



Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Smart App Creator* Di SMPN 1 Ampek Angkek

Harni Dusri, Riri Okra, Sarwo Derta, Hari Antoni Musril
Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi
Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi
harnidusri70@gmail.com,
ririokra@uinbukittinggi.ac.id,
sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id,
hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id
Sumatera Barat - Indonesia

Article History

Received: 13 August 2024, Accepted: 29 September 2024, Published: 29 September 2024

Abstrak

Penelitian ini berawal dari masalah yang diidentifikasi melalui wawancara dan observasi yang penulis lakukan dengan guru matapelajaran informatika kelas VII SMP Negeri 1 Ampek Angkek yaitu materi pembelajaran yang diberikan oleh guru bersumber dari buku cetak yang digunakan masih sulit dipahami dalam pembahasan materi, metode pengajaran yang dipilih oleh guru adalah ceramah yang didukung oleh media pembelajaran yang dibangun dengan Microsoft Power Point yang masih memiliki kelemahan. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti berminat untuk merancang media pembelajaran Informatika menggunakan *Smart App Creator*. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan *hanafin and peck* yang terdiri dari tiga langkah yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, serta fase pengembangan dan implementasi. Setiap fase dalam model pengembangan ini saling terhubung melalui tahap evaluasi dan revisi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media yang dirancang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran informatika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji produk yang dilakukan peneliti: uji validitas produk oleh tiga dosen ahli menghasilkan nilai rata-rata 0.89 dengan kategori valid, uji praktikalitas oleh dua guru mata pelajaran informatika memperoleh nilai 1 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas oleh 22 siswa menunjukkan nilai efektivitas 0.8 dengan kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Informatika, *Smart Apps Creator*, *Research and Development (R&D)*

Abstract

This research began with a problem identified through interviews and observations conducted by the author with informatics subject teachers of class VII SMP Negeri 1 Ampek Angkek, namely the learning material given by the teacher sourced from printed books used was still difficult to understand in discussing the material, the teaching method chosen by the teacher was a lecture supported by learning media built with Microsoft Power Point which still had weaknesses. Based on these problems, the researcher was interested in designing Informatics learning media using Smart App Creator. The method used was Research and Development (R&D), with the Hanafin and Peck development model consisting of three steps, namely the needs analysis phase, the design phase, and the development and implementation phase. Each phase in this development model is interconnected through the evaluation and revision stages. Based on the results of the study, it can be concluded that the media designed is valid, practical, and effective for use by teachers and students in the informatics learning process. This is shown by the results of the product test conducted by the researcher: the product validity test by three expert lecturers produced an average value of 0.89 with a valid category, the practicality test by two informatics subject teachers obtained a value of 1 with a very high category, and the effectiveness test by 22 students showed an effectiveness value of 0.8 with a very high category.

Keywords: Informatics, *Smart Apps Creator*, *Research and Development (R&D)*



PENDAHULUAN

Media pembelajaran diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dapat mempersingkat waktu persiapan, meningkatkan semangat belajar siswa, dan mengurangi kesalahan pemahaman siswa pada penjelasan guru [1]. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Dan salah satu indikator tercapainya proses pembelajaran yang optimal tersebut adalah peserta didik mendapatkan pengalaman belajar[2]. Salah satu kegiatan dalam pendidikan adalah pembelajaran, yang merupakan bagian inti dari proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pembelajaran[3].

Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa serta antara guru dengan siswa. Guru, sebagai pendidik, melaksanakan pembelajaran, sementara siswa terlibat dalam kegiatan belajar. Interaksi ini akan berjalan efektif jika guru mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan nyaman, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai secara maksimal[4]. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peran guru menjadi kunci utama dalam mengelola pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu adanya perubahan perilaku dan kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Pada saat ini peran guru masih mendominasi pembelajaran di kelas dan menjadi sumber utama informasi menyebabkan peran siswa pasif sebagai penerima informasi[5]. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya[6]. Selain pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan harus menciptakan pemahaman konsep, tetapi juga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga mereka harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menerapkan perkembangan teknologi dan informasi dalam kegiatan mereka sendiri[7]. Informatika adalah bidang ilmu yang berkaitan dengan pengolahan informasi, pemrosesan data, berpikir komputasi, dan penggunaan teknologi komputer dalam menyimpan, mengelola, mengambil, dan menyampaikan informasi[8]. Bidang ini meliputi berbagai aspek seperti pemrograman komputer, analisis data, keamanan informasi, jaringan komputer, desain perangkat lunak, serta beragam aplikasi teknologi informasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis tanggal 12 September 2023 di SMP Negeri 1 Ampek Angkek dengan Ibu Nikmatul Rizki, S.Kom selaku guru matapelajaran Informatika menyampaikan bahwa materi pembelajaran yang diberikan guru bersumber dari buku cetak yang digunakan masih kurang lengkap dalam pembahasan materi, metode yang diterapkan guru adalah metode ceramah yang didukung oleh media pembelajaran yang dibangun dengan Microsoft Power Point yang masih memiliki kelemahan seperti penggunaannya masih belum maksimal, tampilan design kurang menarik dan terlalu banyak teks atau materi dalam satu slide yang hanya menampilkan materi saja. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama masa praktek lapangan dari bulan Agustus sampai Oktober 2023 di SMP Negeri 1 Ampek Angkek didapatkan hasil pengamatan yaitu bahwa buku cetak yang digunakan masih kurang lengkap dalam pembahasan materi. Media pembelajaran yang dibangun dengan Power Point masih memiliki kelemahan yaitu terlalu banyak teks atau materi dalam satu slide yang hanya menampilkan materi saja dan desain kurang menarik sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan media pembelajaran tersebut masih rendah dan dapat membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi beberapa siswa yang memiliki gaya belajar yang berbeda. Media yang digunakan guru seharusnya harus menarik dan tidak terlalu banyak teks dalam 1 halaman, sehingga siswa lebih aktif dan paham terhadap media yang digunakan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Perancangan

Perancangan merupakan tahapan menciptakan atau mengembangkan sesuatu seperti produk, sistem, proyek, atau solusi dengan tujuan mencapai tujuan atau memenuhi kebutuhan tertentu[9]. Perancangan adalah pendekatan yang berfokus pada kebutuhan pengguna untuk memecahkan masalah yang kompleks, menggunakan kreativitas dan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu.

2. Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan alat yang sangat strategis untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar[10]. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan membantu siswa fokus mencapai tujuan pembelajaran[11]. Media pembelajaran dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan gambar, video, animasi, dan elemen interaktif dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dengan materi, motivasi belajar mereka cenderung meningkat[12].

3. Mata Pelajaran Informatika

Informatika salah satu mata pelajaran yang mempelajari dalam bidang ilmu yang berkaitan dengan pengolahan informasi, pemrosesan data, berpikir komputasi, dan penggunaan teknologi komputer dalam menyimpan, mengelola, mengambil, dan menyampaikan informasi. Pembelajaran Informatika merupakan rangkain proses belajar yang meliputi materi-materi yang terkait dengan komputer dan teknologi informasi, seperti Informatika dan Keterampilan Generik, Berpikir Komputasional, Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta Sistem Komputer[13].

4. Smart App Creator

Smart App Creator merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat aplikasi tanpa perlu adanya bahasa pemrograman yang digunakan. Aplikasi ini dapat menyimpan berbagai format file seperti HTML5, exe dan apk yang mampu dioperasikan di beberapa perangkat seperti komputer, laptop, maupun smartphone[14]. Smart App Creator diciptakan oleh sebuah tim dibawah naungan **Smart Apps Creator Inc.** Smart Apps Creator Inc adalah sebuah perusahaan teknologi yang berbasis di Taiwan.

5. Android

Android merupakan sistem operasi mobile yang saat ini paling banyak digunakan di dunia. Android merupakan media komunikasi yang paling banyak digunakan karena harganya yang lebih terjangkau, mudah dioperasikan dan lebih fleksibel dibandingkan dengan media komunikasi lainnya[15]. Android juga dilengkapi dengan beberapa fitur utama yang harus dimiliki oleh *smartphone* maupun perangkat komunikasi pintar lainnya. Salah satu pemanfaatan teknologi yang telah berkembang dengan sangat pesat yaitu teknologi *smartphone*. Android memberi pengembang platform terbuka untuk membuat aplikasi mereka. Lebih dari satu miliar ponsel cerdas dan tablet menggunakan sistem operasi Android[16].

