



## Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

”Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII”

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

“Tema: 8 (pengabdian kepada masyarakat)”

## SMART APPS CREATOR SEBAGAI BAHAN ALTERNATIF PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBARIS APLIKASI MOBILE

**M. Riyanton<sup>1</sup>, Etin Pujiastuti<sup>2</sup>, dan Mustasyfa Thabib Kariadi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>**Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia**

<sup>2</sup>**Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia**

<sup>3</sup>**Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia**

### ABSTRAK

Penggunaan sistem *passive-learner* dinilai kurang efektif guna ketercapaian pembelajaran dalam kelas. Seorang guru profesional dituntut harus mengembangkan media pembelajaran yang menyesuaikan perubahan pada perubahan zaman guna ketercapaian ketrampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran tersebut ialah *Smart Apps Creator* (SAC). Metode yang digunakan dalam PPM ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan PPM setelah diberikannya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dilaksanakan pada Maret - September 2023 di SDN 03 Kedungurang, Kabupaten Banyumas, alasan pemilihan lokasi tersebut karena permasalahan yang dihadapi oleh sekolah yaitu agar guru-guru menerima informasi dalam pemanfaatan aplikasi-aplikasi di dalam komputer yaitu pemanfaatan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pada pelaksanaan PPM ini berkegiatan untuk membantu guru dalam pembuatan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran kelas sehingga memudahkan pengajaran ketrampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak materi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di SDN 03 Kedungurang. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ialah pelatihan *Smart Apps Creator* (SAC) membawa dampak baik kepada peserta pelatihan dengan kebermanfaatan pemahaman dan pengetahuan mengenai SAC.

Kata kunci: *Smart Apps Creator*, Guru, Media Pembelajaran

### ABSTRACT

The use of passive-learner system is considered less effective for the achievement of learning in the classroom. A professional teacher is required to develop learning media that adapts to changes in the times for the achievement of reading, writing, speaking, and listening skills in Indonesian and English subjects. One alternative that can be used by teachers in supporting this learning is Smart Apps Creator (SAC). The method used in this PPM is descriptive method. The descriptive method is a way of solving problems by describing PPM implementation activities after the provision of training in making interactive multimedia-based learning media carried out in March - September 2023 at SDN 03 Kedungurang, Banyumas Regency, the reason for choosing this location is because the problems faced by the school are that teachers receive information on the utilization of applications in computers, namely the utilization of interactive multimedia-based learning media applications. In the



## Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII"

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

implementation of this PPM, the activity is to assist teachers in making alternative learning media that can be used in classroom teaching so as to facilitate the teaching of reading, writing, speaking, and listening skills of Indonesian and English materials at SDN 03 Kedungurang. The results obtained in the study were that the Smart Apps Creator (SAC) training had a good impact on the participants.

