

**PENGEMBANGAN APLIKASI SAREHAT
GUNA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V
PADA MATERI KESEHATAN TUBUH**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar

Oleh:
Septi Aditia Ahmad
2102867

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

PENGEMBANGAN APLIKASI SAREHAT
GUNA MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS V
PADA MATERI KESEHATAN TUBUH
SKRIPSI

Oleh
Septi Aditia Ahmad
NIM. 2102867

Diajukan kepada Universitas Pendidikan Indonesia
Untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UPI Kampus Sumedang

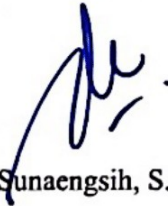
© Septi Aditia Ahmad
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

SEPTI ADITIA AHMAD
PENGEMBANGAN APLIKASI SAREHAT GUNA MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA MATERI KESEHATAN TUBUH

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Cucun Sunaengsih, S.Pd., M.Pd.

NIP 198604042015042002

Pembimbing II



Dr. Ali Ismail, M.Pd.

NIP 198505112020121001

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



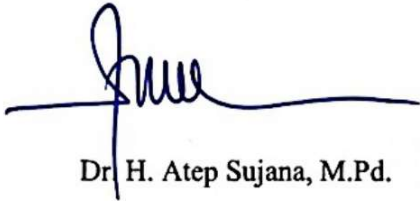
Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP 198205132008121002

SEPTI ADITIA AHMAD
PENGEMBANGAN APLIKASI SAREHAT GUNA MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS V PADA MATERI KESEHATAN TUBUH

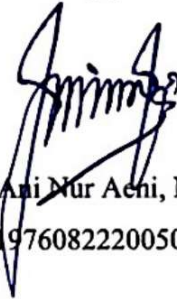
disetujui dan disahkan oleh penguji:

Menyetujui
Penguji I



Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.
NIP 197212262006041001

Menyetujui
Penguji II



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP 197608222005022002

Menyetujui
Penguji III



Dr. Cucun Sunaengsih, S.Pd., M.Pd.
NIP 198604042015042002

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

ABSTRAK

Septi Aditia Ahmad
2102867

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya pengidap penyakit degeneratif pada usia produktif yang disebabkan oleh rendahnya pemahaman mengenai kesehatan tubuh. Di mana penelitian pengembangan ini ditujukan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang bernama SAREHAT sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kesehatan tubuh di kelas lima sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan desain instruksional ADDIE, yang tahapannya meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Populasi penelitian melibatkan 36 siswa dan guru kelas V pada salah satu sekolah dasar negeri di Kabupaten Bandung serta 2 guru kelas dan 3 ahli. Wawancara, lembar validasi, kuesioner respon siswa, serta alat tes pemahaman digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian membuktikan bahwa aplikasi SAREHAT sebagai media pembelajaran terbukti memiliki kelayakan dan keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kesehatan tubuh serta mendapatkan respon positif dari siswa. Sehingga aplikasi SAREHAT dapat berimplikasi pada kesadaran siswa akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh yang dapat menumbuhkan perilaku pola hidup sehat sejak dini.

Kata Kunci: ADDIE, Aplikasi SAREHAT, Kesehatan Tubuh, Media Pembelajaran, Penyakit Degeneratif.

ABSTRACT

Septi Aditia Ahmad
2102867

This research was motivated by the prevalence of degenerative diseases among people of productive age caused by a lack of understanding about body health. This development research aimed to design and develop an educational media tool with the named SAREHAT application as an effort to improve students' comprehension of body health topics in fifth grade elementary school. This research employed a Research and Development (R&D) methodology with an ADDIE instructional design approach, which consists of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research population involved 36 students and fifth-grade teachers at a public elementary school in Bandung Regency, as well as two teachers and three experts. Interviews, validation sheets, student response questionnaires, and comprehension tests were used as data collection techniques. The results of the study prove that the SAREHAT application as a learning medium is feasible and successful in improving students' comprehension of body health topics and has received positive responses from students. Thus, the SAREHAT application can raise students' awareness of the importance of maintaining body health, which can foster healthy lifestyle behaviors from an early age.

Keywords: *ADDIE, Body Health, Degenerative Diseases, Educational Media, SAREHAT Application.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.1.4 Indikator Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
2.2 Aplikasi Android	14
2.2.1 Pengertian Aplikasi Android.....	14
2.2.2 Karakteristik Aplikasi Android	15
2.2.3 Kelebihan Aplikasi Android.....	16
2.3 Smart Apps Creator	17
2.3.1 Pengertian Smart Apps Creator (SAC)	17
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Smart Apps Creator (SAC).....	18
2.3.3 Pengembangan Smart Apps Creator (SAC) dalam Pembelajaran	20
2.3.4 Indikator Media Pembelajaran Smart Apps Creator	21
2.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	21

