

## Pengembangan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk Siswa SMA Kelas X

Rasyid Hardi Wirasasmita<sup>1\*</sup>, Yosi Nur Kholisho<sup>2</sup>, Muhammad Zamroni Uska<sup>3</sup>, Delvia Samara Ulfa<sup>4</sup>  
Fahri Hamdani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Hamzanwadi

<sup>5</sup>Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Sumbawa

\*rasyidhw.p.informatika@gmail.com

### Abstrak

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih tergolong konvensional dan belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Android sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran informatika berbasis Android, mengukur tingkat kelayakannya berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, serta mengevaluasi respon pengguna. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian ini terdiri dari 27 siswa kelas X di SMAN 1 Sukamulia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan sebesar 90,7% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, respon pengguna terhadap aplikasi mencapai 94% dengan kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga mendapat penerimaan positif dari siswa. Kontribusi akademis dari penelitian ini terletak pada pengembangan media digital yang kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas serta menjadi dasar pengembangan lanjutan dalam studi pembelajaran berbasis teknologi.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Android, Mata Pelajaran Informatika

### Abstract

*The learning media used in schools are still classified as conventional and have not utilised technology optimally. One solution that can be offered is the development of Android-based learning media as an innovative alternative in supporting the learning process. This research aims to develop Android-based informatics learning media, measure its feasibility level based on the assessment of media experts and material experts, and evaluate user responses. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study consisted of 27 class X students at SMAN 1 Sukamulia. The results showed that the learning media developed obtained a feasibility score of 90.7% from media experts and 90% from material experts, both of which were included in the very feasible category. Meanwhile, the user response to the application reached 94% with a very high category. These findings indicate that the developed Android-based learning media is not only feasible to use, but also receives positive acceptance from students. The academic contribution of this research lies in the development of digital media that is contextual and relevant to 21st century learning needs. Therefore, this media is recommended to be implemented more widely as well as being the basis for further development in the study of technology-based learning.*

Keywords : *Development, Learning Media, Android, Informatics Subjects.*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendominasi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. TIK mampu mendukung pembelajaran lintas ruang dan waktu, serta memperkaya akses informasi secara signifikan [1],[2],[3]. Namun, kendala infrastruktur dan keterbatasan sumber daya manusia masih menjadi hambatan utama dalam mengoptimalkan pemanfaatan TIK di sekolah-sekolah, terutama di daerah tertinggal [4],[5].

Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan pada berbagai jenjang pendidikan. Sebagai contoh, penggunaan mobile learning Android dalam pembelajaran IPA di jenjang SMA dan SD terbukti efektif meningkatkan skor prestasi dan aktivitas siswa [6],[7],[8]. Selain itu, studi pada materi menulis persuasi dan etnomatematika di SMP menyimpulkan bahwa penggunaannya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan [9],[10],[11].

Model Self-Regulated Learning (SRL) mendorong siswa untuk proaktif mengelola proses belajar mereka [12] meliputi penetapan tujuan, perencanaan strategi, monitoring, dan evaluasi diri yang berdampak positif pada motivasi dan efektivitas belajar [13]. Integrasi SRL dengan media teknologi diyakini mendukung terciptanya pembelajaran mandiri yang berkelanjutan.

Berdasarkan observasi di SMAN 1 Sukamulia, penggunaan TIK dalam pembelajaran informatika, khususnya pada materi algoritma dan pemrograman, masih minim. Media yang digunakan masih terbatas pada buku teks, modul cetak, dan slide presentasi, sehingga kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis Android yang inovatif, interaktif, dan mendukung motivasi belajar siswa. Mempertimbangkan konteks tersebut, penelitian ini mengembangkan aplikasi IN-Learn (Informatika *Learning*), sebuah media pembelajaran berbasis Android yang dilengkapi fitur SRL seperti tujuan pembelajaran, materi teks dan video, serta kuis evaluatif yang bisa dikustomisasi. Aplikasi ini dirancang untuk dapat diakses secara offline, sehingga siswa dapat belajar kapan saja tanpa bergantung pada koneksi internet. Antarmuka yang ramah pengguna diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Meskipun sudah banyak aplikasi mobile learning berbasis Android yang dikembangkan di lingkungan SMK atau pendidikan dasar [14] dan [15],[16] penelitian dengan fokus pada materi informatika (algoritma & pemrograman) untuk siswa kelas X SMA, khususnya di SMAN 1 Sukamulia, masih jarang ditemukan. Sebagian besar studi menekankan penggunaan media berbasis Android dengan kebutuhan internet atau

fitur online <sup>[17],[18]</sup>, di daerah dengan keterbatasan akses jaringan seperti NTB, aplikasi offline belum banyak dikembangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan aplikasi Android dapat meningkatkan SRL pada siswa <sup>[19],[20]</sup>, tetapi belum diteliti pada konteks SMA, khususnya pada materi informatika dan lingkungan dengan infrastruktur terbatas.