Keywords: *Smart Apps Creator*, Teacher, Learning Media

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada era digital ini telah menghadirkan pembaruan sistem metode pembelajaran yang terus berkembang. Guru, mau tidak mau juga harus melakukan kegiatan pengajaran di kelas-kelas dengan metode yang memiliki keterbaharuan atau dengan kata lain tidak lagi menggunakan sistem *passive-learn*. Pada metode *passive-learner* menjadikan pembelajaran satu arah, siswa tidak diberikan kesempatan lebih untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat mereka terkait dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, pada metode pembelajaran *passive-learner* ini juga akan menyebabkan perhatian dan kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher-Centered*). Dewasa ini, penggunaan sistem *passive-learner* dinilai kurang efektif guna ketercapaian pembelajaran dalam kelas. Guru yang professional harus memiliki persiapan mengajar yang baik, logis, dan sistematis, persiapan mengajar yang perlu disiapkan guru bukan hanya tentang kegiatan keseharian guna melengkapi kebutuhan administratif, melainkan sebuah cermin dari sudut pandang, perilaku, dan kepercayaan profesional guru terhadap apa yang terbaik untuk persiapan mengajar yang matang sebelum melakukan pembelajaran, baik berupa persiapan lisan maupun tulis. (Rahayu & Firmansyah, dalam Sutejo & Yogi 2021). Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris Sekolah Menengah Kejuruan (SD) mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan atau ketrampilan berbicara merupakan bagian dari pengajaran bahasa Indonesia. Tujuan mata pelajaran bahasa adalah agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis. Apabila dicermati dalam keseharian, tidak semua siswa dalam berbicara memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan isi pesannya kepada orang lain. Pada hakikatnya, siswa telah menyadari bahwa kemampuan berbicara merupakan sarana untuk berkomunikasi. Salah satu siswa yang mengalami permasalahan untuk menyampaikan gagasannya dalam bentuk tulisan maupun lisan ialah siswa SDN 03 Kedungurang. Pada proses penugasannya perlu diketahui bahwa setiap mendapat tugas berbicara siswa di SDN 03 Kedungurang seringkali mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut dapat berupa kesulitan dalam pemilihan kosakata yang tepat, kurang lancar berbicara, maupun kurang jelas dalam mengungkapkan gagasannya.

Kosakata sebagai salah satu unsur bahasa memegang peranan penting dalam kegiatan berbicara. Melalui kata-kata, kita dapat mengekspresikan pikiran, gagasan, serta perasaan terhadap orang lain. Apalagi penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris mempunyai peran dalam pengembangan berbicara siswa.

Keluhan tentang rendahnya keterampilan berbicara siswa, juga sering dilontarkan oleh beberapa guru di SDN 03 Kedungurang baik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Padahal di jenjang SD inilah merupakan awal dan dasar dalam pembinaannya. Namun, di sisi lain berdasarkan kondisi objektif yang ada harus diakui bahwa guru atau pengajar kurang intensif terhadap penanganan pembelajaran berbicara. Pemilihan metode yang kurang tepat, pengelolaan pembelajaran yang kurang optimal, rendahnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berlatih dalam mengutarakan pendapatnya merupakan penyebab lain dari kegagalan siswa dalam berbicara. Tarigan (1993:2) mengatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Permasalahan mitra (SDN 03 Kedungurang) yang menjadi analisis situasi dalam pelaksanaan PPM ini sebagai berikut; (1) guru



## Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

”Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII”

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

masih model *passive-learner* belum menjadi pembelajaran yang membuat siswa menjadi *active-learner*; (2) Guru menjadi pusat utama dalam kegiatan pembelajaran (*Teacher- Centered*); (3) Kurang pahamnya guru terhadap kebermanfaatan teknologi informasi; (4) Minimnya guru yang menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran; dan (5) Kebutuhan guru adanya sebuah pelatihan membuat media pembelajaran berbasis multimedia/teknologi informasi secara intensif; (6) kurangnya motivasi kegiatan membaca dapat bermakna apabila didorong oleh minat membaca. Minat membaca yang rendah diduga sebagai pemicu rendahnya penguasaan kosakata; dan (7) Permasalahan rendahnya keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi daring dan aplikasi *mobile phone* ikut memberi andil dalam terhambatnya keterampilan berbicara.

