



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE-FRIENDLY* BERBASIS MIT APP INVENTOR UNTUK Penguatan Minat Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang

Mia Muliyawati

Universitas Peradaban

Eka Farida Fasha

Universitas Peradaban

Alamat: Jl. Raya Pagojengan Km.3 Paguyangan, Brebes, Jawa Tengah, Indonesia

Korespondensi: muliyawatimia6@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop a product in the form of learning media based on Mit App Inventor and to determine its role in strengthening students' learning interest. This study uses a 4D development model which includes several stages, namely the Define, Design, Development, Dissemination stages. This research was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang with a population of class XI and the sample used was 30 students of class XI AK 4. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, questionnaires (questionnaires). Data analysis techniques used in this study were product validity and product practicality testing. The results of the study showed that the Mit App Inventor learning media developed obtained the eligibility criteria after passing the validation test stage by experts in the form of a media validation test by obtaining a percentage of 97% with a very valid category, and the material validation test obtained a percentage of 93% with a very valid category and in the practicality test with a student response questionnaire obtained a percentage of 87.4% with a very practical category.*

Keywords : Circle; Learning Media; Learning Media Based on Mit App Inventor; Learning Interest; Mit App Inventor

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* serta untuk mengetahui perannya dalam penguatan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi beberapa tahapan yaitu tahap *Define, Design, Development, Dissemination*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang dengan populasi kelas XI dan sampel yang digunakan yaitu 30 peserta didik kelas XI AK 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kevalidan produk dan uji kepraktisan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mit App Inventor* yang dikembangkan ini memperoleh kriteria kelayakan setelah melewati tahap uji validasi oleh ahli berupa uji validasi media dengan memperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dan uji validasi materi memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan pada uji kepraktisan dengan angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 87,4% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci : Lingkaran, Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis *Mit App Inventor*, Minat Belajar, *Mit App Inventor*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia. Selaras dengan yang disampaikan oleh Simatupang (2023: 97) Pendidikan adalah faktor krusial dalam konteks pengembangan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan ialah usaha mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan sosial individu. Menurut Rahman, et al (2022: 2-3) Pendidikan merupakan suatu

upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan utama dari pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Oleh karena itu, kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan seiring dengan perubahan zaman dan kebijakan yang berlaku. Kurikulum menjadi salah satu kebijakan krusial untuk memperbaiki suatu pendidikan. Kurikulum merupakan panduan utama dalam dunia pendidikan yang digunakan sebagai panduan menjalankan aktifitas pembelajaran yang di dalamnya berisi tujuan pendidikan (Marhamah, dkk., 2024). Pendidikan diharapkan menjadi sarana utama dalam membentuk individu yang siap menghadapi segala tantangan hidup di era modern ini, salah satunya pada bidang ilmiah dan teknologi yang telah maju dengan pesat.

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan peran penting pendidikan sebagai sarana utama. Hal itu karena matematika menjadi mata pelajaran yang memiliki alokasi waktu sebesar 3 jam per minggu, selain itu matematika juga berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari serta kemampuan berpikir logis (Wardani, 2023; Nursanti, 2024: 107). Namun, banyak siswa yang menganggap matematika sulit dan membosankan (Silitonga, 2023), sehingga minat belajar mereka terhadap pelajaran ini rendah (Fitriana, 2021: 61). Minat belajar sangat penting karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Darmadi (2017: 322) menyatakan bahwa minat belajar tercermin dari perhatian, rasa senang, dan dorongan internal siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan berprestasi (Asyhari, dkk., 2024).

Banyak penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap matematika masih tergolong sedang hingga rendah (Syuhada, dkk., 2024). Salah satu penyebab rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika adalah karena masih menggunakannya metode pembelajaran tradisional dan kurangnya media belajar yang menarik (Nurhayati dan Setiawan, 2019: 2). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SK Muhammadiyah 1 Ajibarang menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan

menggunakan metode ceramah dan media seperti PowerPoint dan WhatsApp, sehingga siswa kurang terlibat aktif. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi perlu untuk meningkatkan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran akan berjalan dengan efektif. Menurut Nurrita (2018: 171), media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan memudahkan siswa memahami pelajaran.

Media juga dapat meningkatkan minat belajar dan membuat suasana kelas lebih menyenangkan. Salah satu media yang potensial adalah *MIT App Inventor*, sebuah platform pengembangan aplikasi berbasis web yang mudah digunakan. Dengan *App Inventor*, guru bisa membuat aplikasi pembelajaran berbasis Android yang berisi materi dan latihan soal. Aplikasi ini dirancang secara menarik dan interaktif (Siska, 2021: 65). Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa (Dina & Karimah, 2023; Fitri & Zulhaji, 2021). Aulia (2022) bahkan mengembangkan media yang dilengkapi audio dan terintegrasi dengan *Quizizz*, membuatnya lebih interaktif dan mudah digunakan siswa.

