



---

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI  
ANDROID SEBAGAI BAHAN AJAR INTERAKTIF**

**Putu Eka Suarmika<sup>1</sup>, Nuris Hidayat<sup>2</sup>, Safitri<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo  
Corresponding Email: [nuris\\_hidayat@unars.ac.id](mailto:nuris_hidayat@unars.ac.id)**

Received: April 12, 2023    Revised: April 24, 2023    Accepted: May 9, 2023

**ABSTRAK**

Peran media pembelajaran bagi dunia pendidikan merupakan salah satu komponen terpenting bagi proses pembelajaran. Saat ini pada zaman globalisasi, penggunaan bahan ajar seperti buku cetak kurang tepat untuk di terapkan dalam pembelajaran di era perkembangan teknologi, apalagi disaat masa pandemi Covid-19. Sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar tidak membosankan dan perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran serta digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Inovasi yang dapat dilakukan yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran digital. Media aplikasi android untuk membangun semangat motivasi belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian literatur terkait dengan pemanfaatan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif. Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasi dan mereview semua artikel terkait media aplikasi android yang diterbitkan dalam rentang waktu 2018-2023. Artikel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 37 artikel yang diperoleh dari *Google Scholar* menggunakan aplikasi Publish atau Perish. Berdasarkan penelitian ini didapatkan bahwa media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarena penggunaan media aplikasi android dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Aplikasi Android, Bahan Ajar Interaktif

**ABSTRACT**

*The role of learning media for the world of education is a very important component for the learning process. Currently in the era of globalization, the use of teaching materials such as printed books is not appropriate to be applied in learning in the era of technological development, especially during the Covid-19 pandemic. So innovation is needed in learning so that it is not boring and the development of ICT (Information and Communication Technology) can be utilized to achieve learning objectives and used to increase efficiency and effectiveness in the teaching and learning process. Innovation that can be done is through the use of digital learning media. Android application media to build a spirit of student learning motivation in improving learning outcomes. This study aims to conduct a literature review related to the use of Android application media as interactive teaching materials. The research method chosen in this study is the SLR (*Systematic Literature Review*) method. Data collection was*

*carried out by documenting and reviewing all articles related to android application media published in the 2018-2023 period. The articles used in this study were 37 articles obtained from Google Scholar using the Publish or Perish applications. Based on this research it was found that the Android application media as an interactive teaching material is very suitable for use in the learning process. This is because the use of Android application media can increase motivation, activeness, interest, understanding, and student learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning Media, Android Applications, Interactive Teaching Materials*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi membawa kemudahan di bidang pendidikan terutama pada saat proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Teknologi juga dimungkinkan pula terjadi perubahan orientasi pembelajaran yang semula hanya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Setyawan, Rufi'i & Fatirul, 2019). Dibutuhkan berbagai upaya dalam menumbuhkan motivasi dan kreatifitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan handphone atau *mobile learning (m-learning)* menjadi bagian dari proses pendidikan (Putra & Sujatmiko, 2020), apalagi disaat masa pandemi Covid-19. Selain berperan penting dalam pandemi covid-19, teknologi juga dapat digunakan dalam pendidikan PRB (Pengurangan Risiko Bencana) di daerah yang terkena bencana dengan memahami keadaan darurat yang kompleks, sehingga menjadikannya pendidikan pengurangan risiko dan ketahanan yang komprehensif untuk membangun masyarakat yang aman dan berkelanjutan (Shaw, Sakurai & Oikawa, 2021). Munculnya virus Covid-19 menyebabkan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka diharuskan dilaksanakan secara jarak jauh atau online (Purwanti, 2021). Pembelajaran jarak jauh memberikan banyak pelajaran bagi guru untuk mendesain pengajaran dan teknologi yang teruji dengan baik (Moore, 2023), seperti memanfaatkan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif. Penggunaan media aplikasi android sebagai bahan ajar selama proses pembelajaran daring memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan perangkat mobile dengan aplikasi yang mudah diakses dan fleksibel mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri (Wilson, 2020).