Dengan demikian, melalui pengembangan aplikasi ini diharapkan guru dapat menyampaikan materi algoritma dan pemrograman secara lebih efektif, sekaligus mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri yang termotivasi dan memiliki keterampilan SRL yang mumpuni. Penelitian ini tidak hanya menghasilkan produk nyata berupa aplikasi *IN-Learn*, tetapi juga menyajikan evaluasi kelayakan dari sisi ahli dan pengguna, yang berkontribusi terhadap literatur pendidikan teknologi dan pengembangan kurikulum berbasis TIK. Aplikasi ini dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut oleh guru, pengembang kurikulum, dan praktisi pendidikan di berbagai wilayah

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1. Penelitian Terkait

Berikut penelitian – pelitian yang terkait dengan pelitian yang diambil oleh peneliti :

- *Penelitian yang dilakukan oleh Wirasmita dkk telah mengembangkan Aplikasi Al-Barzanji Nahdlatul Wathan (NW) berbasis Android. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi Al-barzanji berbasis android, menguji kelayakan, dan mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi Al-Barzanji berbasis android bagi organisasi NW. Hasil dari penelitian mereka adalah berupa aplikasi Al-barzanji NW berbasis android. Hasil uji aplikasi oleh ahli media memperoleh nilai 96% (sangat layak) dan respon pengguna sebesar 94% (kategori sangat tinggi). Sehingga aplikasi ini layak digunakan untuk warga sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam membaca sholawat al-barzanji <sup>[20]</sup>.*
- Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh Alfian dkk telah menerapkan augmented reality (tanaman obat keluarga) toga sebagai media pembelajaran berbasis android dengan metode marker. Temuan mereka menghasilkan Aplikasi berbasis android yang menjadi media edukasi untuk pengenalan tanaman obat. aplikasi dapat membantu masyarakat atau ibu-ibu PKK, berdasarkan penilitian dan pengujian yang telah dilakukan pada aspek Functional Suitability, usability dan portability, sehingga aplikasi Tanaman Obat Keluarga telah memenuhi setiap aspek pengujian dengan *presentase functional*

suitability sebesar 98,3%, usability sebesar 91,3% dan berjalan dengan baik tanpa adanya error pada pengujian portability [21].

- Penelitian yang dilakukan oleh Ali dkk telah mengembangkan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi smart app creator 3 pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. Hasil temuan mereka menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan peneliti selanjutnya [22].
- Penelitian yang dilakukan oleh Alisyafiq dkk telah membangun Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman Dasar. Mereka menggunakan pendekatan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu konseptualisasi, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil temuan mereka sebuah aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu bagi dosen dalam menyampaikan materi Algoritma dan Pemrograman Dasar sehingga dapat menciptakan suasana baru di dalam kelas [23].
- Sementara pada penelitian Rahman dkk telah membuat aplikasi pembelajaran rukun islam dan kumpulan do'a berbasis android. Mereka menggunakan metode pengembangan rekayasa perangkat lunak waterfall dan untuk

pembuatan aplikasi ini menggunakan perangkat lunak yang open source yaitu bahasa pemrograman java dengan IDE Eclipse indigo. Hasil temuan mereka berupa aplikasi media pembelajaran Rukun Islam dan Kumpulan Do'a berbasis android yang memudahkan masyarakat pada umumnya dalam mempelajari informasi pengetahuan Rukun Islam dan Kumpulan Do'a harian yang lebih bermanfaat [24]

## 2.2. Landasan Teori

### 1. Android

*Android* merupakan sebuah sistem operasi yang di rancang untuk perangkat seluler seperti *smartphone* atau gawai. Banyak perangkat seluler seperti gawai atau *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android* pada saat ini *android* berarti robot yang menyerupai manusia. Terlihat pada *icon android* yang menggambarkan sebuah robot berwarna hijau yang memiliki sepasang tangan dan kaki [25].