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), yang bertujuan mengembangkan dan menghasilkan produk yang telah teruji keefektifannya[17]. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk membentuk produk-produk tertentu dan menguji dan validasi serta keefektifan pada produk tersebut. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model pengembangan *Hannafin dan Peck*, yang terdiri dari 3 langkah yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, fase pengembangan dan implementasi. Pada model pengembangan ini, setiap tahapan evaluasi dan revisi[18].

1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dari model *Hannafin dan Peck* adalah analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengenali kebutuhan - kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran, pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan oleh target pengguna, serta peralatan dan kebutuhan lainnya untuk media pembelajaran tersebut. Pada tahap analisis kebutuhan ini, terdapat proses evaluasi dan revisi. Pada tahap analisis kebutuhan ini terdapat evaluasi dan revisi.

2. Desain

Tahap kedua dari model *Hannafin dan Peck* adalah fase Desain. Pada tahap ini, informasi yang diperoleh dari tahap analisis diubah menjadi dokumen yang menjadi landasan pembuatan media pembelajaran. Dokumen yang dihasilkan pada tahap ini adalah storyboard yang menggambarkan urutan aktivitas pembelajaran. Seperti pada tahap sebelumnya, tahap Desain ini juga melibatkan evaluasi dan revisi.

3. Evaluasi dan Revisi

Penilaian yang digunakan mencakup penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif adalah evaluasi yang berlangsung sepanjang proses pengembangan media, sementara penilaian sumatif dilakukan setelah media selesai dikembangkan.

B. Tahap Pengembangan

Penulis melakukan pengembangan menggunakan metode R&D dengan model pengembangan menurut *Hannafin dan Peck*. Model ini melalui beberapa tahap pengembangan, yaitu [14]:

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap awal dalam model ini adalah analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap ini meliputi analisis permasalahan, analisis siswa, analisis tujuan, dan analisis konsep.

2. Tahap Desain

Tahap kedua adalah tahap Desain, fokus pada perancangan awal produk. Tujuannya adalah mengidentifikasi dan mendokumentasikan produk yang dirancang untuk mencapai tujuan media pembelajaran. Tahapan ini meliputi desain struktur navigasi, storyboard, dan desain tampilan.

3. Tahap Pengembangan dan Implementasi

Tahap ketiga adalah pengembangan dan implementasi, yang merupakan proses dari perancangan dan desain yang telah dibuat. Kegiatan pada tahap ini mencakup penggabungan, pengembangan program pembelajaran, pengujian, penilaian formatif dan sumatif, serta evaluasi dan revisi untuk mencapai kualitas yang diinginkan.

C. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas Produk

Tahap awal yang menentukan kualitas produk media pembelajaran adalah validitas. Tujuan dari validitas ini adalah untuk menilai apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Produk dianggap berhasil jika sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji, penting melakukan uji validitas produk. Uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli dan pengguna melalui angket. Hasil dari uji validitas diolah dengan menggunakan rumus statistik Aiken's V sebagai berikut [19] :

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan :

s : r-lo

lo : Angka validitas terendah dalam penelitian

c : Angka validitas tertinggi dalam penelitian

r : Nilai yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah penilai

Berikut ini adalah tabel untuk menentukan hasil dari Validitas Aiken's V :

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas

Persentase %	Kriteria
> 0,6	Valid
< 0,6	Tidak Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

Setelah produk divalidasi dan hasilnya dinyatakan valid, langkah berikutnya adalah melakukan uji praktikalitas. Uji praktikalitas mengacu pada seberapa praktisnya produk yang dihasilkan, artinya seberapa mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Data hasil uji praktikalitas dianalisis dengan menggunakan presentase per-ritmenya, seperti yang dijelaskan dalam persamaan berikut [20]:

$$k = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan :

K : *Moment kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan membagi jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dengan jumlah maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan mengurangi jumlah nilai maksimal dengan jumlah total yang diberikan penguji, lalu dibagi dengan jumlah nilai maksimal.

