



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 1 (2026) | 127-137

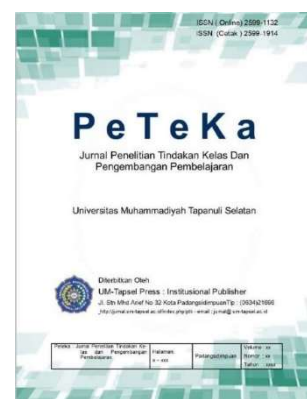
DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i1.127-137>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DI SMK TEKNOLOGI PLUS PADANG

Chelsy Putri*, Adlia Alfiriani, Bernediv Nurdin

Fakultas Sains Data, Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia.

*e-mail: chelsyjun17@gmail.com



Abstrak. Permasalahan pada penelitian ini yaitu kurangnya media pada pembelajaran yang menjadikan siswa mudah bosan dan sulit memahami materi pada saat pembelajaran, maka dari itu perlu tambahan media pembelajaran sebagai media yang dapat membantu guru sebagai implementasi dari kurikulum merdeka dalam menyampaikan materi dan menambah daya tangkap dari peserta didik. Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Teknologi Plus Padang menggunakan aplikasi MIT App Inventor. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Teknologi Plus Padang menggunakan aplikasi MIT App Inventor yang Valid. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Teknologi Plus Padang menggunakan aplikasi MIT App Inventor yang Praktis. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata uji validasi ahli media oleh validator sebesar 88% dengan kategori sangat valid, validasi materi sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas guru sebesar 85% dengan kategori sangat praktis, dan uji praktikalitas siswa sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh media pembelajaran berbasis android layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

Abstract. The problem in this study is the lack of media in learning which makes students easily bored and difficult to understand the material during learning, therefore it is necessary to add learning media as a medium that can help teachers as an implementation of the independent curriculum in delivering material and increasing the grasp of students. The purpose of the study was to determine the use of android-based learning media in Foundations of Visual Communication Design subjects at SMK Teknologi Plus Padang using the MIT App Inventor application. To produce android-based learning media in Foundations of Visual Communication Design subjects at SMK Teknologi Plus Padang using the MIT App Inventor application that is valid. To produce android-based learning media in Foundations of Visual Communication Design subjects at SMK Teknologi Plus Padang using the MIT App Inventor application which is practical. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The results of this study show that the average value of the media expert validation test by the validator is 88% with the very valid category, the material validation is 86% with the very valid category. The teacher's practicality test was 85% with the very practical category, and the student practicality test was 87% with the very practical category. The conclusion based on the data obtained from android-based learning media is suitable for use as a learning medium.

Keywords: Learning Media, Android, Foundations of Visual Communication Design.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id



PENDAHULUAN

Menurut (Rahayu, 2021) Teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran melalui perangkat seluler telah menjadi salah satu cara mengembangkan media pembelajaran. Karena penggunaan perangkat seluler seperti telepon seluler atau smartphone sudah menjadi kebutuhan sehari-hari, maka penggunaannya sebagai media pembelajaran dianggap sangat mudah diterima dan efisien dalam hal waktu. Smartphone dapat memudahkan pengguna untuk mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, dalam sistem Android, smartphone dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dan guru di mana saja dan kapan saja.

Menurut (Safitri, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah contoh faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar.

Berdasarkan hasil observasi guru di SMK Teknologi Plus Padang kelas X minat siswa terhadap mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual ini sangat rendah karena kurangnya media dalam pembelajaran ini menjadikan siswa mudah bosan dan sulit memahami materi pada saat pembelajaran. Hal dapat dilihat dari Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas X mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Teknologi Plus Padang. Berdasarkan data hasil Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) kelas X DKV yang berjumlah 13 siswa, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75..

Maka dari itu salah satu yang dapat meningkatkan motivasi dan minat

siswa untuk belajar yang pada akhirnya akan membuat siswa berhasil memahami materi yang diberikan adalah media pembelajaran (Yuberti et al., 2021). Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan tertentu kepada peserta didik dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Dewi et al., 2020). Salah satu media tersebut adalah smartphone. Dengan media ini siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja melalui smartphone mereka. Penggunaan smartphone tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi namun juga dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran (Yuberti et al., 2021).

Pengembangan media pembelajaran berbasis android telah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti (Hakky et al., 2020) memaparkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa. Selain itu (Rustandi & Hikma, 2020) dalam penelitiannya juga memaparkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android layak untuk menunjang proses pembelajaran.