2.5 Kesehatan Tubuh.....	23
2.5.1 Pengertian Kesehatan Tubuh.....	23
2.5.2 Manfaat Menjaga Kesehatan Tubuh	24
2.5.3 Gaya Hidup Sehat.....	25
2.5.4 Tujuan Pembelajaran Kesehatan Tubuh di Sekolah Dasar	27
2.5.5 Indikator Pemahaman Gaya Hidup Sehat Siswa.....	27
2.6 Aplikasi SAREHAT	28
2.7 Penelitian Relevan.....	28
2.8 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Desain Penelitian.....	34
3.3 Variabel Penelitian	36
3.3.1 Variabel Bebas	36
3.3.2 Variabel Terikat.....	36
3.4 Prosedur Penelitian.....	36
3.4.1 Perencanaan.....	36
3.4.2 Pelaksanaan ADDIE.....	37
3.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.6 Partisipan Penelitian	39
3.7 Teknik Pengumpulan Data	40
3.8 Instrumen Penelitian.....	43
3.8.1 Pedoman Wawancara	43
3.8.2 Angket	43
3.8.3 Tes Tertulis.....	45
3.9 Uji Prasyarat Analisis Uji Coba Instrumen	46
3.9.1 Uji Validitas	46
3.9.2 Uji Reliabilitas.....	48
3.10 Teknik Pengolahan Data.....	49
3.11 Teknik Analisis Data	49
3.11.1 Analisis Data Kualitatif.....	50

3.11.2 Analisis Data Kuantitatif.....	50
3.11.3 Analisis Validitas Pengembangan Media.....	51
3.11.4 Analisis Peningkatan Pemahaman Materi Kesehatan Tubuh.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Hasil Penelitian	54
4.1.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi SAREHAT Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Kesehatan Tubuh	54
4.1.2 Desain dan Pengembangan Aplikasi SAREHAT Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Kesehatan Tubuh	58
4.1.3 Efektivitas Aplikasi SAREHAT Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Kesehatan Tubuh.....	79
4.1.4 Respon Siswa Kelas V Terhadap Aplikasi SAREHAT	82
4.2 Pembahasan Penelitian	83
4.2.1 Analisis Kebutuhan Aplikasi SAREHAT Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Kesehatan Tubuh	83
4.2.2 Desain dan Pengembangan Aplikasi SAREHAT Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Kesehatan Tubuh	86
4.2.3 Efektivitas Aplikasi SAREHAT Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas V Pada Materi Kesehatan Tubuh.....	91
4.2.4 Respon Siswa Kelas V Terhadap Aplikasi SAREHAT	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Simpulan.....	95
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN – LAMPIRAN	114
RIWAYAT HIDUP	181

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pemetaan Teknik Pengumpulan Data	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	43
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Respon	45
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa.....	45
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Tes Tertulis	46
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Angket Respon.....	47
Tabel 3. 9 Hasil Uji Validitas Soal	48
Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Reliabilitas.....	48
Tabel 3. 11 Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	49
Tabel 3. 12 Kriteria Skala Likert.....	51
Tabel 3. 13 Kriteria Validitas Media.....	51
Tabel 3. 14 Kriteria Uji Normalitas	52
Tabel 3. 15 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest	52
Tabel 3. 16 Kategori Tingkat N-Gain	53
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase C	56
Tabel 4. 2 Storyboard Aplikasi SAREHAT.....	61
Tabel 4. 3 Langkah-langkah Pembuatan Desain.....	70
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Ahli Media	71
Tabel 4. 5 Hasil Revisi Desain Pada Media.....	73
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Materi Pada Media	74
Tabel 4. 8 Finalisasi Aplikasi SAREHAT	75
Tabel 4. 9 Nilai Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	79
Tabel 4. 10 Nilai Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	80
Tabel 4. 11 Hasil Uji Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest	81
Tabel 4. 12 Hasil Uji N-Gain	82
Tabel 4. 13 Hasil Respon Siswa Terhadap Aplikasi SAREHAT	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. 1 Tahapan Desain ADDIE.....	35
Gambar 4. 1 Flowchart Aplikasi SAREHAT.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi	115
Lampiran 2. Surat Izin Wawancara.....	118
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen Test.....	119
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	121
Lampiran 6. Lembar Monitoring Bimbingan.....	122
Lampiran 7. Letter of Acceptance (LoA) Artikel	124
Lampiran 8. Instrumen Wawancara	125
Lampiran 9. Lembar Instrumen Validasi Ahli Media.....	126
Lampiran 10. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	129
Lampiran 11. Lembar Instrumen Validasi Ahli Angket Respon Siswa.....	133
Lampiran 12. Lembar Respon Siswa	135
Lampiran 13. Lembar Instrumen Tes.....	136
Lampiran 14. Transkrip Wawancara	138
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Media	140
Lampiran 16. Hasil Validasi Materi.....	146
Lampiran 17. Hasil Uji Validitas Soal Pretest - Posttest	158
Lampiran 18. Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest – Posttest.....	159
Lampiran 19. Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa.....	160
Lampiran 20. RPP Penggunaan Aplikasi SAREHAT	162
Lampiran 21. Nilai Terendah Pretest Siswa.....	165
Lampiran 22. Nilai Tertinggi Pretest Siswa.....	166
Lampiran 23. Nilai Terendah Posttest Siswa	167
Lampiran 24. Nilai Tertinggi Posttest Siswa	168
Lampiran 25. Nilai Terendah Angket Respon Siswa.....	169
Lampiran 26. Nilai Tertinggi Angket Respon Siswa.....	170
Lampiran 27. Hasil Analisis Deskriptif Nilai Pretest - Posttest Siswa	171
Lampiran 28. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest - Posttest Siswa.....	172
Lampiran 29. Hasil Uji Beda Rata-rata Nilai Pretest - Posttest Siswa.....	173
Lampiran 30. Hasil Uji N-Gain Nilai Pretest - Posttest Siswa	174
Lampiran 31. Dokumentasi.....	175