Berikut ini adalah tabel untuk menentukan hasil dari praktikalitas Moment Kappa:

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikal

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤0,20	Tidak Efektif

3. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas merupakan tahap akhir dalam pengujian produk, dimana dilakukan pengukuran kesesuaian antara hasil produk dengan tujuan awalnya. Analisis efektivitas media ditentukan melalui penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi dan siswa. Hasil dari angket uji efektivitas dianalisis menggunakan rumus statistik Richard R. Hake, yang dikenal dengan istilah G-Score, sebagai berikut [21] :

Keterangan :

$$g = \frac{(\% < Sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

G : Nilai G-Score

Sf : Skor akhir

Si : Skor awal

Kriteria indikator penentuan efektivitas G – Score adalah sebagai berikut [13] :

1. Nilai efektivitas dianggap tinggi ("High-g") jika nilai G-Score ($g < 0,7$);
2. Nilai efektivitas dianggap sedang ("Medium-g") jika nilai G-Score $0,7 < g < 0,3$;
3. Nilai efektivitas dianggap rendah ("Low-g") jika nilai G-Score $g < 0,3$,

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis kebutuhan untuk pengembangan media pembelajaran. Analisis ini melibatkan wawancara dan observasi. Penulis melakukan wawancara dengan guru Informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek dan melakukan beberapa pengamatan selama praktek lapangan terkait penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Permasalahan

Pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Ampek Angkek menghadapi kendala karena materi dalam buku cetak masih susah dipahami, serta penggunaan Microsoft PowerPoint yang belum optimal, menyebabkan media pembelajaran menjadi kurang menarik bagi beberapa siswa dengan gaya belajar yang berbeda.

b. Analisis Tujuan

Tujuan dari media pembelajaran yang dibuat adalah untuk memudahkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep digunakan untuk menentukan isi materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Konsep ini disusun secara terstruktur untuk mencakup inti dari materi pembelajaran. Sistematis sehingga meliputi bagian-bagian inti dari materi pembelajaran. Materi yang dianalisis mencakup tentang materi Informatika dan Keterampilan Generik, Berpikir Komputasional, Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan Sistem Komputer.

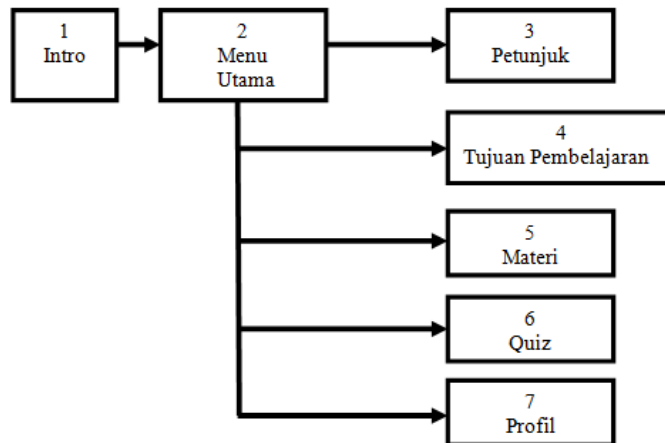
d. Evaluasi dan Revisi

Pada tahap evaluasi dan revisi, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian. Peneliti juga melakukan revisi terhadap analisis yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan masukan dan saran dari pembimbing yaitu untuk melakukan data tambahan seperti observasi beberapa kelas, menyesuaikan strategi dan media pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa serta menyesuaikan kembali materi untuk media yang akan dibuat sesuai atp dari guru informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek.

2. Tahap Design (Desain)

Tahap desain adalah proses perancangan produk media pembelajaran setelah menyelesaikan analisis kebutuhan.