Pendapat lain menyatakan bahwa *android* merupakan sistem operasi berbasis *Linux* yang dimodifikasi untuk *smartphone* atau gawai canggih yang terdiri dari sistem operasi, *middleware* dan aplikasi – aplikasi utama [26]. Pengguna dimudahkan, dalam mendapatkan aplikasi melalui *playstore*. Pengguna dapat mengunduh berbagai macam aplikasi dengan gratis maupun berbayar, tergantung dari

*developer* atau pengembang. *Android* untuk membuat berbagai jenis aplikasi *android* sesuai kehendaknya. Selain itu juga, bisa berbagi melalui perangkat transfer data antar telepon atau *Bluetooth* [27].

## 2. Android Studio

*Android studio* merupakan sebuah tool atau IDE (*Integrated Development Environment*) yang bisa digunakan dalam pengembangan aplikasi. *Android studio* akan mempermudah proses pengembangan aplikasi karena sistem berbentuk GUI (*Graphical User Interface*), sehingga akan memudahkan bagi pengembang atau pembuat aplikasi dalam menggunakannya. Menurut Christyanto dkk, *Android studio* merupakan perangkat lunak buatan *google* untuk para pengembang atau *developer android* dalam membuat dan mengembangkan aplikasi *android*. *Android studio* menawarkan banyak *fitur* yang memungkinkan alur kerja pengembangan menjadi lebih mudah dan menyenangkan [28].

Menurut Rajagukguk dkk, *android studio* merupakan sebuah IDE untuk *android development* yang diperkenalkan oleh *google* pada acara *Google I/O 2013*. *Android studio* juga memiliki kelebihan fitur dari IDE lain seperti *eclipse* dan *visual studio code* [29].

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *android studio* memiliki operasi sistem yang bersifat *open source* atau gratis, sehingga memudahkan pengembang atau

*developer* membuat dan mengembangkan aplikasi dengan *android studio*. Dengan *android studio* dapat membuat atau mengembangkan aplikasi secara *drag and drop* pada laman kerja seorang pengembang karena *android* memiliki *emulator* yang fleksibel.

## 3. Metode Penelitian

### 3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan pada penelitian ini adalah kuesioner yang diberikan ahli media, ahli materi, dan pengguna. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 kelas X dengan jumlah subjek 27 orang. Teknik yang digunakan analisis data adalah kuantitatif deskriptif.

### 3.2. Model Pengembangan Sistem

Model yang kami gunakan untuk membangun media atau aplikasi ini adalah ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evolution*.

#### 1. Analysis

Pada tahapan ini dilakukan analisis pengguna seperti Video pembelajaran dan latihan soal, Penambahan gambar, Materi algoritma dan emrograman, dan Kebutuhan peserta didik terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, pada analisis konten atau isi berkaitan dengan materi yang relevan dengan capaian pembelajaran yang ditentukan. Materi media pembelajaran IN-learn berbasis android ini

disesuaikan dengan materi mata pelajaran informatika dengan materi algoritma dan pemrograman untuk peserta didik kelas X di SMAN 1 Sukamulia.

## 2. Design

Pada tahapan design ini, kami menentukan dan mempersiapkan garis besar unsur atau hah-hal yang akan digunakan dan dimuat dalam mengembangkan produk aplikasi media pembelajaran seperti hardware dan software, materi, icon-icon, gambar serta video yang akan dibutuhkan. Langkah selanjutnya adalah pembuatan *flowchart* yang menggambarkan urutan dan struktur media pembelajaran

## 3. Development

Tahapan ini kami lakukan pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi SAC, dan diuji atau testing berdasarkan analisis dan desain dikembangkan menjadi produk jadi.

## 4. Implementation

Pada tahapan implementasi dilakukan penerapan media IN-learn berbasis android dan diuji cobakan kepada peserta didik kelas X di SMAN 1 Sukamulia.

### 3.3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sukamulia dengan sasaran peserta didik untuk kelas X.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1. Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan hasil penelitian, dilakukan dengan menempuh beberapa tahapan proses diantaranya adalah :

#### 1. Analisis

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru Informatika, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka perlu adanya media yang lebih inovatif berbasis TIK sebagai solusi yang dapat menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti dan mengulang pembelajaran.

