



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III**  
**Kualitas Sumberdaya Manusia**  
“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

**Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sahih Sebagai Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis SAC Bagi Guru-Guru PAI SD**

**Ani Nur Aeni<sup>1\*</sup>, Dadan Djuanda<sup>2</sup>, Kusman Rukaman<sup>3</sup>, Marwan Maulana<sup>4</sup>, Kamal Aramdan Akbar<sup>5</sup>, Achmad Nurul Hafidz<sup>6</sup>, Muhammad Dzikri Ajri Al-Faridzi<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Prodi PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

<sup>7</sup> Prodi Manajemen, Universitas Pendidikan Indonesia

\* email korespondensi penulis: aninuraeni@upi.edu

**Abstrak**

**Latar Belakang:** Guru PAI SD harus mampu membuat media pembelajaran inovatif sebagai sebuah kebutuhan untuk mengajar di era digital ini, salah satunya adalah membuat media pembelajaran berupa aplikasi android. **Tujuan:** Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan aplikasi SAHIIH sebagai media pembelajaran aplikasi android berbasis Smart Apps Creator (SAC) kepada guru-guru PAI SD. **Metode:** Bentuk kegiatan dilaksanakan secara luring pada tanggal 3 Agustus 2024 melalui pelatihan selama 10 JP kepada 44 guru PAI SD di wilayah Sumedang. Lokasi kegiatan bertempat di SDN Cilengkrang Kec. Sumedang Utara. **Hasil:** Melalui Pelatihan ini diperoleh hasil: 1) peserta dapat menginput desain aplikasi SAHIIH ke dalam SAC, 2) peserta dapat menginstall aplikasi SAHIIH pada smartphone masing-masing. 3) peserta dapat mengakses dan mengoperasikan aplikasi SAHIIH pada smartphone masing-masing. **Simpulan:** Berdasarkan hasil pelatihan tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi SAC mudah untuk digunakan dan dioperasikan sebagai rujukan untuk pembuatan media pembelajaran aplikasi android, untuk itu disarankan kepada para guru untuk dapat memanfaatkan aplikasi SAC sebagai sarana untuk berinovasi di dalam pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang inovatif.

**Kata Kunci:** Smart Apps Creator (SAC); Aplikasi android, PAI SD

**PENDAHULUAN**

Guru PAI SD harus mampu membuat media pembelajaran inovatif sebagai sebuah kebutuhan untuk mengajar di era digital ini, salah satunya adalah membuat media pembelajaran berupa aplikasi android. Aplikasi android merupakan media multimedia interaktif yang menyediakan berbagai menu atau fitur yang dapat diakses oleh para pengguna dengan menggunakan smartphone/handphone (Rahayu, Mustaji, & Bachri, 2022), dan dapat diakses dengan mudah (Riyan, 2021). Media pembelajaran aplikasi android menjadi pilihan untuk dibuat dan dikembangkan oleh para guru di era digital ini, mengingat anak-anak di era digital sangat *familiar* dengan handphone. Handphone (HP) sudah menjadi bagian hidup mereka, bahkan saking dekat dan intensnya dalam menggunakan HP, dampak buruknya adalah kecanduan dengan gadget/HP ((Lestari, Sulian, 2020).

HP sebagai produk teknologi tentunya memiliki dampak positif dan dampak negative (Nuraliyah, Handayaningsih, & Oktadriani, 2022). Dampak negative yang



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

ditimbulkan dari penggunaan HP menjadi sebuah tantangan untuk membalikkannya menjadi dampak positif, dan harus dijadikan peluang oleh para guru untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, seperti yang dilakukan oleh Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, Ramadhani (2022). Dalam menangkap peluang tersebut maka terwujudlah sebuah media pembelajaran yang bernama SAHIIH. SAHIIH merupakan singkatan dari Sahabat Fikih, yaitu media pembelajaran berupa aplikasi android berbasis Smart Apps Creator (SAC) yang berisi materi Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pada aplikasi SAHIIH terdapat fitur-fitur yang mudah untuk dioperasikan dan dimainkan oleh para pengguna baik guru ataupun siswa kelas IV SD. Aplikasi SAHIIH dibuat sebagai sebuah jawaban terhadap tiga permasalahan, yaitu 1) kemampuan inovasi guru PAI, selama ini ada anggapan bahwa guru PAI kurang kreatif dan kurang inovatif, saat mengajar hanya bersifat konvensional, baik dalam strategi, metode maupun media pembelajaran (Anida, 2022), 2) pembelajaran PAI bersifat doktriner, hafalan dan normatif yang tidak memerlukan visualisasi atau pengkonkretan materi melalui media pembelajaran (Budianto, 2016), 3) intensitas penggunaan HP di kalangan anak usia Sekolah Dasar yang menimbulkan dampak negative, sehingga mengkhawatirkan terhadap perkembangan kognitif, fisik, mental, social dan emosionalnya (Itsna & Rofi'ah, 2021; Ariston, & Singkawang, 2018; ;Jalilah, 2021; Wulandari & Lestari, 2022; Kamaruddin et al., 2023).