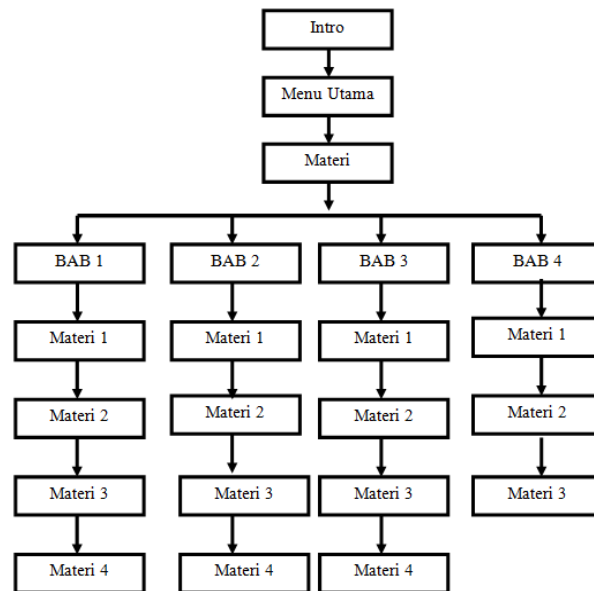
a. Desain Struktur Navigasi



Gambar 1. Struktur navigasi menu

Gambar 1. Menjelaskan struktur navigasi pada halaman menu utama yang mencakup Petunjuk, Tujuan Pembelajaran, Materi, Quiz dan Profil.

Gambar berikut merupakan struktur navigasi menu materi :



Gambar 2. Struktur navigasi menu materi

Gambar 2 Menjelaskan struktur navigasi materi yaitu dimulai dari menu, materi, sub-sub materi.

b. Desain Storyboard

Storyboard digunakan sebagai panduan untuk mengatur scene dalam pembuatan tampilan. Padas scene awal, storyboard meliputi menu, selanjutnya adalah scene petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, quiz dan profil. Perancangan Storyboard disajikan secara ringkas dalam tabel berikut ini :

Tabel 3 .Storyboard ringkas


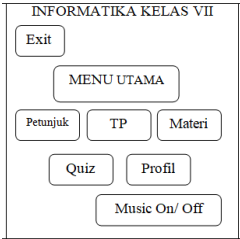
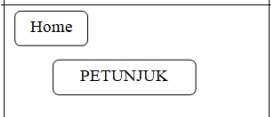
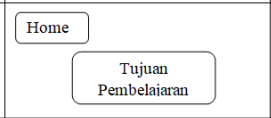
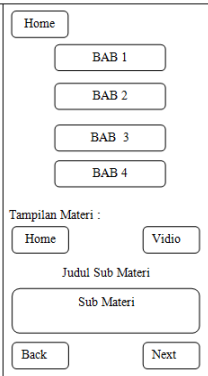
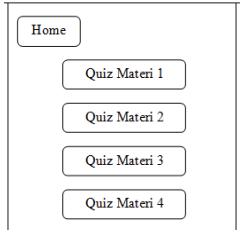
Daftar Scene	Isi Scane
scene 1	Intro
scene 2	Menu Utama
scene 3	Petunjuk
scene 4	Tujuan Pembelajaran
scene 5	Materi
scene 6	Quiz
scene 7	Profil

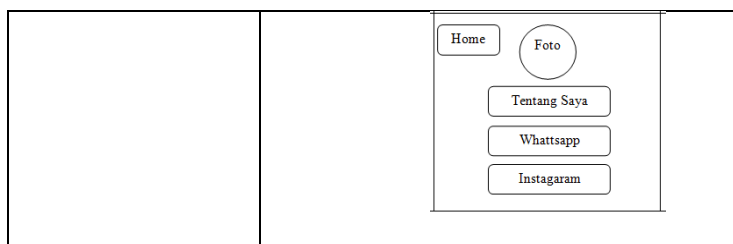
c. Desain Tampilan (Interface)

Aplikasi ini ditujukan untuk siswa tingkat SMP sederajat, sehingga desainnya harus menarik agar siswa tertarik menggunakan media pembelajaran informatika ini. Gambar berikut adalah desain tampilan dari aplikasi ini:

Tabel 4. Desain Interface

Nama Desain	Gambar
Intro	

	
Menu Utama	
Menu Utamaa	
Menu TP	
Menu Materi	
Menu Quiz	
Menu Materi	



d. Evaluasi dan Revisi



Setelah melaksanakan tahapan *design*, maka selanjutnya melakukan tahap evaluasi dan revisi . Peneliti melakukan evaluasi dan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh Bapak Riri Okra, M, kom selaku dosen pembimbing skripsi peneliti yaitu peneliti belum ada membuat *storyboard*. Dan tampilan menu pada media yang akan dibuat masih kurang hanya menampilkan menu materi, maka dari itu peneliti menambahkan *storyboard* dan beberapa menu utama.

