PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS *ANDROID* DENGAN MENGGUNAKAN *WEBSITE 2 APK* DI SMPN 7 BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Sebagai Salah Satu
Syarat Dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Pada
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun oleh:

MHD ANHAR HASIBUAN
NIM: 2519054

DOSEN PEMBIMBING :

Dr.Liza Efriyanti S.Si.,MKom
NIP. 197501282008012012

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL JAMBEK BUKITTINGGI

2023 M/1445 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis *Android* Menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinnggi"** yang disusun oleh Mhd Anhar Hasibuan dengan NIM. 2519054 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Bukittinggi, 24 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
NIP. 197501282008012012

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, ananda :

Nama : Mhd Anhar Hasibuan

NIM : 2519054

Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis *Android* Menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinggi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Bukittinggi, 11 juli 2023

Yang menyatakan,



Mhd Anhar Hasibuan

NIM. 2519054

HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah Hirobbil Alamin, segala puji bagi **Allah SWT** yang telah memberikan Rahmat dan kasih saying-Nya kepadaku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Segala cobaan dan rintangan serta hambatan dalam pembuatan skripsi ini kemudian Allah berikan kemudahan bagi saya untuk menghadapinya. Sholawat beriringkan salam tidak lupa saya hadiahkan ke ruh junjungan alam yakni Nabi besar **Muhammad SAW**, yang berlafazkan Allohumma Solli Ala sayyidinina Muhammad wa ala ali sayyidina Muhammad.

Karya sederhana berupa Skripsi yang di susun dengan penuh semangat usaha serta doa perjuangan ini kupersembahkan untuk:

Teristimewa dan yang paling utama adalah orang tua saya,

Ibu saya (Parida) dan **ayah saya (Ahad Hasibuan)**

Sebagai tanda bukti rasa sayang saya, hormat saya dan rasa terimakasih saya yang mungkin tidak bisa saya balas yang telah bersusah payah berjuang untuk memberikan pendidikan yang terbaik untuk saya sehingga sampai di titik ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk ibu dan ayah saya yang telah memberikan cinta dan kasih sayang yang sangat tulus untuk saya serta dukungan do'a yang tidak pernah putus untuk anaknya. Saya berharap karya sederhana saya ini dapat membuat bangga kalian ibu dan ayah ku tercinta.

Tidak lupa saya ucapkan rasa terima kasih saya untuk

Abang saya(Akman Hasibuan, Mhd Zubair Hasibuan) dan Kakak saya

(Nurkasimah Hsb,S.Pd, Haniam Maria Hsb, S.E, Megawati Hasibuan, S.PD)

yang menjadi motivasi untuk saya lebih semangat untuk belajar bisa beradab,berilmu, hebat dan tentunya baik. Begitu juga dengan Adek saya **(Abdul Halim Hasibuan dan Mhd Sahlun Hasibuan)** yang selalu membantu saya disaat saya kurang sesuatu pasti dia akan usahakan jika saya meminta kepadanya.

Selanjutnya tidak lupa saya ucapkan rasa terimakasih saya kepada:

Bunda **Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom** selaku Dosen pembimbing saya dan Bapak **Hari Antoni Musril, S,Kom M.Kom** sebagai Dosen pembimbing akademik saya.

Yang selama ini telah tulus membimbing saya serta memberi arahan kepada saya selama pembuatan skripsi ini.

Teruntuk seluruh Sahabat di **PTIK B 2019** khususnya

(Rahman, A. Rizky , Rozy, Niah, Ely, Nabila)

teman seperjuangan dari semester 1 sampai tahap akhir ini

Kepada seluruh **PTIK angkatan 19** . Sahabat dan seluruh teman di kampus tercinta

Tanpa adanya teman-teman sekalian, perkuliahan yang saya jalani dalam 3 tahun ini terasa hangat dan menyenangkan. Terimaksih sudah berjuang bersama-sama dalam mencapai gelar. Terimakasih atas support yang kalian berikan. Terimakasih telah menjadi teman sekaligus menjadi keluarga. Maaf atas semua kesalahan yang pernah melukai perasaan kalian. Terimakasih atas support yang

kalian berikan dalam menyusun skripsi ini. Tak lupa juga warga **Kontrakan Setan** Galardi, gery, Nasri, Faris, Rahmad, Widho, Alif, Sawal yang selalu memberikan semangat kepada penulis.

Dan untuk Mulo dan Amii yang selalu ada dalam berbagai proses. Terimaksih semuanya, Love you All,

Tidak lupa dengan bapak perpustakaan beserta jajarannya

Motto

Dengan Niat Allah Ta'ala, InshaAllah Semua berlalu dengan baik

Mhd Anhar Hasibuan

KATA PENGANTAR

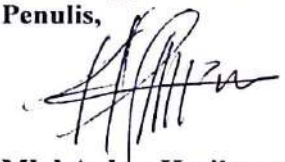
Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan dengan Judul "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis *Android* Menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinggi" dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsiini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Kepada **Allah SWT** yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu **Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum**, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi dan jajarannya yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk menuntut ilmu di UIN Bukittingi.
3. Bapak **Dr. Iswantir M, M.Ag** selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), di Universitas Islam Negri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal sampai akhir penulis menyelesaikan studi.
4. Bapak **Hari Antoni Musril, M.Kom** selaku ketua Program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UIN SMDD Bukittinggi

5. Bunda **Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom** selaku dosen Pembimbing yang luar biasa, telah memberikan semangat, nasehat dan bimbingan kepada penulis dengan sabar dan ikhlas untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak **Hari Antoni Musril, M.Kom** selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bantuan dan dorongan selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainnya Skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan dan mengajarkan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
8. Kepada Kepala Pustaka beserta staf di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menyediakan referensi untuk penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada Kepala sekolah SMP N 7 Bukittinggi Bapak **Alexandra M.S.Pd** yang telah memberikan penulis izin untuk melakukan penelitian dan segenap guru yang membantu penulis dalam penelitian ini.
10. Kepada Bapak **Idriansyah, S.Pd** selaku guru Informatika dan Pamong sewaktu penulis PPL yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Namun penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Bukittinggi, 11 Juli 2023
Penulis,



Mhd Anhar Hasibuan
NIM. 2519054

ABSTRAK

MHD ANHAR HASIBUAN, NIM 2519054 "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *WEBSITE 2 APK* DI SMPN 7 BUKITTINGGI", Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi 2023.

Permasalahan pada penelitian ini dikarenakan belum adanya media pembelajaran berbasis *Android* yang dapat membantu pembelajaran dalam kondisi apapun . Saat sekarang pendidik hanya menggunakan media pada pembelajaran berupa buku paket dan sesekali pendidik mengajak peserta didik praktek di laboratorium komputer. Media Pembelajaran berbasis *Android* merupakan suatu bahan ajar slide presentasi yang berisikan materi, ringkasan,video ajar, game edukasi dan latihan pembelajaran yang dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai dengan bantuan teknologi berbasis *Android*. Adanya sistem belajar digital dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Android* menjadi metode belajar terbarukan yang bisa dimanfaatkan serta dapat mengarahkan penggunaan Smartphone yang lebih baik. Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat digunakan belajar dimana saja kapan saja oleh guru dan siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian *Reaseach and Development* (R&D) dengan model pengembangan *DDD-E*, yaitu *Decide, Design, Develop* dan *Evaluate* . Objek penelitian ini adalah media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis *Android* menggunakan *Website 2 Apk*. Sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dengan sampel 15 peserta didik. Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang dipakai adalah angket validitas, angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran Informatika berbasis *Android* sebesar 0,82 dengan kategori "Valid", Kepraktisan media pembelajaran Informatika berbasis *Android* dari respon guru sebesar 0,79 dengan kategori "Sangat Praktis", Keefektifan dalam menggunakan media pembelajaran Informatika berbasis *Android* sebesar 0,83 dengan kategori "tinggi". Dengan demikian Media pembelajaran berbasis *Android* menggunakan *Website 2 Apk* ini dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran Informatika kelas VII SMPN 7 Bukittinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Informatika, *Android, Website 2 apk*

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... Error! Bookmark not defined.

SURAT PERNYATAAN ..... Error! Bookmark not defined.

HALAMAN PERSEMBAHAN iii

KATA PENGANTAR.....vi

ABSTRAK.....ix

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR.....xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah.....11

C. Batasan Masalah 12

D. Rumusan Masalah 12

E. Tujuan Penelitian 12

F. Manfaat Penelitian.....13

G. Penjelasan Judul 14

H. Sistematika Penulisan 16

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran 17

B. Mata Pelajaran Informatika. 25

C. Android 26
D. Software Pemprosesan Produk 27
1. *Ms.Powerpoint* 27
2. *ISpring Suite 10* 30
E. *Website 2 Apk* 32
F. Penelitian yang relevan 33
G. Kerangka Berfikir Penelitian 38
BAB III METODE PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 41
B. Jenis Penelitian 41
C. Tahap Pengembangan 43
1. *Decide* 43
2. *Design* 45
3. *Develop* 47
4. *Evaluate* 47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 51
B. Pembahasan Hasil Penelitian 70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 76
B. Saran 77
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kriteria penentuan Validitas *Aiken's V* 48

Tabel 3.2 : Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa* 49

Tabel 3.3 : Kriteria Penentuan efektivitas *G-Score* 50

Tabel 4.1 : Hasil Validasi Media, materi dan Bahasa 67

Tabel 4.2 : Hasil Uji Praktikalitas Media 68

Tabel 4.3 : Hasil uji Efektifitas Media 69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka Berpikir 39

Gambar 3. 1 : Langkah-langkah Model DDD-E 42

Gambar 4.1 : *Storyboard* Media Pembelajaran Informatika berbasis Android..... 55

Gambar 4.2 : *Flowchart* Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android 57

Gambar 4.3 : Desain Pembuatan Menu Utama 58

Gambar 4.4 : Desain CP/TP 59

Gambar 4.5 : desain Materi pada Bab 1..... 60

Gambar 4.6 : desain membuat Latihan pada Media 60

Gambar 4.7 : Proses Publish di *Ispring 10*..... 62

Gambar 4.8 : Proses publish menjadikan Media jadi sebuah Aplikasi..... 62

Gambar 4.9 : Tampilan hasil desain media di Android 62

Gambar 4.10 : Tampilan Menu Utama di Android..... 64

Gambar 4.11 : Tampilan isi materi media di Android..... 64

Gambar 4.12 : Tampilan Video pembelajaran media di Android 64

Gambar 4.13 : tampilan Latihan pada media yang di Android 65

Gambar 4.14 : Tampilan Game edukasi Pada media di Android..... 65

Gambar 4.15 : Tampilan Menu pada Media Sebelum Direvisi..... 649

Gambar 4.16 : Tampilan Menu pada Media Sesudah Direvisi 649

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Storyboard media 84

LAMPIRAN II Tampilan Media 86

LAMPIRAN III Lampiran RPP 94

LAMPIRAN IV Lampiran Angket Validitas 98

LAMPIRAN V Lampiran Angket Praktikalitas 147

LAMPIRAN VI Lampiran Angket Efektivitas 153

LAMPIRAN VII Lampiran Dokumentasi ..... **Error! Bookmark not defined.**5

LAMPIRAN VIII Surat-surat pendukung 22222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari beraneka ragam suku bangsa dan adat istiadat, hal ini adalah karunia Tuhan yang wajib disyukuri. Kemajemukan yang miliki Indonesia sejatinya merupakan suatu kekuatan yang apabila persatuan dan kesatuan ini goyah dapat dijadikan kelemahan. Pada saat ini terdapat banyak sekali konflik yang terjadi dalam keseharian kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia. Perang saudara antar suku, agama, dan kepentingan lainnya dapat mengganggu jalannya pembangunan nasional [1].

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang harus ditingkatkan didalam setiap daerah sebab dengan Pendidikan inilah semua permasalahan diberbagai aspek bisa dengan cepat teratasi. Perkembangan teknologi dan informasi, khususnya yang terjadi di indonesia terjadi sangat dinamis. Perkembangan tersebut tentu saja berdampak pada segala bidang, seperti ekonomi, kesehatan, sosial dan tentunya pada bidang pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan sebagai bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk membentuk kepribadian secara jasmani dan rohani. Teknologi, informasi dan komunikasi yang berkembang begitu cepat secara langsung berdampak kompleks pada manusia termasuk di dunia Pendidikan [1].

Dunia Pendidikan saat ini turut mengambil bagian dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi guna meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia khususnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia sudah selayaknya jika dimulai dari pembenahan proses pembelajaran [2]. Hal itu karena, pembelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi berperan dalam perubahan terhadap proses pembelajaran di Indonesia.

Dinamika persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, sumber informasi, tenaga kerja, dunia bisnis dan komunikasi tanpa batasan tempat dan waktu, kebutuhan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya menuntut para pemberi informasi untuk memiliki sebuah media online, dimana informasi yang disajikan bisa dengan mudah dan cepat didapatkan oleh konsumen informasi [3]. Adapun Firman Allah swt dalam perkembangan Teknologi khususnya Teknologi Informasi berikut ini Ayatnya pada Qur'an Surah Yunus Ayat 101.

يُؤْمِنُونَ لَا قَوْمٍ عَنْ وَالنُّذُرُ الْآيَاتُ تُغْنِي وَمَا ۚ وَالْأَرْضِ السَّمَاوَاتِ فِي مَاذَا انْظُرُوا قُلِ

Artinya : Katakanlah, "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!" Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman." (QS. Yunus : 101) [4].

Dari penjelasan ayat diatas dijelaskan bahwa nikmat Allah tidaklah terhitung baik yang ada di langit dan bumi, ayat ini sangat banyak dijadikan pacuan untuk mereka yang mempunyai ide. Apa yang ada di langit berupa bintang-bintang yang selalu bersinar, ada juga bulan, matahari, siang dan malam silih berganti dan berputar pada porosnya. Allah Swt menciptakan hujan untuk diturunkan ke bumi hingga menghidupkan yang mati seperti pohon yang memiliki buah-buahan yang rindang, bunga-bunga, yang indah serta menciptakan gunung, sungai, gurun, hutan, dan kota. Kemudian Allah swt menciptakan laut dan daratan seluruh apa yang ada dibumi ini seperti binatang, manusia, dan tumbuh-tumbuhan. Dimana dalam mengetahui manusia pada dirinya sendiri Allah SWT menciptakan laki-laki dan perempuan, bersuku-suku, berbangsa-bangsa dan memiliki pikiran yang beda dibandingkan dengan makhluk Tuhan lainnya. Pikiran yang ada pada manusia inilah yang menjadi pembeda dengan makhluk lain sehingga menjadikan manusia lebih memahami apa-apa yang Allah SWT ciptakan dan menjadikan pelajaran yang berharga untuk membuat sebuah hal-hal baru yang kemudian di teliti lebih lanjut lagi sehingga terciptanya beberapa tokoh-tokoh terkenal diberbagai Ilmu Pengetahuan Yang digelutinya.

Beberapa tokoh terkenal terlebih dahulu lahir di kalangan Islam sebut saja Ibnu Rusyd yang menekuni Ilmu Filsafat sedangkan dikalangan bangsa Eropa ada nama tokohnya Albert Einsten seorang Fisikawan terkenal pada masanya sampai sekarang ini masih sering digunakan rujukan dalam menjawab tentang Ilmu fisika. Manusia yang Allah Swt ciptakan hingga saat sekarang ini sudah sangat banyak

melakukan perubahan diatas bumi mulai dari sistem kehidupan sampai sistem tata Kelola dalam urusan menjaga bumi Allah ini.

Sistem kehidupan ini memiliki banyak aspek dimana disetiap aspek inilah yang menjadi perbedaan dikehidupan bermasyarakat bahkan diberbagai Negara. Negara yang mampu memperbaiki kehidupan masyarakatnya dinamakan negara maju sedangkan negara yang membiarkan serta menindas kehidupan masyarakatnya disebut negara berkembang padahal dalam kalimat berkembang itu satu langkah didepan kata mundur. Negara maju tentu akan semakin meningkat sesuai perkembangan zaman dimana pada saat sekarang ini sudah mengandalkan sistem cepat, singkat dan padat yang tidak berpatok dengan metode pada tahun-tahun sebelumnya. Pada zaman sekarang ini pekembangannya sudah mengandalkan Industri Tekhnologi Informasi sehingga dalam penyelesaian setiap aspek sudah bisa terjawab negara maju tersebut.

Kesimpulan dari tafsiran ayat diatas, bahwa Allah Swt menciptakan manusia diatas bumi ini bukan sekedar diciptakan akan tetapi Allah Swt menjadikan manusia ini menjadi lebih sempurna sehingga butuh ilmu pengetahuan yang dimana akan membawa manusia ini lebih berakal dan memiliki kompetensi yang menjadi lebih aktif dalam menjalani ilmu pengetahuan dalam sebuah bidang. Dari Firman Allah SWT tersebut memberikan kita sebuah gambaran atau menyeruh kita sebagai Makhluk ciptaannya yang paling sempurna untuk senantiasa bersyukur dengan apa-apa yang di ciptakan-Nya. Bahkan masih banyak lagi Ilmu Tekhnologi didalam Al-Qur’an yang masih diteliti Manusia pada saat sekarang ini akan tetapi belum dipaparkan dikalangan masyarakat luas [5].