METODE

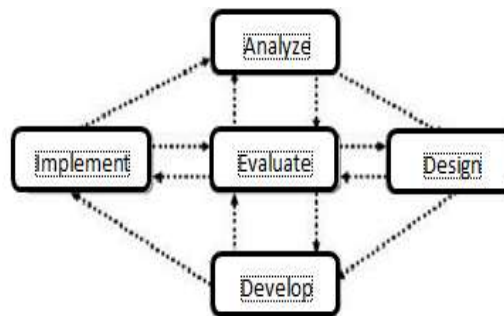
Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development). Menurut (Okpatrioka, 2023) mengatakan bahwa Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau penyempurnaan produk yang telah ada. Research and Development (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras

(Hardware), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (Software) (Andarsyah & Fadilla, 2020).

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) memiliki tujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan kepraktisan produk tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Model ini sering

digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional (Pradnyana et al., 2021). Model ADDIE ini dipilih karena alur pengembangannya yang cocok dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Menurut (Fadhila et al., 2022) mengatakan bahwa model ADDIE ini merupakan model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari urutan langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang berfokus pada sumber belajar sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.



Gambar 1. Model ADDIE

Subjek penelitian adalah informasi yang berarti orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan latar penelitian. Dalam penelitian ini, jumlah total responden yang terlibat adalah sebanyak 18 orang, yang terdiri dari beberapa kategori sesuai dengan tujuan pengumpulan data dan jenis instrumen yang digunakan. Sebanyak 13 orang siswa kelas X berperan sebagai responden pada uji praktikalitas media pembelajaran, di mana mereka diminta untuk menggunakan media yang telah dikembangkan dan memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik, serta

kebermanfaatan media tersebut dalam mendukung proses belajar mereka. Selanjutnya, terdapat 2 orang guru mata Pelajaran yang ikut serta dalam memberikan penilaian terhadap aspek praktikalitas dari sudut pandang pendidik, dengan mempertimbangkan kesesuaian media terhadap kebutuhan pembelajaran di kelas serta kemudahan dalam implementasinya.

Selain itu, proses validasi juga melibatkan 2 orang ahli media, yang memberikan masukan dan evaluasi berdasarkan aspek desain antarmuka, navigasi, fungsionalitas, serta teknis pengoperasian media pembelajaran agar memenuhi kriteria layak

digunakan. Terakhir, sebanyak 2 orang ahli materi berperan dalam melakukan validasi terhadap isi atau konten pembelajaran yang dimuat dalam media, dengan tujuan untuk memastikan bahwa seluruh materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, memiliki kebenaran konsep, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, seluruh responden yang terlibat dalam kegiatan uji praktikalitas maupun validasi media berjumlah 18 orang, yang keterlibatan berbagai pihak penting dalam proses pengembangan dan pengujian kelayakan media pembelajaran ini.

Peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket, yaitu lembar berisi serangkaian pertanyaan tertulis yang dijawab secara tertulis oleh responden. Ada dua jenis angket yang digunakan, yaitu angket validitas dan angket praktikalitas. Angket validitas diberikan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi, sedangkan angket praktikalitas diberikan kepada pengguna media, yaitu guru mata pelajaran dan siswa, untuk menilai kemudahan dan keefektifan penggunaan media tersebut (Supriadi et al., 2020).

Teknik analisis data merupakan metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi suatu informasi. Pada teknik ini dengan cara mengumpulkan semua data yang akan diperlukan yaitu data dari validasi media dan dari hasil praktikalitas media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas X SMK Teknologi Plus Padang. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis android mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan MIT App Inventor. Produk dikemas

dalam bentuk aplikasi yang diberikan kepada siswa yang dapat digunakan dengan bantuan perangkat smartphone.

Pengembangan dan penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE Meliputi 5 langkah, yaitu: (1) Analisis (Analysis), (2) Desain (Design), (3) Pengembangan (Development), (4) Implementasi (Implementation), (5) Evaluasi (Evaluation).

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan pada pengembangan media. Tiga kegiatan dilakukan dalam fase ini analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum. Adapun kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu :

Melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan mendasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada salah satu guru mengungkapkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang terbilang rendah pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual karena beberapa faktor yang mempengaruhi. peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran cenderung dengan metode ceramah pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual terkadang peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

