

Penggunaan Aplikasi Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Materi Pola Lantai Gerak Tari Berbasis Android

Implementation of Smart Apps Creator as Android-Based Learning Media for Dance Floor Pattern Material

Dewi Purnamasari Jaeni Yusuf¹, Aris Badara², La Ili³

^{1,2,3}Universitas Halu Oleo
*Correspondence e-mail: Videsdee@gmail.com

Article History Published: 20 Dec 2020 Keywords Smart Apps Creator, learning media, Android, floor pattern, dance education, ADDIE Kata Kunci Smart Apps Creator, media pembelajaran, Android, pola lantai, seni tari, ADDIE. Page 71-78	Abstract Digital technology requires elementary school arts education to use learning media that are visual, interactive, and appropriate to pupils' learning characteristics. Dance floor pattern material requires visual examples, movement representation, and exercises that cannot be adequately delivered through lectures and textbooks alone. This study aims to describe the development procedure, product characteristics, and feasibility of Android-based learning media using Smart Apps Creator for dance floor pattern material in fourth-grade elementary school. This research employed Research and Development using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The trial involved 20 fourth-grade students at SDN 1 Balandete Kolaka. Data were collected through observation, interviews, documentation, media expert validation sheets, SBdP teacher validation sheets, and student response questionnaires. The data were analyzed descriptively using mean scores and feasibility percentages. The product consists of an opening page, main menu, indicators and objectives, dance floor pattern materials, instructional videos, quizzes, final score page, and creator menu. Media expert validation obtained a mean score of 4.58 with a feasibility percentage of 91.6%, categorized as very valid; SBdP teacher validation obtained a mean score of 4.70 with a percentage of 94%, categorized as very good; and student responses obtained a mean score of 4.56 with a percentage of 90.5%, categorized as very good. The study concludes that Smart Apps Creator-based Android learning media is feasible for teaching dance floor pattern material. This study contributes an Android-based SBdP media development model that supports movement visualization, independent learning, and elementary students' digital literacy. Abstrak Perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar menggunakan media yang visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Materi pola lantai gerak tari memerlukan contoh visual, simulasi, dan latihan yang tidak cukup disampaikan melalui ceramah dan buku teks. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan prosedur pengembangan, karakteristik produk, dan kelayakan media pembelajaran berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator pada materi pola lantai gerak tari kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba adalah 20 peserta didik kelas IV SDN 1 Balandete Kolaka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi ahli media, lembar validasi guru SBdP, dan angket respon peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rata-rata skor dan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media terdiri atas halaman pembuka, menu utama, indikator dan tujuan, materi pola lantai, video pembelajaran, kuis, skor akhir, dan menu kreator. Validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,58 dengan persentase 91,6% kategori sangat valid; validasi guru SBdP memperoleh rata-rata 4,70 dengan persentase 94% kategori sangat baik; dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 4,56 dengan persentase 90,5% kategori sangat baik. Penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator layak digunakan sebagai media pembelajaran pola lantai gerak tari. Kontribusi penelitian ini terletak pada penyediaan model pengembangan media SBdP berbasis Android yang dapat memperkuat visualisasi gerak, kemandirian belajar, dan literasi digital peserta didik sekolah dasar. © 2026 The Author(s). JPSB: Jurnal Pembelajaran Seni dan Budaya by PT. Casa Cendekia Media
--	--



PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital telah mengubah cara guru merancang pembelajaran dan cara peserta didik mengakses materi belajar. Dalam konteks sekolah dasar, pemanfaatan perangkat bergerak dan aplikasi Android dapat memperluas pengalaman belajar karena peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi dengan teks, gambar, video, suara, animasi, dan latihan yang disusun secara terintegrasi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan respon positif peserta didik terhadap pembelajaran (Prasetyo, 2017; Widiastika et al., 2021; Khasanah & Rusman, 2021).

Kebutuhan media digital menjadi semakin penting dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya materi seni tari. Pembelajaran tari tidak hanya berhubungan dengan pengetahuan konseptual, tetapi juga pemahaman ruang, arah hadap, pola lantai, ritme, dan relasi tubuh dengan ruang pertunjukan. Materi pola lantai gerak tari memerlukan visualisasi yang jelas agar peserta didik memahami posisi, arah perpindahan, dan konfigurasi penari. Kajian pengembangan media seni budaya berbasis Android memperlihatkan bahwa penggunaan mobile learning dapat membantu peserta didik memahami gerak tari karena materi disajikan melalui gambar, animasi, dan video yang lebih dekat dengan karakter belajar visual (Hakim et al., 2021; Adzan et al., 2021; Komalasari et al., 2021).