Didalam hadits Rasulullah Muhammad SAW juga Menyeruh ummatnya untuk menuntut ilmu bahkan masih dalam buaian orangtuanya sudah Rasulullah serukan dalam hadits Beliau. Adapun haditsnya berikut ini:

وَمُسْلِمَةٍ مُسْلِمٍ كُلِّ عَلَى فَرِيْضَةٌ الْعِلْمِ طَلَبُ

Artinya : Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim laki-laki dan muslim perempuan (HR.Muslim).

Berdasarkan hadits diatas dapat dijadikan patokan bahwasanya setiap manusia itu diwajibkan menuntut ilmu apalagi dia seorang kaum muslimin dan muslimat maka akan semakin wajib sesuai seruan baginda Rasulullah SAW pada haditsnya tersebut [6]. Perkembangan ilmu pengetahuan saat ini bisa dirasakan pada perkembangan zaman yang sudah maju diberbagai aspek-aspek tertentu sebut saja perkembangan pada Tekhologi Informasi yang sudah beberapa tahun belakangan ini jadi andalan para negara maju seperti Amerika serikat, Tiongkok, Russia, dan bangsa Eropa Lainnya. Sedangkan di Bangsa ini masih terbengkalai beberapa aspek-aspek yang harus jadi perhatian khusus supaya bisa memandang kemajuan tekhlogi yang ada pada negara maju tersebut. akan tetapi dengan kemajuan pikiran para masyarakat yang memiliki kesadaran sudah mulai membuat terobosan yang bisa saja para bangsa lain khususnya negara negara maju untuk merekrut ke negaranya untuk dijadikan sebagai ilmuan terbaru khususnya tentang ilmu Tekhnologi Informasi sehingga dinegara kita ini akan selalu tertinggal dikarenakan tidak diberikan kesempatan besar untuk unjuk gigi di tanah leluhurnya ini.

Dengan diberikan kesempatan tentu akan semakin mantap konteks atau tatanan yang akan dibuat demi kemajuan dan kecintaannya terhadap bangsa ini. Sehingga aspek-aspek lainnya akan ikut terarah untuk lebih maju dibandingkan sebelumnya misalnya dibidang kependidikan baik dasar, menengah maupun diperguruan tinggi atau universitas. Dengan majunya berbagai aspek akan tumbuh berbagai kehidupan-kehidupan yang sehat baik dibidang tata negara maupun dibidang kehidupan sosial bermasyarakat. Perkembangan pendidikan tidak lebih karna majunya pola pikir para pakar negara ataupun politikus untuk kemajuan bangsanya sendiri.

Perkembangan Tekhnologi Informasi ini sudah sangat jadi perhatian khusus bagi pemerintah Indonesia agar bisa membendung untuk memilah apa saja yang bisa diterapkan pada setiap aspek yang ada dibangsa ini. Cara membendungnya dengan membuat sebuah kebijakan yang dibuat legislatif dan disetujui eksekutif untuk dijadikan sebagai undang-undang. Memiliki badan hukum yang akan mengatur bagaimana Tekhnologi informasi itu di tanah air ini, UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronika dan UU Nomor 19 Tahun 2019 (UU ITE) yang jadi perdebatan pada 2 tahun belakangan ini dinamakan Cyber law. Pada kedua undang-undang ini hampir sama saja akan tetapi memiliki berbagai perbedaan-perbedaan dalam penerapannya ketika ada sebuah masalah atau terdapat masalah yang tidak sesuai dengan undang-undang ini. Dibentuknya undang-undang ini sebagai pertimbangan sosial dikarenakan undang-undang ini akan dijadikan untuk mendukung kemajuan teknologi informasi melalui pengelolahan hukum dan pengaturan didalamnya supaya dapat

dimanfaatkan serta aman dari penyalahgunaan sehingga nilai-nilai, norma agama, sosial, budaya masyarakat Indonesia masih terjaga [7].

Dari uraian Undang-undang diatas dapat dijadikan pelajaran bahwa dalam menggunakan media sosial ataupun Teknologi Informasi di Indonesia ini harus mengikuti undang-undang yang berlaku, sebab apabila tidak mengikuti sesuai undang-undang maka akan berdampak besar pada masyarakat maupun negara. Akan tetapi itulah gunanya menuntut Ilmu supaya tahu mana yang akan dipakai dan dijalankan dalam menggunakan teknologi informasi khususnya Media sosial. Ketika tahu akan undang-undang ITE tadi maka dengan sendirinya menggunakan teknologi informasi atau media sosial itu dengan baik sesuai undang-undang yang berlaku.

Dalam menuntut ilmu harus lebih teliti dan paham apa saja yang diterapkan terkhusus yang memiliki lingkungan media sosial yang sangat maju dan memiliki efek positif dan negatif bagi masyarakat sehingga dapat menguntungkan serta merusak lingkungan sebab akan mudah diserap sampai anak kecil bahkan yang sudah dewasa dikarenakan mudah untuk dipahami mengenai media sosial tersebut. Adanya sekolah ataupun perguruan tinggi didalam lingkungan masyarakat ini diharapkan untuk menjadi sebuah jawaban dari perkembangan Teknologi informasi yang sudah diambang masa jayanya ini dapat menjadi pembeda ditengah-tengah masyarakat yang sudah terlebih dahulu jadi penikmat media sosial. Sekolah juga harus bisa dalam membimbing peserta didiknya untuk lebih baik dalam menggunakan *Smartphone* (ponsel) agar dapat menjalankan media sosial tersebut yang sudah menjadi kehidupan baru ditengah

masyarakat supaya tidak ada yang menyimpang dengan mengakses hal-hal negatif yang ada didalamnya supaya tidak melanggar undang-undang yang berlaku.

Media pembelajaran merupakan media atau alat bantu tenaga pendidik untuk menjelaskan proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Tujuan dari media pembelajaran ini yaitu mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya kepada peserta didik dan dapat membantu peserta didik dalam menerima serta menyiapkan materi karena media ini dapat digunakan dirumah secara mandiri. Sehingga media yang mau dibuat harus dibuat dengan menarik mungkin supaya peserta didik tertarik agar pembelajaran jadi kondusif [8]. Dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak terlalu monoton yang hanya terpaku dengan media buku, ppt dan media biasa lainnya. Sebab pembelajaran yang monoton akan cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan bertingkah aneh-aneh didalam kelas.

Dalam penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Fungi dari media pembelajaran ini harus mengandung makna agar penggunaan media pembelajaran didalam pembelajaran harus melihat dari kompetensi dan bahan ajar atau modul pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran ini tidak dilihat seberapa bangusnya media yang akan digunakan, akan tetapi seberapa bergunanya peran media tersebut dalam membantu kelancaran proses pembelajaran tanpa ada rasa bosan dari peserta didik dalam menerima pembelajaran tersebut.

Dengan perkembangan teknologi tentu beriringan dengan perkembangan media khususnya media bantu untuk melancarkan proses pembelajaran, salah

satunya yaitu penggunaan *Software Website 2 Apk*. *Website 2 Apk* adalah aplikasi yang didesain untuk mengubah format file dari HTML melalui *publish*-an dari *Ispring suite* dan *web URL* menjadi sebuah format APK (*Android*) tanpa internet atau o*ffline*. Aplikasi ini juga bisa mengunggah aplikasi *android* yang sudah diubah kedalam *play store* secara *online* [9]. Menggunakan *website 2 Apk* dapat membuat pembelajaran informatika yang lebih menarik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan tenaga pendidik sehingga dapat memberikan peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Setiap tenaga pendidik memiliki bekal dalam menjalani proses pembelajaran yang sudah ditekuni mulai dari bangku perkuliahan. Akan tetapi memiliki beberapa kemampuan yang berbeda-beda dalam menjalaninya. Dalam proses pembelajaran tentu memiliki beberapa kemampuan yang berbeda seperti dalam gaya belajar. Pada perkembangan pendidikan saat ini banyak jenis media pembelajaran yang diterapkan dan digunakan oleh sekolah pada umumnya, jenis media pembelajaran tersebut seperti media Grafis, media Audio, dan media proyeksi diam. Media grafis termasuk juga media visual yaitu mengirim pesan melalui indera penglihatan, yang digunakan pada media grafis ini seperti gambar, kartun, poster, grafik, dan lainnya. Kemudian media Audio yaitu penggunaan indera pendengaran dalam mengirimkan sebuah pesan. Dan untuk media ini akan menggunakan lambang auditif verbal maupun nonverbal seperti ucapan maupun musik, radio, dan alat rekam suara. Dan media proyeksi diam ini merupakan jenis media yang hampir sama dikedua jenis sebelumnya, media ini menggabungkan kedua media tersebut sehingga menjadikan media ini lebih sering digunakan

untuk menjadi media bantu proses pembelajaran dengan peserta didik. Adapun medianya seperti penggunaan proyektor. Dan pesan pada media ini akan disampaikan dengan bantuan proyektor supaya dapat dilihat peserta didik, terkadang dengan rekaman suara, video dan film [10]. Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai pada kecocokan media dengan karakteristik peserta didik dalam menerima pembelajaran tersebut.

Fakta yang penulis dapatkan melalui wawancara langsung pada hari senin tanggal 20 Februari 2023 dengan guru informatika di SMPN 7 Bukittinggi kelas VII yaitu bapak Idriansyah, S.Pd, bahwa proses pembelajaran informatika masih menggunakan media biasa seperti buku, praktek langsung dilaboratorium komputer, infokus dan video pembelajaran. Namun dalam penyampaian materi pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah. Sehingga kurang maksimal dan membuat peserta didik cepat bosan dan saling berbicara saat guru sedang menjelaskan, itu semua terjadi dikarenakan belum maksimalnya guru memanfaatkan penggunaan papan tulis dan media yang sudah ada tersebut. sehingga pembelajaran kurang efektif. Oleh sebab itu guru menginginkan adanya pengembangan dari media pembelajaran biasa tersebut dengan memanfaatkan kemajuan media digital agar dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik semakin semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penulis juga sudah mewawancarai 12 orang peserta didik pada kelas VII SMPN 7 Bukittinggi pada hari senin tanggal 20 Februari 2023. Dari wawancara dengan peserta didik tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa peserta didik

kesulitan dalam memahami materi pembelajaran pada pelajaran informatika yang disampaikan oleh guru. dan ada juga yang menyampaikan merasakan kebosanan kalau hanya bermodalkan penjelasan tanpa ada praktek dan peserta didik berharap ada terobosan baru supaya metode lama supaya dipadukan dengan kemajuan media digital sekarang. Karena dalam merespon untuk menerima pembelajaran juga disetiap peserta didik itu memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima pembelajaran materi tersebut. ada yang cepat dan ada juga yang lambat dalam menerimanya sehingga sebagian peserta didik hanya diam dan bosan serta tidak tahu apa yang mau dilakukan terlebih dahulu.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin merancang dan membangun suatu media pembelajaran yang menarik dengan aplikasi *website 2 apk*, untuk murid dan sekolah dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik sehingga dpat meningkatkan proses belajar pada mata pelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi, dengan memanfaatkan salah satu teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era sekarang ini yang serba praktis, dan canggih, sehingga penulis tertarik dengan **"PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI".**

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi dapat di identifikasi sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran yang dipakai pada mata pelajaran Informatika masih tradisional.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika.
3. Siswa kurang memahami materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru.
4. Guru masih belum menerapkan media pembelajaran yang ada.
5. Pemborosan waktu di dalam proses belajar mengajar karena masih menggunakan media lama seperti buku pelajaran, infokus, video pembelajan, papan tulis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis dapat membatasi masalah pada penelitian ini yaitu merancang media pembelajaran Informatika kelas VII Semester ganjil TA 2023 guna memanfaatkan A*ndroid* dengan menggunakan *Website 2 apk* di SMPN 7 Bukittinggi. Dan pemakaian media ini diluar sekolah didampingi orangtua.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalahnya yaitu bagaimana merancang media pembelajaran Informatika berbasis Android kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi yang valid, praktis, dan efektif ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran Informatika berbasis Android di SMPN 7 Bukittinggi menggunakan aplikasi Website 2 apk yang valid, praktis, dan efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya sebagai berikut.

1. Teoritis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan dapat menambah penerapan teknologi di bidang Pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi serta masukan untuk penelitian berikutnya.

1. Praktis

a) Bagi penulis

1. Dapat menambah wawasan tentang rancangan mendesain aplikasi media pembelajaran.
2. Menambah serta mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan di perkuliahan.

b) Bagi siswa

1. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.
2. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun.
3. Peserta didik antusias dan bersemangat dalam proses belajar mengajar.

c) Bagi guru

1. Tenaga pendidik lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran.

2. Tenaga pendidik bisa mengatur waktu pembelajaran dengan baik.

d) Bagi Pendidikan

Mempubliskan sebuah media pembelajaran akan menumbuhkan inovasi serta menambah variasi yang baru didalam menyampaikan materi ajar pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi Kesalahan mengenai judul , maka penulis menjelaskan beberapa istilah pada judul tersebut diantaranya yaitu :

1. Perancangan

Perancangan Merupakan sebuah proses untuk memggambarkan, membuat, dan merancang sebuah media yang memiliki prinsip dan teknik untuk menjelaskan sebuah perangkat yang akan menjadi suatu sistem yang detail dan fisiknya terealisasi. Maka tahap perancangan ini menggunakan *Hardware, Software, Database* dan Aplikasi [11].

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat perantara atau pengantar berfungsi untur menyalurkan pesan dari tenaga pendidik kepada peserta didik agar efektivitas dan efesiensi dalam proses pembelajaran tercapai dengan baik. Media pembelajaran yang dimaksud berbentuk *Hardware* dan *Software* [12].

3. Mata pelajaran Informatika

Mata pelajaran Informatika merupakan pelajaran yang baru dirilis kembali di sekola menengah pertama atau SMP. Sebelumnya mata pelajaran ini Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada mata pelajaran informatika tidak jauh beda dengan TIK dimana masih membahas tentang bagaimana perangkat lunak dan keras itu akan tetapi pada Pelajaran Informatika ini lebih dituntut untuk aktif agar lebih berkembang kedepannya mengenai berpikir komputasi [13].

4. *Android*

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk handphone atau smartphone yang dijembatani oleh piranti dan penggunanya. *Android* merupakan perangkat mobile yang dioperasikan oleh linux mencakup sistem operasi, *middleware,* dan aplikasi. *Android* memfasilitasi untuk mengembangkan dalam pembuatan aplikasi sendiri [14].

5. *Website 2 Apk*

Website 2 APK merupakan perangkat lunak yang akan menjadikan file WEB yang sudah dipublish dari *Powerpoint* dan *ISpring Suite 10* menjadi sebuah format Aplikasi (APK) untuk *Android*. Setelah format tersebut sudah diubah menjadi format APK maka sudah dapat di Instal di *Android* kemudian aplikasi media pembelaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan *Android* [15].

H. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan laporan, penulis menyusun kedalam tiga bab. Bab tersebut secara keseluruhan saling berkaitan satu dengan yang lain. Seperti berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan gambaran umum yang berisi mengenai latar belakang. Pendahuluan membahas seputar latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan judul dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan penjelasan mengenai teori perancangan, media pembelajaran, media dalam sistem pembelajaran, manfaat dari media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis media pembelajaran, kriteria dalam memilih media pembelajaran, Mata pelajaran Informatika, *android*, *Software* pemprosesan Produk, *website 2 apk*, kerangka berfikir penelitian dan sub landasan teori lainnya yang menyangkut pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas bagaimana jenis penelitian yang digunakan untuk merancang serta mendesain produk media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Website 2 Apk* pada mata pelajaran Informatika kelas VII.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang memiliki arti Jamak atau “medium” dan secara harfiah media di artikan sebagai perantara atau pengantar dalam sebuah pesan. Menurut lembaga *Association for Education and Communicatiion Technology* (AECT) mendefenisikan media itu merupakan segala bentuk dan saluran yang difungsikan untuk proses sebuah informasi. sedangkan menurut *National Education Associaton* (NEA) menjelaskan bahwa media adalah setiap benda yang dapat dilihat, dimanipulasi, didengar, dibaca, dan dibicarakan serta bisa dipergunakan dalam menjalankan proses kegiatan. Dari berbagai penjelasan dari pengertian diatas media diartikan sebagai tempat penyalur pesan dan informasi [16].