Aplikasi SAHIIH merupakan sebuah produk hasil penelitian yang sangat penting untuk didesiminasikan atau disebarluaskan. Desiminasi produk penelitian ini sebagaimana pernah dilakukan juga oleh Aeni et al., (2023) dan oleh (Haisam, Rimanda, & Aeni 2022).

Dengan telah dibuatnya aplikasi SAHIIH, untuk memberikan manfaat kepada khalayak, khususnya di dunia pendidikan, maka perlu disebarluaskan penggunaannya dan perlu juga dilatihkan cara pembuatannya kepada guru-guru. Maka untuk memberikan manfaat tersebut melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan sebuah kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan aplikasi SAHIIH sebagai media pembelajaran aplikasi android berbasis smart APPS Creator (SAC) kepada guru-guru SD. Berdasarkan tujuan utama dari PKM tersebut, maka dirumuskan tujuan khususnya, yaitu:

1. Memberikan pelatihan kepada guru PAI SD untuk menginput desain aplikasi SAHIIH ke dalam perangkat Smart Apps Creator (SAC).
2. Memberikan pelatihan kepada guru PAI SD untuk menginstall aplikasi SAHIIH kedalam smartphone.
3. Memberikan pelatihan kepada guru PAI SD untuk dapat mengakses dan menggunakan aplikasi SAHIIH sebagai media pembelajaran aplikasi android pada smartphone.

### **METODE PENELITIAN/ PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan dalam bentuk pelatihan secara luring dengan durasi 10 JP. Pelatihan dilakukan pada hari Sabtu, 142 |

*eISSN: 3062-9365*

*Prosiding Seminar Nasional Kusuma III, Volume 2: Oktober 2024*



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

tanggal 3 Agustus 2024 bertempat di SDN Cilengkrang sebagai mitra dalam PKM yang berlokasi di Jl. Panyingkiran No. 101, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat. Peserta yang mengikuti pelatihan ini sejumlah 44 orang guru PAI SD yang berasal dari 20 SD Negeri di Wilayah Kabupaten Sumedang.

Instruktur yang memandu pelatihan ini terdiri dari 3 orang instruktur dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Materi dan alokasi waktu yang diberikan saat pelatihan adalah:

**Tabel 1** Materi dan Alokasi Waktu Pelatihan

No	Materi	Alokasi Waktu
1	Terampil dengan SAC	4
2	Membuat aplikasi SAHIIH sebagai produk aplikasi SAC	6
Jumlah		10

Tahapan kegiatan dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap pra kegiatan  
Tahap ini merupakan tahap persiapan yang dilakukan sebelum kegiatan pelatihan berlangsung. Yang dilakukan pada tahap persiapan adalah: melakukan analisis situasi/kebutuhan, menentukan mitra, melakukan perizinan, membuat materi pelatihan, menghubungi pihak terkait, sebar undangan pelatihan.
2. Tahap Proses Kegiatan  
Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pada hari H nya, yaitu pada hari Sabtu tanggal 3 Agustus 2024. Pada tahap ini pihak yang terlibat yaitu tim pelaksana, mitra, instruktur dan peserta. Pada tahap pelaksanaan instruktur memandu jalannya pelatihan yang mengarahkan dan membimbing para peserta untuk mencapai tujuan pelatihan.
3. Tahap Pasca Kegiatan  
Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi, yaitu mengevaluasi kegiatan pelatihan yang meliputi evaluasi instruktur, peserta, dan materi pelatihan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Memberikan Pelatihan Kepada Guru PAI SD Untuk Menginput Desain Aplikasi SAHIIH Ke Dalam Perangkat Smart Apps Creator (SAC)

