

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Fania Safa Arofa⁽¹⁾, Yuyun Elizabeth Patras⁽²⁾, Desti Herawati⁽³⁾

Universitas Pakuan, Indonesia

Email: fanias8119@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Nambo 02 dengan subjek penelitian kelas IV. Pengembangan media ini divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil validasi dari aspek

media sebesar 97%, aspek bahasa sebesar 96%, dan aspek materi sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Pada tahap uji cobamedia yang dilakukan kepada 38 peserta didik diperoleh respon sebesar 94%, sedangkan respon pengguna (guru) sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 yang dikembangkan dalam penelitian terbukti layak digunakan pada saat pembelajaran

Abstract: This study uses the Research and Development (R&D) model with ADDIE research and development steps with 5 stages consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation stages. This study was conducted at SDN Nambo 02 with class IV research subjects. The development of this media was validated by 3 validators, namely media experts, language experts, and material experts. Data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and documentation. The validation results from the media aspect were 97%, the language aspect was 96%, and the material aspect was 100% with very feasible criteria. At the media trial stage conducted on 38 students, a response of 94% was obtained, while the user (teacher) response was 95% with very good criteria. Based on the results of the study, it can be concluded that learning multimedia using Smart Apps Creator 3 developed in the study has proven to be feasible for use during learning.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 10 November 2025

Disetujui pada: 2 Desember 2025

Dipublikasikan pada: 18 Desember 2025

Kata kunci: *Multimedia pembelajaran, Smart apps creator 3, Hasil belajar siswa*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini sangat berdampak pada dunia pendidikan. Peran teknologi dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Hal ini diikuti dengan perubahan kurikulum yang digunakan oleh pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang saat ini digunakan adalah kurikulum merdeka. Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk meningkatkan karakter dan perkembangan peserta didik sejak awal dengan menekan pada mata pelajaran esensial, pengembangan karakter dan keterampilan khusus. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah/madrasah dan guru dalam menyusun

dan melaksanakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa. Satuan pendidikan memiliki kebebasan untuk menyusun kurikulum sesuai dengan karakteristik, budaya, dan lingkungan sekolah/madrasah serta kebutuhan murid. Ilmu pengetahuan dan teknologi seharusnya memberikan dorongan kepada para guru untuk mengembangkan dan menerapkan teknologi dengan cara yang kreatif dalam proses belajar. Apalagi, para siswa saat ini sangat cepat memahami perkembangan teknologi. Perubahan yang disebabkan oleh teknologi tersebut berpengaruh signifikan terhadap cara hidup anak-anak di zaman sekarang.

Kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran terlihat dari pemanfaatan media pendidikan, karena sumber belajar yang membantu guru adalah media pembelajaran untuk memberikan ilmunya kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kelas IV SDN Nambo 02, padatanggal 31 Oktober 2024 dapat dipaparkan bahwa Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SDN Nambo 2 pada mata pelajaran IPA sebesar 75. Hasil tersebut peneliti dapatkan dari guru kelas IV bahwa masih banyak siswa yang belum memenuhi standar KKTP di SDN Nambo 2 pada mata pelajaran IPA yaitu 68-85%, dari keseluruhan siswa sekitar 60% yang telah memenuhi KKTP dan 40% yang belum memenuhi KKTP pada pembelajaran IPA. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bahwasanya pada saat pembelajaran berlangsung siswa kelas IV di SDN Nambo 2 cenderung kurang bisa fokus saat mempelajari materi IPA bagian tubuh tumbuhan, selain itu rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA pada materi tubuh tumbuhan, seperti yang kita tahu bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang memiliki cakupan materi yang cukup luas dengan penekanan pada tiga keterampilan khusus yaitu penalaran, pemahaman, dan hafalan. Dari pemaparan tersebut sudah dapat diprediksi bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan diskusi oleh guru, berdasarkan hasil observasi dan wawancara masih banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang fokus saat pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh siswa yang belum mendapatkan multimedia pembelajaran IPA yang bervariasi dan menarik dengan menggunakan teknologi. Misalnya guru hanya menggunakan media pembelajaran papan tulis dan sumber belajar buku paket, media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi baru menggunakan infokus dan aplikasi quizizz, siswa diperbolehkan membawa handphone ketika proses pembelajaran tertentu, sebelum menggunakan handphone dalam kelas, guru mempersiapkan aturan untuk para siswa terkait penggunaan handphone di dalam kelas.