Dalam hal ini, guru perlu menyediakan media pembelajaran untuk memfasilitasi berbagai kebutuhan pembelajaran termasuk keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tersebut ialah seperti Media berbasis Aplikasi *Smart APPS Creator*. Aplikasi smart creator ini menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis aplikasi *mobile* dengan pemanfaatan program *Smart Apps Creator* bertujuan untuk memberikan keterampilan pada guru dalam pembuatan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran multimedia oleh para guru SDN 03 Kedungurang diharapkan akan memicu semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa dengan fokus membaca, kosakata, dan berbicara. Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan mitra (SDN 03 Kedungurang) yang telah diuraikan di atas dan dengan pertimbangan agar terarah pada penyelesaian masalahnya. Adapun permasalahan yang ada di mitra adalah kurangnya variatifnya pelaksanaan pembelajaran bahasa, baik mata pelajaran bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa berbasis aplikasi *mobile* dan daring untuk guru-guru di SDN 03 Kedungurang. Maka perlu diadakan PPM berbasis riset dalam rangka pelatihan, pendampingan, dan penerapan pembelajaran bahasa berbasis daring dan aplikasi *mobile*. Berdasarkan tujuh permasalahan yang ada pada mitra maka di tahun pertama pengabdi membatasi penanganan pada dua permasalahan saja yang dapat dirangkum sebagai berikut. (1) penanganan pada pemberian stimulus pada guru-guru bahasa di SDN 03 Kedungurang pada aspek peningkatan keterampilan bahasa pada ranah berbicara, minat membaca, peningkatan kosakata bahasa Indonesia dan bahasa Inggris berbasis riset; dan (2) pelatihan, pembuatan produk pembelajaran, dan pendampingan pembelajaran bagi guru bahasa berbasis aplikasi SAC. *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi desktop untuk membuat aplikasi *mobile android* dan *iOS* tanpa kode pemrograman, serta dapat menghasilkan format *HTML5* dan *.exe*. *Smart Apps Creator* dapat diajarkan untuk guru-guru bahasa untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam mengelola konten dan juga membuat aplikasi-aplikasi mobile yang menarik. Oleh karena itu perlu kiranya jika aplikasi ini diajarkan kepada para guru untuk menunjang pembelajaran berbasis multimedia. Aplikasi SAC merupakan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa. Aplikasi ini disajikan dengan objek- objek yang menarik sehingga tidak membosankan dan memudahkan pengguna untuk memahami materi yang disajikan dalam aplikasi.



## Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

”Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII”

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

## METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

### Waktu dan Tempat Pengabdian

Metode yang digunakan dalam Program Pengabdian Masyarakat Berbasis Riset ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan celah tertentu untuk mengetahui keadaan suatu subjek dari objek yang berdasarkan pada suatu kenyataan yang aktual yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan PPM setelah diberikannya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Kegiatan dilaksanakan pada Maret - September 2023 di SDN 03 Kedungurang, Kabupaten Banyumas, alasan pemilihan lokasi tersebut karena permasalahan yang dihadapi oleh sekolah yaitu agar guru-guru menerima informasi dalam pemanfaatan aplikasi-aplikasi di dalam komputer yaitu pemanfaatan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Kegiatan dalam program PPM ini meliputi pemberian workshop/ pelatihan kepada guru dilingkungan sekolah selaku mitra dan objek, serta pembimbingan pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dan dapat digunakan.

### Metode Pelaksanaan

Secara rinci, langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh mitra.
- b. Analisis kebutuhan mitra dan menawarkan solusi penyelesaian.
- c. Membuat perancangan sistem.
- d. Mengembangkan materi pembelajaran berbasis riset yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi SAC.
- e. Melakukan pelatihan pengenalan aplikasi SAC.
- f. Melakukan workshop penggunaan aplikasi SAC dalam membuat pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- g. Melakukan pendampingan kepada mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi SAC.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan

Hasil dari kegiatan penelitian ini ialah sebuah media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator berupa perangkat multimedia. Kemajuan teknologi di bidang pendidikan membuat kebutuhan akan tercapainya suatu pembelajaran juga semakin berkembang. Guru dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan perkembangan yang ada. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh para guru untuk menunjang pembelajaran sesuai yang telah disebutkan di atas adalah Smart Apps Creator (SAC). Smart Apps Creator (SAC) dapat diakses guna pembuatan perangkat multimedia, media pembelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah atau tata cara tentang penggunaan *Smart Apps Creator* (SAC).