Pengembangan media aplikasi android sebagai bahan ajar diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi digital yang mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif, membantu mengatasi hambatan penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), menghilangkan bentuk pembelajaran formal, membantu siswa tetap fokus dalam waktu yang lama dan meningkatkan rasa percaya diri mereka (Dinata, 2021). Literasi digital juga memberi kesempatan

kepada siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi dan berkarya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat lain dari media aplikasi android sebagai bahan ajar adalah memberikan semangat baru dalam belajar yang meningkatkan kesenangan dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Ningsih, 2020). Media aplikasi android sebagai bahan ajar dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat merasakan langsung manfaat dari media pembelajaran yang dikembangkan tersebut

Media pembelajaran yang berbasis aplikasi android merupakan bagian dari transformasi digital yang membantu guru dalam proses pembelajaran yang meningkatkan hasil belajar siswa serta membekali siswa dengan keterampilan dan kompetensi digital (Qayyum, 2023). Media pembelajaran juga merupakan perantara guru dalam mengefektifkan komunikasi dan interaksi dengan siswa dalam proses pembelajaran (Tahel, & Ginting, 2019). Media aplikasi android memuat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi audio animasi, gambar, video, teks, dan grafik yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Proses pembelajaran penggunaan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Latifah & Utami, 2019).

## **METODE PENELITIAN**

*Systematic literature review* (SLR) dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menginterpretasikan semua penelitian yang tersedia. Peneliti mereview dan mengidentifikasi jurnal secara terstruktur di masing-masing prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Werla Putra, & Iswara, 2019). Penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal pada *Google Scholar*. Kata kunci adalah media aplikasi android dan bahan ajar interaktif pada masa Covid-19. Artikel yang dikumpulkan hanya artikel dipublikasikan dalam rentang waktu 2018 sampai 2023. Dari berbagai artikel peneliti memilih 37 artikel yang terkait erat dengan kata kunci yang digunakan.

Selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel tersebut dalam tabel yang meliputi nama penulis, tahun terbit, nama jurnal, judul dan hasil penelitian. Setelah itu, peneliti mereview dan menganalisis artikel tersebut secara mendalam terutama mengenai hasil penelitian yang tersaji pada bagian pembahasan dan kesimpulan. Pada bagian akhir, peneliti membandingkan temuan yang tersaji dalam artikel dan memberi kesimpulan (Sartika & Octafiani, 2019).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju dan tumbuh dengan pesat tentu saja membawa pengaruh pada berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya pada sektor pendidikan. Hal ini membuka peluang besar dalam memanfaatkan teknologi aplikasi pada smartphone untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi (Setyawan, 2019). Media pembelajaran sendiri dinilai dapat membantu proses belajar mengajar serta dapat memberikan fungsi dalam memperjelas makna atau informasi yang akan disampaikan guru kepada siswa, agar tujuan dalam pembelajaran yang telah direncanakan akan tercapai. Pembelajaran media aplikasi android tidak hanya menjadi bahan ajar interaktif namun juga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelusuran database *Google Scholar* menggunakan aplikasi *Publish or Perish* ditemukan banyak penelitian tentang pemanfaatan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif dari di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya mereview pemanfaatan media aplikasi android pada jenjang sekolah dasar saja. Hasil penelitian tentang pemanfaatan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif terhadap peningkatan motivasi, keaktifan dan minat siswa tersaji pada tabel 1.