Berdasar pada permasalahan dan kondisi yang terjadi tersebut, maka perlu adanya pengembangan pada media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* yang mobile-friendly dan menarik, untuk membantu meningkatkan minat belajar matematika siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang. Sehingga penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile-Friendly* Berbasis *MIT App Inventor* untuk Penguatan Minat Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang.”**

KAJIAN TEORITIS

Pendidikan menjadi salah satu hal terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. pendidikan membantu siswa mengembangkan potensi agar menjadi pribadi cerdas dan siap menghadapi zaman. Agar pendidikan berjalan baik, kurikulum perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman (Marhamah, dkk., 2024). Salah satunya adalah penggunaan Media pembelajaran yang dibutuhkan untuk menjadikan pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Nurrita (2018) menyebut media membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dipahami. Penelitian sebelumnya membuktikan media digital bisa meningkatkan minat dan hasil belajar (Dina & Karimah,

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE-FRIENDLY BERBASIS
MIT APP INVENTOR UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**

2023; Fitri & Zulhaji, 2021). Aulia (2022) bahkan membuat media yang dilengkapi audio dan terhubung ke *Quizizz*, sehingga lebih menarik bagi siswa. Sehingga penelitian ini akan mengembangkan aplikasi berupa media yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika.

Salah satu media yang menjanjikan adalah *MIT App Inventor*, platform untuk membuat aplikasi Android. Media ini memungkinkan guru membuat aplikasi belajar yang interaktif (Siska, 2021). *MIT App Inventor* adalah platform online untuk membuat aplikasi Android tanpa perlu paham coding. Pengguna bisa menambahkan gambar, audio, video, tombol, dan suara latar. Aplikasi yang dibuat bisa diekspor ke file APK dan diinstal di Android. Media pembelajaran yang dibuat dengan platform ini jadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa (Yulianti, 2024). Platform ini menggunakan sistem pemrograman berbasis blok dengan metode klik dan seret (click and drag), sehingga cocok untuk pemula karena lebih mudah dan intuitif (Fasna, dkk., 2024). Selain media yang digunakan, minat belajar menjadi hal yang perlu diperhatikan juga karena minat belajar ini akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap apa yang didengarkannya dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa seperti sikap, konsentrasi, kemampuan, dan potensi. Sedangkan faktor eksternal meliputi perhatian guru, lingkungan belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, serta dukungan dari keluarga. Berikut sajian penelitian relevan yang digunakan pada penelitian yang dilakukan ini:

No	Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Miftahul (2023)	<i>Effectiveness of Using MIT App Inventor as an AndroidBased Learning Media</i>	Penggunaan <i>MIT App Inventor</i> sebagai media pembelajaran yang efektif. Kualitas Platform Mendapatkan persentase 88,5%, yang masuk dalam kategori "Sangat Efektif". Pemahaman Siswa Mendapatkan persentase 93,9%, juga berada dalam kategori "Sangat Efektif".
2	Safitri, dkk. (2024)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android	Hasil dari penelitian ini dengan model ADDIE menyatakan bahwa

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE-FRIENDLY BERBASIS
MIT APP INVENTOR UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**

		Berbantu Aplikasi <i>MIT App Inventor</i> Materi Aritmatika Sosial untuk Siswa Kelas VII.	Hasil validasi terhadap bahan ajar berbasis media <i>MIT App Inventor</i> pada pembelajaran aritmatika sosial menunjukkan bahwa media tersebut layak atau valid untuk digunakan. Terdapat peningkatan pada hasil pretest dan posttest siswa, sehingga media <i>MIT App Inventor</i> terbukti efektif dalam pembelajaran aritmatika sosial. Respon siswa juga menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
3	Fitriana, dkk. (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan <i>MIT App Inventor</i> di SMKN 2 Wajo	Media pembelajaran matematika berbasis <i>MIT App Inventor</i> dinyatakan sangat valid dengan tingkat validitas 98,08% dari ahli materi dan 97,14% dari ahli media. Kepraktisannya dinilai sangat baik, dengan persentase 86,2% pada uji coba kelompok kecil dan 89,21% pada kelompok besar. Selain itu, media ini juga sangat efektif, berdasarkan penilaian guru (93,75%) dan peserta didik (83,71%). Dengan hasil ini, media tersebut layak dan optimal digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* yang mudah digunakan di perangkat seluler dan bertujuan meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan dilakukan dengan model 4D yang mencakup tahap pendefinisian, perancangan,

