



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATUR RIVIEW

Rani Setiawaty^{1*}, Nafilatul Ilmiyyah², Petriyanti Tesya Putri³, Meiva Khoryati⁴, Sri Mulyani⁵

1,2,3,4,5 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muria Kudus

*Email: rani.setiawaty@umk.ac.id, 202433058@std.umk.ac.id, 202433063@std.umk.ac.id,
202433064@std.umk.ac.id, 202433067@std.umk.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3552>

Article info:

Submitted: 29/06/25

Accepted: 17/11/25

Published: 30/11/25

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk melakukan kajian literatur mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis android sebagai pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan Literatur Review yang dilakukan dengan pengidentifikasi, pengkajian, pengevaluasian serta penafsiran dari sejumlah penelitian yang ada. Peneliti ini mengumpulkan artikel jurnal pada database Google Scholar melalui aplikasi Publish or Perish (PoP) menggunakan kata kunci “Media Pembelajaran; Berbasis Android; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar” sebanyak 23 artikel. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan keterampilan mandiri siswa Sekolah Dasar untuk mengelola dan mengontrol kegiatan belajarnya secara efektif. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis android dapat dijadikan media dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar yang menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Android, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang penggunaan media sangat membantu pendidik dalam suatu pembelajaran atau suatu pelatihan tertentu yaitu sebagai alat bantu guna mempermudah berlangsungnya belajar mengajar yang diharapkan suatu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Sedangkan tujuan pemakaiannya untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran yang akan disampaikan agar mudah dipahami dan dimengerti membuat menarik pembelajaran menggunakan media untuk peserta didik lebih senang dalam proses pembelajaran. Di era terkini media pembelajaran tidak hanya berupa cara tradisional seperti terdahulu, tentu mengharuskan tenaga pendidikan untuk mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman yakni berkaitan dengan teknologi, di mana dalam pendidikan seorang pendidik selain harus unggul dalam menyampaikan informasi namun dituntut untuk unggul pula dalam menggunakan media teknologi sebagai pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik, contohnya internet, aplikasi, software atau hardware lainnya (Aisyah Fadilah et al., 2023). (Arsyad, 2011) dalam (Wulandari et al., 2024) berpendapat bahwa Media dalam dunia pendidikan adalah suatu perangkat yang sangat mendukung dalam proses mencapai sebuah tujuan atau indikator pembelajaran. Adanya media pembelajaran tentunya bisa mendukung dan memberikan sebuah dinamika baru terhadap pendidikan terutama pada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan unsur penting untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa alat yang digunakan dalam menyampaikan



pesan atau informasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi serta diharapkan (Setiawaty, 2024). Dalam pendidikan ada begitu banyak komunikasi melalui media yang dapat digunakan, seperti smartphone. Pemanfaatan smartphone saat ini tidak hanya sebagai sarana untuk komunikasi saja melainkan bisa juga digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan mobile learning. Mobile learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. (Hartanto, 2016 dalam Hingide et al., 2021) mengatakan media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti E-Learning yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), keterampilan menulis (writing skills) (Ali, 2020). Dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas, guru diupayakan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Salah satunya guru dapat menerapkan pembelajaran media gambar sebagai motivasi siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis. Di sisi lain, guru merupakan fasilitator yang dapat memberikan fasilitas siswa dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan menulis (Nuraeni et al., 2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bantuan teknologi ini merupakan proses pembelajaran dengan basis teknologi baik dalam bahan, ajar maupun cara mengajarnya sehingga muncul interaksi dalam pembelajaran. Guru dituntut harus mahir dalam menggunakan teknologi sehingga bisa mempermudah interaksi dengan para siswanya dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi menjadi sangat diminati dan banyak dipakai sewaktu era pandemi Covid 19. Teknologi menjadi hal yang wajib dikuasai guru dikarenakan adanya pembatasan jarak dan waktu dengan para siswa. Sehingga, guru dan siswa hanya bisa berinteraksi melalui platform dalam teknologi daring saja, bisa berupa zoom meeting, dan platform lainnya (Mahyudi, 2023).

