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Guru

a. Necessities (Kebutuhan)

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu berbasis teks dan Canva. Keterbatasan fasilitas yang ada membuat guru lebih berfokus pada teks. Namun, untuk tidak memberikan rasa bosan kepada peserta didik, guru menggunakan media berbasis Canva.

b. Lack (Kekurangan)

Fasilitas yang tersedia di sekolah masih kurang meskipun ada komputer dan papan interaktif, namun harus bergantian dengan guru lain. Guru juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Wants (Keinginan)

Guru berharap media pembelajaran yang lebih menarik agar mudah dipahami ketika digunakan. Guru juga sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis teknologi berbantuan Smart Apps Creator.

Peserta Didik

a. Necessities (Kebutuhan)

Guru sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik saat pembelajaran. Peserta didik juga senang ketika pembelajaran materi puisi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik membutuhkan CP dan TP, petunjuk pembelajaran, dan latihan soal.

b. Lack (Kekurangan)

Media pembelajaran yang tersedia cukup bagus. Peserta didik lebih sering menggunakan buku teks. Menurut mereka, media pembelajaran yang digunakan guru sudah termasuk media pembelajaran interaktif serta menurut mereka media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh dalam pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

c. Wants (Keinginan)

Harapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diinginkan berbentuk aplikasi di HP dan game. Mereka juga tertarik dengan media pembelajaran berbantuan Smart Apps Creator. Dalam mempermudah memahami materi yang ada dalam aplikasi, peserta didik membutuhkan tampilan yang menarik, petunjuk penggunaan aplikasi, kemudahan aplikasi, latar suara, serta tantangan untuk mengukur pemahaman peserta didik.

Perencanaan

Perencanaan merupakan tahapan kedua yang digunakan pada model pengembangan ADDIE. Adapun hal yang dilakukan pada tahap ini adalah mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan tahap analisis (kondisi dan kebutuhan). Dalam memulai tahap

perencanaan ini dengan menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran, membuat model dan tampilan, desain media, pengujian serta menyusun tes.

Tujuan pembuatan media pembelajaran berbantuan Smart Apps Creator ini yaitu untuk memenuhi kondisi, kebutuhan, keinginan, dan kekurangan media pembelajaran yang dirasakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran materi puisi kelas VIII. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, media pembelajaran yang tersedia kurang memadai karena setiap pembelajaran guru lebih banyak menggunakan buku teks. Sedangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran berbantuan Smart Apps Creator sangat dibutuhkan oleh guru maupun peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran materi puisi.

Tampilan media pembelajaran yang dibuat dalam penelitian ini adalah berbentuk aplikasi android yang di dalamnya mencakup materi, permainan, dan latihan soal atau tugas. Selain itu, ada beberapa unsur yang ditambahkan dari Smart Apps Creator agar aplikasi ini lebih menarik untuk peserta didik. Dalam aplikasi tersebut terdapat halaman yang bisa diakses oleh penggunanya seperti halaman pembuka, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, dan petunjuk penggunaan media pembelajaran

Halaman Pembuka

Halaman pertama yang dibuat adalah halaman pembuka. Pada halaman pembuka ini ditampilkan logo Tut Wuri Handayani agar mendapat kesan ikon pendidikan. Kemudian setelah selesai secara otomatis langsung menampilkan ucapan selamat datang dan judul pembelajaran yang dilengkapi tombol untuk masuk dan tombol suara.



Gambar 1. Halaman Pembuka

Halaman Menu Utama

Pada halaman ini ditampilkan judul menu utama. Kemudian terdapat 4 tombol di antaranya yaitu tombol “Capaian dan Tujuan Pembelajaran”, tombol “Bermain dan Belajar”, tombol “Profil”, dan tombol “Informasi”. Semua tombol memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk berpindah ke halaman sesuai dengan yang diklik oleh pengguna dan juga terdapat tombol suara.



Ga

Gambar 2. Halaman Menu Utama

Halaman Belajar dan Bermain

Pada halaman belajar dan bermain, ditampilkan tiga tombol pilihan, yaitu tombol “Materi Pembelajaran”, tombol “Permainan”, dan tombol “Tugas dan Evaluasi”. Pada halaman ini juga dilengkapi tombol menu utama dan tombol suara.



Gambar 3. Halaman Belajar dan Bermain

Halaman Permainan

Pada halaman ini ditampilkan petunjuk permainan yang dilengkapi dengan penjelasan verbalnya. Permainan pada media pembelajaran yang dibuat adalah tebak kata, halaman petunjuk permainan didesain dengan huruf yang tersebar secara acak untuk disusun oleh pengguna.



Gambar 4. Halaman Permainan

Halaman Profil

Pada halaman profil ditampilkan profil pengembang, dosen pembimbing, para ahli validasi, dan guru Bahasa Indonesia. Profil yang ditampilkan ialah biodata singkat mengenai setiap penanggung jawab atas pengembangan aplikasi.



Gambar 5. Halaman Profil

Pengembangan

Tahap model ADDIE yang ketiga adalah tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk uji kelayakan pada media pembelajaran yang telah dibuat. Uji kelayakan berarti menguji apakah suatu produk layak atau tidak berdasarkan penilaian para ahli. Jika produk dinyatakan layak oleh para ahli, maka produk tersebut dapat dikatakan layak atau valid. Pada uji kelayakan ini juga disebut uji validasi yang meliputi uji validasi media, uji validasi materi, dan uji validasi bahasa.

Berdasarkan hasil dari ketiga uji kelayakan yang sudah dilaksanakan, yaitu uji kelayakan media, uji kelayakan materi, dan uji kelayakan bahasa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat dalam konsep sistem android berbantuan Smart Apps Creator mendapatkan tiga pernyataan layak dengan revisi.

