

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X

Aan Kurniawan<sup>1</sup>, Pamuji M Jakak<sup>2</sup>, Effendi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

\* E-mail: [aankurniawan043@gmail.com](mailto:aankurniawan043@gmail.com), [jakak@unuha.ac.id](mailto:jakak@unuha.ac.id), [effendi@unuha.ac.id](mailto:effendi@unuha.ac.id)

## INFO ARTIKEL:

### Submitted:

30 Agustus 2024;

### Accepted:

05 September 2024;

### Published:

10 September 2024.

### Kata Kunci :

Android, Dasar Desain Grafis, Media Pembelajaran, MIT App Inventor

### Keyword:

Android, Basic Graphic Design, Learning Media, MIT App Inventor

## ABSTRAK

*Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Android yang dibuat menggunakan MIT App Inventor, mengevaluasi kelayakan media pendidikan berbasis Android yang dikembangkan dan menilai kepraktisan media pendidikan berbasis Android yang dikembangkan. Penelitian ini tergolong penelitian dan pengembangan (R&D), dengan menggunakan lima tahapan paradigma pengembangan ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X.MM4 di SMK PGRI 2 Belitang Tahun Ajaran 2024/2025. Kelayakan media pembelajaran ditentukan melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Penilaian ahli materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 93% dengan kategori "sangat layak". Begitu pula dengan penilaian ahli media yang menghasilkan skor rata-rata sebesar 91%, juga berkategori "sangat layak". Respon siswa rata-rata sebesar 80% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan statistik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Android yang memanfaatkan MIT App Inventor efektif untuk pengajaran dasar desain grafis di kelas.*

## ABSTRACT

*This study aims to develop an Android-based learning media created using MIT App Inventor, evaluate the feasibility of the developed Android-based educational media, and assess its practicality. This research is classified as Research and Development (R&D) and uses the five stages of the ADDIE development paradigm, which include Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The sample for this study consists of students from class X.MM4 at SMK PGRI 2 Belitang for the 2024/2025 academic year. The feasibility of the learning media is determined through assessments conducted by subject matter experts, media experts, and students. The subject matter experts' assessment resulted in an average score of 93%, categorized as "very feasible." Similarly, the media experts' assessment resulted in an average score of 91%, also categorized as "very feasible." Students' responses averaged 80%, categorized as "very practical." Based on the statistics, it can be concluded that the Android-based learning media utilizing MIT App Inventor is effective for teaching basic graphic design in the classroom.*

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi penyampaian informasi. Selain memotivasi dan meningkatkan aktivitas siswa, media pembelajaran juga dapat membantu dalam penyampaian informasi, mempersingkat waktu belajar, meningkatkan kualitas pendidikan, membuat proses belajar lebih fleksibel, dan menambah pengalaman belajar (Situmorang et al., 2023). Media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu sarana pendidikan yang merangsang dan menarik bagi siswa.

Android adalah sistem operasi yang dominan untuk ponsel cerdas dan tablet, khususnya disukai di kalangan siswa sekolah menengah. Sistem operasi berfungsi sebagai perantara antara perangkat dan pengguna, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat dan menjalankan aplikasi di dalamnya (Edriati et al., 2021). MIT App Inventor adalah platform yang memungkinkan pengembangan konten pendidikan berbasis Android. Hal ini memungkinkan pengguna untuk memprogram sistem

dengan memanfaatkan blok dan metode klik dan seret (Kadir, 2017). Alat pengembangan MIT diakui secara luas di bidang pendidikan karena keampuannya dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Lamada & Ramadhani, 2023).