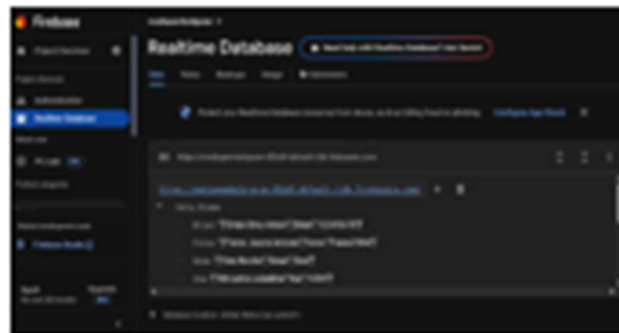
Tahap ini dilakukan untuk mengetahui karakter siswa pada saat proses pembelajaran . Hal ini dilakukan agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Kondisi belajar siswa di kelas X pada pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual sangat rendah karena kurangnya media pembelajaran sebagai alat pendukung proses pembelajaran sehingga

dibutuhkan media pembelajaran agar dapat merubah nilai siswa menjadi lebih baik.

Tahap perancangan storyboard merupakan tahap menentukan tujuan perancangan materi pembelajaran pada platform android. Membuat storyboard berfungsi sebagai panduan untuk

membuat dokumen agar terstruktur dengan baik. Hasil dari langkah desain adalah sebagai berikut

Firebase adalah suatu layanan dari Google yang digunakan untuk mempermudah para pengembang aplikasi dalam mengembangkan aplikasi.



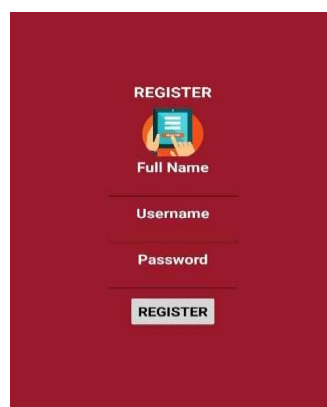
Gambar 2. Database Aplikasi Media

Halaman login dilakukan untuk menyimpan data dari peserta didik yang hendak masuk ke halaman menu. Tampilan ini memberikan pengguna akses ke media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut desain tampilan halaman login.

Halaman login, dimana bagi peserta didik yang sudah memiliki akun maka bisa login menggunakan

username dan password yang sudah di daftarkan sebelumnya dan akan langsung masuk ke halaman awal.

Pada halaman register pengguna akan diminta untuk mendaftarkan akun terlebih dahulu, jika pengguna belum memiliki akun sebelum memulai akses ke halaman menu. Berikut desain tampilan halaman register.



Gambar 3. Tampilan Halaman Register

Halaman awal berisi media pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dan dilengkapi logo media, terdapat juga tombol musik yang

bisa di on/off dan tombol mulai untuk ke halaman petunjuk. Berikut desain tampilan halaman awal.



Gambar 4. Tampilan Halaman Awal

Pada halaman petunjuk menjelaskan mengenai kegunaan dari tombol yang tersedia pada media

pembelajaran. Berikut desain tampilan halaman petunjuk.



Gambar 5. Tampilan Halaman Petunjuk

Pada halaman menu utama atau home berisikan pilihan menu seperti menu ATP, materi, evaluasi, game, video, dan profile. Selain itu terdapat tombol keluar. Berikut desain tampilan halaman utama.

petunjuk langkah bermain, dilanjutkan dengan tampilan pertanyaan kuis dan pilihan jawaban, hingga berakhir pada layar "Game Over" ketika nyawa pemain habis

Pada tampilan awal memasuki halaman game menggambarkan alur permainan kuis edukasi bertema melawan monster, dimulai dari

Pada halaman profile menampilkan rincian profile tentang biodata dan foto peneliti serta nama pembimbing 1 dan 2. Berikut desain tampilan halaman profile.



Gambar 6. Tampilan Halaman Profile

Pada tahap pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat akan dilakukan evaluasi berupa pengujian validitas oleh ahli media dan ahli materi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah produk layak untuk diimplementasikan atau tidak. Ahli media dilakukan oleh 2 orang dosen pendidikan informatika Universitas PGRI Sumatera Barat dan ahli materi dilakukan oleh 2 orang guru dari SMK Teknologi Plus Padang.

Hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap pembelajaran berbasis android. Aspek media di dalam media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang diuji kelayakan setelah aspek media. Instrument yang digunakan berupa angket ahli media, data angket berjumlah 16 butir pertanyaan untuk masing-masing validator ahli media sehingga diketahui valid dari setiap aspek yang dinilai. Aspek materi dari media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang diuji kelayakan setelah aspek media. Instrument yang digunakan berupa angket ahli materi, data angket berjumlah 16 butir pertanyaan untuk masing-masing ahli materi sehingga diketahui valid dari setiap aspek yang dinilai.