1. Unduh dan Instal Smart Apps Creator (SAC) pada laptop.
2. Setelah terinstal masukkan email peserta masing-masing dan gunakan kesempatan trial atau masa uji coba 30 hari.
3. Langkah berikutnya yang perlu dilakukan peserta adalah memilih jenis perangkat untuk menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC). Dalam SAC tersedia pilihan perangkat ipad, phone, dan laptop.
4. Kemudian, peserta diminta kembali untuk memilih tampilan mobile dari *Smart Apps Creator* (SAC), pilihan yang tersedia ada vertical, horizontal, dan mix (campuran). Setelah diklik pilihan



## Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

”Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII”

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

tampilan mobile SAC, peserta lalu klik tombol submit.

5. Setelah submit, akan muncul halaman seperti pada tampilan salindia yang terdapat halaman start page (tampilan awal ketika SAC dibuka) dan section (tempat di mana data pembelajaran di simpan).
  6. Pada halaman *start page*, peserta SAC dapat memasukkan gambar atau video yang sebelumnya telah diunduh, misalkan peserta kan mealkukan penambahan video pada halaman start page, maka peserta diarahkan untuk klik instert -> video -> lokal video -> submit -> pilih video yang akan dimasukkan pada folder laptop atau pada folder yang telah disiapkan sebelumnya. Agar saat halaman start page dibuka, peserta diarahkan untuk ceklist pilihan play video with browsing pada sisi kanan tampilan SAC.
  7. Saat start page telah selesai dibuat, kemudian halaman akan otomatis beralih ke halaman *section* (menu *home*). Pada halaman *section* (menu *home*) klik ikon rumah pada halaman dan tampilan akan beralih seperti tampilan awal.
  8. Langkah berikutnya ialah membuat halaman *section* (materi pembelajaran). Pada halaman *section*, peserta diarahkan untuk klik page pada sisi atas halaman, lalu klik navigatif setting, klik ikon home yang tertera pada tampilan, klik visible pada sisi kanan tampilan agar tidak ceklist, klik sumbit.
  9. Setelah ikon *home* bawaan telah hilang, klik ikon bulat pada sisi kanan tampilan dan peserta akan diarahkan untuk membuat halaman *section* secara mandiri dan sesuai kreasi masing-masing peserta.
  10. Halaman dapat ditambah dengan cara klik kanan -> klik *new section*.
  11. Di halaman *section* juga dapat ditambahkan background dengan cara yang sama pada saat menambahkan gambar di start page. Klik instert -> image -> pilih gambar yang akan dimasukkan pada folder laptop atau pada folder yang telah disiapkan sebelumnya-> open. Lalu sesuaikan background dengan lebar tampilan layar SAC. Halaman *section* pertama biasanya berisi tema dan tujuan pembelajaran. Teks tersebut dapat ditambahkan dengan klik insert -> teks. Tulis teks yang diinginkan dan sesuaikan yang disesuaikan dengan kreasi masing-masing peserta dengan klik edit pada sisi atas tampilan SAC. Apabila tulisan ingin di kreasi animasi, maka peserta klik animasi -> klik pilihan animasi teks yang tersedia dan ceklist play animation with browsing -> save.
  12. Biasanya pada halaman *section* diberikan sebuah ikon yang akan mengarahkan siswa pada halaman berikutnya. Penambahan ikon dilakukan dengan cara klik instert -> image -> pilih ikon yang akan dimasukkan pada folder laptop atau pada folder yang telah disiapkan sebelumnya-> open.
  13. Halaman *section* berikutnya memuat materi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta PPM atau guru. Cara membuat *section* kedua, ketiga, dan seterusnya sama dengan pada saat membuat halaman *section* pertama.
  14. Setelah semua materi dimasukkan pada *section*, kemudian setiap halaman *section* dilakukan perubahan nama, dengan cara klik kiri pada halaman *section* SAC -> klik rename *section*.
  15. Pada halama *section* dapat berisi perintah terhadap peserta didik, misalkan perintah untuk menonton video. Langkah yang dilakukan dengan klik instert -> video -> lokal video -> submit -> pilih video yang akan dimasukkan pada folder laptop atau pada folder yang telah disiapkan sebelumnya. Berikan ikon play pada posisi di atas video. Video yang dimasukkan juga dapat dimasukkan melalui link video *You Tube* dengan klik ikon play -> touch -> object -> play -> url -> paste link *You Tube* -> submit.
- Cara lain juga dapat digunakan klik insrt -> video -> *You Tube* video -> masukkan url -> submit.
16. Setelah semua *section* selesai dibuat, maka langkah selanjutnya ialahmengubungkan setiap *section* dengan cara mengubungkan ikon, misal halaman *section* tujuan, dengan klik tujuan -> touch -> ikon tujuan -> page -> tujuan pembelajaran (*section* yang telah di rename) -> klik tanda plus -> sumbit.



## Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers

”Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII”

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

17. Lakuakan hal yang sama pada ikon-ikon yang ditambahkan pada halaman section yang digunakan sebagai perintah.

Kegiatan yang dilakukan sebelum penelitian ialah observasi terhadap kebutuhan mitra, yaitu SDN 03 Kedungurang. Hasil yang ditemukan secara umum menyatakan bahwa ketersediaan guru yang paham akan penggunaan bahan ajar berteknologi masih minim. Oleh karena hal tersebut tim peneliti melakukan kegiatan PPM *Smart Apps Creator* (SAC). Hasil yang ditemukan setelah dilakukan evaluasi terhadap Bapak Ibu guru peserta yang mengikuti pelatihan tersebut adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Tingkat Pemahaman Peserta Sesudah PPM Smart Apps Creator (SAC)**

No.	Pernyataan Peserta	SB	B	S	KB	TB
1	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan	✓				
2	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran	✓				
3	Pengetahuan tentang operasionalisasi program		✓			
4	Pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan Program <i>Smart Apps Creator</i>		✓			
5	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan			✓		

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

S : Sedang

KB : Kurang Baik

Berdasarkan tabel 1.1, diperoleh hasil evaluasi tingkat pemahaman peserta sesudah pelaksanaan PPM *Smart Apps Creator* (SAC) menunjukkan data, yaitu (1) kebermanfaatan kegiatan pelatihan dan (2) pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran mendapatkan hasil sangat baik. Kemudian, hasil yang diperoleh pada pernyataan (3) pengetahuan tentang operasionalisasi program, (4) pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan program *Smart Apps Creator*, dan (5) hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan ialah baik. Respon baik yang diberikan peserta PPM *Smart Apps Creator* (SAC) memberikan hasil akhir bahwa pelatihan yang diadakan bermanfaat untuk menambah pemahaman dan pengetahuan baru terhadap mitra SDN 03 Kedungurang dalam hal penyediaan alternatif media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator* (SAC).



**Gambar 1. Kegiatan Pengabdian**



## **Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers**

*"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan XIII"*

17-18 Oktober 2023

Purwokerto

---

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan kegiatan hasil dan pembahasan kegiatan PPM *Smart Apps Creator* ini bertujuan untuk membantu guru dalam pembuatan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pengajaran kelas dan dapat memudahkan pemahaman siswa mengenai isi materi. Kegiatan PPM SAC ini juga bertujuan untuk memudahkan dalam pengajaran ketrampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak materi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di SDN 03 Kedungurang. Hasil yang diperoleh pada kegiatan PPM *Smart Apps Creator* (SAC) di SDN 03 Kedungurang secara keseluruhan membawa kebermanfaatan pemahaman dan pengetahuan bagi peserta pelatihan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Jenderal Soedirman atas pembiayaan pengabdian ini melalui Hibah Pengabdian Pendanaan BLU Universitas Skim Berbasis Riset.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sutejo., dan Yogi E.F. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator di SMK Negeri 2 Pinggir. *Journal of Computer Science Community Service*. 1 (2). 115–122.
- Wardhani, D.K. 2021. Pengembangan Mobile Learning Berbasic SAC (Smart Apps Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Lampung.