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan subjek ini meliputi 1) penelitian yang dilakukan oleh (Yanti et al., 2022) meneliti pengembangan media pembelajaran fisika berbasis Android menggunakan MIT APP Inventor untuk pembelajaran fluida statis. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan Google Assistant menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 94% termasuk dalam kategori sangat baik. Begitu pula validasi ahli media mencapai skor 87% juga tergolong sangat baik. Selain itu, validasi ahli bahasa memperoleh skor sebesar 87,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik. 2) Penelitian yang dilakukan (Fitri et al., 2021) eneliti pengembangan media pembelajaran matematika memanfaatkan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ujian validasi ahli media memperoleh skor 97,14% dengan kategori sangat valid, tes validasi ahli materi memperoleh skor 98,8% dengan kategori sangat valid, tes efektivitas pengajar memperoleh skor 93,75%, dan tes efektivitas siswa memperoleh skor sebesar 83,71%.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru di SMK PGRI 2 Belitang, ditemukan bahwa siswa diperbolehkan menggunakan ponsel, namun belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai sumber daya pendidikan. Sepanjang proses perolehan ilmu, teknik ceramah tetap digunakan, menggunakan laptop dan LCD proyektor. Karena kurangnya kesenangan dalam proses pembelajaran, sejumlah besar siswa menunjukkan ketidaktertarikan dan sering menunjukkan kurangnya perhatian atau terlibat dalam kegiatan lain selama kelas. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan alat pendidikan yang inovatif untuk meningkatkan daya tarik kelas bagi siswa. Peneliti melihat potensi tersebut dan menyusun ide pengembangan media pendidikan berbasis Android menggunakan MIT App Inventor. Media pendidikan ini disajikan sebagai aplikasi seluler yang mencakup konten instruksional dan latihan interaktif, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran di lokasi mana pun dan kapan pun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan media edukasi berbasis Android dengan menggunakan MIT App Inventor, menilai kelayakan media edukasi berbasis Android ini, dan mengevaluasi kepraktisan.

## 2. METODE

Penelitian pengembangan, sering disebut penelitian dan pengembangan (R&D), mengacu pada jenis penelitian khusus yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yaitu pada hari Senin tanggal 22 Juli 2024. Proses uji coba produk berlangsung di SMK PGRI 2 Belitang. Sekolah tersebut terletak di Dusun Karang Sari, Kecamatan Belitang III, Kabupaten OKU Timur. Tujuan dari metode ini adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk, serta menguji kelayakan produk tersebut. Populasi penelitian ini mencakup seluruh kelompok siswa kelas X di SMK PGRI 2 Belitang, yang memiliki enam kelas berbeda dan populasi kolektif siswa sebanyak 135. Peneliti menggunakan *convenience sampling*. Strategi pengambilan sampel populasi yang dapat diakses yang menggunakan teknik non-probabilitas untuk memilih sampel dari porsi populasi yang paling tersedia bagi peneliti (Firmansyah, 2022). Oleh karena itu, sampel penelitian ini terdiri dari siswa yang terdaftar di kelas X Multimedia 4, di mana mereka mendapatkan pengajaran topik dasar desain grafis. Penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Paradigma ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi digunakan untuk analisis dan implementasi produk ini. Struktur model tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Model ADDIE

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tahap Analisis

Tahap ini digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa dengan media pembelajaran. Selanjutnya MIT App Inventor digunakan untuk menentukan komponen-komponen yang diperlukan untuk materi pendidikan berbasis *Android*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa SMK PGRI 2 Belitang memiliki telepon genggam. Namun demikian, mereka belum memanfaatkannya dengan baik sebagai sumber pendidikan. Sepanjang proses perolehan ilmu, pendekatan ceramah terus dilakukan dengan menggunakan LCD proyektor dan laptop. Strategi ini sangat efektif untuk memperlancar proses belajar mengajar, namun penggunaan media masih kurang optimal. Karena kurangnya kesenangan dalam proses pembelajaran, beberapa siswa menunjukkan ketidaktertarikan dan gagal memperhatikan, malah terlibat dalam aktivitas lain sepanjang kelas.

Peneliti memilih untuk menggunakan sumber daya pendidikan yang sesuai untuk mengatasi masalah ini. Salah satu pendekatannya adalah dengan memaksimalkan pemanfaatan ponsel pintar untuk memfasilitasi pengembangan metode pembelajaran yang inventif, andal, dan unggul. Hal ini dicapai melalui pemanfaatan MIT App Inventor, alat pendidikan berbasis *Android*. Diharapkan siswa akan merasakan kegembiraan dan semangat ketika menggunakan media pembelajaran ini.

#### 3.2 Tahap Desain

Pada fase ini, peneliti memulai proses penilaian keterampilan, menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi komponen yang sudah ada sebelumnya dalam media pembelajaran, menyusun rencana penyajian konten, dan menampilkan video pembelajaran. Peneliti mengawali pengembangan produk media pendidikan berbasis *Android* menggunakan MIT App Inventor. Selain membuat media, pada jenjang ini juga mengembangkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian terdiri dari angket validasi yang diberikan kepada ahli di bidang materi dan media, serta angket respon yang disampaikan kepada siswa.