Pada tahap implementasi media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan dan di uji validasinya kemudian diujicobakan dengan memberikan media pembelajaran kepada peserta didik SMK Teknologi Plus Padang serta pendidik mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

Pada tahap implementasi (implementation) evaluasi yang dilakukan yaitu dengan uji praktikalitas

kepada guru dan siswa dengan memberikan angket kepada pendidik dan peserta didik untuk mendapatkan masukan dan koreksi terhadap materi serta media yang dikembangkan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengisian angket ini dilakukan untuk mengetahui kualitas materi dan media serta tanggapan dari pendidik dan peserta didik terhadap media yang telah dilihat dan digunakan tersebut dengan dilakukan uji praktikalitas agar dapat diketahui apakah media pembelajaran berbasis android praktis atau tidak untuk diimplementasikan saat pembelajaran berlangsung.

Peserta didik yang terlibat pada uji praktikalitas ini berjumlah 13 peserta didik. Kegiatan praktikalitas dilakukan menggunakan media pemb. Tahap terakhir yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran adalah tahap evaluasi, dimana rancangan media pembelajaran berbasis android dilakukan perbaikan ataupun revisi medianya oleh ahli validasi media berdasarkan hasil dari evaluasi. Validator pada media pembelajaran berbasis android dilakukan oleh dosen Pendidikan Informatika Universitas PGRI Sumatera Barat yaitu validator 1 (V1) dan Validator 2 (V2).

Validasi media pembelajaran yang dilakukan ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebagai media pembelajaran serta sebagai dasar dalam perbaikan dan meningkatkan kualitas dari media pembelajaran. Hasil dari validasi ahli media dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Validator		Kategori
		V1	V2	
1	Tampilan Media	83%	79%	Sangat Valid
2	Kemudahan Media	95%	95%	Sangat Valid
3	Kemanfaatan Media	85%	90%	Sangat Valid
Rata-rata		88%		Sangat Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data Diolah)

Berdasarkan hasil analisis pengembangan media pembelajaran berbasis android pada aspek tampilan media, kemudahan media, dan kemanfaatan media yang dinilai oleh validator dinyatakan “Sangat Valid” sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran berbasis android 76 – 100% dinyatakan “Sangat Valid” sedangkan 0 - 25% dinyatakan “Tidak Valid” dari tabel diatas yang menyatakan tentang hasil validasi media nilai sebesar 88% dinyatakan

“Sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi tentang kelayakan materi untuk media pembelajaran yang dihasilkan. Seperti halnya validasi media, validasi materi juga dilakukan dengan memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada validator. Hasil penilaian ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Validator		Kategori
		V1	V2	
1	Materi	80%	85%	Sangat Valid
2	Tampilan	83%	83%	Sangat Valid
3	Bahasa	90%	85%	Sangat Valid
4	Kemanfaatan	92%	92%	Sangat Valid
Rata-rata		86%		Sangat Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data Diolah)

Berdasarkan hasil analisis pengembangan media pembelajaran berbasis android pada aspek materi, tampilan, bahasa, dan kemanfaatan yang dinilai oleh validator dinyatakan “Sangat Valid” sebab kategori kevalidan pada media pembelajaran berbasis android 75 - 100% dinyatakan “Sangat Valid” sedangkan 0 - 25% dinyatakan “Tidak Valid” dari tabel diatas yang menyatakan tentang hasil validasi media nilai sebesar 86% dinyatakan “Sangat valid” dan layak digunakan sebagai

media pembelajaran.

Praktikalitas dilakukan oleh guru mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dan siswa kelas X di SMK Teknologi Plus Padang dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis android ini dapat bekerja secara praktis dalam proses pembelajaran atau tidak. Lembar kerja ini mencakup 16 pertanyaan untuk guru dan 16 pertanyaan untuk siswa. Hasil praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Validator		Kategori
		V1	V2	
1	Desain media	85%	80%	Sangat Praktis
2	Kemanfaatan media	90%	85%	Sangat Praktis
3	Kemudahan pengguna	88%	83%	Sangat Praktis
Rata-rata		85%		Sangat Praktis

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data Diolah)

Berdasarkan hasil analisis persentase yang dinilai oleh guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dan Teknik Elektronika “Sangat Praktis%” dengan persentase 85% dan layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

Uji praktikalitas media pembelajaran berbasis android membutuhkan masukan berupa respon peserta didik. Data tersebut diperoleh setelah pembelajaran menggunakan media berbasis android, melalui angket siswa. Hasil praktikalitas peserta didik ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Validator	Kategori
1	Minat siswa	88%	Sangat Praktis
2	Proses penggunaan	86%	
3	Peningkatan keaktifan siswa	87%	
Rata-rata		87%	