Media Pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk membawa pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau dalam hal yang terhubung dengan pembelajaran. Gagne sama Brigss menjelaskan secara insplisit bahwa media pembelajaran memiliki beberapa alat yang secara fisik dapat digunakan sebagai alat dalam menyampaikan isi materi ajar seperti buku, tape recorder, kaset, video camera, film, video recorder, slide presentasi, tv,komputer [17]

Lessie J. Briggs mengartikan media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat memberikan dampak langsung kepada peserta didik dalam menjalankan proses belajar. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) pengertian medianya berbeda dari pendapat sebelumnya, Media merupakan sebuah Komunikasi yang tercetak dan berbentuk audiovisual serta peralatan lainnya sebab media tersebut dapat dilihat, didengar, dibaca, serta dapat dimanipulasi. Akan tetapi apapun berbedaan dari pengertian menurut para ahli tersebut terdapat beberapa persamaannya, media sebagai salah satu yang dapat dijadikan untuk menghubungkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa diterima oleh pikiran, perasaan, minat, perhatian untuk dijadikan sebagai media baru dalam berbagai aspek serta terkhusus bagi peserta didik yang akan menjadikan media ini sebagai hal yang jadi perhatian untuk menjalankan proses belajar didalam kelas [18].

Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam membantu proses mengajar. Tenaga pendidik tersebut mempresentasikan pesan ajar berupa materi pembelajaran kepada peserta didik dengan media bantu lainnya seperti buku, kacet, kamera, video recorder, laptop, film, slide, laptop, infokus dan lain-lain. Media tersebut akan dipilih sesuai kebutuhan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya untuk menambah proses belajar mengajar didalam kelas bersama dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat merasakan kemajuan dalam berbagai keahlian dibangku sekolah tersebut [16].

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran sangat cocok di terapkan oleh seorang guru dalam menyampaikan proses materi ajarnya didalam kelas dan guru harus bisa menyesuaikan media serta mencocokkan apa yang akan digunakan dalam proses belajar mengajarnya supaya tujuan pengajaran sesuai modul ajarnya pada sekolah tersebut.

2. Media dalam Sistem Pembelajaran

Sebagai komponen pembantu serta pendukung untuk proses pembelajaran yang sudah didesain khusus sesuai perkembangan tekhnologi informasi pada saat ini. Pemanfaatan media pembelajaran ini menimbulkan semangat serta minat para peserta didik dalam mengikuti proses belajar dikarenakan dengan metode baru ini membuat para peserta didik ingin tahu dan menikmati fasilitas yang sebelumnya hanya berpatok pada buku pelajaran.

Media pembelajaran ini juga sebagai gaya belajar yang diterapkan para tenaga pendidik untuk pendekatan sehingga tenaga pendidik tersebut dapat mengetahui bagaimana individu peserta didik dalam menerima proses pembelajaran yang disampaikan, apakah peserta didik tersebut konsentrasi dalam mendengarkan penjelasan materi pembelajaran tersebut. Sebab dalam setiap individu memiliki perbedaan dama menerima materi yang diajarkan, ada dengan cepat menangkap materi pembelajaran dan ada juga lambat dalam menerima materi pembelajaran tersebut [17]. Oleh karena itu dengan adanya media dalam sistem pembelajaran ini dapat

menambah serta menumbuhkan peserta didik untuk lebih giat dalam mengikuti proses belajar yang disampaikan tenaga pendidik didalam kelas.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai sebagai komponen tambahan dalam proses menyampaikan materi pembelajaran. Dapat dimanfaatkan dengan baik dan tepat sehingga bisa memberikan beberapa manfaat yang baik dalam pengelolaan proses belajar mengajar karena dapat menarik perhatian serta menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar. Adapun beberapa manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yaitu [21]:

a) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para tenaga pendidik menafsirkan isi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
b) Pembelajaran bisa lebih jelas dan menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan.
c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.

d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik

e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila mana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran didalam kelas, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi agar media yang dipergunakan tidak berdampak negatif terhadap peserta didik yang ingin menikmati proses belajar dengan sistem pembelajaran yang tergolong masih baru. Berikut beberapa fungsi dari media pembelajaran menurut Wina Sanjaya yaitu [22]:

a) Komunikatif, fungsi untuk digunakan pengirim pesan dan penerima pesan supaya memudahkan komunikasi agar tidak ada yang kesulitan dalam menyampaikannya serta bahasanya menggunakan bahasa yang verbal.

b) Motivasi, Fungsi ini digunakan dalam media pembelajaran agar para peserta didik semakin bertambah motivasinya dalam menjalankan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga pengembangan media pembelajaran itu bukan hanya dengan formal-formal sesuai keadaan awal akan tetapi dikembangkan agar para peserta didik semakin paham dan memudahkan mereka dalam belajar yang kemudian mereka semakin semangat dan bergairah disetiap mengikuti proses belajar didalam kelas.

c) Kebermaknaan, fungsi ini digunakan pada media pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan daya berpikir untuk menganalisis perkembangan kemampuannya dan dapat menciptakan sebuah aspek kognitif yang lehih tinggi lagi, sehingga dengan sendirinya sikap dan keterampilan peserta didik meningkat.

d) Penyamaan persepsi, fungsi ini digunakan dalam media pembelajaran agar persepsi disetiap peserta didik sama, sehingga peserta didik paham akan menggunakan informasi yang diberikan para tenaga pendidik.

e) Individualitas, fungsi ini memiliki manfaat dalam menggunakan media pembelajaran dikarenakan dapat memahami bagaimana cara melayani kemauan, minat, dan gaya belajar yang akan diajarkan pada peserta didik tersebut.

5. Jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran tentu memiliki alat yang akan digunakan dalam menjalankan sebuah produk yang akan dipresentasikan didepan peserta didik. Sehingga media pembelajaran ini mempunyai beberapa jenis yaitu [23] :

a) Media Audio, jenis media ini digunakan ketika proses penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan indera pendengar peserta didik misalnya radio, cassette recorder, dan CD.
b) Media Visual, jenis media ini memiliki bentuk yang akan menampilkan slide foto, gambar, lukisan, cetakan.
c) Media Audiovisual, jenis media ini gabungan dari audio dan visual yang akan menggabungkan dari indera pendengar peserta didik dengan menampilkan slide, foto, gambar, dan cetakan sehingga peserta didik dapat mendengarkan serta melihatnya ketika proses dalam menerima materi pembelajaran dari tenaga pendidik. Contoh pada media audiovisual ini seperti film, video, siaran pada TV, dan lain-lain.

6. Kriteria dalam Memilih Media Pembelajaran

Dalam memilih Media Pembelajaran yang ingin digunakan dalam proses penyampaian materi ajar tentu ada beberapa kriteria yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tercapai hasil belajar yang bergairah dan baik. Sebab tenaga pendidik perlu memperhatikan serta memahami media yang akan dijadikan sebagai bahan pendukung dalam

proses belajar dengan peserta didik. Berikut kriteria dalam memilih media pembelajaran yang harus jadi perhatian khusus para tenaga pendidik yaitu [24] :

a) Tujuan Pembelajaran, Kriteria ini harus terlebih dahulu dipertimbangkan agar tujuan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya tercapai dalam belajar.
b) Konten, Kriteria ini menjadikan media pembelajaran yang sudah memiliki tujuan maka dimanfaatkan agar tercapai sesuai dengan isi kurikulum yang ditetapkan.
c) Ketersediaan Media, Kriteria ini sangat dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran, tenaga pendidik hanya dapat memanfaatkan media yang ada disediakan sekolah meskipun itu hanya terbatas.
d) Fleksibilitas, Kriteria ini perlu diperhatikan juga apakah media pembelajarannya sesuai dengan materi ajar yang akan dibawakan oleh tenaga pendidik tersebut.
e) Daya tahan, pada kriteria ini media pembelajaran yang bagus merupakan media yang memiliki durasi waktu yang lama ketika membuat sebuah media unttuk diajarkan pada peserta didik.
f) Efektifitas biaya, pada kriteria ini tenaga pendidik juga harus lebih teliti dalam meningkatkan ketercapaian proses pembelajaran.

g) Kesesuain, kriteria ini juga harus disesuaikan dengan pembelajaran yang dibawakan, agar tercapainya nantinya tujuan pembelajaran tersebut.

B. Mata Pelajaran Informatika.

Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang baru dibentuk yang sebelumnya mata pelajaran TIK. Informatika ini baru disahkan kembali ditingkat SMP yang sebelumnya informatika dikenal dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK). Perbedaan dari TIK, Informatika ini didesain agar lebih diberi ruang serta target yang lebih dalam menjalani proses pembelajaran di sekolah.

Dalam peraturan yang disahkan menteri pendidikan secara tertulis di Permendikbud No. 36/2018 memiliki pasal perubahan yaitu pada pasal 10A yang berbunyi :"Pelaksanaan Pembelajaran Informatika sebagai mata pelajaran pilihan dilaksanakan mulai tahun ajaran 2019/2020 sesuai kesiapan sekolah". Dengan dikembalikannya TIK menjadi mata pelajaran Informatika merupakan langkah Kemendikbud dalam menjawab perkembangan teknologi informasi yang sudah pamiliar terdengar di telinga penulis yaitu dengan sebutan revolusi Industri 4.0. Sehingga menjadikan mata pelajaran informatika ini menjadi mata pelajaran yang wajii diikuti serta dikuasai para peserta didik dibangku pendidikan dasar dan menengah. Dalam menjalankan mata pelajaran informatika ini memiliki konsep yang berbeda dengan mata pelajaran TIK, dimana pada informatika ini bukan hanya tentang mempelajari perangkat lunak komputer, akan tetapi mempelajari bagaimana caa memecahkan sebuah

masalah serta harus bisa berpikir kritis. Sebab peserta didik harus komputasional dalam berpikir maka pada mata pelajaran ini belajar tentang beragam disiplin ilmu juga supaya tercapai yang ditetapkan Permendikbud tersebut [13].

C. Android

Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis linux yang biasa diakses pada ponsel. *Android Software Development Kit* (SDK) sudah menciptakan *tools* dan *Application Programming Interface* (API) yang dibutuhkan bagi para pengembang aplikasi pada sekarang ini untuk membuat dan mengembangkan aplikasi yang ada pada ponsel dengan sistem operasi menggunakan java. Tahun 2005 perusahaan yang bergelut dibidag tekhnologi yaitu Google mengambil alih untuk pengembangkan Android Inc pada saat itu dikembangkan oleh Andy rubin, Rich Miner, Nick Sears, serta Chris white, dimana pada tahun itu juga dimulainya membangun platform Android yang lebih maju sesuai dengan perkembangan teknologi. Kemudian pada tahun 2007 Google dengan *Open Handset Alliance* (OHA) menjalin kerjasama supaya android ini semakin meroket didunia teknologi dan hasilnya bisa menyaingi teknologi lainnya. Google dan OHA menciptakan Paket *Software* SDK yang dibentuk lebih lengkap agar pengembangan aplikasi pada perangkat sistem operasi atau *mobile*, *middleware,* dan aplikasi utama. *Programmer* dan *developer* bisa mengakses semuanya seperti membuat aplikasi bahkan mengirim sebuah pesan SMS hanya 2 baris kode saja.

Aplikasi pada *android* tersebut sudah bisa dihapus semua dengan mengganti semua aplikasi dari *google* [25].

Perkembangan Sistem operasi pada android mulai dari awal dipakai sampai sekarang ini sudah banyak versi *android* yang diciptakan, yang pertama yaitu mengusung sistem operasi *android* yaitu *HTC Dream* dirilis pada tahun 2008. Beberapa rilisan android menurut versinya sebagai berikut [26] :

a) *Android* versi 1.0 (*Astro*)
b) *Android* versi 1.1 (*bender*)
c) *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)
d) *Android* versi 1.6 (*Donut*)
e) *Android* versi 2.0 & 2.1 (*Éclair*).

D. Software Pemprosesan Produk

1. *Ms.Powerpoint*

Software ini merupakan Perangkat lunak yang sudah biasa digunakan pada perangkat komputer. *Ms.Powerpoint* ini merupakan bagian dari program komputer yang tersusun didalam *Microsoft Officce.* Aplikasi ini sering digunakan untuk pendukung pembuatan media seperti pembuatan slide presentasi materi ajar, membuat animasi sederhana dan banyak lagi kegunaan pada aplikasi tersebut. *Ms.PowerPoint* ini memiliki banyak fitur tambahan dalam mempercantik dan memperindah slide presentasi yang akan dibuat. Dengan menambahkan fitur seperti audio, Video, gambar serta animasi

membuat slide tersebut akan semakin menarik dan terlihat hidup ketika dipresentasikan. Menurut Harini *Powerponit* merupakan Aplikasi untuk pembuatan presentasi. *Powerpoint* ini sangat pamiliar dan banyak dioperasikan setiap berbagai instansi seperti akademisi, Perusahaan, Praktisi, profesional dan pemula untuk hal presentasi. Pada aplikasi merupakan program aplikasi yang biasa mengelolah tabel, Grafik, teks, sama halnya dengan program aplikasi yang ada di *Microsoft Office* lainnya [27].

Kelebihan dan Kekurangan Ms. Powerpoint

Powerpoint adalah salah satu *Software* yang memiliki sarana lumayan mantap dikarenakan kemudahan dan kelengkapan fiturnya sehingga sangat mantap dalam pembuatan sebuah presentasi yang indah. Disamping itu tentu dalam setiap aplikasi pasti ada kekurangan serta kelebihannya, adapun beberapa kelebihan dan kekurangannya dalam proses belajar mengajar sebagai berikut ini [28] :

1. Kelebihan dari *Ms. Powerpoint* yaitu :
    a) Aplikasinya mudah dan cepat dipahami peserta didik.
    b) Membantu tenaga pendidik untuk menyelesaikan serta menjelaskan materi ajar kepada peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran.
    c) Meminimalisir Waktu untuk menjelaskan materi ajar dan dapat memanfaatkan waktu yang sisa sehingga dapat lebih efektif dibandingkan hanya melalui metode ajar

biasa dengan ceramah, menjelaskan dengan buku yang terbatas.

d) Dapat menarik minat serta semangat peserta didik dalam mengikuti penyampaian materi ajar dari penjelasan tenaga pendidik tersebut dengan menggunakan presentasi dari aplikasi *powerpoint* ini.

2. Kekurangan dari *Ms. Powerpoint* yaitu :

a) Apabila dalam desain presentasinya banyak menggunakan animasi, bunyi-bunyian, grafik, dan fitur lainnya dapat mengganggu kefokusan peserta didik.

b) Pembuatan slide presentasi memakan waktu yang lumayan lama.

c) Warna terang untuk dijadikan sebagai salah satu warna dilatar belakang dapat merusak indera penglihatan peserta didik.

d) Kebanyakan penggunaan *Powerpoint* hanya membuat materi inti dari yang diajarkan sehingga proses pengajaran dan pembelajaran kurang bagus sebab tidak menerangkan isi yang lebih detail lagi dari materi ajar tersebut.

e) Pembelajaran menggunakan media *Ms.Powerpoint* ini tidak terlaksana dengan sepenuhnya apabila terjadi pemadaman listrik sehingga materi yang diajarkan terbengkalai.

2. *ISpring Suite 10*

Ispring suite 10 merupakan perangkat lunak yang difungsikan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang memiliki berbagai fitur seperti audio, visual, dan audiovisual. *Ispring suite 10* ini dihubungkan dengan powerpoint dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya. Sehingga media yang dihasilkan lebih interaktif dan menarik. Semua file *Ispring suite 10* yang dihasilkan dari *powerpoint* bisa dikonversi ke format flash, pengguna dapat mengaksesnya dengan baik meskipun secara langsung maupun dengan pembelajaran bentuk *E-learning. Ispring suite 10* ini berfungsi untuk memasukkan interaktivitas tambahan dalam *powerpoint* dan mengirimnya ke *powerpoint* dengan beberapa bentuk format tertentu. Interaktivitas yang disebut seperti kuis, video khusus dari youtube dan Flv, animasi dan lain-lainnya. Perangkat lunak ini juga tentu memiliki kelebihan serta kekurangannya, sebab ini merupakan *Artificial Intelegensi* atau kecerdasan buatan yang langsung dari tangan karya dari manusia. Berikut ini kelebihan serta kekurangan yang terdapat dari *Ispring suite 10* yaitu [29] :

Kelebihan pada *Ispring suite 10*

a) Dapat terintegrasi dalam *Powerpoint*, sehingga *Ispring* ini dapat memasukkan berbagai media seperti video, gambar, animasi, flash, audio dan lainnya.

b) Mudah didistribusikan dari bentuk flash sehingga dapat dipakai dimana saja namun dioptimalkan untuk web.

c) Dapat membuat evaluasi pembelajaran berupa kuis dengan memiliki berbagai jenis soal seperti *True/false, multiple choise, sequence, type in, matching, numeric, fiil in the blank, multiple responden, multiple choise text.*

d) *Quis maker* dapat dimanfaatkan pengguna untuk membuat sebuah kuis cerdas dan survei

e) *Ispring suite 10* dikembangkan untuk mendukung media - *E-learning.*

f) Terdapat fitur canggih seperti belajar metrik kontrol, kostumisasi umpan balik, dan skenario bercabang.

g) *Ispring visual* dibuat untuk meningkatkan presentasi pada *powerpoint* dengan media yang maju untuk mendukung *E-learning,* presentasi bisnis, iklan dan lainnya.

