

## PENGARUH MEDIA APLIKASI SAC DENGAN PENDEKATAN JOYFUL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF

Dini Novia Wahyuni<sup>1</sup>, Diah Gusrayani<sup>2</sup>, Rana Gustian Nugraha<sup>3</sup>

Universitas Pendidikan Indonesia

dininoviaw@upi.edu; gusrayanidiah@upi.edu

### Abstract

*Social studies is one of the most meaningful subjects for students, especially in elementary school. Therefore, supporting social studies learning with the use of technology-based learning media can have a positive influence on student learning outcomes. Various active and fun learning activities make using the SAC application media with a Joyful Learning approach the right alternative to improve students' cognitive learning outcomes. The aim of this research is to compare learning using the SAC application media with the Joyful Learning approach with conventional learning in improving students' cognitive learning outcomes. This research uses a quasi-experimental design with a non-equivalent group pattern. All sixth grade elementary school students in Pamulihan subdistrict became the research population, with Cicepatan State Elementary School selected as the sample. Class VI-A served as the control group, while class VI-B served as the experimental group. Data collection was carried out through cognitive tests, observing teacher performance, and observing student activities. Analysis of the results with a significance level of 0.05 revealed that both the use of the SAC application media with a fun learning approach and conventional methods succeeded in improving students' cognitive learning outcomes significantly. However, the use of SAC application media with a joyful learning approach is better than conventional learning in significantly improving students' cognitive learning outcomes.*

**Keywords :** Media; learning outcomes; Joyful ; Cognitive

**Abstrak:** IPS merupakan salah satu mata pelajaran sangat bermakna bagi peserta didik, terutama di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, didukungnya pembelajaran IPS dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Berbagai kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, membuat penggunaan media aplikasi SAC dengan pendekatan *Joyful Learning* menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk membandingkan pembelajaran yang menggunakan media *aplikasi* SAC dengan pendekatan *Joyful Learning* dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimental dengan pola kelompok non-ekuivalen. Semua siswa kelas VI SD di kecamatan Pamulihan menjadi populasi penelitian, dengan SD Negeri Cimasuk dipilih sebagai sampel. Kelas VI-A berperan sebagai kelompok kontrol, sementara kelas VI-B sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kognitif, pengamatan kinerja guru, dan observasi aktivitas

siswa. Analisis hasil dengan tingkat signifikansi 0,05 mengungkapkan bahwa baik penggunaan media aplikasi SAC dengan pendekatan pembelajaran menyenangkan maupun metode konvensional berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara bermakna. Namun, penggunaan media aplikasi SAC dengan pendekatan *joyful learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan.

**Kata Kunci** : Media; hasil belajar; Joyful ; Kognitif

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memberikan pengaruh signifikan di berbagai bidang kehidupan. Dalam hal ini, sektor pendidikan menjadi salah satu area yang tak terhindarkan dari arus kemajuan teknologi (Agustian & Hanifah Salsabila, 2021). Kemajuan teknologi berdampak pada mutu proses belajar-mengajar di sekolah. Konsekuensinya, menghadapi era teknologi mutakhir, institusi pendidikan perlu meningkatkan kreativitas dalam menyusun metode pembelajaran yang lebih menarik dan mengasyikkan (Rahmawati & Hidayati, 2022). Sudah sepatutnya para pendidik menerapkan teknologi modern dalam pengajaran mereka. Guru-guru perlu proaktif dalam menyusun metode pembelajaran yang mengadopsi kemajuan teknologi terbaru.

Kecakapan pengajar untuk menghasilkan materi pembelajaran yang memikat sangatlah krusial guna mendorong peningkatan capaian belajar siswa selama proses pendidikan berlangsung (Rahayu et al., 2023). Bahan ajar perlu tidak sekedar menarik, namun juga wajib berfungsi sebagai jembatan atau sarana yang memudahkan siswa menguasai materi. Pemilihan strategi, metode, model, atau media pembelajaran yang tepat oleh pendidik dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran (Abidin, 2019).

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam proses belajar mengajar, berfungsi sebagai jembatan untuk menyampaikan materi. Seperti yang diungkapkan oleh Agustira dan Rahmi, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Hal ini pada akhirnya dapat menghasilkan pencapaian belajar yang optimal (Agustira & Rahmi, 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran krusial dalam kurikulum pendidikan, mengingat manfaatnya yang luas dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini dirancang untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang menghargai demokrasi, memiliki

kesadaran akan tanggung jawab, serta menjunjung tinggi perdamaian. Dengan demikian, IPS tidak hanya penting dipelajari, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial yang diperlukan dalam bermasyarakat (Oktaviani, 2022).