**Tabel 1 Manfaat media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan dan minat siswa**

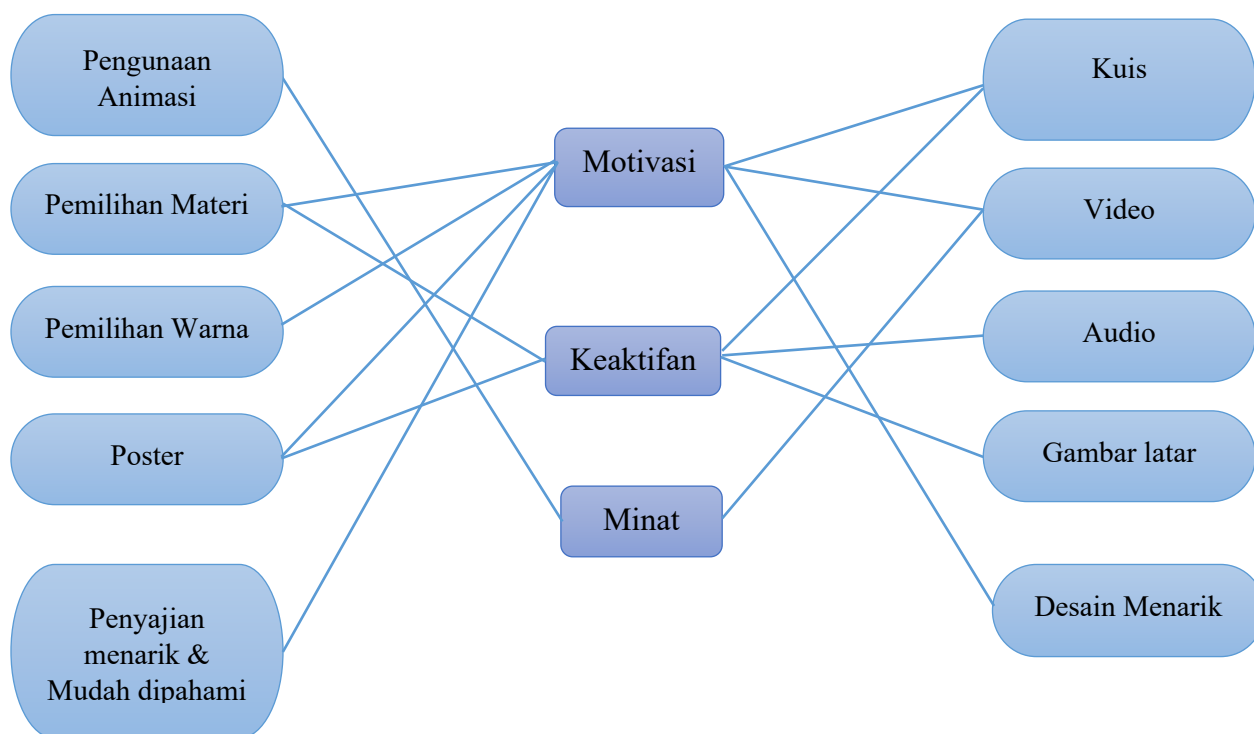
Peneliti dan Tahun	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
Ellbert Hutabri, Anggia Dasa Putri (2019)	Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Anak Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android efektif sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dibuktikan dengan siswa menjadi lebih semangat belajar dan juga dapat belajar dirumah secara mandiri.
M. Lathief Dwi Putra, Nurafni (2021)	Mimbar PGSD Undiksha	Pengembangan bahan Ajar Aplikasi BAM “ <i>Math Genius</i> ” Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar	Bahan ajar aplikasi BAM “ <i>Math Genius</i> ” berbasis android dapat digunakan pada pembelajaran bangun datar untuk membantu siswa agar dapat lebih memahami materi pembelajaran,