Dalam dunia pendidikan pun segala kegiatan yang dilakukan pasti mempunyai suatu tujuan yakni melakukan suatu perubahan-perubahan yang pasti kearah kemajuan, kearah perbaikan. Sardima AM mengatakan bahwa tujuan dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/ subyek belajar, setelah menyelesaikan/ memperoleh pengalaman belajar (Ali, 2020). Berdasarkan uraian di tersebut maka fokus penelitian ini akan membahas media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar ditinjau dengan studi literatur review.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Systematic Literatur Review* yang bertujuan untuk meninjau, menilai, serta menganalisis kembali melalui temuan-temuan yang diidentifikasi secara sistematis berdasarkan dari bukti peneliti terdahulu (Aprillia et al., 2021). Pendekatan SLR melibatkan evaluasi dan identifikasi jurnal secara cermat, mematuhi tahapan atau pedoman khusus untuk setiap fase. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah data sekunder, data yang diambil dari penelitian sebelumnya. Peneliti mengumpulkan artikel jurnal pada database Google Scholar melalui aplikasi Publish or Perish (PoP) menggunakan kata kunci “Media Pembelajaran; Berbasis Android; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Sekolah Dasar”. Melalui aplikasi PoP artikel jurnal dengan membatasi jumlah sebanyak 100 artikel dari tahun 2020 sampai 2025. Kemudian, peneliti memfilter artikel tersebut melalui tahapan seleksi satu per satu terhadap isi artikel. Langkah selanjutnya, peneliti mereview dan membahas artikel tersebut terutama pada bagian abstrak, hasil, pembahasan, dan pada bagian kesimpulan. Didapatkan hasil 23 artikel yang layak untuk dianalisis secara mendalam.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada penelitian disajikan pada 2 tabel. Tabel 1 deskripsi terkait manfaat Android sebanyak 8 artikel. Sedangkan Tabel 2 menunjukkan bahwa efektifitas pemanfaatan media belajar berbasis android terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 8 artikel.

A. Manfaat Media Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa manfaat dari media berbasis android bagi pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut.

Tabel 1 Deskripsi pemanfaatan media belajar berbasis Android

PENULIS	JUDUL PENELITIAN	HASIL
(Ilman, 2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran cerita fantasi berkearifan lokal Madura berbasis android. Media pembelajaran ini akan membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi sehingga siswa menjadi tertarik dan aktif belajar tentang cerita fantasi. Selain itu, media pembelajaran ini membuat siswa lebih mengenal dan paham tentang kearifan nilai-nilai lokal Madura.
(Sagita et al., 2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar	Penelitian ini menghasilkan produk berupa permainan puzzle berbasis android pada permulaan untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar yang dapat memudahkan peserta didik dalam menentukan kata, kosakata, kalimat dan memahami materi/informasi sebuah teks cerita perkenalan keluarga yang dibacanya baik secara individu/kelompok.
(Nasution & Siregar, 2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Raja Purnawarman Kelas IV SD Negeri 32 Ampenan	Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Bagi guru, media pembelajaran berbasis Android menawarkan cara yang menarik dan interaktif untuk mengajarkan materi Raja Purnawarman, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Bagi siswa, media ini mempermudah pembelajaran dengan akses fleksibel dan umpan balik langsung melalui fitur edukatif.
(Ari Hidayatul Lailiah et al., 2023)	Media Minopa Berbasis Android Efektif Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Media permainan MINOPA berbasis android digunakan untuk mengatasi rendahnya keterampilan menulis pantun siswa. Model pengembangan memiliki empat tahapan yang disebut sebagai model empat dimensi.
(Farida Hanim et al., 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Bataku” Berbasis	Penelitian ini Mengembangkan media pembelajaran digital “Bataku” berbasis Android. Media Digital “Bataku” digunakan



	Android untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi.	untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi siswa kelas 6 SD Negeri Sumput. Melalui media digital "Bataku", Keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia siswa.
(Erlina & Dwija Iswara, 2023)	Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa SD Kelas 1	Penelitian ini Mengembangkan Aplikasi "Alpabenta" berbasis android yang dijadikan alternatif media pembelajaran. Aplikasi ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan siswa Sekolah Dasar Kelas 1 dalam mengingat bentuk dan bunyi huruf, membedakan bentuk huruf yang mirip, pelafalan huruf yang tidak fasih, serta terjadi penghilangan bunyi huruf dan atau kata. Aplikasi "Alpahenta" merupakan aplikasi berbasis android yang interaktif, sehingga mudah diakses siswa baik disekolah maupun di rumah secara mandiri.
(Nurhalimah et al., 2024)	Pengembangan aplikasi android dalam pembelajaran menulis cerita di Sekolah Dasar	Dilihat dari kebermanfaatan aplikasi media pembelajaran berbasis Android ini berfungsi dengan baik, membantu pembelajaran, meningkatkan keterampilan menulis cerita, valid, dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil nilai siswa yaitu 89,11.
(Ruswan et al., 2024)	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran berbasis Android untuk mendukung program pembelajaran pada kurikulum Merdeka Sekolah Dasar meningkatkan keterampilan mandiri peserta didik untuk mengelola dan mengontrol kegiatan belajarnya secara efektif. Selain itu, media pembelajaran jenis ini memungkinkan peserta didik untuk belajar tanpa mengenal waktu dan tempat, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil analisis jurnal penelitian yang menunjukkan bahwa berbagai jenis penilaian telah dilaksanakan melalui media berbasis android, diantaranya yaitu media pembelajaran berbasis Android yang menawarkan cara menarik dan interaktif untuk mengajarkan materi Raja Purnawarman, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Bagi siswa, media ini mempermudah pembelajaran dengan akses fleksibel dan umpan balik langsung melalui fitur edukatif (Nasution & Siregar, 2024).