IPS memiliki peran penting dalam pendidikan siswa. Namun, sebuah jurnal mengungkapkan fakta yang cukup memprihatinkan. Siswa cenderung pasif dalam mempelajari IPS, menunjukkan kebosanan dan kurang antusias selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, ketika dihadapkan dengan tugas pemecahan masalah, siswa lebih memilih untuk mengandalkan mesin pencari Google daripada menggunakan pemikiran kritis mereka sendiri (Pusparatri et al., 2023). Sebagai hasilnya, sering terjadi situasi di mana siswa kesulitan menjawab pertanyaan selama ujian. Sikap siswa semacam ini mengindikasikan kurangnya minat mereka terhadap mata pelajaran IPS. Minimnya ketertarikan siswa selama proses belajar mengajar mungkin disebabkan oleh strategi atau teknik pengajaran yang diterapkan oleh pengajar (Ningrum & Dahlan, 2023).

Menurut studi yang dilakukan oleh Ikhsan dan Humanisi, masih ditemukan guru-guru yang menerapkan metode pengajaran tradisional, di mana para siswa lebih banyak menyalin materi dari buku (Ikhsan & Humaisi, 2021). Penelitian Dayat mengungkapkan bahwa para guru masih belum mahir dalam merencanakan dan mengimplementasikan metode pengajaran yang efektif. Akibatnya, murid-murid cenderung merasa jenuh, mengantuk, dan enggan melaksanakan arahan guru selama pelajaran berlangsung. Lebih lanjut, meskipun teknologi telah berkembang pesat, pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal (Dayat, 2018).

Penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar berpotensi memberikan pengaruh yang menguntungkan pada proses pendidikan (Jamun, 2018). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang mendukung guru selama proses belajar-mengajar. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang disesuaikan dengan ciri khas siswa di era sekarang (Wahyudi, 2024). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang mendukung guru selama proses belajar-mengajar. Media ini berfungsi sebagai sumber belajar yang disesuaikan dengan ciri khas siswa di era sekarang (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Dalam era pendidikan modern, perangkat pembelajaran berbasis teknologi memainkan peran krusial. Alat-alat ini memfasilitasi pembelajaran mandiri, memperluas

cakupan pengetahuan, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi saat ini, salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC). Azizah menyatakan bahwa SAC merupakan contoh aplikasi yang cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran. Keunggulan SAC terletak pada kemampuannya mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang kompatibel dengan berbagai perangkat, mulai dari komputer, laptop, tablet, hingga ponsel pintar (Azizah, 2020).

Penggunaan aplikasi SAC sebagai media pembelajaran dapat menjadi jawaban yang sesuai untuk memenuhi tuntutan pembelajaran IPS di era modern ini. Hal ini didukung oleh hasil studi terdahulu yang telah dilaksanakan (Hussein et al., 2022) Implementasi aplikasi SAC sebagai media pembelajaran menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata yang didapatkan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Penggunaan aplikasi SAC terbukti efektif dalam mengoptimalkan capaian belajar. Lebih lanjut, studi lain mengungkapkan bahwa pengembangan aplikasi SAC untuk siswa kelas III telah divalidasi oleh para ahli, yang menegaskan efektivitas dan kepraktisannya. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SAC berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran para siswa (Sari, 2023).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dalam bentuk pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu Joyful Learning. Metode ini memiliki beberapa keunggulan: mendorong perkembangan kemampuan berpikir, membantu siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri, dan melatih kemampuan menarik kesimpulan. Selain itu, Joyful Learning menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah menyerap materi. Proses pembelajaran dirancang lebih dinamis, dengan penekanan pada aspek visual dan kegembiraan. Pendekatan Joyful Learning diyakini memiliki dampak positif yang signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan kinerja belajar siswa akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif, khususnya di tingkat sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuasi eksperimental, menggunakan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Dalam rancangan ini, dua kelompok siswa - kelompok eksperimen dan kelompok kontrol - dipilih tanpa proses pengacakan. (Sugiyono, 2018). Kedua kelas ini akan memperoleh *pretest* kemudian *treatment* lalu *posttest*.