			meningkatkan motivasi dan antusias siswa pada pembelajaran bangun datar.
Ledi Merlin Purwati (2021)	Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar	Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar	Penggunaan media <i>Adobe flash</i> sebagai bahan ajar interaktif di sekolah dasar dapat memperjelas penyampaian informasi pembelajaran dan membantu siswa mengalihkan kejenuhan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
Abd Aziz Ardiansyah, Nana (2020)	Indonesian Journal Of Educational Research and Review	Peran <i>Mobile Learning</i> sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah	Penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android sebagai bahan ajar dapat mengaktifkan partisipasi siswa dikelas serta siswa dapat mengaksesnya dirumah atau dimanapun.
Muhammad Trio Maulana Putra, Ariesta Kartika Sari, Medika Risnasari (2018)	Jurnal Ilmiah Edutic	Pengembangan <i>Game Educative</i> Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar	Penerapan Game Edukatif berbasis android sebagai bahan ajar interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi, menghilangkan kejenuhan dan menambah pemahaman siswa mengenai materi bangun ruang
Fatah Yasin Al Irsyadi, Aziz Prasuci Priambadha, Yogiek Indra Kurniawan (2020)	Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)	Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo	Berdasarkan hasil pengujian aplikasi didapatkan siswa SDIT NU Cepogo yang menyatakan bahwa media pembelajaran Game Edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik minat dan motivasi siswa serta keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa arab.
Laela Apriliastuti Fitriana, Nanik Wijayati, Yuli Utanto (2022)	<i>Journal of Primary Education</i>	<i>The Effectiveness of Android-Based Learning Media on Science Lesson Content to Increase Motivation and Digital Literacy of Grade V Elementary School Students</i>	Penggunaan media aplikasi android sebagai bahan ajar dalam pembelajaran IPA secara keseluruhan memberikan dampak yang signifikan dan efektif terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa serta kemampuan literasi digital siswa, sehingga hasil pemahaman dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021)	Jurnal Pendidikan Indonesia	<i>Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar</i>	Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media <i>Civics caring Apps</i> dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembentukan karakter siswa pada masa Covid-19 serta meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran daring.
Sri Lestari Handayani, Pulau Dahlia (2022)	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar	<i>ANIMA-LIE: Android-Based Learning Media on Animal Life Cycles Materials for Elementary School</i>	Penggunaan media aplikasi android " <i>Anima-lie</i> " sebagai bahan ajar dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa kelas 4 SDN Kebon Jeruk Jakarta Barat pada materi siklus hidup hewan.
Muhammad Yusuf Salam, Adam Mudinillah, Annisa Agustina (2022)	Jurnal <i>Basicedu</i>	Aplikasi <i>Quizizz</i> Berpengaruh atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa	Berdasarkan hasil penelitian aplikasi <i>quizizz</i> menyatakan bahwa aplikasi dapat meningkatkan keinginan/minat belajar siswa dan menyatakan dapat membuat siswa rileks mengerjakan ujian
Nur Cholid, Herni Ambarwati (2021)	Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih untuk Meningkatkan Motivasi di Nadrasah Ibtidaiyah	Penerapan media pembelajaran berbasis android sebagai bahan ajar Kodular materi zakat layak digunakan dalam pembelajaran fikih karena dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi zakat.
Erlin Novita Cahyati, Arnelia Dwi Yasa, Romadhon (2021)	Seminar Nasional PGSD UNIKAMA	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Aplikasi I-Spring Untuk Siswa Sekolah Dasar	Penggunaan aplikasi <i>I-Spring</i> dapat menarik minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dikelas maupun mandiri, sehingga media interaktif ini dapat dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran
Afidz Nurrohman (2021)	Prosiding Seminar Nasional Sains	Analisis <i>Edugame</i> Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil penelitian, <i>edugame</i> berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi dan keefektifan hasil belajar siswa serta menarik, menantang dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa

Fepi Priyatna & Wildan Wiguna (2020)	eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)	Mobile game Pembelajaran Matematika Dasar menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat	Aplikasi game edukasi Matematika dasar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang disajikan memiliki disain interaktif dan terdapat fitur timer, <i>score</i> , dan level yang dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan
--------------------------------------	---	--	---

Berdasarkan hasil penelitian yang tercantum pada Tabel 1:



Media aplikasi android sangat efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pada saat Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar mandiri dirumah, maka dengan komponen-komponen aplikasi yang telah dikembangkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi android juga mampu membuat siswa lebih senang dan lebih bersemangat serta antusias selama mengikuti pembelajaran. Media aplikasi android juga mampu

menghilangkan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi lebih interaktif.

Penggunaan media aplikasi android diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa maksimal. Hasil penelitian tentang meningkatnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran dan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi android tersaji pada tabel 2.