Smart Apps Creator merupakan salah satu perangkat pengembangan media pembelajaran yang memungkinkan guru menyusun aplikasi interaktif tanpa tuntutan pemrograman yang kompleks. Aplikasi ini mendukung integrasi teks, gambar, audio, video, tombol navigasi, dan kuis sehingga sesuai untuk merancang media pembelajaran berbasis Android. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis Smart Apps Creator dapat dikembangkan melalui model ADDIE dan memperoleh tingkat validitas maupun kepraktisan yang baik pada berbagai mata pelajaran (Mahuda et al., 2021; Susanti et al., 2021; Yuberti et al., 2021).

Meskipun demikian, penggunaan Smart Apps Creator dalam pembelajaran SBdP materi pola lantai gerak tari di sekolah dasar masih belum banyak dikaji. Beberapa penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada bahasa Indonesia, matematika, biologi, fisika, dan seni budaya secara umum (Khoirudin et al., 2021; Susanti et al., 2021; Mahuda et al., 2021; Hakim et al., 2021). Celah penelitian ini terletak pada belum kuatnya dokumentasi pengembangan media Android berbasis Smart Apps Creator yang secara khusus memuat materi pola lantai gerak tari untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran SBdP di SDN 1 Balandete Kolaka.

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran materi pola lantai gerak tari di SDN 1 Balandete Kolaka masih dominan menggunakan buku teks, penjelasan lisan, dan diskusi. Pola tersebut membuat peserta didik belum memperoleh pengalaman visual yang cukup untuk memahami pola lantai secara konkret. Padahal, media yang baik perlu memenuhi prinsip relevansi dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kebermanfaatan bagi pemahaman peserta didik (Mulyanta & Leong, 2009; Ernawati, 2017). Oleh karena itu, pengembangan media berbasis Android menjadi relevan untuk membantu guru menyajikan materi pola lantai secara lebih menarik, terarah, dan mudah digunakan.

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran pola lantai gerak tari berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator. Rumusan masalah penelitian meliputi: bagaimana prosedur pengembangan media, bagaimana karakteristik produk media yang dihasilkan, dan bagaimana kelayakan media berdasarkan validasi ahli media, validasi guru SBdP, serta respon peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan prosedur pengembangan, karakteristik produk, dan kelayakan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator pada materi pola lantai gerak tari kelas IV sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) karena menghasilkan produk media pembelajaran dan menguji kelayakannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena menyediakan alur sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk sehingga sesuai untuk pengembangan media pembelajaran digital (Branch, 2009; Mahuda et al., 2021; Hakim et al., 2021).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Balandete, Kabupaten Kolaka, Provinsi Sulawesi Tenggara, pada Februari sampai Maret 2022. Subjek uji coba adalah 20 peserta didik kelas IV. Sumber data penelitian terdiri atas data kebutuhan pembelajaran dari guru SBdP, data dokumentasi proses pengembangan produk, hasil validasi ahli media, hasil validasi guru SBdP, dan respon peserta didik setelah menggunakan media.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar dokumentasi, lembar validasi ahli media, lembar validasi guru SBdP, dan angket respon peserta didik. Lembar validasi ahli media menilai aspek tampilan, keterbacaan, gambar, animasi, video, audio, petunjuk, tombol navigasi, dan kemudahan penggunaan. Lembar validasi guru SBdP menilai aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, sistematika materi, bahasa, tingkat kemampuan peserta didik, kejelasan uraian, kesesuaian gambar, serta aspek tampilan dan pemrograman. Angket respon peserta didik menilai kemenarikan desain, kemudahan penggunaan, dukungan video dan animasi, motivasi belajar, keterpahaman materi, latihan soal, penyajian materi, serta keterbacaan huruf.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahap ADDIE. Tahap analisis dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, identifikasi karakteristik peserta didik, dan analisis kebutuhan media. Tahap desain dilakukan dengan menyusun alur aplikasi, materi, tombol navigasi, rancangan kuis, serta desain tampilan. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat aplikasi menggunakan Smart Apps Creator dan memasukkan materi, gambar, video, animasi, dan kuis. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik kelas IV. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif berdasarkan saran validator dan secara sumatif berdasarkan hasil respon peserta didik.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Skor validasi dan respon peserta didik dihitung melalui rata-rata dan persentase kelayakan dengan rumus: $\text{persentase} = (\text{jumlah skor diperoleh} / \text{jumlah skor maksimal}) \times 100\%$. Kriteria kelayakan ditetapkan dalam lima kategori, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik/sangat valid. Data kualitatif berupa saran validator digunakan sebagai dasar revisi produk.