#### 3.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media ini ditentukan oleh kumpulan elemen media pembelajaran dan desain yang telah dihasilkan. Platform MIT App Inventor digunakan untuk membuat materi instruksional. Hasil dari proyek penelitian ini adalah alat pendidikan berbasis *Android* yang dapat dimuat di ponsel, sehingga memungkinkan pembelajaran yang mudah. Media pembelajaran yang dibangun meliputi halaman intro, halaman menu awal, halaman menu utama, halaman profil pengembang, halaman kompetensi, halaman menu materi, halaman materi, halaman video pembelajaran, dan halaman latihan soal.



Gambar 3.1 Halaman Utama

Halaman utama media pembelajaran berfungsi sebagai halaman pertama media pembelajaran, termasuk logo media pembelajaran. Ini juga mencakup tombol "lanjutkan", yang bila ditekan, mengarahkan pengguna ke halaman berikutnya, yang dikenal sebagai halaman menu mulai.



Gambar 3.2 Halaman Menu Awal

Halaman menu awal adalah halaman yang menampilkan pesan selamat datang untuk mengakses sumber daya pendidikan. Selain itu, halaman ini memiliki dua tombol: yaitu tombol mulai dan tombol keluar. Mengklik tombol start akan menuju ke halaman menu, sedangkan mengklik tombol keluar akan langsung menutup materi pembelajaran.



Gambar 3.3 Halaman Menu Utama

Pada halaman ini terdapat banyak tombol menu antara lain tombol profil, tombol kompetensi, tombol materi, tombol video pembelajaran, tombol soal kuis, dan tombol keluar. Klik tombol profil maka akan terbuka halaman profil pengembang media pembelajaran. Mengklik tombol kompetensi akan membuka halaman kompetensi. Mengklik tombol material akan membuka halaman menu

material. Mengklik tombol video pembelajaran akan membuka halaman berisi video pembelajaran. Mengklik tombol pertanyaan kuis akan membuka halaman soal latihan. Mengklik tombol keluar secara otomatis akan menutup media pembelajaran.



Gambar 3.4 Halaman Profil Pengembang

Halaman profil menampilkan informasi pribadi pembuat media pembelajaran seperti nama, nomor kontak, program studi, dosen, dan afiliasi lembaga. Selain itu, halaman ini memiliki tombol home yang bila diklik akan mengarahkan Anda kembali ke halaman menu utama.



Gambar 3.5 Halaman Kompetensi

Halaman kompetensi memuat keterampilan dasar dan tanda-tanda pencapaian kompetensi terkait dengan konten yang digunakan dalam materi pendidikan. Selain itu, halaman ini memiliki tombol home yang bila dipilih akan kembali ke halaman menu utama.



Gambar 3.6 Halaman Menu Materi

Halaman menu materi memiliki tiga tombol untuk memilih format materi yang berbeda: tombol format gambar konsep, tombol format gambar berbasis bitmap, dan tombol format gambar berbasis vektor. Mengklik tombol "konsep format gambar" akan langsung menavigasi ke halaman materi. Mengklik tombol "format gambar berbasis bitmap" akan langsung menavigasi ke halaman materi gambar berbasis bitmap. Mengklik tombol "format gambar berbasis vektor" akan secara otomatis menavigasi ke halaman materi format gambar berbasis vektor. Selain itu, halaman ini memiliki tombol beranda. Dengan mengklik tombol ini, Anda akan diarahkan ke halaman menu utama.



Gambar 3.7 Halaman Materi

Halaman materi memberikan penjelasan lengkap tentang format gambar. Halaman ini juga memiliki tombol berikutnya, tombol sebelumnya, tombol kembali, dan tombol beranda. Mengklik tombol selanjutnya akan langsung menavigasi ke halaman materi berikutnya, sedangkan mengklik tombol sebelumnya akan menavigasi ke halaman materi sebelumnya. Mengklik lagi tombol tersebut akan kembali ke halaman opsi menu material, dan mengklik tombol home akan kembali ke halaman opsi menu utama.



Gambar 3.8 Halaman Video Pembelajaran

Halaman ini memiliki video pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan. Selain itu, halaman ini memiliki tombol home yang jika ditekan akan mengarahkan pengguna kembali ke halaman pilihan menu utama.



Gambar 3.9 Halaman Soal Latihan

Halaman ini memiliki soal latihan yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa setelah mereka selesai mempelajari isinya. Pada halaman ini, siswa mempunyai pilihan untuk memasukkan identitasnya sebelum menyelesaikan soal latihan. Selain itu, setelah soal latihan selesai, siswa dapat segera melihat hasilnya.