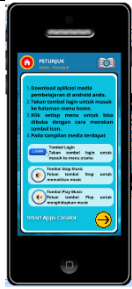

3. Pengembangan dan Implementasi


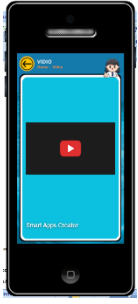


a. Pengembangan Produk

Pada tahap ini, setiap komponen dikembangkan menjadi produk yang lengkap. Produk yang dimaksud adalah media pembelajaran Informatika untuk kelas VII yang dibuat menggunakan *Smart App Creator* di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Tahap ini juga dikenal sebagai tahap pengembangan, di mana naskah diubah menjadi produk yang mengandung teks, gambar, dan audio. Hasil dari media pembelajaran ini adalah:

Tabel 5. Hasil Media Pembelajaran

Nama	Gambar
<p>Intro Dalam tampilan Intro terdapat button login untuk menuju ke halaman menu utama.</p>	
<p>Menu Utama Pada tampilan Menu utama terdiri dari button Petunjuk, Tujuan Pembelajaran, Materi, Quiz, Profil, Exit dan On/Off Music.</p>	
<p>Petunjuk Pada halaman petunjuk menjelaskan cara penggunaan smedia dan terdapat <i>button home</i> untuk kembali ke menu utama, <i>button next</i> untuk halaman selanjutnya dan <i>button</i></p>	

<p><i>back</i> untuk kembali kehalaman sebelumnya.</p>	
<p>Tujuan Pembelajaran Pada tampilan tujuan pembelajaran. Pada halaman tujuan pembelajaran menampilkan tujuan pembelajaran sesuai dengan TP.</p>	
<p>Menu Materi Pada halaman judul materi menampilkan materi informatika dan keterampilan generic, berpikir komputasional, teknologi informasi dan komunikasi, sistem komputer. Terdapat button pada setiap materi untuk menuju ke sub – sub bab materi dan <i>button home</i> untuk kembali ke menu utama.</p>	
<p>Sub Materi Pada halaman sub – sub judul materi menampilkan materi yang akan dipaparkan. Terdapat <i>button next</i> pada setiap sub – sub materi untuk menuju ke materi yang diinginkan dan <i>button back</i> untuk kembali ke judul materi.</p>	
<p>Tampilan Materi Pada halaman materi menampilkan materi yang akan dipaparkan. Terdapat <i>button back</i> untuk kembali pada</p>	

<p>setiap sub – sub materi dan <i>button next</i> untuk menuju kehalaman selanjutnya dan <i>button back</i> untuk kembali kehalaman sebelumnya.</p>	
<p>Video Pada tampilan video menampilkan halaman video materi.</p>	
<p>Quiz Pada halaman quiz menampilkan button untuk menuju ke quiz yang akan dikerjakan dan terdapat menu <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.</p>	
<p>Tampilan Quiz Pada halaman pertanyaan quiz menampilkan <i>score</i> , dan button jawaban untuk menjawab pertanyaan.</p>	
<p>Profil Pada halaman ini menampilkan profil dan pembuat media pembelajaran informatika dan terdapat button home untuk kembali ke menu utama.</p>	

b. Testing

Testing adalah proses uji coba media pembelajaran Informatika. Pada tahap ini, media pembelajaran informatika diuji menggunakan metode *Black Boxtesting*. Metode *Black Box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang bertujuan untuk memastikan bahwa *software* beroperasi dengan benar dan optimal sehingga hasil outputnya sesuai dengan yang diharapkan.