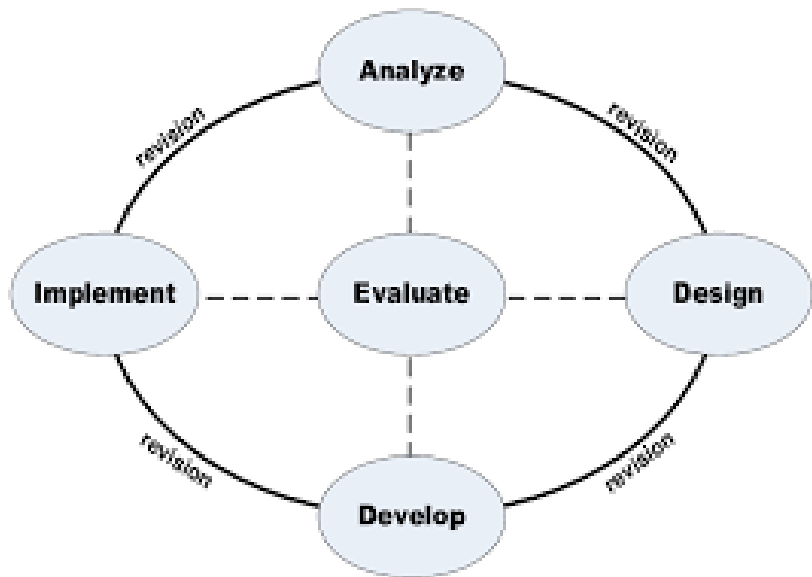
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Prosedur Pengembangan Media Berbasis Smart Apps Creator

Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Setiap tahap menghasilkan keputusan pengembangan yang menjadi dasar penyusunan produk akhir. Ringkasan hasil tiap tahap disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan prosedur pengembangan media dengan model ADDIE		
Tahap ADDIE	Kegiatan	Hasil
Analysis	Observasi pembelajaran, wawancara guru, analisis materi pola lantai, dan identifikasi kebutuhan peserta didik.	Ditemukan kebutuhan media visual-interaktif untuk menjelaskan pola lantai gerak tari.
Design	Penyusunan alur aplikasi, menu, materi, video, kuis, tombol navigasi, dan tampilan antarmuka.	Dihasilkan rancangan produk berupa storyboard media pembelajaran Android.
Development	Pembuatan produk menggunakan Smart Apps Creator, pengisian materi, gambar, video, animasi, dan kuis.	Dihasilkan prototipe media pembelajaran berbasis Android.
Implementation	Uji coba media kepada 20 peserta didik kelas IV SDN 1 Balandete Kolaka.	Diperoleh data respon pengguna terhadap media.
Evaluation	Revisi berdasarkan ahli media, guru SBdP, dan respon peserta didik.	Dihasilkan media final yang layak digunakan.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE

Karakteristik Produk Media Pembelajaran

Produk media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk aplikasi Android yang dapat diakses melalui perangkat peserta didik. Media memuat menu pembuka, menu utama, indikator dan tujuan pembelajaran, materi pola lantai gerak tari, video pembelajaran, kuis, skor akhir, dan menu kreator. Tampilan produk mempertahankan bukti visual dari hasil pengembangan sebagaimana disajikan pada Gambar 2 sampai Gambar 14.



Gambar 2. Tampilan awal media pembelajaran



Gambar 3. Menu utama media pembelajaran

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai keterbacaan, tampilan visual, audio-video, navigasi, kejelasan petunjuk, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Indikator	Skor
1	Teks dapat terbaca dengan baik	4
2	Pemilihan grafis latar belakang	4
3	Ukuran teks dan jenis huruf	4
4	Warna dan grafis	4
5	Gambar pendukung	4
6	Sajian animasi	5
7	Sajian video	5
8	Suara terdengar jelas	5
9	Kejelasan uraian materi	5
10	Kejelasan petunjuk	5
11	Penempatan dan penggunaan tombol	5
12	Kemudahan penggunaan media	5
	Total skor	55
	Rata-rata	4,58
	Persentase	91,6%
	Kriteria	Sangat valid

Hasil Validasi Guru SBdP

Validasi guru SBdP dilakukan untuk menilai kesesuaian materi, sistematika penyajian, bahasa, contoh, gambar, tampilan, serta kemudahan penggunaan media. Hasil validasi guru SBdP disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi guru SBdP