Kekurangan pada *Ispring suite 10*

a) *Ispring* versi lama hanya berfungsi sebagai *Plug in* di *Powerpoint* dan tidak bisa *stand alone*, sedangkan versi terbaru sudah bisa *stand alone.*

b) *Ispring* masih tergantung pada *powerpoint* walaupun versi *stand alone.*

E. *Website 2 Apk*

Website 2 Apk merupakan perangkat lunak yang dgunakan pada sistem operasi windows, perangkat lunak ini berguna untuk memudahkan melakukan konfersi file berbasis web ke Apk. Dalam pemprosesannya yaitu mengubah format file yang berbentuk web (html) ke format aplikasi android (Apk) sehingga berbasis web ini dapat digunakan dengan baik di handphone Android atau smartphone. *Website 2 Apk* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengubah file website ke file aplikasi android dimana pada perangkat lunak ini pengaksesannya dapat membuat nama aplikasi, memasukkan icon, serta mengubahnya sesuai ketentuan yang diinginkan sebelum dijadikan menjadi sebuah aplikasi android. Perangkat lunak ini memiliki beberapa keunggulan untuk mengaksesnya. berikut ini beberapa keunggulan pada *Website 2 Apk* yaitu [30] :

a) *Website 2 Apk* dalam pengoperasiannya sangat mudah digunakan.
b) Dalam pembuatan aplikasinya tidak perlu belajar karna dalam prosesnya sudah otomatis serta lengkap tinggal klik kemudian menjadi sebuah aplikasi.
c) Aplikasi yang dibuat lebih kompetibel sesuai dengan pengembangan google play, sehingga dapat dipublishkan digoogle.
d) Dapat menjadikan aplikasi yang dbuat dioperasikan secara ofline tanpa konektifitas internet.

F. Penelitian yang relevan

Penelitian mengenai perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis *Android* menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinggi dapat dijumpai pada beberapa penelitian relevan yang mirip dengan penelitian penulis yaitu :

Penelitian pertama dilakukan oleh Wildan Fathoni pada tahun 2020 yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* Menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder* Pada Materi Tekanan Zat”. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran IPA berbasis *android* menggunakan *ispring* dan *website 2 apk builder* pada materi tekanan zat untuk siswa SMP kelas VIII. (2) Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Android menggunakan *ispring* dan *website 2 apk builder* pada materi tekanan zat untuk siswa SMP kelas VIII.

Penelitian ini termasuk dalam model pengembangan (*Research and Development*) versi ADDIE yaitu dengan lima tahap diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation.* Akan tetapi pada penelitian ini tahap *Implementation* dan *Evaluation* tidak dijalankan. Terdapat hasil penelitian terhadap pengembangan media yang telah dilakukan memperoleh nilai validasi materi sebesar 89,20% dan validasi media pembelajaran yang rancang sebesar 89%. Rata-rata total validasi materi dan media sebesar 89,10%. Sehingga mendapatkan kategori sangat valid. Hasil uji respon peserta didik scala kecil memperoleh sebesar 87,83% dan skala besar

sebesar 88,53% sehingga media yang diuji termasuk kategori sangat menarik [9].

Penelitian kedua dilakukan oleh Aditya Pratama pada tahun 2021 yang berjudul ”Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Berbantuan *Ispring* Dan *Website 2 Apk Builder* Kelas IV Tema Tema 6 Di SD/MI” Penelitian ini bertujuan : (1) untuk bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Android* menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder* untuk pembelajaran tematik kelas VI tema tema 6 di SD/MI. (2) Untuk mengentahui bagaimana kelayakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Android* menggunakan *Ispring* dan *Website 2 apk builder* untuk pembelajaran tematik kelas IV tema tema 6 di SD/MI. (3) untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan validator terhadap pengembangan media interaktif berbasis *Android* menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder* untuk pembelajaran tematik kelas IV Tema tema 6 di SD/MI.

Penelitian ini termasuk dalam model penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Terdapat hasil dari penelitian yang pertama yaitu hasil utama terhadap pengembangan media interaktif berupa aplikasi pada mata pelajaran tematik di SD/MI. dan data dari hasil kelayakan dengan rata-rata sebesar 90% untuk kelayakan materi dan kriterianya sangat layak sedangkan untuk nilai kelayakan rata-rata sebesar 86% untuk kelayakan media dan kriterianya sangat layak, utk

kelayakan IT mendapat nilai sebesar 89% dan kriterianya sangat layak. Dan untuk hasil nilai rata-rata pada uji kelayakan pendidik dengan nilai 87,33% dengan kriteria sangat layak. Kemudian untuk respon untuk peserta didik terdapat dua bagian yang pertama yaitu dalam skala kecil sebesar 79,11% dengan kriteria sangat baik sedangan untuk skala besar mendapatkan nilai 82,83% dengan kriteria sangat layak. Dengan hasil dari penelitian ini media interaktif berbasis *Android* berbantuan *Ispring* dan *Website 2 Apk builder* tematik tema 6 SD/MI sangat layak digunakan [30].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Ulfa Yulia pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan *Slide Powerpoint* Berbasis *Android* Mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam Pada Masa Modern Kelas XI SMA". Penelitian ini memiliki tujuan yaitu : (1) untuk mengetahui Validitas *Slide Powerpoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI materi peradaban islam pada masa modern kelas XI SMA (2) untuk mengetahui Praktikalitas *Slide Powerpoint* berbasis *Android* mata pelajaran PAI materi peradaban islam pada masa modern kelas XI SMA. Perbedaan dengan yang penulis teliti hanya di mata pelajaran serta tingkatan pendidikannya, yang penulis teliti yaitu media pembelajaran informatika pada kelas VII SMPN 7 Bukittinggi berbasis *android* menggunakan *website 2 apk.*

Penelitian ini termasuk dalam model pengembangan R&D (*Research and Development*) versi yang digunakan pada penelitin ini yaitu ADDIE. Pada model ini memiliki lima tahap pengembangan yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Terdapat hasil dari uji coba ke

validan dimana *Slide Powerpoint* berbasis *Android* memiliki nilai sebesar 85,71% dengan kategori sangat valid. tingkat kepraktisan *slide powerpoint* berbasis *android* dengan nilai 82,05% kategorinya sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut memiliki kategori sangat valid dan praktis sehingga menggunakan media tersebut sangat layak untuk digunakan [31].

Penelitian yang ke empat dilakukan oleh Tiara sasti, Sarwo derta, Hari antoni musril dan Riri okra pada tahun 2022 yang berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Biologi Kelas XI Berbasis *Android* Menggunakan *Ispring Suite 10* Di SMAN 1 Banuhampu". Penelitian ini memiliki tujuan yaitu : untuk menghasilkan media pembelajaran biologi berbasis *android* untuk kelas XI menggunakan *Ispring suite 10* di SMAN 1 Banuhampu sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini termasuk dalam model pengembangan versi Vaughan yaitu perencanaan dan pembiayaan, desain dan produksi, pengujian, dan pengiriman kemudian akan menggunakan *blackbox*. Terdapat hasil uji produk dari penelitian tersebut dengan nilai 0,81 dan 0,83 dan validitas kebahasaan sebesar 0,95 dan untuk materi sebesar 0,9 dengan kriteria valid. Dan untuk kpraktisan sebesar 0,90 dengan kriteria sangat tinggi. Kemudian nilai efektifitas sebesar 0,77 dengan kriteria efektifitas sangat tinggi. Dengan hasil penelitian tersebut media dapat digunakan sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran [32].

Penelitian yang kelima dilakukan oleh Dede, Vika tsania, Safira, Dinda, Sintia marliani, Dida Durotun nasihah, Novita nurmaulidiyah, Jajat fazril

mubarok, dan Nani ratnaningsih pada tahun 2022 yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Pada Materi Aritmatika Sosial". Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk membuat bahan ajar interaktif berbasis android untuk materi aritmatika sosial kelas VII.

Penelitian ini termasuk dalam model pengembangan Borg and Procedural. Yang dibuat dengan beberapa tahapan seperti tahap analisis kebutuhan, desain, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan produk akhir. Dan hasil yang didapatkan pada penelitian ini menyatakan bahwa media interaktif yang di rancang layak digunakan dalam proses pembelajaran pada materi aritmatika sosial [33].

Persamaan dari kelima penelitian diatas adalah sama-sama pada media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *powerpoint, ispring Suite* dan *website 2 apk.* Persamaan kedua yaitu ada tiga penelitian menggunakan model penelitian yaitu dengan menggunakan jenis penilitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Persamaan yang ketiga yaitu untuk pengujian produknya diuji kepada yang ahli pada bidang media dan kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil ke efektifan media saat digunakan dalam proses pembelajaran.

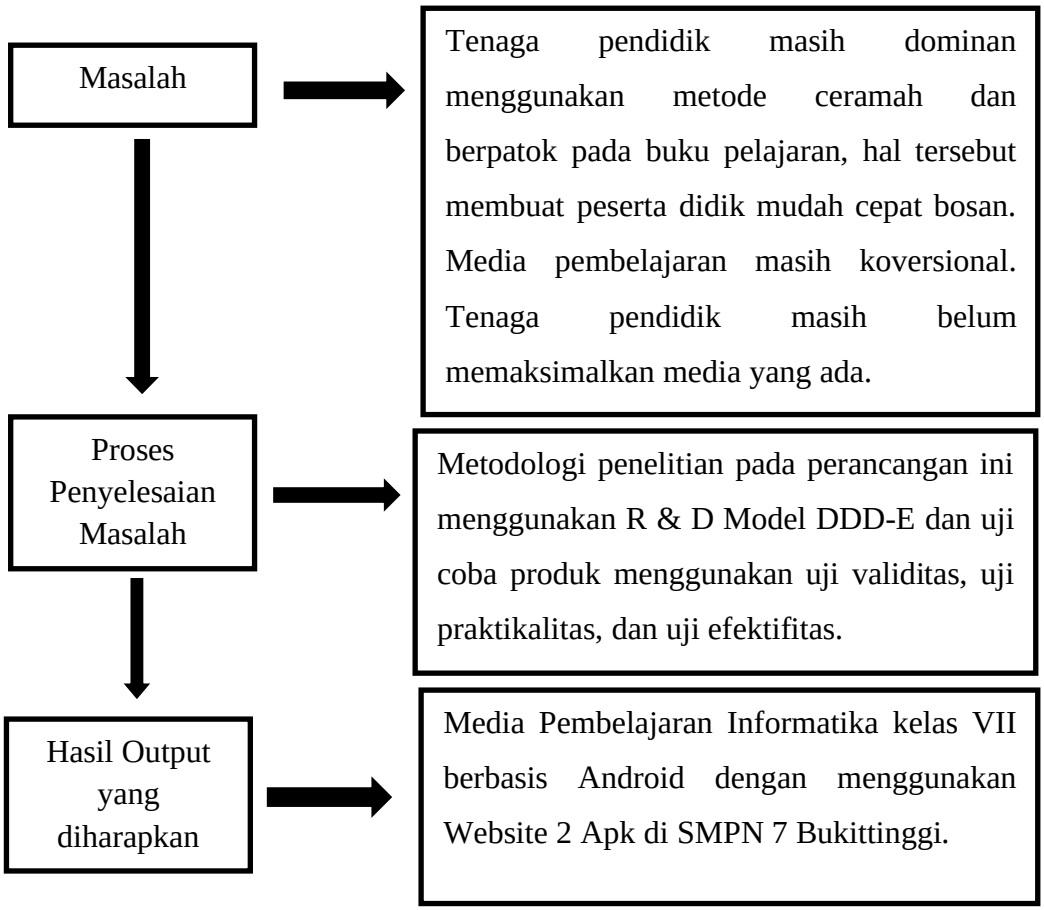
Perbedaan dari kelima penelitian diatas terdapat pada mata pelajaran yang dijadikan objek penelitiannya, penulis meneliti pada mata pelajaran Informatika . Perbedaan kedua yaitu tentang tempat penelitiannya, yang mana peneliti melakukan penelitian di SMPN 7 Bukittinggi. Dan perbedaan ketika

yaitu dalam model pengembangannya, pada penelitian yang dilakukan penulis akan menggunakan model penelitian DDD-E.

G. Kerangka Berfikir Penelitian

Pembelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi masih menggunakan metode ceramah dengan media bantu buku dan media lainnya. Sehingga pembelajaran dalam kelas kurang menarik bagi peserta didik, membuat peserta didik semakin jenuh dan saling bicara pada belajar, bahkan akan menimbulkan keributan. Konsentrasi peserta didik akan hilang ketika belajar yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak aktif.

Oleh karena itu perlu adanya perubahan dalam metode pembelajaran tersebut, agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik ketika mengikuti pembelajaran didalam kelas. Pembelajaran dapat memanfaatkan media digital yaitu dengan memanfaatkan *Website 2 Apk.* Pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dapat lebih menyenangkan dan lebih meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas. Karena dengan menggunakan aplikasi *Website 2 Apk* dapat mendukung proses pembelajaran jenis Audio-visual. Dapat menjadikan pola pikir dan daya ingat peserta didik dalam belajar lebih kuat. Dengan demikian pembelaran menjadi lebih maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam kerangka berpikir pada penelitian dapat digambarkan berikut ini :



Gambar 2.1 kerangka Berpikir

Berdasarkan Kerangka berpikir diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Masalah

Terdapatnya beberapa masalah dalam perancangan media pembelajaran ini seperti tenaga pendidik masih dominan memakai metode ceramah dan diskusi, belum sepenuhnya memanfaatkan sarana yang ada disekolah seperti laboratorium komputer dan media lainnya. Hal tersebut membuat para peserta didik mudah bosan. Media yang dipakai masih kovesional, media yang dipakai tenaga pendidik masih menggunakana buku pelajaran dan media biasa lain. Tenaga pendidik

masih belum bisa memaksimalkan penggunaan media media terbaru sehingga pembelajaran tidak efektif.

2. Proses Penyelesaian Masalah

Dari penjelasan Masalah yang diatas, penulis akan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D). Pada metode R & D ini menggunakan model Pengembangan DDD-E yaitu *Decide, Design, Develop,* dan *Evaluate.* Dan uji produknya terdiri dari uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

3. Hasil Output yang diharapkan

Setelah semua proses dapat dilakukan dengan baik seperti penelitian, perancangan, dan uji coba produk, maka perancangan akan menghasilkan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan *Website 2 Apk.*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

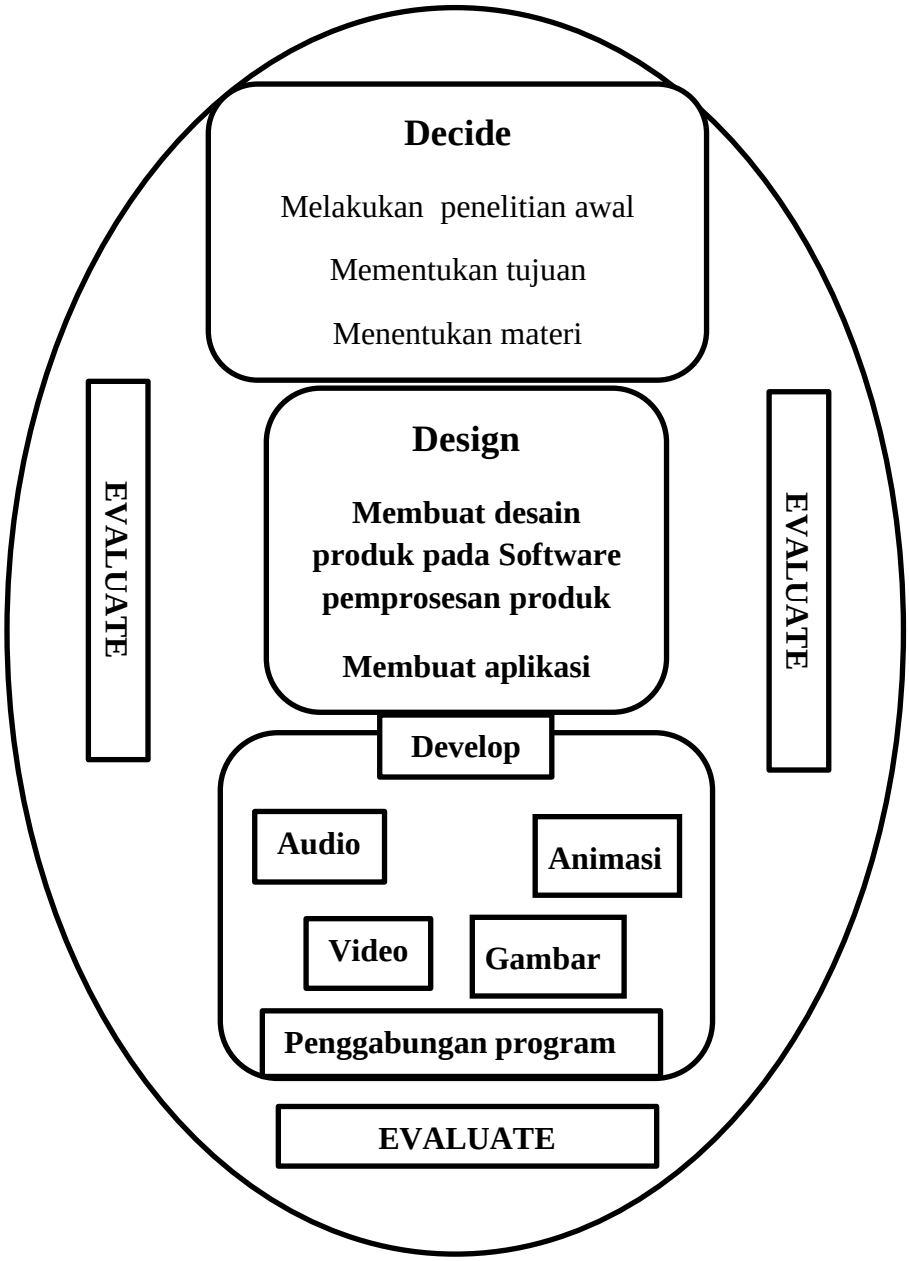
Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari – Agustus 2023 di SMPN 7 Bukittinggi. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan pertimbangan kondisi dan sarana yang ada disekolah sehingga mendukung dilaksanakannya penelitian tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat diolah untuk membuat sebuah rancangan media pembelajaran. Sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif dan praktis.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan untuk merancang media pembelajaran ini dengan menggunakan jeni *Reseach and Development* (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan agar menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan serta keefektifan produk [34]. Produk yang dimaksud pada penelitian ini yaitu media pembelajaran informatika kelas VII dengan menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinggi. Model penelitian yang digunakan pada R&D akan menggunakan model pengembangan DDD-E, model Pengembangan DDD-E memiliki 3 tahapan utama, pertama *Decide* (menentukan), pada tahap ini menentukan tujuan dan materi programnya. Kedua yaitu *Design* (desain) tahap ini untuk merancang struktur program yang akan dibuat. Ketiga yaitu *Develop*