c. Uji Produk

1) Uji Validitas

Pengujian validitas produk dilakukan untuk menghasilkan bahwa produk tersebut valid dan siap untuk di uji coba. Untuk mendapatkan hasil yang valid dalam pengujian validitas produk ini, dilakukan oleh tiga 3 orang dosen ahli, yaitu Bapak Sarwo Derta,S.S, M.Kom dengan nilai 0.98 , Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom dengan nilai 0.75 dan Ibuk Rohanitul Husni dengan nilai 0.94 diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan. Setelah dilakukan pengujian validitas dengan tiga dosen ahli, hasilnya adalah 0.89, yang mengacu pada rumus Statistik Aiken's V. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancanganmediarpembelajaranp Informatika kelas VII menggunakan *Smart App Creator* yang dibuat oleh penulis telah terbukti valid.

2) Uji Praktikalitas

Hasil uji kepraktisan produk media pembelajaran Informatika dilakukan dengan melibatkan 2 orang guru mata pelajaran Informatika di kelas VII. Setelah menghitung lembar kepraktisan dari kedua guru tersebut, yaitu Ibuk Nikmatul Rizki, S.Kom dengan nilai 1 dan Ibuk Halimah dengan nilai 1, hasilnya berada dalam interval 0,81 – 1,00 pada rumus moment kappa, yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran Informatika menggunakan Smart Apps Creator yang dibuat oleh penulis telah mencapai tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.

3) Uji Efektivitas

Efektivitas produk diuji dengan menggunakan angket kepada 22 siswa kelas VII di SMP N 1 Ampek Angkek. Hasil efektivitas akhir yang diperoleh adalah 0.8, yang menandakan bahwa aplikasi media pembelajaran Informatika ini memiliki efektivitas yang sangat tinggi.

B. Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran Informatika kelas VII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek, yang dibuat menggunakan smart apps creator. Penulis menerapkan model Hannafin and Peck dalam penelitian ini. Aplikasi media pembelajaran ini bertujuan sarana pendukung pembelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Ampek Angkek. Harapannya, aplikasi ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, memperluas pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran Informatika yang diajarkan oleh guru. Aplikasi ini memiliki beberapa menu utama, termasuk petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, kuis, dan profil. Penelitian ini juga membandingkan dengan penelitian serupa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Salma Nofri Yanti pada tahun 2022. Penelitian tersebut juga merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan DDD-E yang terdiri dari tahapan decide, design, develop, dan evaluate. Perbedaan utama terletak pada penggunaan model pengembangan yang berbeda antara kedua penelitian, dimana peneliti menggunakan model Hannafin and Peck. Selain itu, penelitian juga membandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mita Sendia Ulfa pada tahun 2022. Penelitian tersebut juga menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D) dengan model DDD-E yang terdiri dari tahapan decide, design, develop, dan evaluate. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhaliza Jaser pada tahun menggunakan metode

Research & Development versi 4-D yang terdiri dari tahapan define, design, develop, dan pengembangan multimedia Thiagrajan.