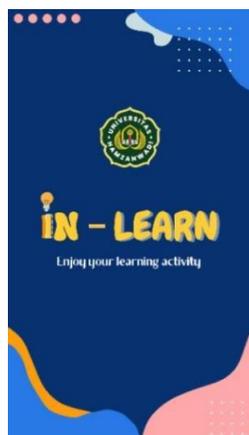
#### 2. Design

Flowchart (diagram alir) merupakan manajemen halaman media pembelajaran android. Flowchart mempermudah proses dan memperjelas langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis android yang ditunjukkan pada gambar 1. pada gambar 1 menunjukkan Alur dimulai dari tombol "Mulai", yang kemudian mengarahkan pengguna ke halaman pengenalan (Intro). Setelah itu, pengguna diarahkan ke halaman menu utama yang berfungsi sebagai pusat navigasi menuju berbagai fitur dalam aplikasi. Dari menu utama, pengguna dapat memilih beberapa fitur utama, yaitu: Petunjuk, CP (Capaian Pembelajaran), Materi, Video Pembelajaran, Uji Kompetensi, dan Profil. Pada bagian Petunjuk, pengguna akan diarahkan ke tampilan berisi informasi mengenai cara menggunakan aplikasi. Menu CP menampilkan

capaian pembelajaran yang menjadi target pengguna selama menggunakan aplikasi. Menu Materi berisi topik pembelajaran, dalam hal ini "Algoritma dan Pemrograman", dan setelah memilihnya, pengguna dapat mengakses isi materi yang tersedia. Pada menu Video Pembelajaran, pengguna dapat menonton video yang mendukung pemahaman materi. Menu Uji Kompetensi memungkinkan pengguna untuk mengukur penguasaan terhadap materi melalui soal evaluasi. Sedangkan menu Profil menampilkan informasi pribadi atau identitas pengguna.

### 3. Development

Hasil produk yang telah kami bangun berupa media pembelajaran IN-learn berbasis android pada mata pelajaran Informatika kelas X Sman 1 Sukamulia. Pada gambar 2 menunjukkan halaman pembuka atau intro yang berisi logo Universitas Hamzanwadi dan tulisan IN-learn



Gambar 2. Halaman Pembuka

Selanjutnya pada gambar 3 merupakan tampilan halaman home yang terdapat 6 tombol utama,

dimana tombol pertama adalah petunjuk, tombol kedua CP, tombol ketiga materi, tombol keempat video, tombol kelima uji kompetensi, dan tombol keenam adalah profil.



Gambar 3. Halaman home

Pada halaman petunjuk ini terdapat petunjuk penggunaan media pembelajaran IN-learn yang dapat dilihat pada gambar 4, dan untuk Pada halaman Menu materi terdapat sub menu yang berisi tombol materi yang mengarahkan ke materi algoritma dan pemrograman yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 4. Halaman Petunjuk



Gambar 5. Halaman Menu Materi

Selanjutnya setelah dilakukan tahapan pengembangan atau pembuatan, dilakukan pengujian produk. Hasil pengujian ahli materi yang disajikan pada tabel 1 menunjukkan bahwa persentase kelayakan ahli materi pada aspek kesesuaian materi 92,5% dengan kategori Sangat Layak dan kualitas materi 88,6% dengan kategori Sangat Layak, jadi hasil nilai rata-rata dari kedua aspek adalah 90% dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi	92,5%	Sangat Layak
Kualitas Materi	88,6%	Sangat Layak
Rerata Persentase	90%	Sangat Layak

Selanjutnya hasil pengujian oleh ahli media pada tabel 2 menunjukkan persentase kelayakan pada aspek pengoperasian media 95,7% dengan kategori Sangat Layak, tampilan media 82,5% dengan kategori Sangat Layak dan font media 90% dengan kategori Sangat Layak, jadi hasil nilai

rata-rata dari ketiga aspek adalah 90,7% dengan kategori Sangat Layak.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Pengoperasian Media	95,7%	Sangat Layak
Tampilan Media	82,5%	Sangat Layak
Font Media	90%	Sangat Layak
Total Rerata Persentase	90,7%	Sangat Layak

#### 4. Implementation

Hasil implementasi untuk mengetahui respon siswa yang disajikan pada tabel 3 menunjukkan bahwa pada aspek manfaat memperoleh nilai persentase 93% dengan kategori sangat tinggi, aspek kemudahan memperoleh nilai persentase 95,6% dengan kategori sangat tinggi. Total rerata total media pembelajaran IN-learn berbasis android menurut siswa yaitu 94% dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Manfaat	93%	Sangat Tinggi
Kemudahan	95,6%	Sangat Tinggi
Total Rerata Persentase	94%	Sangat Tinggi