(Mengembangkan) pada tahap ini output dalam memproduksi media. Dan terdapat satu tahapan yaitu *Evaluate* (evaluasi) yang dilakukan pada tahap pengembangan produk. Berikut gambar dari langkah-langkah pada tahapan tersebut [35] :



Gambar 3. 1 : Langkah-langkah Model DDD-E

Dari gambar tersebut, model pengembangan DDD-E terdiri atas empat tahap yaitu [36] :

1. *Decide*

   Tahap ini metode penelitian R&D merupakan tahap untuk merencakan produk media.

2. *Design*

   Tahap ini dilakukan perancangan produk yang sudah ditentukan.

3. *Develop*

   Pada tahap ini digunakan untuk pembuatan produk yang meliputi produksi komponen media seperti Grafik, gambar, animasi, teks, video, audio. Dalam ini juga sudah menggabungkan bagian-bagian yang sudah terintegrasi.

4. *Evaluate*

   Tahap evaluasi dilakukan mulai dari *Decide, Design,* dan *Develop* yang sudah ditentukan.

C. Tahap Pengembangan

1. *Decide*

Tahap pertama dalam model DDD-E adalah *Decide* atau menetapkan. Pada tahap *Decide* merupakan tahapan untuk merencanakan produk media yang mau dirancang. Pada tahapan ini ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan diantaranya berikut ini [37] :

a). Melakukan Penelitian Awal

Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi. Pada tahap ini penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui Observasi dan wawancara. Sehingga didapatkan beberapa permasalahan dan alternatif penyelesaiaanya sesuai dengan masalah yang ditemukan.

b). Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Pada tahapan ini untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik berdasarkan indikator pencapaian yang telah ditetapkan pada kurikulum pendidikan. Tujuan pembelajaran yang telah didapatkan dari observasi dan wawancara kemudian dirancang dan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini bagi peneliti sangat berguna untuk membatasi tujuan pembuatan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan tersebut.

c). Menetapkan Tema atau Ruang Lingkup Media

Tahap ini dibuat setelah dapat menentukan Tujuan Pembelajaran, maka dapat dilakukan pemilihan dan perancangan media agar memenuhi tujuan yang diinginkan.

d). Mengembangkan Kemampuan Prasyarat

Pada tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik mempunyai keterampilan yang diperlukan untuk mengakses penggunaan

media tersebut. Keterampilan tambahan dapat diajarkan apabila ingin media tersebut digunakan.

e). Menilai Sumber Daya

Tahap ini dilaksanakan sesudah memastikan bahwa peserta didik sudah memiliki keterampilan dasar yang diperlukan agar penggunaan media tersebut berhasil. Sumber daya yang perlu diperhatikan adalah setiap perangkat pendukung yang dibutuhkan selama pemanfaatan media tersebut.

2. *Design*

Pada tahap *Design* merupakan tahap perancangan produk media pembelajaran setelah mendapatkan data hasil dari tahap *Decide*. Tahap *Design* pada penelitian ini difokuskan pada perancangan *design* awal produk. Terdapat beberapa langkah untuk mendesain pada tahapan ini yaitu :

a). Perancangan Intrument Uji Produk

Pada tahapan ini memiliki tugas untuk merancang instrumen produk media pembelajaran berupa membuat angket untuk dilakukan pada pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Intrumen ini dirancang untuk penilaian oleh ahli materi, media, bahasa dan responden. Semua angket yang dibuat akan diuji validasi instrumen dalam menilai apakah angket tersebut sah atau valid. Biasanya uji validitas instrumen diuji oleh beberapa yang ahli dibidang media ini.

b). Perancangan Pada *Software* pemprosesan produk

tahap ini dilakukan peneliti untuk menjadikan tahap awal mendesain produk dengan merancang sesuai data observasi. Dan perancangannya akan dijalankan pada bantuan perangkat lunak yaitu *Powerpoint.* Sehingga akan terlihat kekurangan dari media yang ada pada mata pelajaran Informatika kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi. Pada tahap ini akan menggunakan metode audio-visual dengan memanfaatkan fitur-fitur yang baru seperti audio, gambar, video dan lainnya. Dan pada tahapan ini juga akan dirancang sebuah evaluasi materi ajar dengan bantuan perangkat lunak *ISpring suite 10.* Pada tahapan ini perancangan media pembelajaran mulai mendapatkan gambaran untuk menjadi produk.

c). Perancangan *Website 2 Apk*

Pada tahapan ini semua produk yang sudah dirancang pada perangkat Lunak bantuan proses yaitu *Powerpoint* dan *ISpring suite 10* akan dirancang dirancang lagi untuk dijadikan menjadi sebuah Aplikasi.

d). Mendesain Tampilan

Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam perancangan media pembelajaran untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android di SMPN 7 Bukittinggi. Pada tahap ini adalah tahap finalisasi dari rancangan sebelumnya yang masih berbentuk web (HTML) akan dikonversi menjadi Aplikasi

Android (APK), dikonversi pada aplikasi *Website 2 Apk*. Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir untuk merancang bagaimana tampilan aplikasi serta nama aplikasi yang akan diproduksikan.

3. *Develop*

Tahap ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk akhir media pembelajaran. Tahap ini dilakukan proses pengembangan dan penggabungan fitur tambahan seperti video, teks, grafis, animasi dan audio agar menjadi bagian yang terintegrasi. Pembuatan aplikasi berdasarkan *design* yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya.

4. *Evaluate*

Tahap ini adalah tahapan terakhir pada model DDD-E. *Evaluate* atau tahap evaluasi. Adapun beberapa kegiatan yang dilakukan pada *Evaluate* berikut ini yaitu :

a.) Uji Validitas Produk

Pada teknik analisis yang pertama yaitu untuk menentukan bagaimana kualitas produk media pembelajaran yang dirancang dengan uji validitas atau kesahihan. Validitas memilliki tujuan untuk mengetahui berapa tingkat keakuratan suatu produk yang dihasilkan. Produk yang dikatakan berhasil apabila keakuratan sebuah produk sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, agar mennghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji maka perlu adanya pengujian validitas produk pada penelitian ini, uji validitas ini dilakukan beberapa yang sudah ahli. Dan pengujian akan dilakukan

dengan membandingkan dengan hasil angket tentang penilaian dari produk tersebut. Hasil angket pada uji validitas produk akan diolah pada sebuah rumus statiska dan rumusnya mengacu kepada *Statistik Aiken, V* yaitu [38] :

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

Keterangan :
S : r-lo
Lo : Angka penelitian validitas yang terendah
C : Angka penelitian validitas yang tertinggi
R : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian
N : Jumlah nilai

Berikut ini Tabel dalam menentukan kriteria pada validitas *Aiken's V* yaitu [38] :

Tabel 3.1 : Kriteria penentuan Validitas *Aiken's V*

Persentasi %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

b.) Uji Praktikalitas Produk

Tahap Kedua yaitu setelah produk divalidasi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah Uji Praktikalitas. Kepraktisan akan dinilai oleh praktisi. Dan praktisi dapat menyatakan secara teoritis model yang diterapkan dilokasi penelitian dan tingkatan pelaksanaannya dengan hasil baik. Hasil angket praktikalitas produk akan diolah dengan menggunakan Rumus *Moment Kappa* Yaitu [39]:

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

Keterangan :

K : *Moment kappa* yang menunjukkan tingkat kepraktisan.

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal,

Pe :Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Berikut ini tabel untuk menentukan hasil dari praktikalitas *Moment Kappa* [39] :

Tabel 3.2 : Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

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, 00	Tidak Praktis

c.) Uji Efektivitas Produk

Pada uji efektivitas ini merupakan tahap terakhir dalam pengujian Produk yang telah divalidasi dan di praktisi. Uji efektivitas adalah uji untuk pengukuran kesesuaian hasil produk terhadap tujuan awal. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu pada rumus Statistik *Richard R. Hake* (*G-Score*) berikut ini [40] :

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

Keterangan :

G : G-Score

Sf : Score akhir

Sf : Score awal

Berikut ini tabel kriterian penentuan efektivitas menurut *Richard R. Hake* (*G-Score*) yaitu [40] :

Tabel 3.3 : Kriteria Penentuan efektivitas *G-Score*

Presentasi %	Kriteria
29 <	Kurang efektif
> = 30	Cukup efektif
> = 70 – 100	Sangat efektif

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa presentasi terendah kecil dari 29 menentukan kriteria kurang efektif, kemudian presentasi besar sama dari 30 adalah kriteria cukup efektif dan untuk presentasi besar sama dari 70 sampai 100 menentukan kriteria sangat efektif.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada tahapan ini merupakan tahapan bagi penulis untuk menjabarkan proses-proses dalam membuat dan merancang produk. Tahap ini sesuai dengan metode penelitian Resourch and Development (R&D) dengan model pengembangan DDD-E. Proses dimulai dari Decide (menentukan) kemudian Design (desain), dan Develop (mengembangkan) dan Evaluate (evaluasi).

Hasil Penelitian yang didapatkan adalah produk media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android yang dapat difungsikan oleh pengguna atau sekolah dalam pembelajaran dan menjadi sebuah *alternatif* untuk menyajikan sebuah materi ajar yang dimana keaktifan para peserta didik dan mengarahkan peserta didik menggunakan Androidnya dengan baik serta memotivasi peserta didik dalam belajar.

Produk ini dikembangkan melalui Tahapan-tahapan berikut :

1. Decide (Menentukan)

Tahapan ini penulis akan Menentukan sebuah kebutuhan dalam merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk didalamnya tujuan dan objek media pembelajaran yang akan dibuat, pengetahuan, kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan serta keperluan media pembelajaran.

Pada tahap menentukan ini penulis sudah terlebih dahulu melakukan pengamatan dan wawancara serta diskusi dengan guru pengampuh tentang media pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMPN 7 Bukittinggi khususnya di kelas VII pada pelajaran Informatika apalagi kurikulumnya sudah memakai Kurikulum Merdeka belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis sudah melakukan wawancara guna menentukan kebutuhan dalam penelitian, adapun kebutuhan yang diwawancarai tersebut :

a. Kebutuhan peserta didik
    1. Peserta didik membutuhkan Media Pembelajaran berbasis android yang menarik dan tidak membosankan.
    2. Peserta didik membutuhkan media pembelajan berbasis android karena sebagian peserta didik cendrung malas untuk belajar degan buku.
    3. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis android dengan materi yang lebih rinci, latihan yang akurat dan detail beserta contoh yang ringkas.
b. Kebutuhan Pendidik
    1. Pendidik membutuhkan media pembelajaran berbasis android yang terbarukan yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih bersemangat dan senang mengikuti pembelajaran.
    2. Pendidik membutuhkan media pembelajaran berbasis android karena dapat memudahkan dalam penyampaian materi ajar.

3. Pendidik membutuhkan media pembelajaran berbasis android ini agar peserta didik dapat memanfaatkan *Handphonenya* dalam hal positif.

Adapun tujuan media pembelajaran Informatika berbasis *Android* yang penulis buat yaitu untuk membantu dan mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses apa saja yang nantinya dilakukan pada media pembelajaran informatika berbasis Android. Adapun kebutuhan yang terdapat pada media pembelajaran berbasis Android tersebut sebagai berikut :

1. Media pembelajaran Informatika berbasis video, audio dapat menampilkan materi dalam bentuk teks, slide dan mudah dipahami.
2. Media pembelajaran Informatika berbasis *Android* dapat menampilkan gambar dan game edukasi yang jelas sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Media pembelajaran Informatika berbasis *Android* dapat memberikan quis/latihan soal dan dapat menampilkan jawaban yang benar.

Kebutuhan-kebutuhan yang sudah dijabarkan tersebut, penulis mengklarifikasikan bahwa pengetahuan peserta didik masih terpaku pada media apa yang ada sekarang. Dimana jumlah peserta didik pada kelas VII berkisaran 200 lebih peserta didik, dari jumlah tersebut penulis mengambil 15

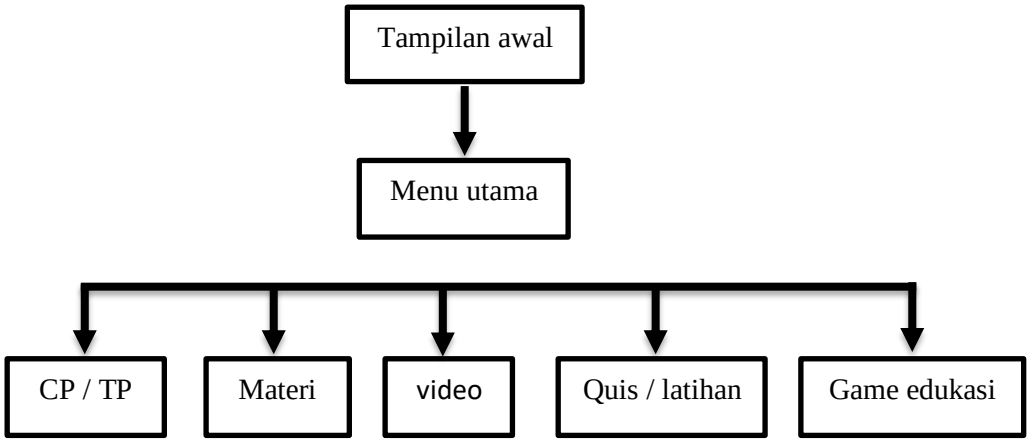
peserta didik sebagai sampel. 75% dari sampel yang sudah disebarkan angketnya membuktikan kurang paham terkait aspek pengetahuan mengenai materi berpikir komputasional, Algoritma, sistem komputer, dan lainnya. untuk pengoperasian komputer juga hampir sudah bisa dan mulai mahir dalam menjalankannya. Dikarenakan sebelumnya hanya menggunakan media komputer sama buku yang ada disekolah, penulis melakukan uji kepada peserta didik yang berjumlah 15 orang sebagai sampel dalam menjalankan media yang dirancang di Hp tipe *Android* dan semuanya menyatakan bisa, untuk itu tidak ada masalah jika produk media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis *Android*.

Kebutuhan pendukung untuk perancangan serta pengoperasian media pembelajaran Informatika berbasis *Android* berikut ini :

1. *Hardware*
    a) Laptop/komputer
    b) Handphone Android
    c) *Wi-fi* / Jaringan Internet
2. *Software*
    a) *Microsoft Windows* dengan spek minimal xp
    b) Ispring Suite 10
    c) Website 2 Apk
    d) *Wi-fi* / jaringan internet
    e) Sistem untuk pengoperasian pada software nanti seperti google drive, internet explore.

