



## Pengaruh Aplikasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Three Rahmadona<sup>1</sup>, Firman<sup>2</sup>, Desyandri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: [threerahmadona@student.unp.ac.id](mailto:threerahmadona@student.unp.ac.id)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini berawal dari maraknya aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran semenjak fenomena Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring atau dalam jaringan. Aplikasi berbasis android ini banyak ragamnya dan bisa diterapkan hampir di semua mata pelajaran. Penelitian ini merupakan studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi literatur, pertama-tama peneliti merumuskan masalah, kemudian dilanjutkan dengan menelusuri penelitian yang sudah ada dan relevan untuk dianalisis. Dari hasil penelitian artikel-artikel yang relevan, diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh positif penggunaan aplikasi berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini tampak pada tingginya rata-rata hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan media aplikasi berbasis android di dalam pembelajaran. Pada uji statistik juga terbukti bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Aplikasi, Android, Motivasi, Hasil Belajar.*

### Abstract

This research started with the rise of Android-based applications as learning media since the Covid-19 phenomenon required learning to be done online or in a network. There are many kinds of Android-based applications that can be applied in almost all subjects. This research is a literature study that aims to determine the effect of android-based applications in increasing student motivation and learning outcomes. In this research, the researcher uses a literature study, the researcher first formulates the problem, then proceeds to explore existing and relevant research for analysis. From the results of research on relevant articles, it can be concluded that there is a positive effect of using Android-based applications on student motivation and learning outcomes. This can be seen in the high average post-test learning outcomes of the experimental group using Android-based application media in learning. In statistical tests, it is also proven that the null hypothesis is rejected and the working hypothesis is accepted, which indicates that there is an effect of using android-based applications on student motivation and learning outcomes.

**Keywords:** *Application, Android, Motivation, Learning Outcomes.*

### PENDAHULUAN

Fenomena penyebaran Covid-19 yang terjadi semenjak tahun 2022, sempat membuat sistem pembelajaran di Indonesia yang semula belajar tatap muka di kelas, dialihkan ke pembelajaran daring (Asril et al., 2021; Fortuna dan Fitria, 2021; Sari, 2021; Hendri et al., 2021; Syamsuddin, 2021). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran jarak jauh menggunakan internet (Ginting, Mulyani & Ruskandi,

2021; Mustofa et al., 2019; Alessandro, 2018). Proses pembelajaran dilaksanakan tanpa harus tatap muka secara langsung (Astini, 2020; Hendri et.al., 2019)

Menyesuaikan sistem dengan situasi dan kondisi, akibat fenomena pandemi tersebut lahirlah berbagai ide yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dan perkembangan zaman. Banyak aplikasi pembelajaran jarak jauh bermunculan, salah satunya aplikasi berbasis android. Meskipun sudah ada sebelumnya, aplikasi berbasis android semakin populer semenjak berlakunya sistem pembelajaran daring. Hal itu sangat didukung dengan minat siswa yang tinggi terhadap ponsel. Selain itu, guru harus mampu melakukan inovasi dalam media pembelajaran agar memberikan pengalaman yang bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran (Aminah dan Masniladevi, 2019; Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang baik mampu menunjang pendidikan (Daryanti, Desyandri & Fitria, 2019). Aplikasi android adalah perangkat lunak dalam sistem operasi yang digunakan dan dikembangkan untuk mengolah data menjadi informasi sehingga mampu memenuhi kebutuhan (Nuroifah & Bachri, 2015).

Setelah hampir setahun penuh melakukan pembelajaran daring atau jarak jauh, pemerintah mulai menetapkan kembali pembelajaran secara luring atau tatap muka. Namun, meskipun pembelajaran sudah kembali berlangsung di kelas, media pembelajaran aplikasi berbasis android tidak ditinggalkan dan masih berguna. Aplikasi berbasis android bisa dimanfaatkan untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas, serta membantu siswa atau dibantu orang tua untuk belajar mandiri di rumah. Aplikasi berbasis android sebagai media di dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Savira dan Gunawan, 2022).