Penelitian ini mengambil populasi dari murid-murid kelas VI di sekolah dasar negeri berakreditasi B di Kecamatan Pamulihan. Alasan pemilihan populasi ini adalah karena sekolah-sekolah tersebut memiliki kualitas yang setara, baik dari segi pencapaian akademik maupun fasilitas, sehingga memungkinkan perbandingan hasil yang lebih akurat dan konsisten. Metode purposive sampling digunakan untuk memilih sampel penelitian. Sampel terdiri dari 60 siswa kelas VI di SDN Cimasuk, dengan rincian 30 siswa kelas VI A sebagai kelompok kontrol dan 30 siswa kelas VI B sebagai kelompok eksperimen. Penelitian berlangsung selama empat hari, dimulai dari 20 Mei hingga 24 Mei 2024.

Penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda sebagai instrumen utama. Data dikumpulkan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah pembelajaran. Posttest bertujuan mengevaluasi dampak media aplikasi SAC dengan pendekatan Joyful Learning terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama, tahap persiapan meliputi observasi awal, penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, media), pembuatan instrumen penelitian, dan validasi instrumen. Kedua, tahap pelaksanaan dimulai dengan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, kelas eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media aplikasi SAC dengan pendekatan Joyful Learning, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, siswa mengerjakan posttest untuk mengukur hasil belajar. Ketiga, tahap akhir mencakup analisis data penelitian, meliputi uji normalitas, uji homogenitas, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan.

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya (Sugiyono, 2018). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_0 =$  Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media aplikasi SAC dengan pendekatan Joyful Learning terhadap hasil belajar kognitif siswa. Sedangkan  $H_1 =$  Terdapat pengaruh penggunaan media aplikasi SAC dengan pendekatan Joyful Learning terhadap hasil belajar kognitif siswa.

## HASIL

Tabel 1 menyajikan secara deskriptif data yang diperoleh dari penelitian ini. Data tersebut berupa nilai posttest yang mengukur hasil belajar kognitif siswa mengenai topik perubahan sosial budaya dalam konteks modernisasi bangsa Indonesia. Nilai-nilai ini dikumpulkan dari dua kelompok: kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Deskripsi Data

	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Hasil Belajar Kelas Kontrol
N	30	30
<i>Mean</i>	83	67
Median	85	65
Modus	90	80
<i>Std. Deviation</i>	12,70	11,11
Minimum	55	45
Maximum	100	90

Tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar IPS di kelas eksperimen mengungguli kelas kontrol. Ini terlihat dari beberapa indikator statistik. Rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 83, lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya 67. Media kelas eksperimen juga lebih tinggi, yaitu 85 berbanding 67 untuk kelas kontrol. Modus kelas eksperimen adalah 90, sementara kelas kontrol 80. Standar deviasi kelas eksperimen sebesar 12,70, sedangkan kelas kontrol 11,11. Rentang nilai kelas eksperimen lebih luas, dengan nilai terendah 55 dan tertinggi 100, dibandingkan kelas kontrol yang memiliki nilai terendah 45 dan tertinggi 90.

Sebelum melanjutkan ke analisis uji hipotesis, langkah awal yang perlu dilakukan adalah uji prasyarat analisis. Uji ini terdiri dari dua bagian: uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji ini dilaksanakan jika data yang dimiliki menunjukkan distribusi normal. Namun, jika salah satu dari data tersebut tidak berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji beda rata-rata dengan menggunakan metode Mann Whitney. Untuk memulai, kita akan fokus pada uji prasyarat pertama, yaitu uji normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Jumlah Siswa ( <i>n</i> )	Nilai <i>Sig.</i> <i>Shapiro-Wilk</i>	Keterangan
Eksperimen	30	0,009	Berdistribusi Tidak Normal
Kontrol	30	0,306	Berdistribusi Normal

Data pada tabel 2 menunjukkan perbedaan distribusi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki distribusi data yang tidak normal, yang ditunjukkan oleh P-value sebesar 0,009. Di sisi lain, kelas kontrol menampilkan distribusi normal dengan P-value 0,306, yang melebihi nilai  $\alpha = 0,05$ . Mengingat adanya ketidaknormalan distribusi pada salah satu kelompok, analisis langsung dilanjutkan dengan uji beda rata-rata menggunakan metode Man Whitney. Hasil perbandingan nilai posttest untuk kemampuan kognitif antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol akan disajikan dalam tabel selanjutnya.