Untuk mencapai tujuan pelatihan ini, saat pelaksanaan pelatihan, instruktur memberikan arahan kepada peserta untuk terlebih dahulu menginstall aplikasi SAC pada laptop masing-masing. Untuk memudahkan peserta dalam melakukan instalasi aplikasi, instruktur memberikan link aplikasi SAC, sehingga peserta tinggal mengklik link berikut ini,

[https://drive.google.com/drive/folders/1qFo8abYnDIKvgBXyc8Ho-asS7NXb7xTa?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1qFo8abYnDIKvgBXyc8Ho-asS7NXb7xTa?usp=drive_link)

untuk selanjutnya tinggal mengikuti arahan dari instruktur. Setelah instalasi berhasil, maka pada laptop peserta akan muncul logo atau icon SAC seperti berikut ini.

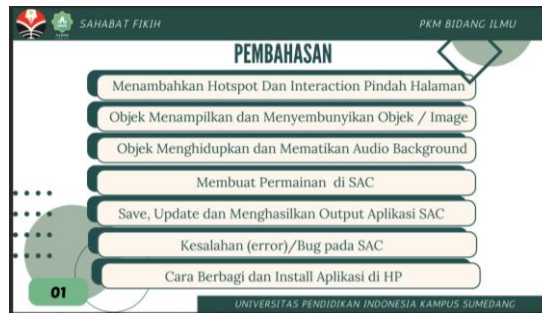


**Gambar 1** Logo/Icon Aplikasi SAC

SAC merupakan aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi dan iOS tanpa kode pemrograman (Azizah. AR., 2020). Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi multimedia (Fauziah, 2022). Aplikasi multimedia artinya aplikasi yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks dokumen, suara, video dan yang lainnya (Kurniawan & Hidayat, 2020). Dengan adanya penggabungan beberapa elemen ini membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif serta interaktif, sehingga membuat siswa menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Nurfadillah, Azhar, Aini, Apriansyah, & Setiani, 2021).



**Gambar 2** Cover Modul Pelatihan Jilid 6 Terampil dengan SAC



**Gambar 3** Pokok Bahasan Modul Pelatihan Jilid 6 Terampil dengan SAC

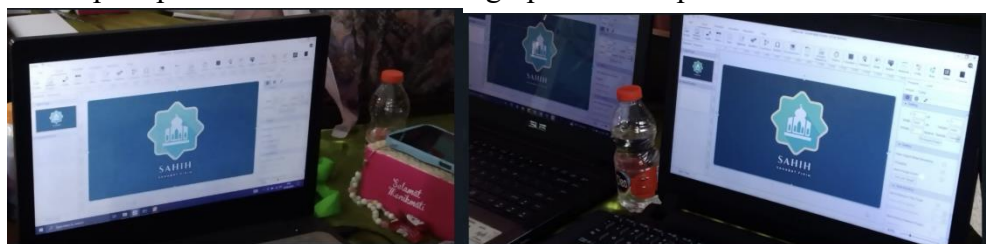
Selanjutnya peserta menyimak materi yang berjudul terampil menggunakan SAC. Selain menerima arahan dan intruksi dari instruktur, peserta juga dibekali dengan modul pelatihandan video tutorial, yaitu Halo Creator, terampil dengan SAC, jilid 6.

Setelah peserta memahami sambil mempraktikkan materi tersebut, kemudian instruktur mengarahkan peserta untuk mendownload komponen aplikasi SAHIH dengan cara mengklik tautan berikut

[https://drive.google.com/drive/folders/17B-QYB4QzdsAIFJS9lxt7Rrz0Cw6J32?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/17B-QYB4QzdsAIFJS9lxt7Rrz0Cw6J32?usp=drive_link)

Link komponen aplikasi SAHIH berisi: contoh backsound, sound, materi aplikasi SAHIH, permainan aplikasi SAHIH, tombol aplikasi SAHIH dan video materi aplikasi SAHIH.

Pada tahap ini peserta telah berhasil menginput desain aplikasi SAHIH kedalam SA



**Gambar 4** Komponen Aplikasi SAHIH sudah terinput pada Aplikasi SAC di Laptop Peserta

## 2. Memberikan Pelatihan Kepada Guru PAI SD Untuk Menginstall Aplikasi SAHIH Kedalam Smartphone

Pada tahap sebelumnya peserta telah berhasil menginput desain aplikasi SAHIH ke dalam SAC, dan pada tahap ini adalah melakukan output, yaitu menjadikan desain aplikasi SAHIH menjadi aplikasi android. Untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android ada banyak cara yang bisa dilakukan selain menggunakan aplikasi SAC, diantaranya adalah bisa dengan cara melakukan

convert power point menjadi aplikasi android dengan bantuan *iSpring suite* (Aeni et al., 2024).