Sumber : Hasil Penelitian, 2025 (Data Diolah)

Berdasarkan hasil analisis persentase yang dinilai oleh siswa mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. “Sangat Praktis” dengan persentase 87% dan layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

Pengembangan media pembelajaran berbasis pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual kelas X DKV yang peneliti kembangkan memiliki beberapa tahapan validitas dan praktikalitas seperti, validasi media, validasi materi, praktikalitas guru, dan praktikalitas siswa untuk mendapatkan hasil yang valid dan praktis agar media pembelajaran berbasis android yang peneliti kembangkan dapat digunakan oleh sekolah tersebut.

Pengujian kelayakan media pembelajaran yang disajikan berupa

angket. Angket terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan media. Berdasarkan validasi media pembelajaran berbasis android maka diketahui bahwa aspek tampilan media mendapatkan persentase sebesar 81% dengan kategori sangat valid, aspek kemudahan media mendapatkan persentase 95% dengan kategori sangat valid, dan aspek kemanfaatan media mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari seluruh aspek media pembelajaran mencapai rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis android tergolong sangat valid oleh ahli media. Meski media pembelajaran dikatakan valid, namun

nilai persentase validasi masih kurang dari 100%.

Pengujian kelayakan materi media pembelajaran berbasis android disajikan dalam bentuk angket. Pengujian kelayakan materi terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek materi, tampilan dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi materi pada media pembelajaran berbasis android diketahui aspek materi mencapai tujuan sebesar 83% dengan kategori sangat valid, aspek tampilan mencapai tujuan sebesar 83% dengan kategori sangat valid, dan aspek bahasa mencapai tujuan sebesar 88 dan kemanfaatan mencapai tujuan sebesar 92% dengan kategori sangat valid.

Penilaian seluruh aspek yang ada pada validitas materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis android tergolong sangat valid oleh ahli materi.

Berdasarkan hasil praktikalitas guru menunjukkan bahwa aspek tampilan media menunjukkan nilai sebesar 83% dengan kategori sangat praktis, aspek kemudahan media menunjukkan nilai sebesar 88% dengan kategori sangat praktis, aspek kemanfaatan media menunjukkan nilai sebesar 85% dengan kategori sangat praktis.

Penilaian keseluruhan aspek yang ada pada praktikalitas guru memperoleh rata-rata 85% dengan kategori sangat praktis. Dan berdasarkan data yang di peroleh menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dikategorikan sangat praktis oleh penilaian praktikalitas guru. Berdasarkan hasil praktikalitas siswa menunjukkan bahwa aspek minat siswa menunjukkan nilai sebesar 88% dengan kategori sangat praktis, aspek proses

penggunaan menunjukkan nilai sebesar 86% dengan kategori sangat praktis dan aspek peningkatan keaktifan siswa menunjukkan nilai sebesar 86 % dengan kategori sangat praktis.

Penilaian keseluruhan aspek yang ada pada praktikalitas siswa memperoleh rata-rata 87% dengan kategori sangat praktis. Dan berdasarkan data yang di peroleh menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dikategorikan sangat praktis oleh penilaian praktikalitas siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual di SMK Teknologi Plus Padang dapat Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan dan bagaimana kevalidan & kepraktisan media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual kelas X di SMK Teknologi Plus Padang menggunakan MIT App Inventor.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual kelas X di SMK Teknologi Plus Padang menggunakan aplikasi MIT App Inventor yang valid dan praktis. Uji praktikalitas media pembelajaran berbasis android dari data praktikalitas media sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon siswa diperoleh dengan 87% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android sangat praktis, sehingga dapat

digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakky, M. K., Wirasasmita, R. H., & Uska, M. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i1.868>
- Irsyadunas, Marry, T., Maizeli, A., & Lina, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pemahaman Sintak Model Pembelajaran Abad 21 Berbasis Mobile. *Jurnal Riset Fisika Edukasi Dan Sains*, 8(1), 46-59. <https://doi.org/10.22202/jrfes.2021.v8i1.4845>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Maarif, V., Nur, H. M., & Rahayu, W. (2018). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Android. *Evolusi?: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(1), 91–100. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i1.3586>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Marto, H., & Yulianti. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Informatika. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(1), 37–49. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i1.21860>
- Meiristanti, N., & Puspasari, D. (2020). Pengembangan Leaflet Berbasis Android sebagai Penunjang Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 56–67. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p56-67>
- Novita, R., & Harahap, Syaiful Zuhri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK. *Informatika*, 8(1).