No	Aspek/Indikator	Skor
1	Relevansi materi dengan kompetensi dasar	5
2	Materi disajikan secara sistematis	5
3	Struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	5
4	Materi sesuai tingkat kemampuan siswa	4
5	Uraian materi pola lantai jelas	5
6	Materi jelas dan spesifik	4
7	Gambar sesuai dengan materi	5
8	Contoh sesuai dengan materi	5
9	Teks terbaca dengan baik	5
10	Grafis latar belakang mendukung tampilan	5
11	Ukuran teks dan jenis huruf jelas	4
12	Warna dan grafis menarik	5
13	Gambar pendukung tepat	5
14	Animasi mendukung pemahaman	5
15	Video mendukung pembelajaran	5
16	Suara terdengar jelas	5
17	Uraian materi pada media jelas	4
18	Petunjuk penggunaan jelas	4
19	Tombol navigasi tepat	5
20	Media mudah digunakan	5
	Total skor	105
	Rata-rata	4,70
	Persentase	94%
	Kriteria	Sangat baik

Tabel 3. Hasil validasi guru SBdP

Hasil Respon Peserta Didik

Respon peserta didik diperoleh setelah media digunakan dalam uji coba pembelajaran. Angket diberikan kepada 20 peserta didik dengan skala 1 sampai 5. Hasil respon peserta didik disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran

No	Pernyataan	Skor 3	Skor 4	Skor 5
1	Desain media pembelajaran berbasis Android menarik	0	10	10
2	Media pembelajaran berbasis Android mudah digunakan	0	10	10
3	Video pembelajaran membantu memahami materi pola lantai	0	6	14
4	Animasi membantu memahami materi pola lantai	0	12	8
5	Media berbasis Android memberi motivasi belajar	0	5	15
6	Materi dalam media mudah dipahami	0	13	7
7	Media memuat soal latihan yang menguji pemahaman	0	9	11
8	Penyajian materi membantu menjawab soal	0	10	10
9	Bentuk, model, dan ukuran huruf sederhana serta mudah dibaca	1	6	13
	Jumlah frekuensi	1	81	98
	Total skor	3	324	490
	Total jumlah skor			817
	Rata-rata			4,56
	Persentase			90,5%
	Kriteria			Sangat baik

Pembahasan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa Smart Apps Creator dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran pola lantai gerak tari secara sistematis melalui model ADDIE. Alur pengembangan yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai evaluasi produk selaras dengan penelitian pengembangan media Android lain yang menggunakan ADDIE sebagai kerangka kerja karena model ini memberi ruang bagi revisi pada setiap tahapan (Branch, 2009; Khasanah & Rusman, 2021; Mahuda et al., 2021).

Produk media yang dikembangkan memiliki keunggulan pada integrasi materi, video, animasi, kuis, dan skor akhir. Karakteristik ini penting dalam pembelajaran tari karena materi pola lantai berkaitan dengan perubahan posisi, arah gerak, formasi, dan relasi ruang yang membutuhkan bantuan visual. Hasil ini memperkuat temuan Hakim et al. (2021) bahwa media mobile learning seni budaya berbasis Android dapat membantu pembelajaran submateri gerak tari. Temuan ini juga sejalan dengan Adzan et al. (2021) dan Komalasari et al. (2021) yang menekankan bahwa multimedia tari berbasis Android dapat mendukung pembelajaran mandiri dan meningkatkan pemahaman bentuk gerak.

Validasi ahli media dengan persentase 91,6% menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria tampilan, navigasi, audio, video, dan kemudahan penggunaan. Hasil ini konsisten dengan penelitian Susanti et al. (2021), Yuberti et al. (2021), dan Mahuda et al. (2021) yang menunjukkan bahwa media berbasis Smart Apps Creator umumnya memperoleh kategori sangat valid atau sangat praktis setelah melalui validasi ahli. Dalam konteks penelitian ini, validitas media menjadi indikator bahwa desain antarmuka, tombol navigasi, dan sajian multimedia dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar tanpa hambatan teknis yang berarti.

Validasi guru SBdP memperoleh persentase 94%, yang menunjukkan kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, kejelasan bahasa, dan keterhubungan contoh dengan materi. Guru memberikan penilaian tinggi karena media tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menghubungkan materi pola lantai dengan gambar, video, dan latihan. Kesesuaian materi dan media merupakan aspek penting dalam pengembangan media digital karena media yang menarik secara visual tetap harus mengikuti tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Ernawati, 2017; Irawan & Surjono, 2018).

Respon peserta didik yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa media memiliki aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan. Peserta didik merespon positif desain, video, animasi, kuis, dan tampilan huruf. Temuan ini sejalan dengan Widiastika et al. (2021) yang menunjukkan bahwa mobile learning berbasis Android dapat memperoleh respon positif dari peserta didik sekolah dasar. Media digital yang memadukan teks, gambar, dan latihan juga mendukung pembelajaran yang lebih aktif karena peserta didik dapat mengulang materi dan menguji pemahaman secara langsung (Prasetyo, 2017; Khoirudin et al., 2021).