Melalui hasil analisis terhadap penelitian yang dilakukan (Nurhalimah et al., 2024) dapat kita ketahui kebermanfaatan aplikasi media pembelajaran berbasis Android berfungsi dengan baik, membantu pembelajaran, meningkatkan keterampilan menulis cerita, valid, dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil nilai siswa yaitu 89,11. Hal serupa ditunjukkan pada penelitian (Ruswan et al., 2024). bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai sistem operasi untuk mendukung program pembelajaran pada kurikulum Sekolah Dasar Merdeka. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android juga meningkatkan keterampilan



mandiri peserta didik untuk mengelola dan mengontrol kegiatan belajarnya secara efektif.

Android merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang tentunya dapat kita manfaatkan dengan bijak penggunaannya. Hal ini dapat kita lihat pada penelitian (Apriliawan et al., 2022) bahwa Game edukasi Cari Kata Baku juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang kepada siswa. Materi pembelajaran yang diintegrasikan pada game edukasi dirancang sedemikian rupa sesuai dengan aturan permainan sehingga mampu memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya. Agar mampu memberikan daya dorong terhadap pikiran pemainnya, game edukasi harus dirancang dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Adanya ketiga aspek tersebut dalam game edukasi memberikan penguatan bahwa kegiatan pembelajaran telah terintegrasi di dalamnya.

B. Hasil Media Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa Efektifitas pemanfaatan media belajar berbasis android terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut.

Tabel 2 Efektifitas pemanfaatan media belajar berbasis android terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

PENULIS	JUDUL PENELITIAN	HASIL
(Apriliawan et al., 2022)	Pengembangan Game Edukasi Cari Kata Baku Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar	Berdasarkan hasil analisis diperoleh. Persentase skor praktikabilitas oleh guru sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik, dan oleh siswa sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi Cari Kata Baku berbasis android dinyatakan layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI Sekolah Dasar.
(Nurhayati & Langlang Handayani, 2020)	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar Belajar Membaca "Ayo Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar	Skor keefektifan aplikasi membaca "Ayo Belajar Membaca" yang berbasis android dalam meningkatkan kemampuan membaca adalah 1,93 untuk mean different, dengan persentase peningkatan efektifitas sebesar 37,33 persen. Sementara itu, skor keefektifan aplikasi membaca "Marbel Membaca" dalam mengatasi keterampilan membaca sebesar 1,56 untuk mean different, dengan peningkatan efektivitas sebesar 30,17 persen.
(Lestari et al., 2023)	Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkembangan Transportasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan soal pretest dan juga posttest maka didapatkan sebanyak 20 siswa berhasil mencapai nilai KKM dengan rincian tuntas dan 1 siswa belum mencapai ketuntasan nilai KKM setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android.
(Ramdayani et al., 2024)	Pengembangan Media Pembelajaran 'Sipakainga' Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Kemandirian Belajar Siswa	Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa pada data kemandirian belajar kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima bahwa media pembelajaran 'Sipakainga'