Maka dalam kajian kepustakaan ini diajukan pertanyaan permasalahan penelitian, yaitu bagaimana pengaruh aplikasi berbasis android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa? Hasil penelitian kajian pustaka ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru, kepala sekolah, dan orang tua, mengenai aplikasi berbasis android yang berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah studi literatur. Dalam pemerolehan data yang dibutuhkan pada studi literatur, dilakukan kegiatan membaca sumber-sumber kepustakaan (Arikunto, 2013). Sumber kepustakaan berupa data sekunder yang dikumpulkan melalui buku teks, jurnal ilmiah, *e-book*, peraturan perundang-undangan, dan sumber-sumber lain yang relevan (Nazir, 2014). Pengumpulan data yang dilaksanakan secara *online*, dilakukan dengan menelusuri artikel dari layanan penyedia jurnal *online* (Devi, Hidayanthi & Fitria, 2022).

Data yang telah dikumpulkan, kemudian dianalisis menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Analisis isi adalah metode ilmiah yang memanfaatkan dokumen atau teks dalam menarik kesimpulan dari fenomena yang diteliti (Ertiyanto, 2015). Dalam analisis isi dilakukan proses memilih, membandingkan, menggabungkan dan memilah data yang relevan dengan penelitian. Bahan didapatkan melalui catatan yang terpublikasikan, buku teks, surat kabar, majalah, surat-surat, artikel, dan sejenisnya. Ada tiga prosedur yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: *organize*, *synthesize*, dan *identify* (Suhartini dan Martyanti, 2017). Pertama, *organize*, yakni mengorganisasikan literatur-literatur yang akan digunakan. Kedua, *synthesize*, yaitu menyusun data yang telah diperoleh menjadi ringkasan, sehingga menjadi satu kesatuan yang padu. Ketiga, *identify*, yakni mengidentifikasi data yang dianggap sangat penting untuk dibahas dalam literatur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Pengaruh Aplikasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian Utari dan Masniladevi (2020) menyatakan bahwa, terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis android pada materi pecahan terhadap hasil belajar siswa di kelas V SDN 01 Benteng Pasar Atas Bukittinggi. Hal tersebut berdasarkan hasil uji paired sample t-test pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai sig (2-Tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari alpha 0,05. Sedangkan  $t_{hitung}$  24,791 dan  $t_{tabel}$  adalah 1,69, sehingga didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dimana  $24,791 > 1,69$ . Sehingga dari data statistik tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar. Hasil belajar Matematika yang diperoleh kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol, ditunjukkan dari *mean* kelompok kontrol = 76,89 dan mean yang diperoleh kelompok eksperimen = 79,56. Media aplikasi berbasis android tersebut mampu membuat siswa aktif, meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar pun meningkat.

Penelitian lainnya, Putra, Wijayati dan Mahatmanti (2017) menyimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung data statistik dengan perolehan harga koefisien korelasi biserial sebesar 0,77 dan koefisien determinasi sebesar 60,16% dengan kategori signifikan. Hasil belajar kelas eksperimen juga lebih tinggi dari kelas kontrol, yaitu dengan perolehan uji t dengan  $t_{hitung}$  sebesar 1,98 yang lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  sebesar 1,66 yang berada pada daerah penolakan  $H_0$  dan nilai N-gain dengan 0,71 (kriteria tinggi) untuk kelas eksperimen dan 0,54 (kriteria sedang) untuk kelas kontrol. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran, dibuktikan dengan perolehan data hasil angket sebesar 80,05% (kategori baik).