Aturan yang diberikan harus jelas dan konsisten diterapkan selama kelas berlangsung. Meskipun ada potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran digital, guru di SDN Nambo 2 belum pernah mengimplementasikan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator dalam pembelajaran mereka, salah satu alasan mengapa guru belum banyak mengembangkan multimedia pembelajaran digital menggunakan Smart Apps Creator adalah keterbatasan dalam hal waktu, keterampilan, atau bahkan sumber daya. Selain itu, kurangnya dukungan dan pemahaman tentang manfaat aplikasi semacam itu juga bisa menjadi hambatan. Maka peneliti tertarik untuk membuat multimedia pembelajaran ini agar siswa lebih tertarik dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPA sehingga pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran dengan menggunakan media ini akan meningkatkan intensitas perhatian siswa, karena pembelajaran menjadi inovatif, efektif dan efisien. Hal ini mampu di buktikan dengan adanya penelitian terdahulu yaitu: penelitian Jaiz et al., (2022) Mengatakan Multimedia Pembelajaran

berbasis Smart Apps Creator dinyatakan sangat valid dan sangat baik digunakan. dengan kevalidan oleh ahli materi sebesar 84,44% dan ahli media sebesar 88,34%. Hasil kepraktisan oleh guru diperoleh hasil 86,63%, serta kepraktisan oleh siswa adalah sebesar 82%.

Produk multimedia interaktif berbasis smart apps creator dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada tema jelajah angkasa luar. Kemudian penelitian Aziz et al., (2024) Menjelaskan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator dapat mendukung ke efektifan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, ditarik kesimpulan dengan menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator sudah praktis dan mampu meningkatkan semangat minat belajar di kegiatan pembelajaran siswa. Sejalan dengan penelitian Huzaima Mas'ud et al., (2023) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tersebut menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif Smart Apps Creator yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran Smart Apps Creator efektif diterapkan di Sekolah Dasar. Inovasi dalam penggunaan multimedia pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru beragam jenisnya. Dilihat dari berbagai sudut pandang, seperti media yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Contoh aplikasi untuk media pembelajaran adalah aplikasi Smart Apps Creator (SAC). Penggunaan multimedia pembelajaran berbasis Smart Apps Creator (SAC) juga belum pernah digunakan sehingga peneliti memilih untuk menggunakan media Smart Apps Creator (SAC). Smart Apps Creator (SAC) merupakan sesuatu aplikasi yang berfungsi untuk membuat media pembelajaran berbasis android dengan tampilan yang menarik. Software Smart Apps Creator bias dimanfaatkan pengembang dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggabungkan sebuah tulisan, foto, dan video dengan desain

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiono (2022) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Metode penelitian dan pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah produk yang inovatif melalui proses pengkajian terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini untuk mengembangkan sebuah produk berupa Multimedia Pembelajaran menggunakan aplikasi Smart Apps Creator 3. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang nantinya setelah produk selesai dibuat akan divalidasi oleh ahli dan diimplementasikan kepada peserta didik.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana Prosedur penelitiannya akan dilakukan berdasarkan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian dimulai dari tahap analysis untuk melakukan analisis tentang produk (metode, model, bahan ajar, dan media pembelajaran) yang akan dikembangkan, lalu merancang konsep produk dengan tahap design untuk merancang konsep produk yang akan dikembangkan pada kertas rancangan, selanjutnya tahap development untuk mengembangkan produk berupa materi, alat, dan bahan yang akan dikembangkan, kemudian implementation dilakukannya tahap Mulai menggunakan produk baru yang telah dikembangkan dalam pembelajaran dan kegiatan sehari-hari pada lingkungan nyata, lalu evaluation Tahap ini merupakan

tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE dilakukan untuk proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan produk, divalidasi oleh para ahli yaitu media, ahli bahasa, dan ahli materi dan mendapat presentase rata-rata sebesar 97%. Setelah itu produk akan diujicobakan terbatas dikelas IV SD Negeri Nambo 02 dengan jumlah peserta didik sebanyak 41 orang dengan respon sangat baik dan memperoleh presentase rata-rata sebesar 94%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbantuan articulate storyline terintegrasi educandy pada materi ayo lestraikan budaya daerah layak digunakan dan cukup efektif dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan observasi dan wawancara, ditemukan adanya suatu permasalahan yang ada di SDN Nambo 02, yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah karena kegiatan pembelajaran di kelas masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan diskusi oleh guru, berdasarkan hasil observasi dan wawancara masih banyak siswa yang cenderung pasif dan kurang fokus saat pembelajaran. Sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Peserta didik terbiasa menerima pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran papan tulis dan buku paket, media pembelajaran yang digunakan baru menggunakan infokus dan power. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi dan wawancara, maka penelitian ini berupaya untuk mengembangkan suatu produk berupa multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 yang diharapkan dapat menjadi solusi terkait permasalahan yang ada. point, belum pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan teknologi digital.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi dan wawancara, maka penelitian ini berupaya untuk mengembangkan suatu produk berupa multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 yang diharapkan dapat menjadi solusi terkait permasalahan yang ada. Smart Apps Creator 3 merupakan sesuatu aplikasi yang berfungsi untuk membuat media pembelajaran berbasis android dengan tampilan yang menarik. Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 harus melalui beberapa proses yang cukup panjang. Model yang digunakan untuk pengembangan produk ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Tahap pertama pada model penelitian ADDIE adalah analisis (analisis), yaitu dengan mengumpulkan suatu data atau informasi untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang ada, yaitu di kelas IV A SDN Nambo 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap analisis ini adalah melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung serta melakukan wawancara dengan guru kelas dan beberapa peserta didik. Tahap Perancangan (design) Setelah mendapatkan data-data dari kegiatan wawancara dan observasi. Dilakukannya tahap perancangan multimedia menggunakan Smart Apps Creator. Isi konten pada multimedia yaitu berupa capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, lembar kerja peserta didik dan evaluasi.

Tahap pengembangan (Development)

Pada tahap ini yaitu membuat rancangan multimedia menggunakan Articulate Storyline yang telah dibuat sebelumnya, kemudian dilakukan uji validitas produk oleh para ahli yang terdiri ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan produk multimedia yang dikembangkan. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini, validitas dimaksudkan untuk menguji

dan mendapatkan hasil kelayakan produk yang dikembangkan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan kriteria 5 tingkat yang diinterpretasikan ke dalam bentuk angka skor 1-5, masing-masing menunjukkan kriteria Sangat Tidak Baik (1), Baik (2), Cukup Baik (3), Baik (4), dan Sangat Baik (5). Data validitas media dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2019).

Validasi ahli media

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa perolehan hasil validasi tahap 1 sebesar 89% dengan kriteria sangat layak, namun masih ada beberapa perbaikan untuk membuat multimedia pembelajaran menjadi lebih layak. Setelah melakukan perbaikan peneliti mengajukan perbaikan penilaian untuk validasi tahap 2 kepada ahli media. Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli media, menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa berada pada kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat dilakukan implementasi. Adapun persentase yang diperoleh yaitu 97% dari interval 90%-100% yang artinya media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Validasi ahli Bahasa

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa perolehan hasil validasi tahap 1 sebesar 41% dengan kriteria kurang layak, masih ada beberapa perbaikan untuk membuat Multimedia Pembelajaran menjadi lebih layak. Setelah melakukan perbaikan peneliti mengajukan perbaikan penilaian untuk validasi tahap 2 kepada ahli bahasa. Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli bahasa, menunjukkan bahwa pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator 3. Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa berada pada kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat dilakukan implementasi. Adapun persentase yang diperoleh yaitu 96% dari interval 90%-100% yang artinya media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi.

Validasi ahli materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa perolehan hasil validasi tahap 1 sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, namun masih ada beberapa perbaikan untuk membuat Multimedia Pembelajaran menjadi lebih layak. Setelah melakukan perbaikan peneliti mengajukan perbaikan penilaian untuk validasi tahap 2 kepada ahli materi. Menurut hasil dari pengisian validasi oleh ahli materi, menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 berada pada kriteria "Sangat Layak" sehingga dapat dilakukan implementasi. Adapun persentase yang diperoleh yaitu 100% dari interval 90%-100% yang artinya media pembelajaran interaktif dinyatakan sangat layak uji coba lapangan, tanpa revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan Multimedia Pembelajaran Bagian Menggunakan Smart Apps Creator 3 Pada Materi Tubuh Tumbuhan dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian validitas para ahli tersebut dapat dilaksanakan uji coba terbatas guna mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 pada Pembelajaran Bagian Tubuh Tumbuhan.