pengembangan, dan penyebaran. Tahap pendefinisian mencakup analisis masalah, kebutuhan siswa, materi, dan tujuan pembelajaran. Perancangan dilakukan dengan menyusun media dan materi sesuai tujuan pembelajaran. Media kemudian dikembangkan, divalidasi oleh ahli, lalu diuji ke siswa untuk melihat kepraktisannya. Setelah itu, media disebarakan secara terbatas untuk mendapatkan masukan dari guru dan siswa.

Uji coba dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang pada April 2025, dengan subjek 30 siswa, ahli media, dan ahli materi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli dan angket respons siswa. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Media dinyatakan valid jika hasil validasi di atas 60% dan dianggap praktis jika skor angket siswa di atas 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* terdapat hasil dari pengembangan produk awalyang terdiri dari *define, design, development, dan disseminate*. Serta terdapat revisi produk berdasarkan hasil validasi media/konstruk dan validasi isi/materi yang terdapat saran dan komentar dari validator kemudian terdapat hasil uji coba produk yang dilakukan untuk menilai sejauh mana materi pembelajaran lingkaran berbasis *Mit App Inventor* memberikan manfaat, dengan mempertimbangkan pendapat siswa sebagai pengguna langsung.

A. Hasil Penelitian

Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini dilakukan di kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang pada Mei 2025 dengan metode R&D. Tujuannya untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* setelah divalidasi. Penelitian ini memakai model 4D dari Thiagarajan, yaitu *define, design, development, dan disseminate*.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Proses ini melibatkan analisis tujuan pembelajaran, kondisi siswa, materi, dan arah pengembangan media. Pada analisis

awal, peneliti menemukan masalah utama, yaitu penggunaan teknologi yang belum optimal di kelas. Siswa dan guru masih bergantung pada buku teks dan PowerPoint, yang membuat pembelajaran terasa membosankan dan menurunkan minat belajar. Sekolah sudah menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi, seperti gadget, untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan. Berdasarkan kurikulum, topik lingkaran dipilih untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode konvensional dan *Problem Based Learning*, dengan buku paket sebagai sumber utama. Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran dianggap relevan, meskipun belum dimaksimalkan. Analisis terhadap siswa menunjukkan mereka cenderung pasif dan kurang tertarik pada matematika. Minat mereka meningkat saat pembelajaran melibatkan gadget. Kurangnya variasi metode dan media terbatas menjadi penyebab utama rendahnya minat. Analisis konsep dilakukan untuk menyusun materi agar sesuai dengan capaian pembelajaran dan lebih menarik. Siswa lebih suka materi yang disajikan secara visual dan interaktif, seperti slide dan video. Analisis tujuan pembelajaran memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

1) Pemilihan Media

Media yang digunakan adalah aplikasi Android yang dibuat dengan *MIT App Inventor*. Platform ini dipilih karena mudah digunakan tanpa perlu kemampuan pemrograman, cukup menyusun komponen seperti *puzzle*. Fitur-fiturnya juga mendukung kreativitas dalam merancang aplikasi.

2) Pemilihan Format

Format media disesuaikan dengan materi ajar dan kurikulum. Desain media dibuat dengan *MIT App Inventor*, mencakup tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Media ini dapat diunduh dan digunakan di perangkat digital.

3) Rancangan Awal

Pengembangan dimulai dari pembuatan logo dan penyusunan konten. Tampilan awal aplikasi membawa pengguna ke menu utama berisi modul

ajar, *PowerPoint*, video pembelajaran, latihan soal, dan game edukatif. Fitur *About Us* menjelaskan latar belakang aplikasi, *Creator* berisi identitas pengembang, *Ebook* menyediakan modul PDF, PPT menyajikan materi interaktif, *Video* memuat penjelasan materi, *Quiz* berisi soal interaktif, dan *Games* menyajikan permainan edukatif untuk mendukung proses belajar

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran akhir dengan merealisasikan konsep yang telah dirancang menjadi sebuah produk. Validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan media berbasis *MIT App Inventor* sebelum diuji coba ke siswa dan guru. Proses ini membantu menemukan kekurangan yang kemudian diperbaiki. Validasi dilakukan oleh dosen Sistem Informasi dan Pendidikan Matematika Universitas Peradaban, serta guru matematika SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang. Hasil validasi media oleh dua dosen Sistem Informasi menunjukkan skor 107 dari 110, dengan persentase 97% dan dinyatakan “Sangat Valid”. Rinciannya, aspek UI mendapat 95%, UX 97%, dan efisiensi 100%.