**Tabel 2 Manfaat Penggunaan Media Aplikasi Android sebagai bahan Ajar Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar**

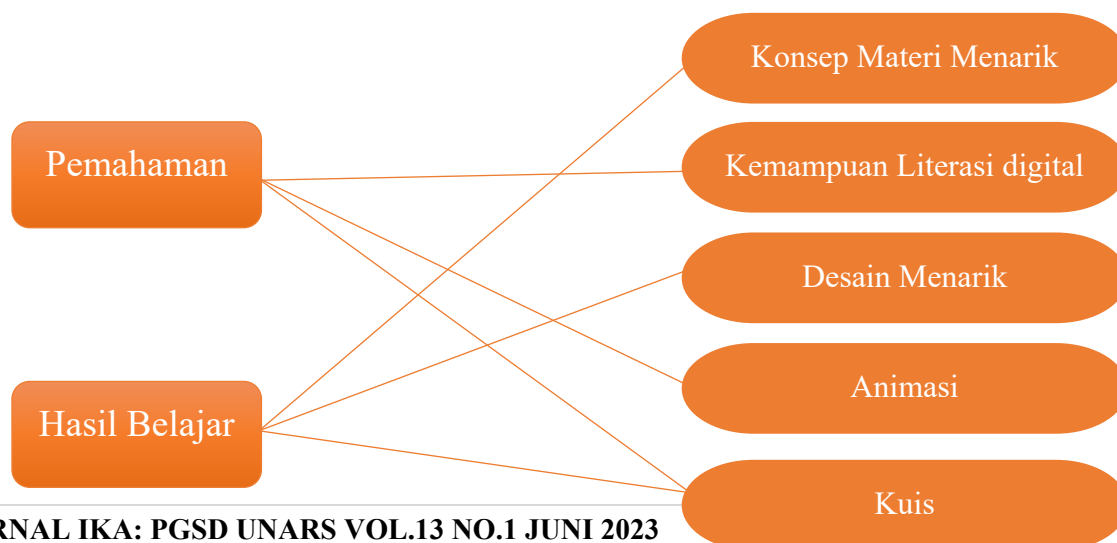
Peneliti dan Tahun	Jurnal	Judul	Hasil Penelitian
Yusuf Abyan Rofiyadi, Sri Lestari Handayani (2021)	Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia	Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah dasar	Penggunaan <i>e-Modul</i> interaktif berbasis android efektif dan layak digunakan sebagai bahan ajar karena membantu siswa kelas V SDN Kalisari 02 Pagi dalam memahami materi Sistem Peredaran Darah Manusia pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dan mendorong kemampuan literasi siswa.
Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana (2022)	Jurnal Kiprah Pendidikan	<i>Development of Interactive Learning Media in Indonesian Learning Class III Elementary School</i>	Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada siswa kelas III SD Al-Furqon Islamic School Pekanbaru, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng, dan media ini dapat dikatakan layak untuk digunakan.
Aldy Ferdiansyah, Suhartono, Nihayati (2022)	Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktis Pendidikan	Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> di SDN Dadaprejo 2 dapat diperoleh data bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
Haeru	<i>Journal of</i>	<i>The Development of</i>	Berdasarkan hasil <i>pretest</i> dan