Desain aplikasi SAHIIH menggunakan canva, karena canva memiliki kelebihan (Monoarfa, Haling, & ., 2021) yaitu banyak terdapat templet yang ditawarkan dan dengan karakter yang beraneka ragam, sehingga banyak pilihan yang bisa disesuaikan dengan konten yang dibuat.

Untuk mencapai tujuan pelatihan ini, para peserta dibekali dengan modul dan video tutorial pelatihan jilid 7, yaitu Halo Creator, Membuat Aplikasi SAHIIH, Jilid 7



**Gambar 5** Cover Modul Pelatihan Jilid 7 Membuat Aplikasi SAHIIH

Skema dalam melakukan output aplikasi SAHIIH di SAC adalah sebagai berikut.



**Gambar 6** Skema Output SAC SAHIIH

Selanjutnya tinggal menginstall hasil output tersebut pada smartphone dengan cara mengklik link berikut ini

[https://drive.google.com/file/d/1MF6CHn9WQdYx0w6jg8JHswU5IqTCx05d/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1MF6CHn9WQdYx0w6jg8JHswU5IqTCx05d/view?usp=drive_link)

Pada tahap ini para peserta sudah berhasil menginstall aplikasi SAHIIH pada smartphonenya masing-masing



**Gambar 7** Peserta Telah Berhasil Menginstall Aplikasi SAHIIH pada HP

3. Memberikan Pelatihan Kepada Guru PAI SD Untuk Dapat Mengakses Dan Menggunakan Aplikasi SAHIIH Sebagai Media Pembelajaran Aplikasi Android Pada Smartphone

Setelah aplikasi SAHIIH terpasang pada HP masing-masing peserta, selanjutnya adalah memberikan arahan untuk mengeksplorasi isinya. Instruktur menjelaskan cara menggunakannya dan menu-menu yang ada pada aplikasi tersebut.



**Gambar 8** Menu-Menu pada Aplikasi SAHIIH

Pada aplikasi SAHIIH terdapat 4 menu utama, yaitu menu profil pengembang, menu Mari Belajar, menu mari bermain, dan menu mari menonton. Menu profil pengembang merupakan menu yang berisi nama-nama pembuat aplikasi SAHIIH. Menu mari belajar berisi materi pembelajaran tentang menyambut usia baligh. Materi ini sudah disesuaikan dengan kurikulum Merdeka, walaupun dengan bergantinya kurikulum menjadi kurikulum Merdeka ada beberapa problem yang dihadapi oleh para guru PAI (Amelia & Ritonga, 2024), namun aplikasi ini mencoba untuk memberikan solusi terhadap problem tersebut dengan membuat aplikasi untuk bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase B kelas IV SD. Adapun Capaian Pembelajaran (CP) nya adalah “Peserta didik dapat melaksanakan puasa, salat jumat dan salat jumat dengan baik, memahami konsep baligh dan tanggung jawab yang menyertainya (taklif). Pada menu mari belajar terdapat 4 materi dan dilengkapi dengan studi kasus serta referensi. Pada menu mari bermain terdapat dua jenis games yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan pada menu mari belajar, dan pada menu mari menonton berisi dua jenis video, yaitu video

pembelajaran mengenai materi pembelajaran dan video animasi yang mengilustrasikan contoh-contoh yang disajikan pada materi pembelajaran. Pada tahap ini peserta telah berhasil mengakses dan menggunakan aplikasi SAHIIH pada HP nya masing-masing.



**Gambar 9** Isi Aplikasi SAHIIH yang diakses oleh Peserta dari HP nya

Dengan telah berhasilnya aplikasi SAHIIH terinstal pada HP, maka hal ini menjadi salah satu Solusi dari keresahan dampak buruk dari penggunaan HP, dengan adanya aplikasi SAHIIH dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tentang menyambut usia baligh, demikian juga dapat membantu siswa untuk memahami materi tersebut. Inilah dampak positif dari HP, bisa dijadikan sebagai media edukasi (Nuraliyah et al., 2022).