2. Design (desain)

Pada tahapan desain ini yang dilakukan adalah membuat *Storyboard* dari media pembelajaran Informatika berbasis Android. *Storyboard* Visualisasi ide dari desain yang akan dirancang sehingga mendapatkan gambaran produk dari media pembelajaran Informatika berbasis Android yang dihasilkan. Adapun tampilan dari *storyboard* berikut ini :



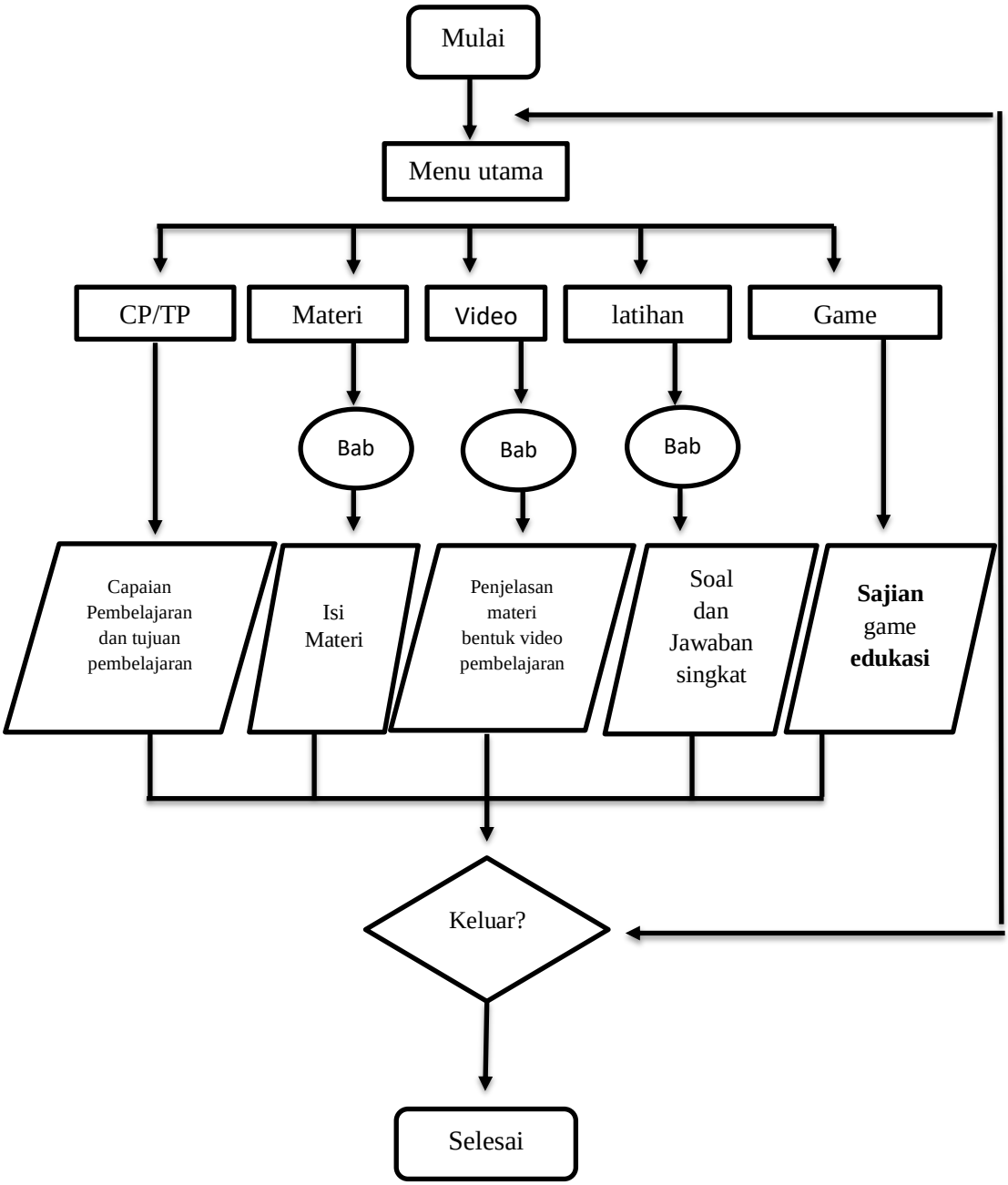
Gambar 4.1 : *Storyboard* Media Pembelajaran Informatika berbasis Android

Gambar diatas merupakan tampilan *storyboard* dari produk media pembelajaran Informatika berbasis Android dengan menggunakan Website 2 Apk. Pada *Storyboard* media ini terdapat “Tampilan awal”, “Menu utama”, “CP /TP”, “Materi’, “Video”, “Quis / Latihan”, dan “ Game edukasi”. Pada “tampilan awal” terdapat tampilan awal nama media yang dirancang untuk memulai mengakses pada media. Kemudian pada “menu utama” terdapat susunan menu untuk mulai belajar di media yang dirancang tersebut. Pada “CP/TP” terdapat penjelasan mengenai capaian pembelajaran dan tujuan pembelaran dari materi yang dibuat menjadi media pembelajaran informatika

berbasis android tersebut. Pada “materi” terdapat materi-materi yang sudah tersusun menurut bab masing-masing. Pada “ video” terdapat video pembelajaran yang sudah disusun sesuai babnya. Pada “ quis / latihan” terdapat sebuah tugas ataupun latihan yang sudah disusun sesuai bab juga. Dan pada “Game edukasi” ini tambahan yang direkomendasikan pendidik agar media tidak terlalu terpaku pada materi akan tetapi dibuat supaya lebih menarik peserta didik dalam belajar.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini penulis membuat seperti peta konsep dengan nama diagram alur *Flowchart. Flowchart* ini dibuat berdasarkan pada pola *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain. Adapun diagram alur *flowchart* media pembelajaran Informatika berbasis Android berikut ini :

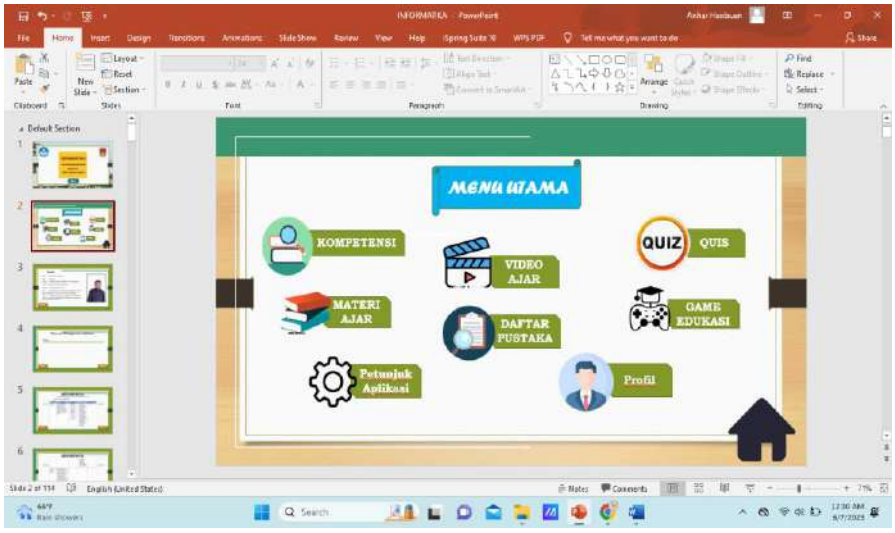


Gambar 4.2 : *Flowchart* Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android

Ketika media pembelajaran Informatika berbasis Android dijalankan yang pertama langsung masuk ke halaman awal media yang sudah dibangun dengan judul buku, selanjutnya terdapat menu utama dan didalam menu tersebut sudah terdapat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan silabus dan sudah ada juga materi yang disusun sesuai dengan babnya.

Kemudian ada video pembelajaran, quis/latihan, dan game edukasi guna untuk melengkapi media yang dirancang sesuai dengan bab-bab yang mau ditampilkan.

Pada tahap ini, peneliti merancang Media pembelajaran Informatika berbasis Android dengan menggunakan *Microsoft powerpoint 2016* dan berbantuan *Ispring Suite 10* kemudian *HTML* yang sudah *dipublish* dari *Ispring suite 10* tersebut dijadikan sebuah *Software* dengan menggunakan *Website 2 Apk.* Aplikasi tersebut sudah bisa di *install* dan bisa dioperasikan di *Android*. Berikut ini beberapa gambar dari hasil pembuatan produk tersebut :

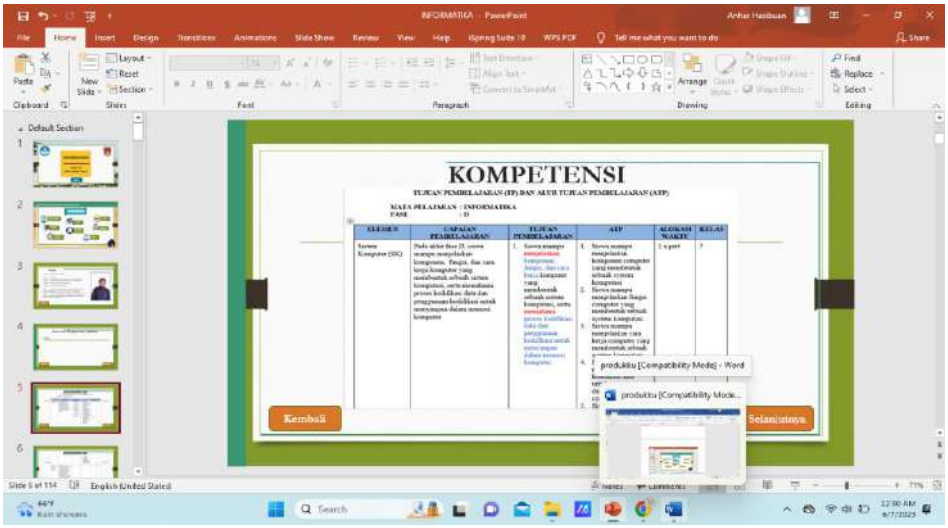


Gambar 4.3 : Desain Pembuatan Menu Utama

Pada Gambar 4.3 diatas merupakan tahapan desain pembuatan menu utama, tahap ini adalah merancang menu yang akan menjadikan sebuah media pembelajaran yang akan dirancang hingga nanti media akan diolah berbasis *Android*. Mendesain media ini menggunakan *Microsoft Powerpoint 2016*.

Adapun yang didesain didalam menu utama yaitu **"Kompetensi"** sebagai menu untuk melihat CP/TP (Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran).

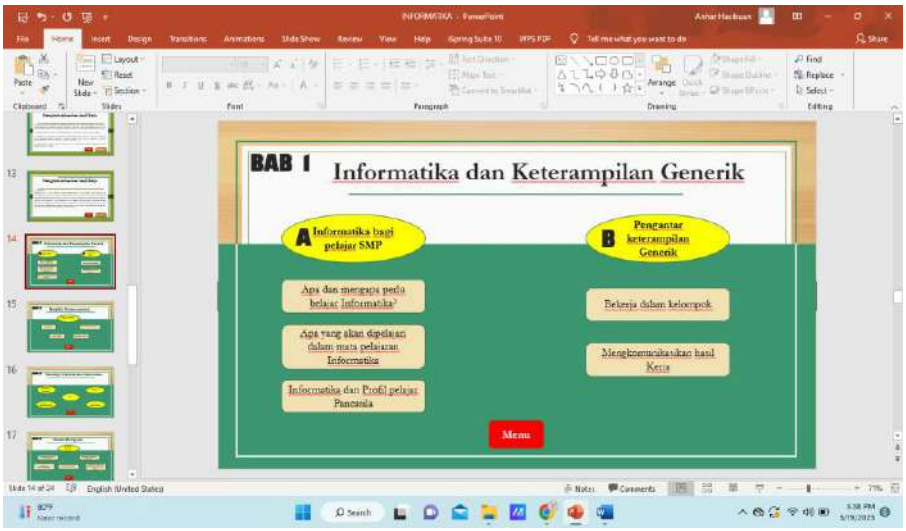
“ Materi Ajar” sebagai menu untuk mengakses materi pembelajaran yang sudah sesuai dengan CP/TP. **“Video ajar”** pada menu ini yaitu sebagai menu tambahan dalam menjelaskan materi ajar yang berupa video presentasi. **“ Quis”** pada menu kuis ini yaitu sebagai menu latihan yang akan mengasah kemampuan belajar peserta didik. **“Game Edukasi”** pada menu ini merupakan menu tambahan dari peneliti supaya media semakin menarik perhatian peserta didik. **“Daftar Pustaka”** pada menu ini yaitu untuk sebagai bukti bahwa media yang dirancang ini memiliki rujukan dan bukan sebuah karangan. **“ Petunjuk Aplikasi”** pada menu ini merupakan menu yang akan menjadi panduan dalam menjalankan media pembelajaran yang dirancang. Terakhir yaitu menu **“Profil”** yang merupakan menu data diri dari penulis yang didesain pada media pembelajaran tersebut.



Gambar 4.4 : Desain CP/TP

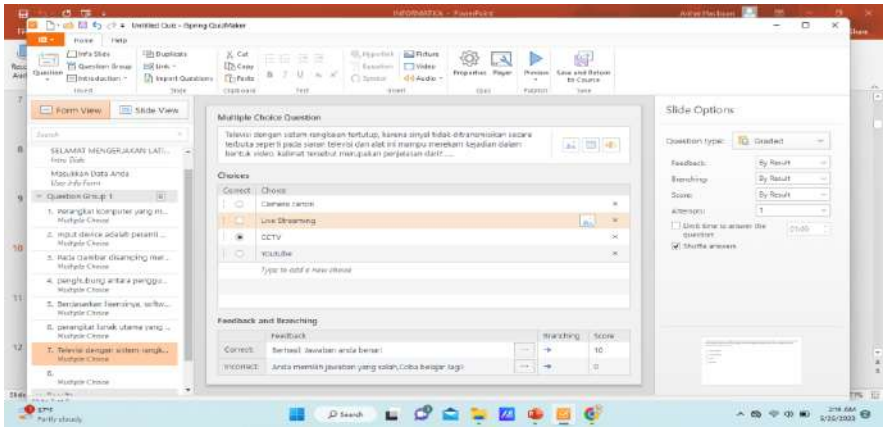
Pada gambar 4.4 tersebut merupakan tampilan pada menu “ **Kompetensi**” dimana pada menu tersebut sudah didesain dengan penjelasan tentang apa

Capaian pembelajaran dan bagaimana Tujuan pembelajaran yang dijadikan sebagai materi ajar pada menu “Materi Ajar” yang terdapat di **“Menu Utama”**.



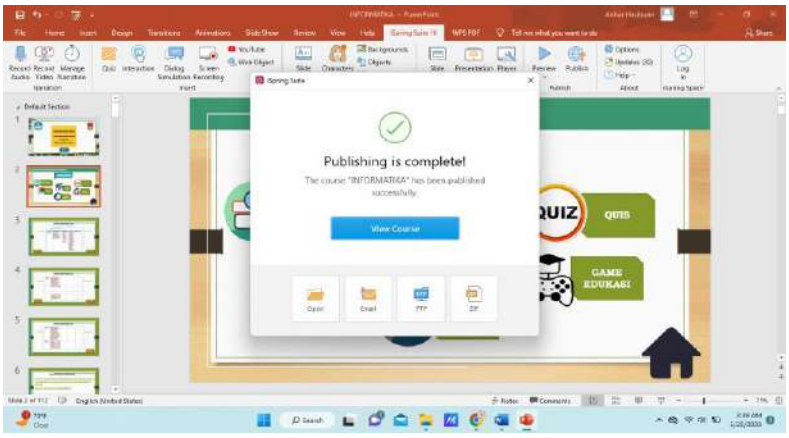
Gambar 4.5 : desain Materi pada Bab 1

Pada gambar 4.5 diatas, merupakan hasil desain materi bab 1 tentang “Informatika dan keterampilan generik” yang sudah disusun per-bab pada materi ajar. Desain bab 1 ini meliputi 2 sub judul besar yaitu bagian A tentang “ Informatika bagi pelajar SMP” yang memiliki 3 sub materi yaitu “Apa dan mengapa perlu belajar Informatika”, “Apa yang akan dipelajari dalam mata pelajaran Informatika”, “Informatika dan Profil pelajar Pancasila”. Dan bagian B tentang “ Pengantar keterampilan Generik” yang memiliki 2 sub materi yaitu “ Bekerja dalam berkelompok”, dan “Mengkomunikasikan hasil kerja”.



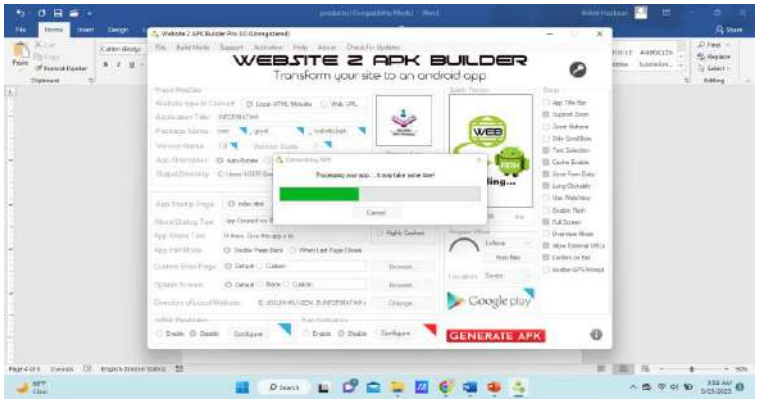
Gambar 4.6 : desain membuat Latihan pada Media

Pada gambar 4.6 diatas merupakan proses desain dalam membuat Latihan yang akan dicantumkan pada menu “Quis”, proses desain latihan ini menggunakan aplikasi berbantuan dengan *Microsoft Powerpoint* yaitu *ISpring Suite 10* yang akan mendesain latihan sesuai dengan materi ajar.