Media yang dikembangkan selanjutnya diuji validasi yang dilakukan oleh tenaga profesional yaitu ahli materi dan ahli media. Angket validasi materi pembelajaran meliputi evaluasi kualitas isi dan faktor penyajian. Penilaian dilakukan terhadap tiga orang ahli materi, dengan validator pertama memperoleh skor 93%, validator kedua memperoleh skor 85%, dan validator ketiga memperoleh skor 100%. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Persentase	Rata - Rata	Kategori
1	Validator 1	93%	93%	Sangat
2	Validator 2	85%		Layak
3	Validator 3	100%		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa menurut (Irwandani et al., 2017) hasil rata-rata dari seluruh ahli materi pelajaran menunjukkan bahwa materi pembelajaran dalam media sangat layak digunakan oleh siswa.

Media pembelajaran berbasis Android yang dikembangkan menggunakan MIT App Inventor ini diperbaiki oleh peneliti dengan masukan dari tiga ahli media. Angket validasi media pembelajaran menilai tiga aspek yaitu aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek efektivitas. Validator pertama memperoleh skor 96%, validator kedua memperoleh skor 92%, dan validator ketiga memperoleh skor 85%. Rata-rata skor validator berdasarkan hasil evaluasi tiga persentase skor adalah 91%. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Validator	Persentase	Rata - Rata	Kategori
1	Validator 1	96%	91%	Sangat
2	Validator 2	92%		Layak
3	Validator 3	85%		

Berdasarkan tabel yang tersedia, interval kesesuaian media yang ditentukan oleh (Irwandani et al., 2017) menunjukkan bahwa rata-rata temuan dari seluruh responden ahli media menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk digunakan.

### 3.4 Tahap Implementasi

Tahap ini, media pembelajaran telah dikembangkan dan disetujui oleh para ahli di bidang media dan materi pendidikan untuk digunakan dalam pengajaran di kelas. Setelah konten disediakan, siswa diberikan angket untuk mengevaluasi kepraktisan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya. Temuan kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar berbasis *Android*.

### 3.5 Tahap Evaluasi

Tujuan evaluasi ini adalah untuk menilai kualitas materi pembelajaran berbasis *Android* yang telah dibuat. Penilaian praktis atas pengetahuan yang diperoleh selama kelas penelitian dilakukan pada tingkat ini. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket yang diisi oleh siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran. Angket ini terdiri dari aspek media dan aspek pembelajaran dan terdiri dari 10 pertanyaan yang harus diselesaikan siswa untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan di kelas. Hasil uji kepraktisan dapat dilihat dari tabel 3.3.

Tabel 3.3 Hasil Uji Kepraktisan Media

No.	Responden	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	R1	38	95%	Sangat Praktis
2.	R2	34	85%	Sangat Praktis
3.	R3	30	75%	Sangat Praktis
4.	R4	30	75%	Sangat Praktis
5.	R5	30	75%	Sangat Praktis
6.	R6	33	83%	Sangat Praktis
7.	R7	32	80%	Sangat Praktis
8.	R8	30	75%	Sangat Praktis
9.	R9	34	85%	Sangat Praktis
10.	R10	33	83%	Sangat Praktis
11.	R11	34	85%	Sangat Praktis
12.	R12	32	80%	Sangat Praktis
13.	R13	33	83%	Sangat Praktis
14.	R14	30	75%	Sangat Praktis
15.	R15	30	75%	Sangat Praktis
16.	R16	32	80%	Sangat Praktis
17.	R17	30	75%	Sangat Praktis
18.	R18	33	83%	Sangat Praktis
19.	R19	24	60%	Praktis
20.	R20	35	88%	Sangat Praktis
21.	R21	32	80%	Sangat Praktis
22.	R22	35	88%	Sangat Praktis
<b>Total</b>		<b>704</b>	<b>80%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Tabel di atas menampilkan hasil uji kepraktisan berdasarkan survei respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* yang dikembangkan menggunakan MIT App Inventor. Data menunjukkan bahwa rata-rata jawaban siswa mencapai skor 80%. Temuan uji kepraktisan media menunjukkan bahwa alat pembelajaran berbasis *Android* yang menggunakan MIT App Inventor sangat berhasil dalam menginstruksikan informasi yang disajikan dalam format gambar.