DAFTAR PUSTAKA

- Abdari, V. A., Hedjaratie, L., Dwinanto, A., Pakaya, N., Pakaya, J. A., & Bau, R. T. R. L. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website berbasis Google Sites pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 5(1), 47–54. <https://doi.org/10.37905/inverted.v5i1.27348>
- Agusti, E. (2022). Perancangan aplikasi invoice berbasis mobile studi kasus UMKM. *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, 1(01), 19–33. <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *JMIA: Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3364>
- Ahmad, S. A., Sriwahyuni, W., Aeni, A. N., & Mutmainnah, A. (2023). Pengembangan BANGDZAMAL sebagai media pembelajaran digital PAI kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 690. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2079>
- Aisyah, S. (2022). Media pembelajaran perspektif pendidikan agama Islam. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 2(2), 9–29. <https://doi.org/10.61456/tjie.v2i2.19>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., Wulandari, A. E., & Astutuik, C. (2025). Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 05(04), 11777–11790. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2135>
- Aminah, S., Elang, W., Huliatusisa, Y., & Magdalena, I. (2021). Usaha kesehatan sekolah (UKS) untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa sekolah dasar. *Jurnal JKFT: Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.31000/jkft.v6i1.5214>
- Amirah, Amanda, N. D., Nurhidayah, T. M., & Ramadhani, T. Y. (2023). Menjaga kesehatan tubuh dalam perspektif Islam. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(5), 373–380. <https://doi.org/10.55606/religion.v1i5.372>
- An'ars, M. G., Siska, Y., Harjanto, A., & Maryana, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran kosakata baku bahasa Indonesia berbasis game android untuk siswa sekolah dasar. *Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, 4(2), 290–304. <https://doi.org/10.52217/ksatra.v4i2.1025>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433–438.
- Ananda, D., Nasution, K. H., Siregar, M. A. G., Siregar, N. A., Hasibuan, N., Bara, R. S. B., Daulay, S., & Nisrina. (2024). Penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada siswa sekolah SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Slamet.

- Jurnal Pengabdian dan Kemitraan Masyarakat (ALKHIDMAH)*, 2(1), 26–41.
<https://doi.org/10.59246/alkhidmah.v2i1.661>
- Ananda, D. R., & Rohman, D. F. (2023). *Belajar dan pembelajaran* (D. E. S. Siregar (ed.); Cet. 1). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Ananda, R., Kartono, & Firmansyah, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran “Fun Thinkers Book” materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(5), 171–178.
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10374>
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review : Peran media game based learning terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
<https://doi.org/10.58230/27454312.1645>
- Anggraeni, A., Erita, Y., Nora, D., & Rahmi, U. (2025). Development of smart apps creator-based interactive learning media to support 21st century skills in Pancasila education for elementary schools. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 11(2), 702–712. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i2.15136>
- Ani, P. (2024). Development of learning media based on macromedia flash to improve the learning outcomes of IPAS subjects of class IV students Fatahillah Min 2 Jember. *Engineering: Journal of Mechatronics and Education*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.59923/mechatronics.v1i1.21>
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi dan ketimpangan pendidikan: Studi kasus terhadap guru sekolah dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Annisa, Fatin, I., Kartika, P. C., & Ratnaningwati, U. (2024). Validitas media infografis teks editorial melalui swipe Tik Tok siswa keals XII. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 3(3), 4. <https://doi.org/10.30651/jses.v3i3.24656>
- Annisa, N., & Darussyamsu, R. (2023). Validitas dan praktikalitas pengembangan multimedia interaktif pada materi sistem koordinasi untuk kelas XI SMA/MA. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 10(1), 52. <https://doi.org/10.29407/jbp.v10i1.19722>
- Apriyani, H., Yanti, Y., Ajir, I. C., Anwar, C., Anwar, S., & Dacholfany, M. I. (2025). Strategi manajemen guru PAI dalam menghadapi transformasi digital: Tantangan dan sistem pendidikan Islam di Indonesia. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 183–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v6i2.395>
- Arinda, D., Maharani, S. D., & Harini, B. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis website Nearpod pada materi IPAS struktur lapisan bumi kelas V SD Negeri 05 Indralaya. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 421–427. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1512>
- Aristianti, S. D., Sari, F. K., Inayati, C. M., Taqiya, I., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2025). Penerapan model PBL tipe window shopping berbantu media padlet terhadap hasil belajar IPA kelas VI SD Negeri 2 Keling. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama & Kebudayaan*, 11(1), 133–144.

- <https://doi.org/10.55148/inovatif.v1i1i1.1098>
- Arnandi, F., Siregar, N., & Fitriawan, D. (2022). Media pembelajaran matematika menggunakan smart apps creator pada materi bilangan bulat di sekolah dasar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 345–356. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1110>
- Astari, S., & Ashoumi, H. (2025). Pengembangan aplikasi media pembelajaran wordwall bagi siswa kelas V pada mata pelajaran PAI SDN Banjardowo 1 Jombang. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 5(1), 229–247. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4587>
- Asyim, R. B., & Yulianto. (2022). Perilaku konsumsi obat tradisional dalam upaya menjaga kesehatan masyarakat bangsawan Sumenep. *Jurnal Keperawatan*, 15(2), 1–13. <https://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/194>
- Aurelia, D. (2024). Instrumen berbasis HOTS untuk mengidentifikasi kemampuan pemahaman soal matematika materi pecahan. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 10(2), 197–208. <https://doi.org/10.24853/fbc.10.2.197-208>
- Ayuningsih, M. T., & Ansori, I. (2025). Pengembangan media flipbook dengan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Kalisegoro Kota Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 331–342.
- 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>
- Azizi, A., Sarjan, M., Rasyidi, M., Muliadi, A., Hamidi, Fauzi, I., Yamin, M., Muttaqin, M. Z. H., Ardiansyah, B., Rahmatiah, R., Sudirman, & Khery, Y. (2022). Ilmu pengetahuan alam (IPA) dan filsafat dalam pengembangan potensi lokal untuk pembelajaran masa depan. *LAMBDA: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA dan Aplikasinya*, 2(3), 102–110. <https://doi.org/10.58218/lambda.v2i3.298>
- Azmi, M. H. S., & Susilowati, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran berdiferensiasi berbasis qr code multi-platform pada elemen teknik dasar aktivitas perkantoran di SMKN 1 Karanganyar Pendahuluan. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 9(1), 69–79. <https://doi.org/10.20961/jikap.v9i1.90669>
- Bahar, A. F., Dewi, B. T. K., Mansus, E. S., & Siregar, M. U. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dan Google Slides. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 24(2), 133–140. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v24i2.3611>
- Bahri, A. F., Widiyanti, & Kurniawan, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi berpikir komputasional. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 463–471. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p463-471>
- Banuwa, A. K., & Susanti, A. N. (2021). Evaluasi skor pre-test dan post-test peserta pelatihan teknis new SIGA di perwakilan BKKBN Provinsi Lampung. *Jurnal*