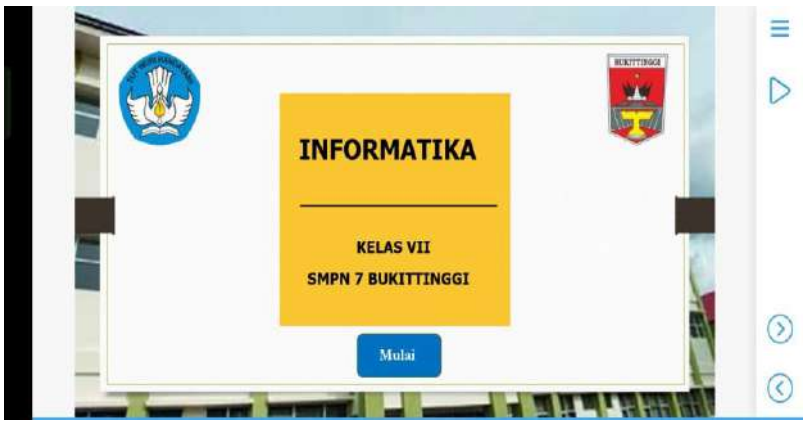
Gambar 4.7 : Proses Publish di *Ispring 10*

Pada gambar 4.7 tersebut merupakan proses “Publikasi” media pembelajaran yang dirancang melalui aplikasi *Microsoft Powerpoint* dengan bantuan *ISpring Suite 10* sehingga menghasilkan sebuah Dokumen berbentuk HTML atau *Website*.



Gambar 4.8 : Proses Publish Menjadikan Media jadi Sebuah Aplikasi

Pada gambar 4.8 tersebut merupakan sebuah proses menjadikan sebuah APK dengan menggunakan Aplikasi *Website 2 Apk Builder*, prosesnya yaitu dengan mengambil dokumen hasil publikasi dari *Ispring Suite 10* yang sudah berbentuk HTML atau *Website.* Pada proses ini ada juga untuk mengatur logo apa yang kita tetapkan untuk menjadikan sebuah aplikasi, disini penulis membuat logo sesuai dengan gambar. Proses ini merupakan langkah terakhir dalam menjadikan media pembelajaran yang dirancang tersebut menjadi sebuah aplikasi yang akan dijalan di *Android* nanti.



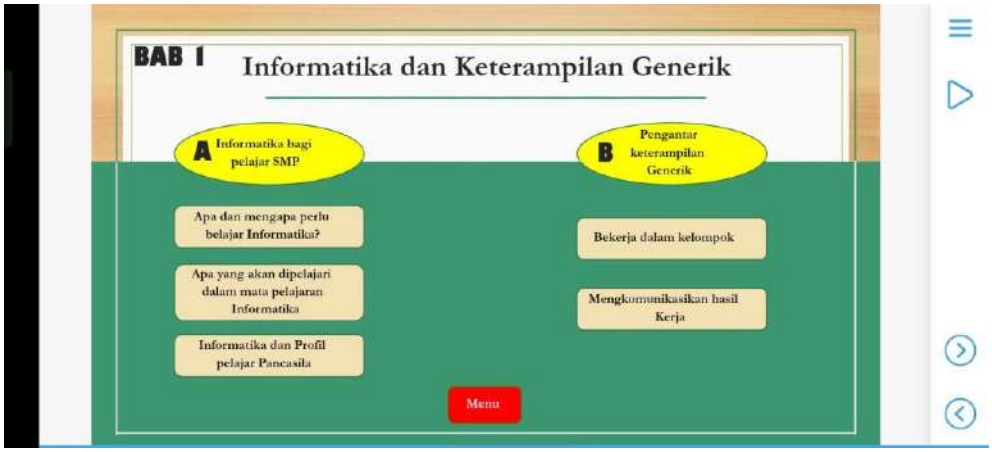
Gambar 4.9 : Tampilan Awal hasil Desain Media di Android

Pada gambar 4.9 merupakan Tampilan awal media pembelajaran informatika yang ditangkap layar dari *Android* langsung, pada gambar tersebut didesain dengan menarik mungkin dan untuk melanjutkan ke halaman berikutnya yaitu dengan mengklik tab “Mulai”.



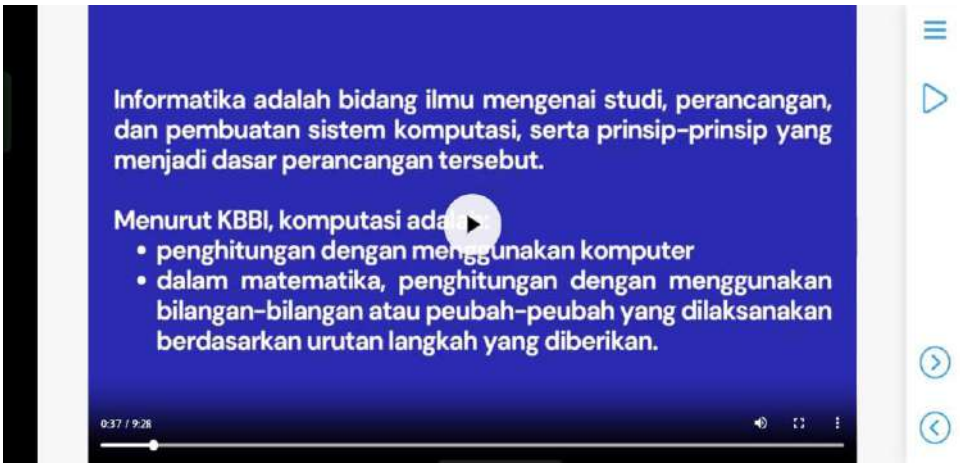
Gambar 4.10 : Tampilan Menu Utama di Android

Pada gambar 4.10 ini adalah tampilan menu utama yang diambil dari tangkap layar di hp, menu utama ini merupakan hasil desain dari media pembelajaran yang sudah dijadikan menjadi berbasis *Android*. Pada gambar ini merupakan desain dari beberapa menu-menu yang akan menjadi pokok utama dalam menjalankan media pembelajaran yang berbasis *Android* tersebut. beberapa menu yang terdapat dimenu tersebut yaitu : “Kompetensi, Materi ajar, Video ajar, Quis, Daftar pustaka, Game edukasi, Petunjuk aplikasi, dan Profil”.



Gambar 4.11 : Tampilan Isi Materi pada Media di Android

Pada Gambar 4.11 merupakan hasil tangkap layar dari *Android* dimenu materi ajar pada bab 1 yang memiliki judul "Informatika dan keterampilan generik". Bab 1 ini memiliki 2 sub judul yaitu "Informatika bagi pelajar SMP" dan "Pengantar keterampilan Generik".



Gambar 4.12 : Tampilan Video pembelajaran Media di Android

Pada gambar 4.12 ini adalah tampilan Video pembelajaran yang menjadi bagian dari menu utama yaitu di menu "Video Ajar" yang disusun menurut babnya masing-masing.



Gambar 4.13 : Tampilan Latihan pada Media yang di Android

Pada gambar 4.13 ini merupakan hasil tampilan Latihan yang didesain dengan menggunakan *Ispring suite 10*, latihan ini dapat dijalankan dari menu utama yaitu pada menu "Quis" dan di menu tersebut sudah dibuat sesuai dengan babnya masing-masing.



Gambar 4.14 : Tampilan Game Edukasi pada Media di Android

Pada gambar 4.14 merupakan hasil tampilan dari Game edukasi yang dijadikan sebagai menu tambahan dalam mendesain media pembelajaran Informatika berbasis *Android* ini supaya lebih menarik. Pada menu utama game

edukasi memiliki menu juga yaitu “Game Edukasi”, game ini dibuat dari *website Wordwall.com.*

Media Pembelajaran Informatika berbasis Android ini didesain dengan menarik dan mudah dioperasikan, pada handphone itu medianya didesain dengan tampilan layar penuh (*Landscape*).

Selanjutnya penulis melakukan penilaian formatif yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media pembelajaran Informatika berbasis Android, sedangkan untuk penilaian sumatif dilakukan setelah medianya dikembangkan. Kemudia media yang telah dikembangkan penulis konsultasikan dahulu dengan dosen pembimbing beserta instrumen penilaian pada angket sebelum dilakukan validasi ahli.

4. Evaluate (Evaluasi)

Tahap Selanjutnya evaluasi dan revisi, kemudian penulis melakukan validasi terkait instrumen dengan pengajuan validasi validitas, praktikalitas, dan efektifitas terhadap peserta didik. Kemudian dilakukan pengujian validasi eksternal dengan melakukan ujicoba instrumen sebelum dilakukan ujicoba pemakaian atau tahap implementasi, selanjutnya data yang diperoleh dilakukan uji validitas dan efektifitas tiap butir instrumen yang dibuat tersebut.

a) Hasil Uji Validasi Validitas oleh Ahli Media

Hasil Uji Validasi dilakukan oleh ahli media berupa hasil tanggapan dan penilaian dari ahli media, dengan cara memvalidasi media pembelajaran Informatika berbasis Android dengan menggunakan Website 2 Apk yang peneliti rancang dan lembar

validasi kepada 2 orang dosen UIN Bukittinggi yaitu Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom dan Ibu Yulifda Elin Yuspita, M.Kom. Dan 2 orang guru di SMPN 7 Bukittinggi Bapak Idriansyah, S.Pd merupakan guru Informatika dan Bapak Ahmad Arif, S.Pd merupakan guru Bahasa di smp.

Berikut ini hasil validasi dari aspek validitas perancangan media, materi dan bahasa pada media :

Tabel 4.1 : Hasil Validasi Media, materi dan Bahasa

No	Validator	Aspek	Nilai Validitas
1	Dr.Supratman Zakir, M.kom M.Kom	Media	0.75
2	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	Media	0.89
3	Idriansyah, S.Pd	Materi	0.85
4	Ahmad Arif, S.Pd	Kebahasaan	0.81
Jumlah			**3.3**
Rata-Rata Nilai V			**0.82**

Pada tahap validasi ini diuji kepada ahli sebanyak 4 orang dimana 2 untuk uji validasi perancangan media. 2 ahli untuk uji isi materi dan kebahasaan dan hasil penilaian dari tiga aspek tersebut memiliki nilai hasil akhir 0.82 dengan kriteria Valid.

b) Hasil uji Praktikalitas

Uji praktikalitas ini penulis mendapatkan respon dari guru pendidik pengampuh mata pelajaran Informatika yaitu bapak Idriansyah, S.Pd yang memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat praktisan dari media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk. Untuk mendapatkan berapa

nilai akhirnya penulis memberikan angket secara langsung kepada pendidik untuk diteliti. Berikut ini hasil dari uji praktikalitas dari guru pendidik tersebut :

Tabel 4.2 : Hasil Uji Praktikalitas Media

Validator : Idriansyah, S.Pd

Item	Bobot	Nilai
Item 1	4	80
Item 2	4	80
Item 3	5	100
Item 4	5	100
Item 5	5	100
Item 6	5	100
Item 7	4	80
Item 8	4	80
Item 9	4	80
Item 10	4	80
Item 11	4	80
Item 12	5	100
Item 13	5	100
Jumlah Nilai		1160

Ket :

$$P = \frac{Jumlah\ Nilai\ Validator}{Nilai\ Maksimal} \qquad P = \frac{1160}{1300} = 0.89$$

$$P_e = \frac{Jumlah\ Nilai\ Validator}{Nilai\ Maksimal} \qquad P_e = \frac{1300-1160}{1300} = 0.10$$

$$K = \frac{P-Pe}{1-Pe} \qquad K = \frac{0.89-0.10}{1-0.10} = 0.79$$

Pada uji praktikalitas yang dilakukan dengan guru pendidik dengan bapak Idriansyah, S.Pd dengan memiliki nilai akhir yang sudah dilihat dari aspek yang sudah ditentukan dengan nilai 0,79 dengan kriteria Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan Media yang dirancang sudah valid sesuai dengan angket Praktikalitas.

c) Hasil Uji Efektifitas

Pada uji Efektifitas ini penulis melakukan dengan cara penyebaran angket kepada peserta didik yang menjadi sasaran utama dalam pembuatan media pembelajara Informatika berbasis Android

menggunakan *Website 2 Apk*. Berikut ini Hasil dari uji angket Efektifitas yang dilakukan terhadap peserta didik di SMPN 7 Bukittinggi :

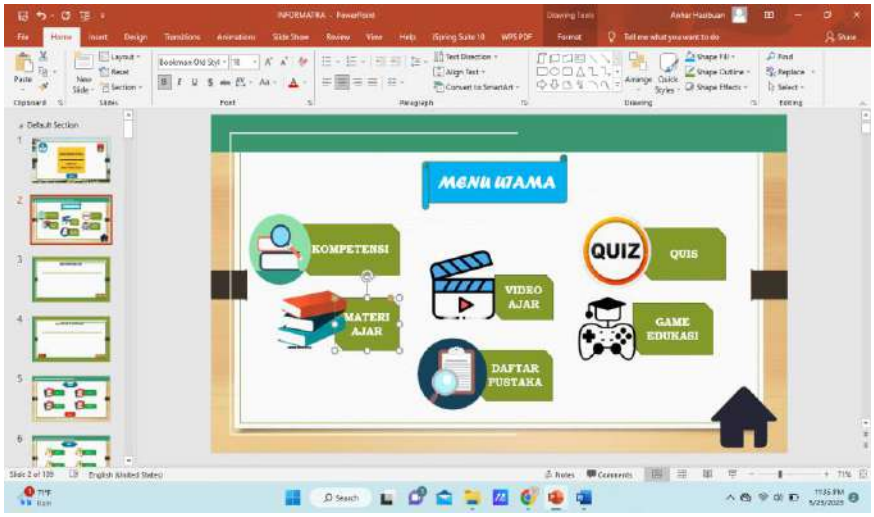
Tabel 4.3 : Hasil uji Efektifitas Media

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	Hakim	0.90	Tinggi
2	Ardelia Yunanda Putri	0.90	Tinggi
3	Muhammad Zidan	0.76	Tinggi
4	Muhammad Ilham	0.80	Tinggi
5	Revy Illyani	0.81	Tinggi
6	Yuliana	0.75	Tinggi
7	Indah Lestari	0.76	Tinggi
8	Ulan Erga Putri	0.86	Tinggi
9	Laura Azila	0.84	Tinggi
10	Miftahul Jannah	0.78	Tinggi
11	Fanisya Khaira	0.89	Tinggi
12	Ilmi	0.90	Tinggi
13	Nirmala Zahara	0.85	Tinggi
14	Nazwa Akhira Safitri	0.85	Tinggi
15	Sigit Maulana	0.87	Tinggi
Jumlah		**12.52**	
Rata-Rata Nilai Evektifitas		**0.83**	**Tinggi**

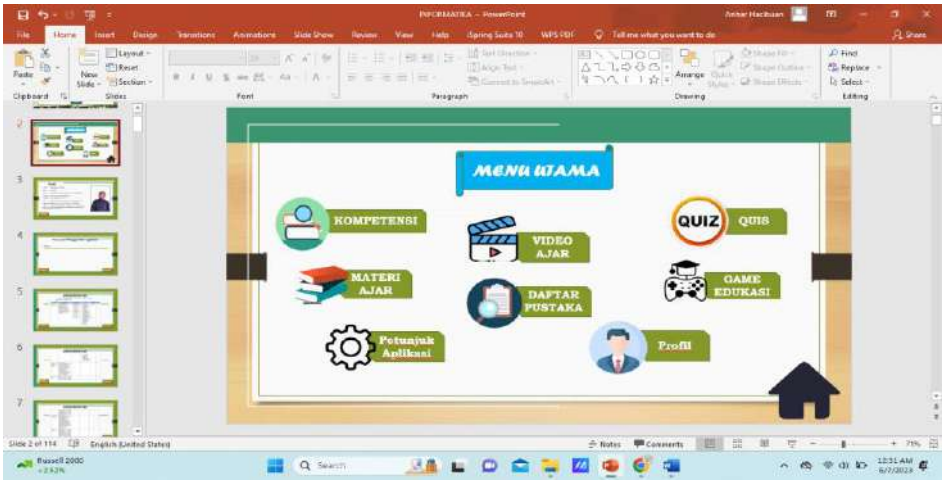
Pada uji efektifitas ini penulis menyebarkan angket kepada peserta didik sebanyak 15 peserta didik kelas VII sebagai objek pengujian. Dan dari beberapa hasil uji efektifitas tersebut memiliki nilai akhir 0.83 dimana nilai tersebut termasuk kepada kriteria tinggi sehingga media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis *Android* menggunakan *Website 2 Apk* sudah valid dan sesuai dengan angket efektifitas.