#### 4.2. Pembahasan

Media pembelajaran IN-learn berbasis Android dikembangkan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran Informatika siswa kelas X di SMAN 1 Sukamulia secara mandiri maupun bersama guru. Media ini mencakup capaian pembelajaran, materi algoritma dan pemrograman, panduan pembuatan program

sederhana, video penjelasan, serta evaluasi. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, serta melalui uji coba terbatas kepada 27 siswa. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 90% dari ahli materi dan 90,7% dari ahli media, keduanya berada pada kategori sangat layak. Aspek pengoperasian aplikasi memperoleh skor tertinggi (95,7%), disusul aspek font (90%) dan tampilan antarmuka (82,5%). Sementara itu, kualitas materi dinilai sangat baik dengan skor 88,6%. Respon siswa sebagai pengguna akhir menunjukkan tingkat penerimaan sebesar 94% dalam kategori sangat tinggi, yang mencerminkan kemanfaatan dan kemudahan penggunaan aplikasi dalam mendukung pemahaman materi. Dengan demikian, IN-learn dinyatakan layak sebagai media pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat SMA.

## 5. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran informatika berbasis Android yang dirancang untuk mendukung pembelajaran di luar lingkungan sekolah dan mendorong kemandirian belajar siswa. Media ini memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi (90%) dan ahli media (90,7%), serta respons sangat tinggi dari siswa (94%). Dengan capaian tersebut, media ini direkomendasikan sebagai alternatif

pembelajaran berbasis teknologi yang layak diimplementasikan secara luas, disertai evaluasi berkelanjutan untuk menjamin efektivitas dan keberlanjutan penggunaannya.