Hasil penelitian Yolanda dan Meilana (2021) menyatakan bahwa, adanya pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 19 Kramat Jati. Aplikasi *quizizz* mampu meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil statistik uji hipotesis menggunakan uji-t, didapatkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yaitu  $9,167 > 2,011$  yang menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga disimpulkan, ada pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN Kramat Jati 19, Jakarta Timur. Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Citra dan Rosy (2020), yang menyatakan bahwa aplikasi *quizizz* juga mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Safitri (2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan aplikasi android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil statistik uji t, diperoleh  $t_{hitung} = 2,941$  dan  $t_{tabel}$  dengan df 38 (40-2) pada taraf signifikan 5% yaitu 1,685. Sehingga  $t_{hitung} 2,941 > t_{tabel} 1,685$ , yang berarti hipotesis kerja dalam penelitian diterima.

Penelitian Savira dan Gunawan (2022) menyatakan bahwa, terdapat pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV. Aplikasi *wordwall* merupakan permainan edukasi digital yang dapat diakses di ponsel, sehingga anak tidak akan mudah jenuh (Arimbawa, 2021). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan 30 butir pilihan ganda. Diperoleh nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 80, dan nilai terendahnya 50, sedangkan kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 56. Hasil uji hipotesis menggunakan Uji t. Sehingga diperoleh  $t_{hitung} 0,05 > t_{tabel} 0,093$ , artinya terdapat pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar IPA kelas IV.

Sehubungan dengan penelitian Savira dan Gunawan di atas, penelitian yang dilakukan oleh Gandasari dan Pramudiani (2021) juga meneliti tentang pengaruh aplikasi *wordwall*, tetapi terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Bojong Rawalumbu VI. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis uji-

t untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yang memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,79 > 2,0084$ , maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak.

Hidayati, dkk. (2021) menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media aplikasi *Youtube* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem pada kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya. Aplikasi *Youtube* tidak hanya bisa diakses di ponsel, tetapi juga bisa diakses di laptop. Acuan yang digunakan dalam instrumen penelitian ini ialah *posttest* dan *pretest* yang berupa hasil belajar. Data *posttest* diperoleh nilai rata-rata siswa 62,8. Sedangkan data *pretest* atau sesudah menggunakan aplikasi *Youtube*, diperoleh nilai rata-rata siswa 91,8. Hasil uji statistik dengan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari signifikan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga  $H_a$  diterima. Artinya, variabel penggunaan media aplikasi *Youtube* berpengaruh terhadap hasil belajar dan pengaruh yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media aplikasi *Youtube* pada siswa di kelas V SDN Ngagel 1/394 Surabaya.

Penelitian Pujianto, Degeng, dan Sugito (2020) menyatakan bahwa, adanya pengaruh penggunaan aplikasi PlantNet terhadap hasil belajar IPA siswa. Aplikasi PlantNet merupakan aplikasi berbasis android, yang mengidentifikasi tanaman berdasarkan foto. Pada hasil pengujian statistik diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , sehingga ada pengaruh hasil belajar berdasarkan variabel faktor. Untuk penggunaan aplikasi PlantNet, memiliki rata-rata 98,270 dengan batas bawah 97,541 dan batas atas 98,998. Dibandingkan dengan penerapan diskusi kelas, yang memiliki nilai rata-rata 77,855 dengan batas bawah sebesar 77,110 dan batas atas sebesar 78,601. Sehingga semakin terbukti bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi PlantNet terhadap hasil belajar IPA.

Wulandari, Masturi, dan Fakhriyah (2021) menyatakan bahwa, terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Youtube* terhadap hasil belajar ipa siswa kelas V Sekolah Dasar tema 7 materi kalor. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental Design* dengan desain penelitian *The Nonequivalent pretest-posttest control-group*. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes, dengan populasi berjumlah 26 siswa. Analisis data menggunakan uji-t dua sampel independent pada taraf signifikansi 5%. Didapatkan hasil belajar IPA kelas eksperimen sebesar 84,23 dan nilai rata-rata post-test kelas kontrol sebesar 79,92. Analisis data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian Erika (2020) menyatakan bahwa, terdapat perbedaan pengaruh media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran tata surya di MIS 05 Darussalam Kepahiang. Hal itu dibuktikan dengan uji statistik sehingga diperoleh diperoleh  $t_{hitung} = 3,286$  sedangkan  $t_{tabel}$  dengan df 40 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,021. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,286 > 2,021$ ).