- Ilmiah Widyaiswara*, 1(2), 77–85. <https://doi.org/10.35912/jiw.v1i2.1266>
- Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Azzahrah, A. (2021). Pentingnya media aplikasi android menggunakan ispring suite 9 pada pembelajaran daring terhadap. *System Thinking Skills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society* 5.0, 3(3), 144–150. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/575>
- Burhanuddin, I., & Sukirman. (2024). Pengembangan media pembelajaram interaktif berbasis augmented reality untuk meningkatkan pemahaman flowchart. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 479–488. <https://doi.org/10.58230/27454312.1490>
- Darmawan, P. D., Aziz, M. F. R., & Aini, K. (2025). Kesenjangan akses teknologi di sekolah : Tantangan dan solusi dalam penggunaan media pembelajaran digital berbasis e-learning. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(April), 1–12. <https://jurnalinspirasi.com/index.php/Zaheen/article/view/84>
- Debora, M. C., Haryanto, Z., & Qadar, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Edpuzzle pada materi elastisitas dan hukum Hooke sesuai kurikulum merdeka. *JURNAL LITERASI PENDIDIKAN FISIKA Volume*, 6(1), 34–41. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v6i1.4464>
- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Development of canva-based digital flipbook learning media for IPAS subject on respiratory system. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300–2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
- Dewi, N. R., Astuti, I., & Rahmani, F. A. (2022). Penerapan desain pembelajaran ADDIE e-learning materi bahasa Inggris pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2774–2784. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3978>
- Dewi, R., Meisyaroh, M., & Kassaming. (2021). Penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan lanjut usia tentang penyakit degeneratif di wilayah kerja puskesmas Baranti. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.58901/jipengmas.v1i1.234>
- Diniyati, A., Salma, N. D., & Farhurauman, O. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 97–110. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i1.672>
- Dwijayanti, K., & Sari, Y. K. (2025). Pengembangan media pembelajaran menggunakan video interaktif pada gerakan senam lantai untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 11(1), 37–49. <https://doi.org/10.59672/jpkr.v11i1.4410>
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan mit app inventor untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>
- Eko, S. (2022). Perancangan aplikasi pengenalan budaya nusantara berbasis android dengan metode RAD. *Jurnal Ilmu Komputer JIK*, 5(01), 30–39.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan media smart apps creator (SAC)

- berbasis android pada materi suhu dan kalor mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46270>
- Epinur, & Miharti, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 6(1), 291–299. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17558](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17558)
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart apps creator terintegrasi Genially pada materi penjumlahan bilangan cacah kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 889–896. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.1972>
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fadjeri, A., & Nurchayati, A. D. (2022). Pengujian validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.1955>
- Fadzillah, H. F. N., & Syaadah, R. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis website untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pada materi hukum dasar kimia. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 15(1), 49. <https://doi.org/10.21009/JRPK.151.09>
- Fatkhia, M. F., Jeff, J. Al, Faza, F. I., Ananda, L., & Chelsea, N. (2024). Pengenalan bahaya dan penanganan penyakit degeneratif pada usia muda. *BESIRU: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(6), 366–371. <https://doi.org/10.62335/169waj73>
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal*, 11(2), 134–143. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28862>
- Fauziah, M. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi smart apps creator untuk kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 13(2), 1–9. <https://jurnal.pendidikandd.org/index.php/JPD/article/view/299>
- Febrinasari, T., Riandani, A. P., & Supriyati. (2023). Edukasi pentingnya pangan sehat untuk anak usia dini bagi orang tua dan guru di Tk Insani 1, Bekasi. *JLP: Jurnal Lentera Pengabdian*, 01(02), 116–124. <https://doi.org/10.59422/lp.v1i02.25>
- Febyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). Proses pemanfaatan tablet android sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 838–848. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8581>
- Fitri, M., Junaidi, R., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2025). Perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi pendidikan agama Islam (PAI). *Journal on Education*, 07(02), 10841–10854. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.7683>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian

- kuantitatif: Uji reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Gafelina, & Subagyo, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada pembelajaran IPA. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 1–23. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4813>
- Ghani, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif melalui smart apps creator berbasis android pada mata pelajaran. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 300–313. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i1.1615>
- Gustati, Sriyunianti, F., Ferdawati, & Rissi, D. M. (2025). N-gain sebagai alat ukur pemahaman mahasiswa pada akutansi keuangan lanjutan 1. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dharma Andalas*, 27(1), 86. <https://doi.org/10.47233/jebd.v27i1.1763>
- Habsy, B. A., A'yun, S. Q., Widyanika, I., Anwar, R. N., Firdaus, W. R., Tirtasari, N. A., & Ramadhan, R. M. (2024). Manajemen pengumpulan data. *Jurnal Mahasiswa Kreatif*, 2(6), 5. <https://doi.org/10.59581/jmk-widyakarya.v2i6.4232>
- Hafsah, H., Alang, H., Hastuti, H., & Sri Yusal, M. (2022). Peningkatan pengetahuan tentang penyakit degeneratif pada masyarakat petani di Desa Laliko Sulawesi. *Kreativasi : Journal of Community Empowerment*, 1(2), 63–71. <https://doi.org/10.33369/kreativasi.v1i2.23735>
- Halimaini, P. K., Ilfah, A., Syahputra, T. A., & Halimah, S. (2025). Model-model desain pembelajaran. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1863–1871.
- Handayani, S. (2021). *Anatomi dan fisiologi tubuh manusia* (Cet. 1). MEDIA SAINS INDONESIA.
- Hardestyari, D., Marisa, H., Alawiyah, K., Hanafiah, Z., Setiawan, D., Apriani, E. F., Novita, R. P., & Andriani, D. S. (2024). Peningkatan pemahaman kandungan gizi makanan pada guru SD sebagai upaya pencegahan penyakit degeneratif sejak dini. *Jurnal Pelita Sriwijaya*, 3(2), 79–84. <https://doi.org/10.51630/jps.v3i2.127>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, S., & P, I. M. I. (2021). *Media pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.); Mei 2021). PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP). [https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf)
- Hasmyati, Anwar, N. I. A., Sutriawan, A., Ilyas, M. Bin, & Alimin. (2024). Edukasi pendidikan kesehatan sekolah pada siswa siswi SMP Kota Makassar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(6), 11247–11251. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i6.37170>
- Hasri, U. K., Samad, S., & Latif, S. (2023). Kejenuhan belajar siswa dan penanganannya: Studi kasus sekolah menengah atas di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 3(3), 130–148. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/45855>
- Hayaturreiyan, H., & Harahap, A. (2022). Strategi pembelajaran di pendidikan dasar kewarganagaraan melalui metode active learning tipe quiz team.

- Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 108–122.
<https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i1.5637>
- Helly, A. M. H., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan smart apps creator sebagai media pembelajaran matematika berbasis android. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 162–172.
<https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Hetilanir, Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Dari dunia offline ke dunia online: Merangkul literasi digital. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 13(1), 44–54.
<https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i1.11936>
- Hidayat, Ilham, & Ningsih, R. M. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 424–430.
<https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.459>
- Hidayati, H., Wahyudi, & Suhartono. (2025). Penerapan model project based learning (PjBL) dengan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika materi bangun ruang pada siswa kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 664–673.
<https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.89629>
- Iashania, Y., Sarie, F., & Anethe, S. (2023). Penerapan lima pola hidup untuk tetap bugar sehat menuju longevity. *DITEKSI: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(1), 16–21. <https://doi.org/10.36873/diteksi.v1i1.8966>
- Ibrahim, M. N., & Bilqhis, R. P. (2024). Kreativitas guru dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif untuk persiapan menghadapi kurikulum nasional. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(2), 197–212.
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v4i2.1610>
- Intani, M. K., Harmita, D., Ervita, L., & Pramana, Y. (2025). Edukasi aktivitas fisik menggunakan media video animasi pada siswa SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)*, 8(3), 1–23. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v8i3.18399>
- Irsalina, K. I., & Muharram, M. R. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada volume bangun ruang kelas V sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 69–82. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53047>
- Ismail, A., Bhakti, D. D., Sari, L., Dwi Kemia, L., & Saprudin, S. (2024). Development of an augmented reality integrated problem-solving laboratory model (PSLab-AR) for electricity concepts to enhance the students' understanding of concepts. *Momentum: Physics Education Journal*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.21067/mpej.v8i1.9428>
- Janah, A. N. (2024). *Pengembangan aplikasi digital space hunter pada materi sistem tata surya untuk meningkatkan hasil belajar siswa fase C sekolah dasar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/117446/>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
<https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>

- Jatmiko, B., Nugroho, A., & Ngatmini. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa kelas VI sekolah. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1129–1137. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1689>
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319–325. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Kemendikbud. (2022). *Ruang guru dan tenaga kependidikan (GTK)*. <https://guru.kemdikbud.go.id/>.
- Kemenkes. (2021). *Indikator perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dalam PIS - PK*. ayosehat.kemkes.go.id. <https://ayosehat.kemkes.go.id/indikator-perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-phbs-dalam-pis---pk>
- Kesuma, S. (2024). Inovasi media pembelajaran di era digital: Analisis sistematis penerapan dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa SMP. *JETCIVIL: Journal of Education Technology and Civic Literacy*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.30743/jetcivil.v5i1.10999>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kuwahara, K., Yamamoto, S., Honda, T., Nakagawa, T., Ishikawa, H., Hayashi, T., & Mizoue, T. (2022). Improving and maintaining healthy lifestyles are associated with a lower risk of diabetes: A large cohort study. *JDI: Journal of Diabetes Investigation*, 13(4). <https://doi.org/10.1111/jdi.13713>
- Laela, D. F., Basuki, D. D., & Subandriyo. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) kelas V di salah satu SDI TQ Karawang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 826–841. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4789>
- Laila, E., Sudarmin, S., Prasetya, A. T., & Sumarni, W. (2022). Studi literatur: Penggunaan jenis media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi kimia siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4982–4993. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2907>
- Laili, N., & Ritonga, R. S. (2023). Urgensi media berbasis digital dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)*, 6(3), 577–586. <https://doi.org/10.31604/ptk.v6i3.577-586>
- Latief, M., Lahinta, A., & Haerani. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Adobe Animate kelas VII di SMP Negeri 3 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 5(1), 55–62.
- Lisda, N., & Jasiah. (2025). Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis Quizalize dengan model Morisson pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X di MA Darul Amin. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 134–144. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/289>
- Lokollo, L., Utubira, Y., & Pelu, S. H. (2023). Pengembangan multimedia

- pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan smart apps creator (SAC) pada materi termokimia. *Jurnal Teknik*, 21(1), 32–42. <https://doi.org/10.37031/jt.v21i1.308>
- Lutpiasari. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pengajaran fi'il di kelas 10 madrasah aliyah. *Dinamika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 8(1), 41–53. <https://doi.org/10.35194/jd.v8i1.4487>
- Mahendra, Y., Rohmani, & Apriza, B. (2025). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital berbasis humanis untuk menumbuhkan minat membaca siswa. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 135–148. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i1.1366>
- Massofia, F. D., Khoirunnisa, D. A., Dinanti, S. D., Huda, M., & Rahmawati, R. (2023). Pembelajaran bahasa Arab menggunakan smart apps creator untuk kelas VII madrasah tsanawiyah. *Lugawiyyat*, 5(2), 123–133. <https://doi.org/10.18860/lg.v5i2.23501>
- Mubarrok, A., Budi, S., Dewi, R. N., Zaenuri, Walid, Agoestanto, A., & Sugiman. (2025). Peran media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 8(1), 51–63.
- Mulyana, A., Lestari, D., Pratiwi, D., Rohmah, N. M., Tri, N., Agustina, N. N. A., & Hefty, S. (2024). Menumbuhkan gaya hidup sehat sejak dini melalui pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–333. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2998>
- Muslihini, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen penelitian tindakan kelas untuk peningkatan motorik halus anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Mustika, N., Syampurma, H., Eldawaty, & Sepriani, R. (2024). Survei kesehatan pribadi dan aktivitas fisik siswa sekolah dasar negeri 29 Batang Anai. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 7(12), 2665–2676. <https://doi.org/10.24036/JPDO.7.12.2024.1030>
- Nabilah, F., Qothrunnada, Z., Muhaimin, R., Masnawati, E., Safira, M. E., Badriyah, L., Mala, A., Hariani, M., & Mardikaningsih, R. (2024). Penyuluhan pola hidup bersih dan sehat (PHBS) pada SD/MI sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa-siswi di Desa Pasinan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JUDIMAS)*, 2(2), 194–212. <https://doi.org/doi.org/10.54832/judimas.v3i1.460>
- Nasution, H. (2024). Pengaruh pemanfaatan aplikasi smartphone berbasis android sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Kisaran. *Jurnal Edukatif*, 2(2), 215–219. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/647>
- Ningrum, S. K., Apriliana, A. C., & Fahrurrozi. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital scrapbook dalam keterampilan membaca pemahaman teks narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 488–498. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24367>
- Ningsih, Y., Alwi, N. A., Rahmadani, A. S., Wagira, E., & Mutiara, Q. (2025). Keterkaitan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi dan

- hasil belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(3), 295–301. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836>
- Nurfadhillah, S., Setyorini, A., Winda, Y., Yulianti, D., & Kelas 4A PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran* (R. Awahita (ed.); Cet.1). CV Jejak (Jejak Publisher).
- Oematan, G., Aspatia, U., & Gustam, T. (2023). Pendidikan kesehatan pada anak sekolah dasar. *GOTAVA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.59891/jpmgotava.v1i1.5>
- 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>
- Pasande, J., Hakim, A., & Pattaufi. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality menggunakan aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 30 Makassar. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v5i1.15330>
- Perwitasari, W., Rofi'i, & Suhari. (2025). Pengembangan media pembelajaran aplikasi room planner dengan model Addie. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 25–39. <https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76404>
- Potohu, R., Latief, M., Dwianto, A., Novian, D., Dai, R. H., Ashari, S. A., & Suwandi, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi media dan jaringan telekomunikasi kelas X TKJ. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 5(1), 63–78. <https://doi.org/10.37905/inverted.v5i1.28664>
- Prastawati, T. T., & Mulyono, R. (2023). Peran manajemen pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui penggunaan alat peraga sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Prayogo, S. Y., Anita, & Sari, I. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran pop up book untuk mengenalkan alat-alat optik. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, 5(1), 34–43. <https://doi.org/10.31571/jpsa.v5i1.3124>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital storytelling for enjoyable and effective learning in the technological era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161–173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Puspitasari, M., Nurwahidin, M., & Herpratiwi. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMKN 1 Bandar Lampu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(2), 711–722. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>
- Putri, M. A., Kuhon, F. V., & Palandeng, H. M. F. (2024). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian : Kuesioner pola makan pada penderita gout arthritis. *Jurnal Kedokteran Komunitas dan Tropik*, 12(1), 635–640. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JKKT/article/view/59634>

- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian teoritis tentang teknik analisis data dalam penelitian kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, B., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan web dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rahmah, S., & Kurniawan, I. (2025). Implementasi soal higher order thinking skills (HOTS) dalam penilaian akhir semester 1 SD IT Anak Shaleh. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 234–242. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.764>
- Rahmatillah, N. P., & Reinita. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi Capcut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 228–238. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.727>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap dunia pendidikan (studi literatur). *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>
- Ramadhan, I. D., Mariati, P., Susanto, R. U., & Ghufro, S. (2024). Penggunaan media short movie dalam pembelajaran kata baku bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar Tri Guna Bhakti Surabaya. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(1), 5–8. <https://doi.org/10.37304/enggang.v5i1.18122>
- Ramadhan, D. M. (2021). *Metode penelitian* (A. A. Effendy (ed.); Cet. 1 Sep). Cipta Media Nusantara (CMN).
- Ratu, S. E. P. R. A., Taneo, D. R., & Manafe, M. P. (2025). Pentingnya media dan teknologi pembelajaran untuk kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran seni. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 163–176. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7994>
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Hadayani, D. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Riadh, & Larasati. (2024). Penggunaan media flash card dalam pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 167–180. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.815>
- Rianto, A. K., Annisa, D., Pasha, R. P. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh video keteladanan pada kanal Youtube terhadap pertumbuhan karakter peserta didik di sekolah dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*,

- 2(2), 385–394. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4198>
- Rikza, A. K., & Darnoto, D. (2024). Media pembelajaran: Tuntutan profesional guru PAI dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3373–3383. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7238>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran teks eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rizqiyah, A., Sriwijayanti, R. P., Jannah, F., & Zakaria, A. R. (2024). Development of augmented reality book learning media based on assemblr edu material on body organs in elementary schools. *EduBase: Journal of Basic Education*, 5(1), 50–64. <https://doi.org/10.47453/edubase.v5i1.1999>
- Rosmiati, S. (2024). *Pengembangan media flipbook berbantuan audio sebagai media pembelajaran membaca nyaring di kelas II sekolah dasar* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/127264/>
- Rosyadi, A. F., & Amanda, N. R. (2022). Pengaruh outing class terhadap pengetahuan makanan sehat anak di TK Kirana Kota Jambi. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 4(2), 51–62. <https://doi.org/10.22437/ideal.v4i2.20511>
- Rusnia, I., & Suriani, A. (2025). Dampak penggunaan media pengajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4), 209–218. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1949>
- Sahban, M. A. (2024). Optimasi keterampilan pengolahan data penelitian bagi dosen melalui program pelatihan berbasis teknologi menggunakan Aplikasi SEM PLS, VOSviewer dan atlas.ti. *Communnity Development Journal*, 5(4), 6354–6360. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i4.31506>
- Salamah, U., & Fauziah, A. N. M. (2025). Implementasi inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik SMP pada materi IPA. *Journal Edu-Sains*, 14(1), 36–47.
- Saleh, A. R. (2025). Peran lingkungan belajar dalam mendorong partisipasi aktif siswa sekolah dasar. *JAKAP: Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 83–92. <https://doi.org/10.91989/gd99r758>
- Sari, F. I., Aththibby, A. R., & Pratiwi, D. (2025). Pengembangan dan validasi media video pembelajaran materi zat dan perubahannya untuk siswa SMP. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 102–116. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1134>
- Sari, M. F., Koderi, Sagala, R., & Mizan, A. N. (2025). Literature review: Penggunaan teknologi media artificial intellingence chatgpt untuk pembelajaran bahasa Arab di madrasah aliyah. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 560–569. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4911>
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas dan keterbacaan media ajar e-booklet untuk siswa SMA/MA materi keanekaragaman hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol1.iss1.30>

- Sarjani, A. I., Syarfuni, S., & Nasution, A. R. (2023). Integrasi media teknologi untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini : Systematic literature review. *Jurnal Buah Hati*, 10(2), 109–122. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i2.2304>
- Satria, A., & Sutabri, T. (2025). Pengembangan pembelajaran virtual reality berbasis metaverse. *Router: Jurnal Teknik Informatika dan Terapan*, 3(2). <https://doi.org/10.62951/router.v3i2.409>
- Sauri, S., Sulastri, A., Hakim, A. R., & Sururuddin, M. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3226>
- Selvira, L., Elfitra, L., Loren, F. T. A., Shanty, I. L., Malik, A., Andheska, H., Hariani, & Lolita, A. (2025). Validitas dan kepraktisan media pembelajaran animasi edukasi berbasis linktr.ee teks eksplanasi. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 48–58. [10.26418/ekha.v8i1.79153](https://doi.org/10.26418/ekha.v8i1.79153)
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2022). Validitas media pembelajaran matematika berbentuk video pada materi persamaan linear satu variabel. *Prisma*, 11(2), 538. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2523>
- Sholihat, D., & Anwar, A. (2023). Rumpun ilmu pengetahuan alam dalam perspektif Islam dan barat. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 676–686. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.2305>
- Sibarani, O., Julianti, V., Samosir, S., Ginting, E., & Herliani, R. (2024). Kriteria pemilihan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran akuntansi. *JURNAL PENDIDIKAN MOTIVASI*, 02(2). <https://ourhope.biz.id/ojs/index.php/JP/article/view/7>
- Sihombing, N. P., Asrial, & Asmiyunda. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi kearifan lokal pada materi asam basa di SMA. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 6(1), 28–36. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.23883>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik analisis data Kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS)* (R. Watrianthos & J. Simarmata (ed.); Cet. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-gain vs stacking : Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest - posttest* (Cet. 1, Ja). Suryacahya.
- Sukron, M., Isdaryanti, B., & Tyastuti, H. D. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS materi membangun masyarakat yang beradab melalui model problem based learning berbantuan media kartu bergambar pada peserta didik kelas IV A SDN Sampangan 02 Semarang. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 271–281. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8121338>
- Sumarwati, M., Mulyono, W. A., Nani, D., Swasti, K. G., & Abdilah, H. A. (2022).