Tabel 3. Hasil Uji Beda Rata-Rata

Kelas	Jumlah Siswa ( <i>n</i> )	Nilai <i>Sig.</i> ( <i>2-tailed</i> )	Keterangan
Eksperimen	30	0,000	Terdapat perbedaan rata-rata
Kontrol	30		

Berdasarkan tabel 3, diperoleh P-value hasil uji beda rata-rata tersebut adalah 0,00 yang menunjukkan P-value  $< \alpha$  sehingga  $H_0$  ditolak dan menyebabkan  $H_1$  diterima, artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai posttest hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## PEMBAHASAN

Penggunaan aplikasi SAC yang dipadukan dengan metode Joyful Learning memberikan efek positif pada pencapaian kognitif siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata setelah implementasi metode tersebut dibandingkan dengan sebelumnya. Temuan ini sejalan dengan studi Ulya yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi SAC

secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, penelitian lain juga mengonfirmasi bahwa pendekatan Joyful Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS.

Aplikasi SAC menawarkan perangkat untuk menghasilkan materi pembelajaran yang dinamis dan memikat, mendukung proses kognitif dan pengolahan informasi yang efisien. Penerapan SAC dengan metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir, pemahaman, dan pengolahan informasi peserta didik. Konsep ini selaras dengan teori Kognitivisme yang dibahas dalam studi Jufri dan rekan-rekannya. Teori tersebut menekankan pentingnya menyediakan alat dan pendekatan yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, pemahaman konsep yang mendalam, dan retensi informasi yang lebih baik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian kognitif mereka. (Jufri et al., 2023).

Dari uraian sebelumnya, terlihat bahwa proses belajar-mengajar IPS di kelas eksperimen berlangsung secara efektif. Pemanfaatan aplikasi SAC sebagai media pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena menyajikan konten yang lebih dinamis dan memikat. Temuan ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Sirait & Apriyani, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis SAC dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap capaian akademik mereka (Sirait & Apriyani, 2024). Senada dengan pernyataan tersebut, penelitian Anisah mengungkapkan bahwa metode Joyful Learning sangat cocok diterapkan dalam proses belajar-mengajar. Metode ini dianggap efektif karena mendorong partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta mampu menarik dan mempertahankan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung (Anisah, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan aplikasi SAC yang menggunakan pendekatan pembelajaran menyenangkan (joyful learning) terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian kognitif siswa. Peningkatan ini terlihat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada topik Perubahan Sosial Budaya dalam konteks Modernisasi Bangsa Indonesia.

## KESIMPULAN

Studi menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan aplikasi SAC dengan metode joyful learning mengungguli kelas tanpa perlakuan khusus. Perbedaan ini tercermin dalam capaian akademik siswa. Di kelas eksperimen, penggunaan aplikasi SAC dengan pendekatan joyful learning meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan, baik di depan kelas maupun saat diskusi kelompok. Peningkatan interaksi antar siswa juga mendukung pemahaman materi yang lebih baik, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar. Sebaliknya, di kelas kontrol tanpa perlakuan khusus, siswa cenderung kurang aktif dan enggan mengutarakan pendapat. Kesimpulannya, implementasi aplikasi SAC dengan metode joyful learning terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPS siswa kelas VI SDN Cimasuk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Agustian, N., & Hanifah Salsabila, U. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *ISLAMIKA: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Anisah, A. S. (2022). Memotivasi Belajar Peserta Didik Melalui Joyfull Learning di SDN I Sukalaksana Pada Kegiatan KKN Tematik Masa Pandemi Covid 19. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), Article 3. <https://doi.org/10.52434/jpm.v1i3.2248>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 4, 72–80.
- Dayat, D. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF INVESTIGASI KELOMPOK. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.25157/je.v4i2.989>
- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *PRISMA*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

- PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Jamun, Y. M. (2018). DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>
- Jufri, Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif*. Ananta Vidya.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Oktaviani, A. M. (2022). PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN IPS SD. *Jurnal Holistika*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.101-107>
- Pusparatri, R. K. D., Jannah, N., Endarwanto, P., Wuwute, J., Edison, E., Faizzana, P. H., & Supardi, S. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar IPS Pada Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pandemi. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/jpips.v15i1.9480>
- Rahayu, W. P., Hidayat, R., Zutiasari, I., Rusmana, D., Indarwati, R. A. A., & Zumroh, S. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BANTUAN WEBSITE GENIALLY PADA GURU-GURU SMK ISLAM BATU. *PORTAL RISET DAN INOVASI PENGABDIAN MASYARAKAT*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.55047/prima.v2i3.783>
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Sari, R. A. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI MENJELAJAH ANGKASA LUAR DI KELAS VI SEKOLAH DASAR [UNIVERSITAS JAMBI]. <https://repository.unja.ac.id/43844/>
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. (2024). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR (SAC). *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), Article 01. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7139>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Wahyudi, R. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP*. [Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan]. <http://repository.unp.ac.id/50717/>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>