SIMPULAN

Rancangan media pembelajaran Informatika untuk kelas VII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Validitasnya didukung oleh hasil uji validitas produk oleh 3 dosen ahli dengan nilai 0.89, yang masuk dalam kategori valid. Uji praktikalitas oleh 2 guru mata pelajaran Informatika mendapatkan nilai 1, yang menunjukkan kategori sangat tinggi dalam praktikalitasnya. Uji efektivitas oleh 22 siswa dengan nilai efektivitas 0,8, juga menunjukkan kategori sangat tinggi dalam efektivitasnya. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan Smart App Creator dan menggunakan model Hannafin and Peck, yang menghasilkan output berupa link/file yang dapat dijalankan dismartphone maupun komputer/laptop.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada team editor jurnal PETIK yang telah memberikan waktunya untuk membantu dalam proses karya ilmiah yang dibuat, semoga karya ini dapat bermanfaat untuk semua orang.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *Journal of Student Research*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [2] K. A. Imania and S. K. Bariah, 'Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring-Design of Development of Online-Based Learning Assessment Instruments', *Jurnal Petik*, vol. 5, no. 1, pp. 31–47, 2019.
- [3] A. M. I. T. Asfar and A. M. I. A. Asfar, 'Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (Implications Of Philosophical Views Of People In Education)', *Method*, vol. 1, no. January, pp. 1–16, 2020, doi: 10.13140/RG.2.2.22158.10566.
- [4] S. A. Putri, M. Asbari, and M. Z. Hapizi, 'Perkembangan Pendidikan Indonesia: evaluasi potensi implementasi merdeka belajar', *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, vol. 3, no. 2, pp. 39–46, 2024.
- [5] M. Kahfi, N. Nurparida, and E. Srirahayu, 'Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA', *Jurnal Petik*, vol. 7, no. 1, pp. 63–70, 2021, doi: 10.31980/jpetik.v7i1.986.
- [6] A. Lestari, A. Suryadi, and A. Ismail, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik', *Jurnal Petik*, vol. 6, no. 1, pp. 18–26, 2020, doi: 10.31980/jpetik.v6i1.729.
- [7] U. Muhammadiyah, M. Bungo, D. I. Smpn, and B. Tinggi, 'Jurnal Informatika Medis (J-INFORMED)', vol. 2, no. 1, pp. 9–14, 2024.
- [8] Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, and Ramadhanu Istahara Mubaraq, 'Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP', *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 110–119, 2023, doi: 10.58540/pijar.v1i1.97.
- [9] W. Citra Purnama, F. Annas, H. A. Musril, and G. Darmawati, 'Perancangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X Di Sma N 1 IV Koto', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 1304–1311, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.7246.
- [10] L. J. Mandey, H. N. Tambingon, V. N. J. Rotty, and S. Pratasik, 'Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP Advent Unklab', *PETIK: Jurnal*

- Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 8, no. 2, pp. 168–176, 2022, [Online]. Available: <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/2152>.
- [11] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiyah, 'Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [12] F. Valentina, F. Annas, L. Efriyanti, and G. Darmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Quizizz Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik Kelas X Di Sman 1 Lubuk Sikaping', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 1259–1264, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.6593.
- [13] S. Nawani Harahap, R. Okra, H. Antoni Musril, and S. Derta, 'Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas Vii Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di Smpn 2 Bukittinggi', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 3, pp. 1783–1790, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7248.
- [14] E. A. P. Adam, H. A. Musril, R. Okra, and S. Derta, 'Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas x Menggunakan Smart Apps Creator di SMA Negeri 5 Bukittinggi', *Jurnal Media Infotama*, vol. 20, no. 1, pp. 311–320, 2024.
- [15] I. Prasetyo and H. A. Musri, 'Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3', *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)*, vol. 8, no. 2, pp. 92–93, 2022.
- [16] M. T. Arianda, S. Derta, R. Okra, and H. A. Musril, 'Perancangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Android Menggunakan Kodular Di MAN 4 Agam', *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 10, no. 1, pp. 55–68, 2024, doi: 10.31980/jpetik.v10i1.560.
- [17] F. Shafitri, G. Darmawati, R. Okra, and F. Annas, 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Informatika Berbasis Android Kelas X Menggunakan Articulate Storyline Di Sma Negeri 2 Bukittinggi', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 5, pp. 3288–3292, 2024, doi: 10.36040/jati.v7i5.7330.
- [18] D. A.R Sari, R.Okra, H.A.Musril, dan S, 'Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Augmented Reality (Ar) Menggunakan Assemblr Edu Di SMA Negeri 1 Bukittinggi', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, pp. 1387–1394, 2023.
- [19] F. A. Wiwi Marzura, Gusnita Darmawati, Riri Okra, 'Perancangan Media Pembelajaran PKN Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Di SMPN 1 Simpang Alahan Mati', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, p. 1329, 2023.
- [20] N. Sari, S. Derta, H. A. Musril, and G. Darmawati, 'Perancangan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Dengan Smart Apps Creator Berbasis Mobile Apps di MTI Canduang', *INTEK : Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 36–43, 2023, doi: 10.37729/intek.v6i2.3546.
- [21] S. D. Siska Nawani Harahap, Riri Okra, Hari Antoni Musril, 'Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi', *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 2, p. 194, 2023.