Validasi isi oleh dua dosen Matematika dan satu guru menunjukkan skor 166 dari 180 atau 93%, juga dengan kategori “Sangat Valid”. Aspek isi dan tujuan pembelajaran memperoleh 97,8%, kualitas instruksional 85%, dan bahasa serta tipografi 90%. Uji kepraktisan dilakukan di kelas XI AKL 4 SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang dengan 30 siswa. Hasil angket menunjukkan media ini sangat praktis, dengan skor total 2.231 dari 2.550 atau 87,4%. Semua aspek, seperti pemahaman, kemudahan, daya tarik, efisiensi, ketercapaian indikator, dan pemecahan masalah, mendapat persentase tinggi di atas 85%. Media ini dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri

4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*).

Penyebaran produk atau media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan platform *MIT App Inventor* ini dilakukan secara terbatas namun terarah, yaitu dengan melibatkan siswa kelas XI AKL 4 di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang sebagai pengguna utama. Selain itu, kegiatan ini juga mencakup sosialisasi kepada para guru mata pelajaran matematika di sekolah yang sama, dengan tujuan agar mereka dapat

memahami, mengapresiasi, dan berpotensi mengintegrasikan media pembelajaran inovatif ini ke dalam proses pembelajaran di kelas secara lebih luas di masa mendatang.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi terhadap media (konstruk) dan isi (materi), para validator memberikan sejumlah komentar dan saran. Masukan tersebut dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan revisi guna menyempurnakan produk. Revisi ini bertujuan agar media lebih siap digunakan dalam tahap uji coba kepada siswa. Dari hasil validasi baik dari aspek media maupun isi, dapat disimpulkan bahwa media tergolong valid, meskipun masih ada beberapa catatan perbaikan agar aplikasinya menjadi lebih optimal. Adapun revisi yang dilakukan mencakup penyusunan ulang materi dalam PowerPoint, yang semula disajikan dalam satu file terpadu, kini diatur ulang untuk meningkatkan kenyamanan dan efektivitas penyampaian. Selain itu, terdapat pembaruan penting pada penggunaan menu video, yang awalnya menyajikan seluruh video dalam satu file, kini telah dipecah dan ditata ulang demi mendukung penyampaian informasi yang lebih efisien.

Hasil Uji Coba Produk

Tahap pengujian produk dilakukan untuk menilai sejauh mana materi pembelajaran Lingkaran berbasis *Mit App Inventor* memberikan manfaat, dengan mempertimbangkan pendapat siswa sebagai pengguna langsung. Pada tahap ini, dikumpulkan tanggapan terkait pemahaman terhadap isi materi serta penilaian terhadap desain media. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang, dengan melibatkan 30 siswa kelas XI dalam proses tes. Mengacu pada Tabel 4.5, hasil pengujian mencatat perolehan skor sebesar 2.231 dari total skor maksimal 2.550, yang setara dengan persentase 87,4%. Nilai tersebut menempatkan media pembelajaran dalam kategori "sangat praktis".

Tabel 4. 5 Hasil uji kepraktisan media pembelajaran *Mit App Inventor*

Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks.	Presentase %	Kriteria
--------------	------------------------	-----------------------	-------------------------	-----------------

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE-FRIENDLY BERBASIS
MIT APP INVENTOR UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**

Pemahaman	518	600	86,3%	Sangat Praktis
Kemudahan Penggunaan	404	450	89,8%	Sangat Praktis
Daya Tarik	519	600	86,5%	Sangat Praktis
Efisiensi	263	300	8,6%	Sangat Praktis
Ketercapaian indikator kemampuan	131	150	87%	Sangat Praktis
Pemecahan masalah	396	450	88%	Sangat Praktis
Jumlah	2.231	2.550	87,4%	Sangat Praktis

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan di kelas XI AKL 4 SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang pada Mei 2025. Tujuannya adalah untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Media ini telah melalui tahapan validasi konstruk dan isi, serta revisi berdasarkan saran ahli. Model pengembangan yang digunakan adalah 4D dari Thiagarajan, meliputi tahap *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Pada tahap *Define*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, dan masalah pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan rendahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika serta kurangnya minat siswa. Namun, mayoritas siswa memiliki *gadget*, yang menjadi peluang untuk mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih produktif.