Tahap implementasi (implementation)

Tahapan implementasi produk multimedia Smart Apps Creator 3 siap untuk uji coba terbatas yang diselenggarakan di kelas IV SDN Nambo 02 Sebanyak 41 peserta didik. Selama proses pembelajaran, multimedia Smart Apps Creator 3 ditayangkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dimana peserta didik dijelaskan materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya menggunakan multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 yang di akses handphone peserta didik. Pada kegiatan ini peserta didik diminta

untuk menyimpan dan memahami penjelasan yang terdapat pada multimedia di ruang kelas agar mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk mengisi LKPD yang terdapat pada wordwall berisi soal-soal seputar materi bagian bagian tumbuhan yang telah dipelajari. Pelaksanaan pretest dilakukan sebelum multimedia menggunakan Smart Apps Creator 3. sedangkan posttest dilakukan setelah menggunakan multimedia Smart Apps Creator 3. peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negri Nambo 02 dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Perhitungan N-Gain

Kriteria	Uji Instrumen Soal	
	Pre-test	Post-test
Jumlah siswa	38	38
Nilai tertinggi	80	100
Nilai terendah	40	80
Nilai rata-rata	60	84
<i>N-Gain</i>	0,71	
<i>N-Gain Score</i>	71,44%	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan hasil tersebut, perolehan nilai N-Gain yang dihitung menggunakan rumus di atas pada hasil pre-test dan post-test peserta didik memperoleh nilai 0,71 yang termasuk kedalam kategori “Tinggi”. Dengan demikian tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran bagian tubuh tumbuhan meningkat. Setelah melaksanakan uji coba terbatas, tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pada saat uji coba terbatas, peneliti mendapatkan data dari angket respon peserta didik dan guru serta komentar dan saran terhadap penggunaan produk dari peserta didik dan guru. Komentar dan saran dari peserta didik dan guru lah yang menjadi acuan rekomendasi perbaikan bagi pengembangan produk serupa selanjutnya di masa depan. Adapun isi seluruh angket, komentar, dan saran dari peserta didik dan guru dapat dilihat pada lembar lampiran.

KESIMPULAN

Pengembangan multimedia Smart Apps Creator menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni Analysis proses mendefinisikan, Design apa yang telah dirumuskan dalam tahapan analisis, Development tahapan produksi yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata, Implementation sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan, dan Evaluation untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dibuat sebelum versi terakhir diterapkan. Kelayakan produk multimedia pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator 3 dibuktikan dengan hasil validasi. Hasil validasi yang telah dilakukan, didapatkan rata-rata persentase sebagai berikut, ahli media sebesar 97% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa sebesar 96% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli materi sebesar 100% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan sebelumnya, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan. Diperoleh hasil N-Gain 0,71 yang berarti hasil belajar peserta didik meningkat dengan interpretasi tinggi. Rata-rata hasil respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia yaitu mencapai 94% dengan kriteria interpretasi “Sangat Baik” dan respon guru mencapai 95% dengan kriteria interpretasi “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa Multimedia Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator 3 mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Sac (Smart Apps Creator) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I Sdn 3 Ngrencak. 8(1), 21–30. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Huzaima Mas'ud, Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, M., & M, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). Jurnal Teknik, 21(1), 32–42. <https://doi.org/10.37031/jt.v21i1.308>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. Jurnal Basicedu, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>
- Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Sac (Smart Apps Creator) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I Sdn 3 Ngrencak. 8(1), 21–30. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa
- Huzaima Mas'ud, Mulyanto, A., Rijal, B. S., Muthia, M., & M, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC). Jurnal Teknik, 21(1), 32–42. <https://doi.org/10.37031/jt.v21i1.308>
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, Z., & Berlian, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. Jurnal Basicedu, 6(2), 2625–2636. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2428>