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang membangun pengalaman belajar multimodal. Dalam pembelajaran seni tari, multimedia berbasis Android memberi ruang bagi peserta didik untuk mengamati, membaca, mendengar, dan mencoba menjawab soal secara mandiri. Dengan demikian, produk ini berkontribusi terhadap

pengembangan media SBdP yang lebih sesuai dengan kebutuhan literasi digital dan pembelajaran visual di sekolah dasar.

Implikasi praktis penelitian ini adalah guru SBdP dapat memanfaatkan Smart Apps Creator sebagai alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang dekat dengan kebutuhan peserta didik. Media ini dapat digunakan di kelas, sebagai penguatan materi, atau sebagai bahan belajar mandiri. Namun, penelitian ini masih terbatas pada uji kelayakan dan respon pengguna. Penelitian lanjutan perlu menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain eksperimen, memperluas jumlah subjek, serta mengembangkan materi lain dalam seni tari, musik, rupa, dan prakarya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pola lantai gerak tari berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator melalui tahapan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan memuat halaman pembuka, menu utama, indikator dan tujuan, materi, video pembelajaran, kuis, skor akhir, dan menu kreator. Struktur tersebut menunjukkan bahwa materi pola lantai gerak tari dapat dikemas menjadi media pembelajaran digital yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakter belajar peserta didik sekolah dasar.

Kelayakan produk dibuktikan melalui validasi ahli media dengan rata-rata 4,58 dan persentase 91,6% kategori sangat valid, validasi guru SBdP dengan rata-rata 4,70 dan persentase 94% kategori sangat baik, serta respon peserta didik dengan rata-rata 4,56 dan persentase 90,5% kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator layak digunakan sebagai media pembelajaran materi pola lantai gerak tari di kelas IV SDN 1 Balandete Kolaka.

Makna substansial dari temuan ini adalah bahwa digitalisasi media pembelajaran SBdP dapat membantu guru menjembatani materi tari yang bersifat visual dan kinestetik dengan kebutuhan belajar peserta didik yang semakin dekat dengan teknologi. Kontribusi penelitian ini adalah menyediakan model pengembangan media pembelajaran seni tari berbasis Android yang dapat dikembangkan ulang untuk materi seni lainnya. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, keterampilan gerak, dan kreativitas peserta didik melalui uji coba lebih luas dan desain eksperimen yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, N. K., Pamungkas, B., & Juwita. (2021). Pengembangan media pembelajaran tari Bedana berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), 93-102.
- Apriani, N., Paramita, A., & Handayani, S. D. (2020). Perancangan aplikasi M-learning seni budaya dan keterampilan kelas 5 berbasis Android. *JRAMI (Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika)*, 1(1), 81-86.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-28.
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, E. Y. (2021). Pengembangan media mobile learning seni budaya berbasis Android. *Pelataran Seni*, 6(2), 122-134. <https://doi.org/10.20527/jps.v6i2.11585>
- Irawan, R., & Surjono, H. D. (2018). Pengembangan e-learning berbasis Moodle dalam peningkatan pemahaman lagu pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1-11. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.10599>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of learning media based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Khoirudin, R., Ashadi, A., & Masykuri, M. (2021). Smart Apps Creator 3 to improve student learning outcomes during the pandemic of COVID-19. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 7(1), 25-34. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v7i1.13993>

- Komalasari, H., Budiman, A., Masunah, J., & Sunaryo, A. (2021). Desain multimedia pembelajaran tari rakyat berbasis Android sebagai self directed learning mahasiswa dalam perkuliahan. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 96-105. <https://doi.org/10.31091/mudra.v36i1.1260>
- Kusumastuti, E. (2014). Penerapan model pembelajaran seni tari terpadu pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 7-16. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.858>
- 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). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of e-learning Smart Apps Creator (SAC) learning media for selling employees on paid TV. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 129-143.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyanta, & Leong, M. (2009). Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Android untuk siswa SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 121-140.
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) sebagai media pembelajaran matematika di SMA. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36-45.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Alfabeta.
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Fahnur, 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>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis Android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47-64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Widiatry. (2019). Perancangan media pembelajaran tari tradisional Kalimantan Tengah berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 13(2), 70-78. <https://doi.org/10.47111/jti.v13i2.257>
- Yuberti, Y., Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran fisika. *Physics and Science Education Journal*, 1(2), 90-95. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i2.746>