Uji Kelayakan	Hasil Kelayakan	Keterangan
Media	Sangat Layak	Media pembelajaran sudah cukup baik, perlu adanya perbaikan dalam alur penggunaan media. Buat dokumentasi penggunaan (instalasi/manual buku) media yang dibuat.
Materi	Layak	Penambahan materi dalam media pembelajaran. Sertifikat

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 53-61

Uji Kelayakan	Hasil Kelayakan	Keterangan
		ketuntasan bagi peserta didik yang sudah tuntas.
Bahasa	Sangat Layak	Bahasa yang digunakan kurang interaktif.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan

Revisi yang dilakukan dari aspek media yaitu adanya alur penggunaan di halaman pertama sebelum masuk ke dalam menu utama media, dan juga membuat manual buku untuk penggunaan media pembelajaran yang dibuat. Revisi yang dilakukan dari aspek materi yaitu dengan menambah materi puisi dan juga menambahkan sertifikat bagi peserta didik yang sudah tuntas. Sedangkan revisi yang dilakukan dari aspek bahasa yaitu dengan memperbaiki bahasa agar lebih interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi puisi di kelas VIII SMPN 5 Kuningan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Berdasarkan hasil observasi terkait media pembelajaran dengan alatnya yaitu ketersediaan, jenis, tampilan, kesesuaian isi, kebahasaan, kejelasan instruksi, dan bahan dapat disimpulkan bahwa kondisi media pembelajaran pada kelas VIII SMPN 5 Kuningan, lebih khusus pada pembelajaran bahasa Indonesia materi puisi hanya menggunakan media cetak berupa buku teks, Canva, dan video, namun untuk penggunaan Canva dan video terbilang jarang dilakukan. Ketersediaan media pembelajaran juga dapat dikatakan kurang memadai karena hanya ada beberapa seperti berbasis tulisan, video, Canva, dan chromebook. Akan tetapi chromebook hanya digunakan ketika ujian kelas IX saja dan jarang digunakan ketika kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan untuk media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, bahasa yang digunakan sudah baik dan benar, terdapat petunjuk pembelajaran, serta bahan yang digunakan praktis.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara analisis kebutuhan media pembelajaran bagi guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang baru dan lebih beragam, dan mereka tertarik terhadap media pembelajaran berbasis teknologi dan aplikasi pada pembelajaran bahasa Indonesia materi puisi. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi puisi dibutuhkan oleh guru dan peserta didik kelas VIII SMPN 5 Kuningan.

Media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator pada materi puisi berhasil dibuat. Pada aplikasi yang dikembangkan menghasilkan dua halaman pokok yaitu halaman pembuka dan halaman menu utama. Pertama, pada halaman pembuka ditampilkan tombol untuk mulai atau masuk ke halaman menu utama. Kedua, pada halaman menu utama terdapat empat pokok pembahasan yaitu capaian dan tujuan pembelajaran, bermain dan belajar (berkaitan dengan materi, permainan dan tugas), profil (berkaitan dengan profil pengembang, pembimbing, validator, dan guru pamong), serta informasi. Adapun konsep yang digunakan yaitu memiliki konsep warna cerah agar dapat menarik perhatian peserta didik. Kemudian ketika akan memulai permainan peserta didik diharapkan membaca petunjuk permainan terlebih dahulu, di akhir permainan akan

terdapat nilai akhir yang nantinya dilaporkan kepada guru.

Media pembelajaran interaktif berbantuan Smart Apps Creator yang dibuat dinyatakan sangat layak pada dua jenis uji kelayakan dan satu dinyatakan layak oleh tiga orang ahli, yaitu uji kelayakan media oleh Bapak Nunu Nugraha, S.Pd., M.T. dengan persentase 86,6%, uji kelayakan materi oleh Ibu Sun Suntini, M.Pd. dengan persentase 75,7%, dan uji kelayakan bahasa oleh Ibu Dr. Ifah Hanifah, M.Pd. dengan persentase 77,7%. Melalui penelitian dengan judul Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Smart Apps Creator pada Materi Puisi Kelas VIII SMPN 5 Kuningan ini diharapkan dapat memberi acuan terhadap media pembelajaran bahasa Indonesia materi puisi ke depannya. Peneliti juga memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar media pembelajaran ini dapat diuji cobakan. Jika dalam pelaksanaannya dinyatakan efektif, disarankan untuk berkolaborasi dengan pihak dinas pendidikan agar dapat didaftarkan di Google Play Store sehingga jangkauannya juga sangat luas dan memberikan kemudahan bagi para peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, S., Fatirul, A. N., & Atiqoh, A. (2023). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Tanpa Koding di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran, 8(2), 270. https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.5601

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Islam, U., & Utara, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI. 1(1), 14–28.

Kusumastuti, D. U., Hidayat, R., & Destiana, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Smart Apps Creator Version 3 Pada Materi Aku Gemar Menabung. 4, 6810–6820.

Paling, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). Belajar dan Pembelajaran PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.

Pokhrel, S. (2024). Digital technologies in physics education: Exploring practices and challenges. Ayan, 15(1), 37–48.

Sagita, W., Irsyadunas, I., & Alfiriani, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Tiktok Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TKJ Di SMK Negeri 2 Padang. Informatika, 11(2), 77–85. https://doi.org/10.36987/informatika.v11i2.4227

Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). Riset & Pengembangan, 38.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan Bahasa Dan Satra Indonesia, 8(2), 178–200. https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024
Halaman 53-61

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. https://doi.org/10.58737/jpled.v2i1.31