Penelitian lainnya oleh Adila (2021), menyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi android kuis materi fiqih kelas IV MI semester dua, membuat siswa tertarik dan aktif dalam pembelajaran, memudahkan siswa memahami pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi angket guru fiqih kelas IV dengan rata-rata penilaian sebesar 97,77% dikategorikan sangat layak. Hasil validasi angket peserta didik kelas IV dengan rata-rata penilaian sebesar 93,63% dikategorikan sangat layak. Sehingga disimpulkan bahwa media tersebut sangat layak serta disukai oleh guru dan siswa.

Shofiyah (2016) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan android dan *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan uji statistik  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  ( $7,807 > 3,19$ ) dengan nilai signifikansi 0,001. Dan diperoleh nilai regresi linier berganda sebesar  $Y = 30,403 + 0,860 X_1 + 0,211 X_2 + e$ .

Berdasarkan data-data di atas, terlihat bila media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut merupakan pengaruh positif, yaitu mampu meningkatkan motivasi sehingga turut meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi berbasis android yang diuji pun bermacam-macam, di antaranya: aplikasi *Quizizz*, *Youtube*, *Wordwall*, *PlantNet*, dan lain-lain. Diterapkan pada beragam pembelajaran dan berbagai tingkatan kelas. Semuanya menunjukkan pengaruh positif yang sama.

## SIMPULAN

Berdasarkan studi literatur yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis android berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini tampak pada tingginya rata-rata hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan media aplikasi berbasis android di dalam pembelajaran. Pada uji statistik juga terbukti bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adila, N. (2021). Pengembangan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.com Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu. *Skripsi*. UIN Fatmawati Sukarno.
- Alessandro, B. (2018). *Digital Skills and Competence, and Digital and Online Learning*. Turin: European Training Foundation.
- Aminah, S., & MasniladeIV, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Terhadap Berpikir Kritis Siswa Di Kelas IV. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(11).
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Asril, C. M., Suburan, M. H., Renaldy, R., & Wulandari, W. (2021). Dampak Covid-19 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Anggeraja. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 312-319.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272.
- Daryanti, Desyandri & Fitria. Y. (2019). Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215-221.
- Devi, M. Y., Hidayanthi, R., & Fitria, Y. (2022). Model-Model Evaluasi Pendidikan dan Model Sepuluh Langkah dalam Penilaian. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 675-683.
- Erika, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Materi Pelajaran Tata Surya di MIS 05 Darussalam Kepahiang. *Skripsi*. IAIN Bengkulu.
- Eriyanto. 2015. *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Prenada Media
- Fortuna, R. A., & Fitria, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring Akibat Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2054-2061.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.

- Ginting, D. I., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Media Slide Power Point terhadap Motivasi Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Daring. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 726-734.
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Enginiring, Mathematic Untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2411-2420.
- Hidayati, N. I., Hidayat, M. T., Kasiyun, S., & Rahayu, D. W. (2021). Pengaruh Aplikasi Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4085-4092.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(1), 4.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171.
- Pujianto, A. A., Degeng, I. N. S., & Sugito, S. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Plantnet dan gaya belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12-22.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Safitri, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.com Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 74 Kota Bengkulu. *Skripsi*. IAIN Bengkulu.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif Di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156-2163.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453-5460.
- Shofiyah, S. (2016). Pengaruh penggunaan android dan e-learning terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Suhartini, dan Adhetia Martyanti. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Gantang*, 2(2), 105-111.
- Syamsuddin, S. (2021). Dampak Pembelajaran Daring di Masa Pandemic Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres 1 Tatura Kota Palu. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 45-50.
- Wiranda, U., & Masniladevi, M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3045-3051.
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779-3785.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 915-921.