

ABSTRACT

The background of this research is the limitations of informatics textbooks and to high language on informatics material for VII class students, so the purpose of this research is to develop android-based learning media that is feasible to use and analyze students' responses after using android-based learning media using MIT App Inventor on the subject of computer systems material informatics. The method used is R&D (Research and Development), with a 3D development models (Define, Design, Develop). The instruments used were informatics teacher interview sheets, preliminary study questionnaires, expert lecturer and informatics teacher feasibility test questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the average percentage of the media expert feasibility test was 88.47% in the very feasible category, the material expert feasibility test was 85.72% in the very feasible category, and the informatics teacher feasibility test was 100% in the very feasible category. The average percentage of student response questionnaires was 82.53% in the good category. Based on the research, it can be concluded that Android-based learning media using the MIT App Inventor is very suitable for use as a learning media, and students respond good and positively.

Keywords: *Computer Systems, Informatics, Android-Based Learning Media, MIT App Inventor*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena keterbatasan buku paket informatika dan pembahasan pada materi informatika yang terlalu tinggi untuk peserta didik kelas VII, sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang layak digunakan dan menganalisis respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android menggunakan MIT App Inventor pada mata pelajaran informatika materi sistem komputer. Metode yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan 3D (*Define, Design, Develop*). Instrumen yang digunakan yaitu lembar wawancara guru informatika, angket studi pendahuluan, angket uji kelayakan dosen ahli dan guru informatika, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase uji kelayakan ahli media sebesar 88,47% dengan kategori sangat layak, uji kelayakan ahli materi sebesar 85,72% dengan kategori sangat layak, dan uji kelayakan guru informatika sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Rata-rata persentase angket respon peserta didik sebesar 82,53% dengan kategori baik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan MIT App Inventor sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dan peserta didik merespon dengan baik dan positif.

Kata Kunci: Sistem Komputer, Informatika, Media Pembelajaran Berbasis Android, MIT App Inventor