- Pendidikan kesehatan tentang gaya hidup sehat pada remaja tahap akhir. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.11354>
- Sunaengsih, C., Isrok'atun, Djuanda, D., Syahid, A. A., & Juneli, J. A. (2023). Peningkatan pemahaman guru sekolah dasar dalam pembuatan media pembelajaran inovatif pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Batoboh: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(2), 163–169. <https://doi.org/10.26887/bt.v8i2.3881>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suroyo, Ahmal, Asril, Nurdiansyah, & Fiqri, Y. Al. (2025). Pelatihan pengembangan soal HOTS materi pembelajaran sejarah berbasis keterampilan historis. *MAFAZA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.32665/mafaza.v5i1.3446>
- Suryana, L., Ahmal, & Fikri, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis leaflet digital pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMK Abdurrah Pekanbaru. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 497–508. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6772>
- 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 sastra indonesia*, 8(2), 178–200. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717>
- Susilawati, S. A. (2025). Strategi pengajaran untuk meningkatkan kesadaran perubahan iklim di kalangan siswa penyandang disabilitas di sekolah inklusif. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2(3). <https://doi.org/10.61650/jptk.v2i3.717>
- Sutopo, R. A., Hadi, W., & Setiyawan, M. (2024). Implementasi metode ADDIE dalam pembuatan media interaktif bilangan pecahan dengan Adobe Animate. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi*, 2(12), 190–196. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/3263>
- 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>
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i3.2479>
- Syafira, S. D., Nazira, F., Aji, I., Zahra, F., Kheifa, A. A., Sheila, E. N., Adi, A., & Misbah, B. (2024). Pengembangan media komik digital untuk mendukung pembelajaran di era digital tingkat sekolah dasar. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 90–98.

- <https://doi.org/10.59373/academicus.v3i2.58>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*, 2(3), 43–56. <http://ejurnal.stitaziziyah.ac.id/index.php/ejam/article/view/50>
- Tarumasely, Y. (2020). Perbedaan hasil belajar pemahaman konsep melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis self regulated learning. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 54–65. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v8i1.67>
- Tasya, D. G., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. P. M. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media egrang board game dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Volume 09 No. 2 Juni 2024), 637–650. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13294>
- Terezian, B., & Fatmawati, S. (2024). Aplikasi pengenalan perangkat keras CPU komputer berbasis augmented reality. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 14(2), 183–194. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4146
- Theresia, M., Hesti, H., Dyah, A., & Fida, R. H. (2025). Analisis modul ajar IPAS fase C dengan capaian pembelajaran tentang menjaga kesehatan sistem organ tubuh elemen pemahaman IPAS di SDN Jiwan. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 11(7), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Trianingsih, L. (2023). Analisis kualitas tes dan butir soal integral pada evaluasi formatif matematika teknik. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 9(2), 47. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v9i2.84711>
- Ulandari, A., Agustina, D. K., & Rosyida, D. A. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran tiga misi rahasia mencari ide pokok kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 12(3), 1167–1187. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i3.1731>
- Umboro, R. O., Ulandari, A. S., & Ramdaniah, P. (2022). Peningkatan kesadaran menjaga kesehatan diri dan lingkungan pada anak usia sekolah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(4), 2027. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i4.11488>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi z: apa gaya belajar yang ideal di era seba digital? *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas dan kepraktisan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo untuk materi sistem sirkulasi kelas XI SMA. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>
- Wahyudi, A. R., Darni, & Andriyanto, O. D. (2025). Desain media pembelajaran aplikasi E-Srambahan untuk materi tembang macapat. *LEARNING : Jurnal*

- Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 440–451.
<https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4612>
- Wardam, F., Pakaya, N., Dwinanto, A., Rohandi, M., Bouty, A. A., Dangkoa, E. V., & Tuloli, M. S. (2025). Pengembangan video pembelajaran animasi 3D berbantuan artificial intelligence pada materi dampak sosial informatika di SMA Negeri 3 Gorontalo Utara. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 5(1), 23–36.
<https://doi.org/10.37905/inverted.v5i1.28193>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). Model ADDIE Branch dalam pengembangan e-learning biologi. *Journal on Education*, 06(01), 7543–7551.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4063>
- Widiansyahrani, W. (2022). *Pengembangan aplikasi android SITAYA dalam pembelajaran tematik subtema keteraturan yang menakjubkan* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/77557/>
- Wira, A. (2021). Validitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis android mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.37859/jeits.v3i1.2602>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yallah R., S. O., & Huda, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran smart app creator3 berbasis android pada mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244–1255. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3046>
- Yusnadi, Rukhmana, T., Sujana, N., Putra, S. R., Nugraha, A. R., & Arianti, D. (2024). Pengaruh gadget pada karakter anak di SD. *Journal on Education*, 6(3), 18–25. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5556>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan smart apps creator (Sac) sebagai alternatif media pembelajaran berbasis aplikasi: Rubik (rumah bahasa indonesia kita). *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7), 619–629.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8289840>