Mabruri, Farid Ahmadi, Tri Suminar (2019)	<i>Primary Education</i>	<i>Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements</i>	posttest siswa SDN 2 Bobos mengenai media aplikasi android yang dikembangkan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
Fatmawati, Yusrizal, Ainul Marhamah Hasibuan (2021)	<i>ESJ (Elementary School Journal)</i>	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa	Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dilakukan untuk menguji kelayakan aplikasi pada siswa kelas IV B SD PAB 22 memperoleh data peningkatan hasil belajar siswa dan media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
Abd Aziz Ardiansyah, Nana (2020)	<i>Indonesian Journal Of Educational Research and Review</i>	Peran <i>Mobile Learning</i> sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah	Penggunaan media aplikasi berbasis android dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemui dalam proses belajar mengajar di kelas dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika.
Olivia Eunike Selvie Liando, Indra Rianto, Wensi Ronald Lesli Paat (2022)	Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi	Aplikasi <i>Mobile Learning</i> Matematika berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar	Penerapan aplikasi mobile learning matematika berbasis android dihasilkan bahwa aplikasi layak digunakan dalam pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
Galih Ashari Rakhmat (2020)	<i>Building of Informatics, Technology and Science (BITS)</i>	Aplikasi Android Mengenal Tata Surya Berbasis <i>Augmented Reality</i> Sebagai Media Belajar Interaktif Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil uji coba terhadap pemahaman materi tata surya dengan menggunakan aplikasi, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran pada materi tata surya.
Asrowi, Aupal Hadaya, Muhammad Hanif (2019)	<i>Internasional Journal of Instruction</i>	<i>The Impact of Using the Interactive E-Book on Students Learning Outcomes</i>	Penggunaan <i>E-book</i> interaktif pada peserta didik memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan buku teks cetak. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan <i>e-book</i> interaktif ini juga

			mendorong para guru untuk berkreaitivitas dalam menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.
Anisa Nur Janah, Shifa Ainnufus Muslimah, Nur'amaliah, Ani Nur Aeni (2022)	Jurnal Ilmia Keagamaan dan Kemasyarakatan	Penggunaan Aplikasi “ <i>Leader Islami</i> ” sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil uji coba aplikasi <i>Leader Islami</i> pada siswa SDN 197 Karang Taruna Karang Sari aplikasi yang dikembangkan dapat membantu memberikan pemahaman siswa pada pembelajaran dan inovasi pembelajaran bagi guru agar tidak monoton pada masa Covid-19.
Zulherman, Galih Baskoro Aji, Supriansyah (2021)	Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI)	Video Animasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi <i>Millealab Virtual Reality</i> untuk Sekolah Dasar	Penerapan media aplikas <i>Virtual Reality</i> pada proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA sekolah dasar.
Hendri Leo Pradana, Henny Dewi Koeswanti (2021)	<i>Naturalistic</i> : Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran	Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar	Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran berbasis Android terhadap hasil belajar siswa Kelas 5 SDN Dukuh 05, sehingga Aplikasi Pembelajaran Aksara Jawa (AMBARAWA) layak digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Jawa

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yang tercantum pada tabel 2:



Penggunaan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, dengan membuat konsep materi yang menarik dan mudah dipahami yang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan animasi dan desain yang menarik dalam komponen aplikasi menarik minat dan motivasi siswa, sehingga komponen-komponen tersebut mampu menambah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar. Kuis yang tersedia dalam aplikasi sebagai bahan evaluasi siswa setelah mempelajari materi mampu mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Penggunaan media aplikasi android sangat layak digunakan pada proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran penggunaan media aplikasi android sebagai bahan ajar interaktif dapat meningkatkan efisiensi, motivasi, dan memfasilitasi belajar aktif, serta menarik sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, minat, pemahaman dan hasil belajar pada siswa. Maka media aplikasi android sangat efektif dalam pembelajaran karena menyenangkan dan tidak mudah bosan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N. O, Kurniaman., & E, Noviana. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1 (1), 33-42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>
- Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10 (1), 55-66. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2581>
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansyah, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2 (08), 1408-1419. <https://dx.doi.org/10.36418/japendi.v2i8.266>

- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3 (1), 47-56. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Cahyawati, E. N., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Aplikasi I-Spring Untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5 (1), 536-545. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/643>
- Cholid, N., & Ambarwati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Di Madarasah Ibtidaiyah. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 8 (2), 125-136. <https://doi.org/10.21580/wa.v8i2.9530>
- Dinata, K. B. 2021. Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Eksponen*, 11 (1), 20-27. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v11i1.368>
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11 (2), 134-143. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>
- Ferdiansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31 (1), 13-25. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Fitriana, LA, Wijayati, N., & Utanto, Y. (2022). The Effectiveness of Android-Based Learning Media on Science Lesson Content to Increase Motivation and Digital Literacy of Grade V Elementary School Students. *Journal of Primary Education*, 11 (1), 105-121. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i1.58732>
- Hadaya, A., & Hanif, M. (2019). The Impact of Using the Interactive E-Book on Students Learning Outcomes. *Jurnal pengajaran internasional*, 12 (2), 709-722. <https://doi.org/10.29333/jji.2019.12245a>
- Handayani, S. L., & Dahlia, I. (2022). ANIMA-LIE: Android-Based Learning Media on Animal Life Cycles Materials for Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6 (2). <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.45359>
- Hutabri, E., & Putri, AD (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Berkelanjutan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8 (2), 57-64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Irfani, R. N. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pasca Pandemi Covid-19. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, 3 (1), 47-54. <https://doi.org/10.51875/jispe.v3i1.46>

- Janah, A. N., Muslimah, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Aplikasi “Leader Islami” Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16 (3), 1203-1214. <http://dx.doi.org/10.35931/aq.v16i3.1053>
- Latifah, S., & Utami, A. (2019). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis media sosial schoology. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2 (1), 36-45. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3924>
- Liando, O. E. S., Rianto, I., & Paat, W. R. L. (2022). Aplikasi Mobile Learning Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2 (2), 172-183. <https://ejournal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/4432>
- Mabruri, H., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements. *Journal of Primary Education*, 8 (1), 108-116. <https://doi.org/10.15294/jpe.v8i1.25391>
- Moore, MG (2023). *From Correspondence Education to Online Distance Education*. Dalam: *Zawacli-Richter, O., I. (eds) Handbook of Open, Distance and Digital Educatioin*. Springer, Singapura. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-1080-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-981-19-1080-6_2)
- Ningsih, G. W. (2020). Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android (Undergraduate (S1) thesis, *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*). <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/18731>
- Purwanti, H. (2021). Penerapan Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran PBM Dimasa Pandemi Covid-19. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 50 (1), 74-80. <https://doi.org/10.15294/lik.v50i1.29539>
- Purwati, LM (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5 (2), 152-158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Putra, M. L. D., & Nurafni, N. (2021). Bahan Ajar Media Aplikasi BAM” Math Genius” Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9 (2). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36511>
- Putra, M. T. M., Sari, A. K., & Risnasari, M. (2018). Pengembangan Game Educative Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Eduitic: Pendidikan dan Informatika*, 5 (1), 39-47. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.22137.11360>
- Putra, Z. W., & Sujatmiko, B. (2020). Studi Literatur Pengaruh Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal IT-EDU*, 5 (1), 489-496. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38146>
- Qayyum, A. (2023). *Assessing the Digital Transformation of Education System*. In: *Zawacli-Richter, O., I. (eds) Handbook of Open, Distance and Digital Educatioin*. Springer, Singapore. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6\\_14](https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_14)

- Rakhmat, G. A. (2020). Aplikasi Android Mengenal Tata Surya Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Belajar Interaktif Siswa Sekolah Dasar. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 2 (2), 151-158. <https://doi.org/10.47065/bits.v2i2.590>
- Rofiyadi, Y. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6 (2), 54-60. <https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2575>
- Salam, MY, Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2738-2746. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2467>
- Sartika, S., & Oktafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Journal On Education*, 1 (3), 373-385. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i3.177>
- Setyawan, B., Ruffi'i., & Fatirul, A. N. 2019. Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA bagi Siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7 (1), 78-90. <http://dx.doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90>
- Shaw, R., Sakurai, A., & Oikawa, Y. (2021). New Realization of Disaster Risk Reduction Education in the Context of a Global Pandemic: Lessons from Japan. *Int J Disaster Risk Sci*, 12 (4), 568-580. <https://doi.org/10.1007/s13753-021-00337-7>
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android. *Teknomatika*, 9 (02), 113-120. <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>
- Triandini, E., Jayanatha. S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi Indonesia*, 1 (2), 63-77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wilson, A. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5 (1). <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6386>
- Zulherman, Z., Aji, GB, & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10 (4). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.29429>