### 3.6 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan MIT App Inventor untuk mengajarkan konsep dasar desain grafis di kelas. Strategi ini sangat efektif untuk memperlancar proses belajar mengajar. Namun media tersebut masih belum digunakan secara efektif. Proses belajar yang kurang menyenangkan menyebabkan kurangnya keterlibatan dan perhatian siswa, karena mereka tidak tertarik atau sibuk dengan hal lain selama kelas. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* yang menarik, menyenangkan, dan interaktif. Di kelas X SMK PGRI 2 Belitang, MIT App Inventor digunakan untuk mengajarkan topik dasar desain grafis. Alat pendidikan ini memfasilitasi proses pembelajaran baik bagi instruktur maupun siswa dengan menyediakan konten yang komprehensif dan soal-soal latihan yang menggugah pikiran, sehingga menumbuhkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, media digital memikat siswa dengan menyajikan informasi secara menarik, mencegah kebosanan, dan menumbuhkan minat belajar pada siswa.

Setelah itu tibalah tahap desain. Tahap ini dikembangkan kerangka kerja dan ide untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Android* yang sebagian besar menggunakan konten berbasis gambar. Persiapan desain dilakukan agar peneliti dapat memahami estetika visual, substansi, dan perkembangan media yang akan dihasilkan. Pada tahap ini peneliti selanjutnya membuat alat pengembangan instrumen angket untuk memvalidasi media, seperti angket untuk ahli media, ahli materi, dan angket untuk menilai kepraktisan siswa dalam menggunakan media.

Berikutnya adalah tahap pengembangan. Langkah ini melibatkan pengembangan materi pendidikan. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, peneliti melakukan proses validasi. Tujuan validasi adalah untuk menemukan cacat dan kelemahan media pembelajaran serta mengumpulkan ide-ide untuk menyempurnakan media yang telah dibuat. Selain itu, validasi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Kesesuaian media diverifikasi dan dievaluasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mencakup dua aspek utama: kualitas materi dan penyajian. Ketiga validator yang ahli di bidang materi memperoleh skor rata-rata sebesar 93% yang menunjukkan bahwa tugas tersebut sangat dapat dicapai. Tiga orang validator telah menjalani validasi ahli media dengan skor rata-rata sebesar 91% yang menunjukkan kategori sangat layak.

Hasil uji validasi ini sejalan dengan temuan penelitian (Fitri et al., 2021) yang melaporkan persentase skor ahli materi sebesar 98% dengan kategori sangat layak dan persentase skor ahli media sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Evaluasi yang dilakukan oleh para ahli materi pelajaran dan pakar media menunjukkan bahwa media pendidikan berbasis *Android* yang dikembangkan oleh MIT App Inventor sangat dapat diterima untuk tujuan penelitian.

Setelah itu, kita masuk ke tahap implementasi. Untuk proses pembelajaran kami menggunakan media yang telah terverifikasi baik oleh ahli materi maupun ahli media. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan angket untuk mengevaluasi kepraktisan dan kegunaan media pembelajaran.

Tahap yang terakhir adalah evaluasi atau mengetahui tingkat perkembangan yang dicapai media pembelajaran berbasis *Android*. Penilaian praktis atas pengetahuan yang diperoleh selama kelas penelitian dilakukan pada tingkat ini. Jawaban siswa terhadap survei dikumpulkan untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 80% dengan kategori sangat praktis. Temuan penilaian kelayakan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Fitri et al., 2021) yang menyatakan bahwa kepraktisan media pendidikan ini dapat diketahui dengan menganalisis lembar respon siswa terhadap media. Hasilnya menunjukkan skor rata-rata sebesar 89%, menempatkannya pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan oleh MIT App

Inventor, yang berbasis pada platform *Android*, mungkin dapat dianggap dapat dibenarkan karena penerimaannya yang baik di kalangan pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

*Platform* Mit App Inventor digunakan untuk membangun media pembelajaran topik dasar desain grafis pada kelas X di SMK PGRI 2 Belitang. Metodologi pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, sering digunakan. Media yang dihasilkan adalah aplikasi *Android* yang berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menghasilkan skor sebesar 93% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor sebesar 91%. Berdasarkan temuan angket uji praktikalitas, kategori berlabel “sangat praktis” memperoleh skor 80%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., Kamil, N., PGRI, S., & Barat, S. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Firmansyah, D. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Fitri, Lamada, M. S., & Zuhajji. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(1).
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio’13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- Kadir, A. (2017). *Pemrograman Arduino & Android Menggunakan App Inventor*. PT. Elex Media Komputindo.
- Lamada, M. S., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan MIT App Inventor Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Information Technology Education Journal*, 2(2), 27–33.
- Situmorang, R. A., Siagian, G., & Pasaribu, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(02), 179–187. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i02.3034>
- Yanti, Y., Mulyaningsih, N. N., & Slamet, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android dengan MIT APP Inventor pada Pokok Bahasan Fluida Statis. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–65.