Pada tahap *Design*, peneliti menyusun prototipe media berupa aplikasi Android berbasis *MIT App Inventor* dengan materi lingkaran. Fitur media meliputi modul ajar, presentasi, video, kuis, dan permainan edukatif, yang disesuaikan dengan kurikulum. Tahap *Development* menghasilkan produk akhir yang telah divalidasi oleh dosen dan guru. Hasil validasi konstruk dan isi menunjukkan

bahwa media tergolong sangat valid. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator untuk menyempurnakan produk.

Kepraktisan media diuji melalui angket kepada 30 siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dalam aspek pemahaman, kemudahan, daya tarik, efisiensi, dan pemecahan masalah. Siswa juga memberikan tanggapan positif, terutama karena materi dapat dipelajari berulang melalui video. Tahap akhir, *Dissemination*, dilakukan dengan mendistribusikan media ke guru dan siswa serta mempublikasikan hasil penelitian dalam bentuk artikel ilmiah. Berdasarkan validasi dan hasil uji coba, disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *MIT App Inventor* efektif dalam mendukung pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasar pada hasil dari seluruh tahap serta tahapan proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa a) hasil dari validasi media/konstruk dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* pada materi Lingkaran memperoleh hasil presentase akhir sebesar 97,3% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi dari materi/isi dari media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* ini diperoleh hasil presentase akhir sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan b) hasil uji kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* pada materi Lingkaran memperoleh hasil presentase akhir sebesar 87,4% dengan kategori sangat praktis.

Beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *MIT App Inventor* pada materi Lingkaran adalah a) dianjurkan agar pengguna aplikasi ini menggunakan perangkat yang kompatibel, seperti smartphone dengan kapasitas RAM minimal 3 GB serta koneksi internet yang stabil dan memadai dan b) media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *MIT App Inventor* ini diharapkan mampu menjadi referensi atau inspirasi bagi para pendidik dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Asyhari, S. H., dan Hidayat, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Doratoon Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 6(1), 109-123
- Aulia, Rahmi., dan Lucky. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan MIT App Inventor pada materi barisan dan deret Aritmatika kelas XI SMKN 1 Kinali. *Jurnal Cendikia*, 06(02), 1475-1485.
- Dina, Dwi dan Karimah. (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis MIT APP Inventor Materi Segi Tiga dan Segi Empat Pada Siswa SMP. *Prosiding Konterensi Ilmiah Pendidikan*, 4, 2963-3222
- Fasna, G. F., Romadhon, D. R., dan Nurlaela, A. (2024). Peran Penting Teknologi dalam Pendidikan Sains: Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Berbasis Android dengan App Inventor untuk Pemahaman Materi Gelombang Cahaya. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(1), 57-66
- Finarsih, E. U. (2024). Penggunaan Mit App Inventor untuk Aplikasi Hitung Kalori dari Langkah Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 1(1), 16-21.
- Fitriana, Lamadan., dan Zuhaji. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo. *Jurnal Media TIK*, 4(1).
- Gunawan, S., Buhari, M. R., & Khotimah, K. (2024). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis MIT App Inventor Materi IPAS di SD Negeri 007 Samarinda Ilir. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 221-234.
- Marhamah, M., dan Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89-106.
- Noerisahak, T. P., dan Kurniasari, I. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika SMP Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Bermuatan Etnomatematika. *MATHEdunesa*, 13(3), 940-958.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Nursanti, Y. B., Saputra, B. A., dan Gibran, G. K. (2024). *Systematic Literature Review: Efektivitas Penerapan Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Education And Development*, 12(3), 107-113.
- Ode Rintik Segara, S. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile Translator Menggunakan Mit App Inventor. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 26-29
- Rahmatuzzahra, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbantuan MIT (Massachusetts Institute of Technology) App Inventor Pada Materi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE-FRIENDLY BERBASIS
MIT APP INVENTOR UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR SISWA
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**

Relasi dan Fungsi Kelas VIII SMP. *Bachelor's thesis*, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Silitonga, C., Mawaddah, S. S., Munthe, A., & Suryani, D. (2023). Analisis Kurangnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 066653 Kec. Medan Helvetia. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 28-33.
- Simatupang, D., Negara, P. A., Yulistianti, Y., dan Pratiwi, E. J. (2023). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan di Desa Mekar Asih. *Jurnal Abdi Nusa*, 3(2), 96-101.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., dan Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika SD dengan metode *addie* untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14.
- Yulianti, S., Silitonga, H. T. M., dan Habellia, R. C. (2024). Pengembangan Modul Fisika Berbasis *MIT APP Inventor* pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Education and Development*, 12(3), 125-130.