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dari pelatihan ini, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pelatihan dapat tercapai, yaitu melalui pelatihan pembuatan aplikasi SAHIIH sebagai media pembelajaran aplikasi android berbasis smart APPS Creator (SAC): Peserta telah dapat menginput desain aplikasi SAHIIH ke dalam SAC, menginstall aplikasi SAHIIH pada smartphone masing-masing, Peserta dapat mengakses dan mengoperasikan aplikasi SAHIIH pada smartphone masing-masing.

Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan ini maka dapat disarankan kepada:

1. Yang akan menginstall aplikasi SAC sebaiknya menggunakan laptop atau PC yang berbasis windows
2. Guru-guru yang telah menginstall aplikasi SAHIIH, sebaiknya menerapkannya kepada siswa saat pembelajaran PAI dan budi pekerti
3. Para peserta yang telah mengikuti pelatihan ini, sebaiknya terus berlatih menggunakan SAC dengan membuat media pembelajaran untuk materi PAI berikutnya
4. Para peserta yang telah mengikuti pelatihan, sebaiknya melakukan pengimbasan kepada rekan guru lainnya di satuan Pendidikan masing-masing





# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Refleksi Budaya Kemajapahitan: *SDM Unggul Menuju Indonesia Emas 2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan*”

---

Setelah berhasilnya pelatihan ini, maka tindak lanjut berikutnya adalah:

1. Menyelenggarakan pelatihan lanjutan untuk membuat media pembelajaran inovatif lainnya
2. Membentuk komunitas guru inovatif

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian Kepada Masyarakat ini Dana Rencana Kerja Anggaran Tahunan Penugasan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pendidikan Indonesia Tahun Anggaran 2024 dengan Surat Keputusan Rektor 392/UN40/PT.01.02/2024.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Maulana, M., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., et al. (2024). Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan Convert Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 384. Universitas Andi Djemma.
- Aeni, Ani Nur. Erlina, Tiara, Dewi, Diana Puspita, Hadi, Luqman Fakhri, Ramadhani, Safitri. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Hari-hari Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp>
- Aeni, Nur, A., Hanifah, Nurdinah, Djuanda, & Dadan. (2023). Diseminasi Media Pembelajaran PAI SD Berbasis Aplikasi, 5, 388–403.
- Amelia, F., & Ritonga, A. A. (2024). Problematika Guru PAI Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Di SMP Pahlawan Nasional Medan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 241–252.
- Anida, A. (2022). Strategi Inovatif Gurru Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(3), 634. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Ariston, Y., Guru Sekolah Dasar, P., & Singkawang, S. (2018). Dampak penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH* (Vol. 1).
- Azizah. AR. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2020* (pp. 72–80).
- Bangsawan, I., Fauziyah, N., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, 8(1), 31–39.
- Budianto, N. (2016). Pengembangan Sistem Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum. *Falasifa*, 7(1), 97–108.



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA III**  
**Kualitas Sumberdaya Manusia**  
**“Refleksi Budaya Kemajapahitan: SDM Unggul Menuju Indonesia Emas**  
**2045 berbasis Sainstek Berwawasan Lingkungan dan Kewirausahaan”**

- Fauziah, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Ke VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 13(2), 1–9.
- Haisam Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103. Infinite Corporation.
- Jalilah, S. R. (2021). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 28–37. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Kamaruddin, I., Leuwol, F. S., Putra, R. P., Aina, M., Suwarma, D. M., & Zulfikhar, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah. *Journal on Education*, 06(01), 307–316.
- Kurniawan, E., & Hidayat, W. (2020). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Interaktif Pada Program Fisioterapi Di Pedesaan. *fisioterapi*, 4(1), 71–81.
- Lestari, Rahmi; Sulian, I. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Consilia Jurnal Ilmiah BK*, 3(1), 23–37.
- Monoarfa, M., Haling, A., & . (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Hasil Pengabdian 2021 "Penguatan Riset, Inovasi dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid 19* (pp. 1085–1092).
- Mutmainnatul Itsna, N., & Rofi'ah, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(01), 60–70.
- Nuraliyah, E., Fadilah, A., Handyaningsih, E., Ernawati, E., & Oktadriani, S. L. (2022). Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(4), 1585. Ideas Publishing.
- Nurfadillah, S., Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Wulandari1, D., & Lestari2, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.