## 6. Daftar Pustaka

- [1] P. Sari, "Strategi Penggunaan E-Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI," *At-Tarbiyah J. Penelit. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 337–344, 2025.
- [2] U. Nazira and U. Zahra, "Pemanfaatan TIK sebagai Infrastruktur Pendidikan: Tantangan dan Peluang di Era Digital," *J. Informatics Business*, vol. 2, no. 3, pp. 480–486, 2024.
- [3] N. Rohmah, "Layanan Pendidikan Berkualitas Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus Melalui Aplikasi Informasi Terpadu SIBN 25 Sintang (Intertang)," *CBJIS Cross-Border J. Islam. Stud.*, vol. 6, no. 2, pp. 238–244, 2024.
- [4] A. Aznem and Z. Hanim, "Strategi Pendidikan di Kalimantan Timur: Menyongsong Era Digital dan Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia," *Pendas Mahakam J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 6–13, 2025.
- [5] D. Satria, I. H. Kusasih, and G. Gusmaneli, "Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini: Suatu Kajian Literatur," *J. Bintang Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 292–309, 2025.
- [6] F. Suryadi, M. H. Pasaribu, A. D. Siahaan, A. Sabri, and Y. Lubis, "Peran manajemen pendidikan dalam mewujudkan sekolah berkualitas," *Inspirasi Dunia J. Ris. Pendidik. Dan Bhs.*, vol. 3, no. 4, pp. 92–107, 2024.
- [7] D. Hermansyah, A. Aqodiah, V. Mandailina, and S. Syaharuddin, "Satu Dekade Evaluasi Hasil Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Android di Tingkat Sekolah Dasar,” *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 199–210, 2024.
- [8] S. N. Asani, “Systematic literature review: Efektivitas media pembelajaran IPA berbasis android dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD,” *Indones. J. Intellect. Publ.*, vol. 3, no. 2, pp. 116–122, 2023.
- [9] S. Rahmah and M. F. Hadi, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 89–96, 2023.
- [10] C. Chumdari, I. R. W. Atmojo, M. Matsuri, F. P. Adi, R. Ardiansyah, and D. Y. Saputri, “Analisis tingkat self regulated learning peserta didik di Sekolah Dasar Indonesia Bangkok,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 12, no. 2, pp. 142–150.
- [11] R. A. H. Djuredje and R. Himawan, “Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII,” *GERAM Gerak. Aktif Menulis*, vol. 10, no. 2, pp. 32–41, 2022.
- [12] A. A. Z. Deyon, “Pengaruh Need for Achievement terhadap Kemampuan Self-Regulated Learning pada Siswa Kelas X MIPA Tahfidz di MAN 1 Jember,” *Psychospiritual J. Trends Islam. Psychol. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 127–141, 2022.
- [13] S. Hapsari and H. C. Mamahit, “Bimbingan Kelompok Dengan Metode Experiential Learning Untuk Meningkatkan Self-Regulated Learning Sepuluh Siswa Kelas Viii Smp Tarakanita Gading Serpong,” *Psiko Edukasi*, vol. 21, no. 2, pp. 84–105, 2023.
- [14] A. Faza and I. A. Lestari, “Self-regulated learning in the digital age: A systematic review of strategies, technologies, benefits, and challenges,” *Int. Rev. Res. Open Distrib. Learn.*, vol. 26, no. 2, pp. 23–58, 2025.
- [15] A. N. Nasrullah, I. Mahuda, M. Putri Mubarika, R. Meilisa, and L. E. W. Fajari, “Android-Based Mathematics Learning Media Assisted by Smart Apps Creator on Self-Regulated Learning Title,” *Int. J. Asian Educ.*, vol. 3, no. 3, pp. 160–165, 2022.
- [16] P. N. M. Rizki, I. Handoko, P. Purnama, and D. Rustam, “Promoting Self-Regulated Learning for Students in Underdeveloped Areas: The Case of Indonesia Nationwide Online-Learning Program,” *Sustainability*, vol. 14, no. 7, 2022, doi: 10.3390/su14074075.
- [17] D. Rochmawati, J. Nurkamto, M. Nizam, D. Rochsantiningsih, and S. Sunardi, “A Systematic Review of Self-Regulated Learning Approach through Digital Learning Media in Enhancing Students’ EFL Speaking Competences,” *English Educ. J.*, vol. 14, no. 4, pp. 779–794, 2023.
- [18] H. B. Yusuf and A. Setiawan, “Pengembangan Tutor Virtual Chatbot Untuk Mahasiswa Dengan Integrasi Moodle,” *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 364–373, 2024.
- [19] F. R. Pratama and A. H. Sasmiko, “Pengembangan Buku Ajar Simulasi dan Pemodelan Fisika dengan Unity3D Berbasis Self Regulated Learning,” *Phys. Educ. Res. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 95–102, 2021.
- [20] R. H. Wirasasmita, M. Z. Uska, U. Usuluddin, and M. Muslihun, “Aplikasi Al-Barzanji Nahdlatul Wathan (NW) berbasis Android,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 138–148, 2022.
- [21] M. Alfian, A. D. Putra, and A. Surahman, “Penerapan Augmented Reality (Tanaman Obat Keluarga) Toga Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Metode Marker,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 3, no. 1, pp. 77–85, 2022.

- [22] J. Ali, A. Annisa, A. Wasid, K. Rahmadani, A. Frictarani, and P. Dayurni, "Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi smart app creator 3 pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi," *J. Inov. Pendidik. Dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 144–150, 2024.
- [23] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android," *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 135–143, 2021.
- [24] M. Rahman and M. Dasuki, "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Dan Kumpulan Do'a Berbasis Android," *JUSTIFY J. Sist. Inf. Ibrahimy*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2022.
- [25] A. Asnawati and J. Fredicka, "Disease Diagnosis Expert System In Palm Oil Plants Using Forward Chaining Method Android Based," *J. Komputer, Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 643–652, 2022.
- [26] I. Imron, N. Azizah, M. S. Nurhayati, and B. Wijonarko, "Perancangan Aplikasi Mobile Zakat dan Infaq Berbasis Android Pada Baznas Kabupaten Tangerang," *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 21, no. 1, pp. 197–205, 2021.
- [27] C. M. Sailana, T. S. Sollu, and A. Alamsyah, "Rancang Bangun Kursi Roda Elektrik Berbasis Internet of Things (Iot)," *Foristek*, vol. 11, no. 1, pp. 20–31, 2021.
- [28] N. E., E. M. A. Jonemaro, and N. Yudistira, "Pengembangan Aplikasi Android Presensi Kehadiran Realtime menggunakan Pengenalan Wajah dengan Model Facenet," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 10, pp. 4839–4847, 2022.
- [29] I. Rajagukguk, D. Padini, M. Iqram, and A. Y. Purba, "Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Android Studio," *J. Ris. Sist. Inf. dan Apl. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 27–36, 2025