Sekolah Dasar	yang dikembangkan	terbukti	efektif
pemahaman.			
(Farida Hanim et al., 2023)	Pengembangan Pembelajaran "Bataku" Berbasis Android Untuk meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi	Media digital	Berdasarkan hasil Penelitian ini, dapat dilihat bahwa terbukti menunjukkan persentase kevalidan yang tinggi, yaitu aspek materi sebesar 89,09% (sangat valid), aspek penyajian sebesar 92,5% (sangat valid), aspek kebahasaan sebesar 89,89% (sangat valid), dan aspek kegrafikan sebesar 90,09% (sangat valid). Secara keseluruhan, media ini memperoleh nilai rata-rata dari validator 1 dan validator 2 sebesar 4,33, dengan nilai rata-rata total sebesar 4,47 atau persentase 90,02%.
(Nurhikmah et al., 2023)	Pengembangan Pembelajaran Konstruksi Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Membaca dan Literasi Digital	Media Alfabet	Berdasarkan hasil penelitian ini media alfabet konstruksi berbasis android layak digunakan di Sekolah Dasar, sesuai hasil uji validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan. Hasil dari uji validasi media dinyatakan valid dengan nilai 97,5% kategori validitas sangat baik.
(An et al., 2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar	Media	Berdasarkan hasil pengujian dari nilai hasil rata-rata siswa yang didapat dari perhitungan nilai sebelum menggunakan game adalah 58, 2%, maka dapat disimpulkan masih kurangnya pengetahuan siswa tentang kosakata baku, kemudian hasil nilai rata-rata siswa setelah menggunakan game adalah 70,5% maka dapat disimpulkan bahwa adanya kenaikan nilai rata-rata siswa, di mana nilai rata-rata yang didapat sudah mencapai target KKM sekolah pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 70.
(Ari Hidayatul Lailiah et al., 2023)	Media Permainan Minopa Berbasis Android Efektif Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun	Media	Kevalidan media permainan MINOPA berbasis android yang telah dikembangkan dengan persentase sebesar 92,26% termasuk dalam kategori sangat valid. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan MINOPA berbasis android efektif meningkatkan secara signifikan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa media belajar berbasis android terhadap hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Beberapa penelitian menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah di terapkannya media berbasis android (Aprilian et al., 2022); (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020); (Lestari et al., 2023); (Ramdayani et al., 2024); (Farida Hanim et al., 2023); (Nurhikmah et al., 2023); (An et al., 2020); (Ari Hidayatul Lailiah et al., 2023). Selain itu, salah satu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media Digital Android dapat meningkatkan kemampuan menulis teks eksplanasi Bahasa Indonesia Siswa (Farida Hanim et al., 2023). Beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa media berbasis



android efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media berbasis android yang menarik membuat siswa di Sekolah Dasar memiliki minat dan motivasi belajar yang tinggi sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menarik dan meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Media belajar berbasis Android memberikan epektivitas pada siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Melalui kajian literatur review ini media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat dijadikan sebagai media dalam pengembangan evaluasi formatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- An, M. G., Siska, Y., Harjanto, A., & Maryana, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar. 4(5), 290–304.
- Aprilian, I. G. A., Kristiantari, M. G. R., & Arnawa, N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Cari Kata Baku Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 262–273. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.672>
- Aprillia, A. R., Cahyono, D., & Nastiti, A. S. (2021). Systematic Literature Review (SLR): Keberhasilan dan Kegagalan Kinerja Badan Usaha Milik Desa (BUMDES). *Jurnal Akuntansi Terapan Dan Bisnis*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.25047/asersi.v1i1.2681>
- Ari Hidayatul Lailiah, Setya Yuwana, & Hendratno. (2023). Media Permainan Minopa Berbasis Android Efektif Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 388–395. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.235>
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>
- Erlina, T., & Dwija Iswara, P. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Sd Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2). <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/1930/828>
- Farida Hanim, A., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Bataku” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 268–277. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.234>
- Hingide, M. N., Mewengkang, A., & Munaiseche, C. P. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Platform Android Pada Mata Pelajaran Ppkn Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 557–566. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2922>
- Ilman, F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android (Development of Indonesian Language Learning Media On the Android-Based Madura Local Wisdom Fantasy Story Theme)*. 7(1), 71–87. <https://doi.org/10.24235/ileav.v7i1.9032>
- Lestari, D. A., Zaman, W. I., & ... (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkembangan Transportasi Untuk Siswa Kelas III Sekolah



- Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR* ..., 470–474.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3709> <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/3709/2469>
- Mahyudi, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122–127.
<https://doi.org/10.55681/armada.v1i2.393>
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221.
<https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Nuraeni, W., U. Sa'adah, A. P. Utami, & R. Setiawaty. (2022). Literature Review: Peningkatan Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Media Gambar. *Seminar Nasional LPPM UMMAT (Universitas Muhammadiyah Mataram)*, 1, 222–232.
- Nurhalimah, I., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Aplikasi Android dalam Pembelajaran Menulis Cerita di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 102–120. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2135>
- Nurhayati, H., & Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurhikmah, N., Isnaeni, W., & Sulistriorini, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alfabet Konstruksi Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Membaca dan Literasi Digital. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 63–72.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2506>
- Ramdayani, F. S., Azis, S. A., & Akhir, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Sipakainga' Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 4(1), 296.
- Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Husna, M., Nurhikmah, I., Irsalina, S., Azahra, R., & Faqih, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 97–105.
- Sagita, D., Rosidin, O., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 76. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.51210>
- Setiawaty, R. (2024). *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus*. 4(3), 474–485. <https://dmi-journals.org/deiktis/index>
- Wulandari, D. D., Khoirinida, N., Fitriya, A. N., Pujiyanti, R., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Game Edukasi Pada Materi Hakikat Nkri Kelas 4 Sdn 3 Undaan Kidul. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 40–52.
<https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.6099>