4. Evaluate (Evaluasi)

Pada tahap ini merupakan tahap perbaikan atau evaluasi untuk merevisi saran dari para ahli validitas supaya lebih lengkap sesuai dengan perintah, seperti menambahkan menu profil dan petunjuk aplikasi.



Gambar 4.15 : Tampilan Menu pada Media Sebelum Direvisi



Gambar 4.16 : Tampilan Menu pada Media Setelah Direvisi

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ditujukan untuk menjawab tujuan penelitian sesuai dengan hasil data yang diperoleh.

Menambah Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android Pada mata pelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi. Melihat belum adanya diterapkan media pembelajaran yang berbasis android pada pelajaran Informatika apalagi sistem pembelajaranya mengacu pada akti dalam berdigital.

Menghasilkan media pembelajaran Informatika yang berbasis Android yang dapat digunakan dimanapun dan kapan saja serta bisa belajar mandiri maupun bersama guru dan orangtua.

Setelah dilakukan penelitian di SMPN 7 Bukittinggi dan pengembangan media pembelajaran Informatika berbasis Android, Maka hasil Penelitian Media Pembelajaran berbasis Android ini dengan Nilai **0,82** dikategorikan "**Valid"** berdasarkan penilaian Validator validitas. Untuk hasil Praktikalitas memiliki penilaian **0,79** dikategorikan **"Tinggi"**. Sedangkan untuk Efektifitas mendapatkan nilai **0,83** dikategorikan **"Sangat Efektif"**. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Informatika Kelas VII berbasis *Android* menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinggi siap dan layak digunakan untuk pembelajaran Informatika kelas VII di SMPN 7 Bukittinggi.

Persamaan dari Penelitian yang relevan yaitu media yang digunakan sama, kemudian hasil uji kevalidan memiliki kriteria yang sama yaitu valid. Sedangkan untuk perbedaannya adalah dengan nilai atau skor yang berbeda serta model pengembangan yang berbeda-beda.

Hubungan penelitian dengan Penelitian relevan pertama yang dilakukan oleh Wildhan Fathoni pada tahun 2020 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Android* menggunakan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder* pada Materi Tekanan Zat" memiliki kesamaan dalam penggunaan *Software* untuk perancangan medianya. Sedangkan perbedaannya dari versi model pengembangannya yang dilakukan oleh Wildan Fathoni dengan penelitian yang telah diteliti adalah metodenya yaitu sama-sama (R&D) tetapi versinya berbeda

yaitu penelitian ini menggunakan DDD-E (*Decide, Design,Develop,* dan *Evaluate*) sedangkan Wildan Fathoni ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). dan perbedaan lainnya yaitu terdapat pada mata pelajaran yang dijadikan sebagai bahan penelitiannya.

Hubungan penelitian yang sudah diteliti dengan penelitian relevan kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pratama pada tahun 2021 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Berbantuan *Ispring* dan *Website 2 Apk Builder* Kelas IV Tema Tema 6 di SD/MI". Penelitian yang kedua ini memiliki kesamaan dalam penggunaan *Software* untuk merancang media pembelajarannya dan persamaan lain dengan penelitian ini yaitu metodenya menggunakan *Reseach and Development* (R&D). Sedangkan untuk perbedaannya penelitian ini dengan penelitian relevan kedua yaitu pada versi model pengembangan dipenelitian kedua ini memakai model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluate*). Sedangkan penelitian yang sudah diteliti menggunakan model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Untuk perbedaan lainnya yaitu mata pelajaran yang diteliti serta objek yang diteliti dimana penelitian yang sudah diteliti yaitu meneliti mata pelajaran Informatika di SMPN 7 Bukittinggi.

Hubungan Penelitian yang sudah diteliti dengan penelitian relevan yang ketiga yang diteliti oleh Ulfa Yulia pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan *Slide Powerpoint* Berbasis *Android* Mata Pelajaran PAI Materi Peradaban Islam pada Masa Modern kelas XI SMA". Penelitian ketiga ini memiliki persamaan dengan penelitian yang sudah diteliti yaitu kesamaan dalam

menggunakan *software* dalam merancang media pembelajarannya yaitu *Ms.Powerpoint* dan *Website 2 Apk.* Sedangkan untuk perbedaan penelitian ketiga dengan penelitian ini yaitu versi model pengembangan yang dilakukan Ulfa Yulia yaitu ADDIE sedangkan penelitian ini versi model DDD-E. dan perbedaan lainnya yaitu mata pelajaran pada penelitian ketiga yang dijadikan sebagai pokok penelitian yaitu mata pelajara PAI sedangkan penelitian yang sudah diteliti yaitu mata pelajaran Informatika.

Hubungan Penelitian yang sudah diteliti dengan penelitian relevan yang keempat yang dilakukan oleh Tiara sasti, Sarwo derta, Hari antoni musril, dan Riri okra pada tahun 2022 dengan judul penelitian " Perancangan Media Pembelajaran Biologi Kelas XI Berbasis *Android* Menggunakan *Ispring Suite 10* di SMAN 1 Banuhampu". Penelitian relevan yang keempat ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang sudah diteliti yaitu penggunaan *software* dalam merancang media pembelajarannya dan kesamaan lain yaitu sama-sama berbasis *Android*. Sedangkan perbedaan penelitian relevan yang keempat ini dengan penelitian yang sudah diteliti yaitu metode penelitian yang dilakukan penelitian keempat menggunakan versi *Vaughan* menggunakan *blackbox* sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian *Reseach and Development* (R&D). dan perbedaan lain yaitu bahan ajar yang dijadikan sebagai pokok penelitian berbeda dengan penelitian relevan keempat yang meneliti mata pelajaran Biologi sedangkan penelitian yang sudah diteliti yaitu dengan mata pelajaran Informatika.

Terakhir hubungan antara penelitian yang sudah diteliti dengan penelitian relevan yang kelima yang diteliti oleh Dede,Vika tsania, Safira, Dinda, Sintia

marliani, Dida Durotun nasiha, Novita nurmaulidiyah, Jajat fazril mubarok, dan Nani ratnaningsih pada tahun 2022 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Android* Berbantuan *Isprinng* dan *Website 2 Apk Builder* pada Materi Aritmatika Sosial". Penelitian relevan kelima dengan penelitian yang sudah diteliti memiliki kesamaan yaitu kesamaan dalam penggunaan *software* dalam merancang media pembelajarannya, dan untuk metode penelitiannya memiliki kesamaan juga yaitu menggunakan *Reseach and Development* (R&D). Sedangkan perbedaan penelitian relevan kelima ini dengan penelitian ini yaitu versi dari metode penelitian yang dilakukan penelitian relevan kelima menggunakan versi ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi Evaluation*) sedangkan penelitian yang sudah diteliti menggunakan versi DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*). Perbedaan lainya dari penelitian yang sudah diteliti dengan penelitian relevan kelima yaitu pokok penelitiannya, penelitian relevan kelima meneliti pada materi Aretmatika Sosial sedangkan penelitian yang sudah diteliti meneliti mata pelajaran Informatika.

Secara keseluruhan, hasil dalam penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan dari perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis *Android* menggunakan *Website 2 Apk* di SMPN 7 Bukittinggi. Aplikasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dikelas maupun diluar kelas terutama peserta didik dikelas VII di SMPN 7 Bukittinggi. Penelitian ini menggabungkan keunggulan media pembelajaran Informatika dengan *Ms.Powerpoint, Ispring Suite 10* dan *Website 2 Apk* yang Modern sehingga menciptakan media pembelajaran berbasis *Android*. Serta

memberikan aspek pengujian yang komprehensif, secara keseluruhan dapat meningkatkan keefektifitasan dan keefisiensi media pembelajaran yang direkomendasi ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis *Android* Menggunakan *Website 2 Apk* Di SMPN 7 Bukittinggi" menggunakan model pengembangan *DDD-E* yang memiliki empat fase utama dari model tersebut yaitu *Decide* (menentukan), pada fase ini penulis menentukan serta mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan peserta didik dan pendidik serta kebutuhan media pembelajaran berbasis Android yang mau dibuat. Kemudian *Design* (desain), pada fase ini dimana penulis merancang desain dari media pembelajaran informatika berbasis Android yang akan dibuat. Develop (Pengembangan), Pada fase ini penulis melakukan uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas terhadap pengembangan dari media pembelajaran Informatika berbasis Android yang dibuat. dan Evaluate (Evaluasi). Pada fase ini merupakan sebuah fase dimana apabila ada perbaikan atau revisi dalam perancangan produk dan dilaporkan setelah diperbaiki. Dan adapun Komponen yang terdapat pada media pembelajaran Informatika yang dibuat penulis adalah Capain pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan dan game edukasi untuk sebagai pendukung tambahan pada media tersebut.

Hasil pengembangan media pembelajaran Informatika berbasis Android dengan menggunakan Website 2 Apk Menunjukkan bahwa media yang kembangkan memiliki kriteria sangat Baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas, praktikalitas, dan uji efektifitas. Hasil uji validitas dilakukan oleh 2 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli bahasa. Hasilnya diperoleh dengan nilai rata-rata **0.82** dengan kategori **"Valid"**. Dan untuk uji praktikalitas ini memperoleh nilai **0,79** dengan kategori **"Tinggi"**. Kemudian untuk uji efektifitas memiliki nilai **0.83** dengan kategori **"sangat Efektif"**.

Berdasarkan uji validitas, pratikalitas dan efektifitas dapat dikatakan bahwa Media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

B. Saran

Saran yang dapat penulis berikan terhadap hasil penelitian diatas adalah :

Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja kapan saja akan tetapi apabila jaringan internet tidak terkoneksi game edukasi tidak dapat dijalankan karena game tersebut langsung dari *Websitenya.*

Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengisi kekurangan-kekurangan yang terdapat pada rancangan media pembelajaran informatika berbasis *Android* menggunakan *website 2 Apk* ini.

Media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat dikembangkan lebih lanjut pada tingkat yang lebih tinggi supaya dapat diakses dan digunakan tenaga pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik.

Dalam penggunaan dan pemeliharaan aplikasi ini dibutuhkan sumber daya manusia yang terampil dan ahli agar media pembelajaran berbasis *Android* ini dapat berjalan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Yani, "Pendidikan Kewarganegaraan - Akhwani," *Univ. Esa Unggul*, pp. 85–86, 2019, [Online]. Available: http://www.akhwani .com/ pendidikan-kewarganegaraan/.

[2] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.

[3] R. S. Tarigan, "Kebermanfaatan Teknologi Sistem Informasi Pada Dunia Pendidikan Di Indonesia." 2022, [Online]. Available: http://dx. doi.org/ 10.31219/osf.io/vcj87.

[4] Abadi G, "Ayat-ayat tentang alam," *J. Pendidik. Agama Islam (Journal Islam. Educ. Stud. 2(2) 357*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2557.

[5] Asni A. Sabillah, Hairil, Ika wirdani, Ahmad darlis, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," vol. 4, pp. 1707–1715, 2022.

[6] M. S. I. Lubis, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Perspektif Islam," *J. Pros. Ilmu Sos. Dan Ilmu Polit. Ilmu Sos. Dan Ilmu Polit.*, pp. 79–88, 2021.

[7] A. M. Rohmy, T. Suratman, and A. I. Nihayaty, "UU ITE Dalam Perspektif Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Dakwatuna J. Dakwah dan Komun. Islam*, vol. 7, no. 2, p. 309, 2021, doi: 10.54471/dakwatuna.v7i2.1202.

[8] D. R. Putra and M. A. Nugroho, "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahan Jasa," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 14, no. 1, 2016, doi: 10.21831/jpai.v14i1.11364.

[9] W. Fatoni, "Pengembangan media pembelajaran ipa berbasis android menggunakan ispring dan website 2 apk builder pada materi tekanan zat oleh : pengembangan media pembelajaran ipa berbasis android menggunakan ispring dan website 2 apk builder pada materi tekanan zat di," 2020.

[10] A. Shita and Dkk, "Pengambangan media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa JawaKelas V SD," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1–16, 2017.

[11] H. F. Siregar, Y. H. Siregar, and Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. JurTI (Jurnal Teknologi Informasi), 2(2), 113-121.,” *JurTI (Jurnal Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 113–121, 2018, [Online]. Available: http://www.jurnal.una.ac.id/ index.php/jurti/ article/view/425.

[12] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.

[13] I. Pebriyanti, D. G. H. Divayana, and M. W. A. Kesiman, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, p. 50, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i1.31110.

[14] J. Kuswanto and F. Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.

[15] D. O. Ferdy Ariansyah1, Ety Septiati2, “ngembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Peluang untuk Siswa SMA,” *Chem. Educ. Rev.*, vol. 2, no. 2, p. 49, 2019, doi: 10.26858/cer.v2i2.8754.

[16] A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan,” *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 72, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.

[17] S. Resnawita, Sarwo Derta, Liza Efriyanti, “Perancangan media pembelajaran fikih berbasis augmented reality Pendahuluan (educational Augmented reality,” vol. 1, no. 4, pp. 192–198, 2022.

[18] N. U. KHASANAH, “Pengaruh Metode Mengajar Dan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Negeri 1 Yogyakarta,” p. 139, 2014.

[19] R. Ulandari, A. Rahman K, and Z. Busrah, “Al-Ishlah Youtube Sebegai Media Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi Covid-19,” pp. 17–30, 2021.

[20] M. N. Rahmi and M. A. Samsudi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar,” *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 355–363, 2020, doi: 10.33487/edumaspul.v4i2.439.

[21] S. Shely Annisa, Liza Efriyanti, Supratman Zakir, “Rancangan media pembelajaran biologi kelas xi berbasis augmented reality di man 2 agam,” vol. 3, no. 1, pp. 59–63, 2022.

[22] R. I. Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

[23] A. Fathimaturridha, M. Tembung, and M. Irfan, “Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019,” *Edu Riligia*, vol. 4, no. 2, pp. 150–158, 2020, [Online]. Available: http://jurnal.uinsu.ac .id/index .php/eduriligia/article/view/8181.

[24] M. Miftah and Nur Rokhman, “Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik,” *Educenter J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 412–420, 2022, doi: 10.55904/educenter.v1i4.92.

[25] S. Y. Frediyatma, “Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android,” *Merpati*, vol. 2, no. 1, pp. 118–126, 2016.

[26] C. Budihartanti and M. Wairisal, “Perancangan Sistem Informasi Wisata Bersejarah Di Jabodetabek Berbasis Android,” *Prosisko*, vol. 1, no. September, pp. 10–17, 2014.

[27] Z. Hendra Gunawan Saputra, “Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 3 Nomor 1 Edisi April 2018,” *Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. April, pp. 11–19, 2018.

[28] L. A. Pramestika, “Research & Learning in Primary Education Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD,” vol. 2, 2020.

[29] F. F. Kusumawati and D. Setyadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 1486–1498, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i2.1267.

[30] H. Maros and S. Juniar, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Kelas Iv Tema Tema 6 Di Sd/Mi,” 2016.

[31] U. Yulia, “pengembangan slide powerpoint berbasis android mata pelajaran pai materi peradaban islam pada masa modern kelas xi sma,” 2021.

[32] R. O. Tiara Sasti, Sarwo Derta, Hari Antoni Musril, “Perancangan media pembelajaran biologi kelas xi berbasis android menggunakan ispring suite di sman 1 10 banuhampu,” *Univ. Muslim Indones.*, vol. 1, no. January, pp. 106–113, 2022, [Online]. Available: https://jurnal.fai. umi.ac.id/index .php/eljour/.

[33] N. R. Dede Vika Tsania Safira, Dinda Sintia Marliani, Dida Durotun Nasihah, Novita Nurmaulidiyah, Jajat Fajril Mubarok, “Pengembangan media interaktif berbasis android berbantuan ispring dan website 2 apk builder pada materi aritmatika sosial,” vol. 05, no. 01, pp. 1–23, 2022.

[34] F. Herlinawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Discovery Learning SMP untuk Membangun Minat Belajar Siswa bentuk peralatan fisik yang dirancang memperhatikan ketepatan media dengan Menengah Pertama (SMP) khususnya kumpulan objek gambar yag disus,” vol. 3, no. 2, pp. 45–51, 2022.

[35] A. K. Prabowo and F. Arianto, “Pengembangan Multimedia Berbasis Mobile Learning Pada Materi Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Dengan Model Pengembangan DDD-E Untuk Kelas X Multimedia Di Smkn 1 Trowulan Mojokerto,” *Univ. Negeri Surabaya*, vol. 9, no. 2, pp. 1–7, 2018.

[36] I. B. K. K. PRIMAYUDI, L. J. Erawati Dewi, and K. R. Dantes, “Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Kemudi Dan Power Steering Menggunakan Autoplay Media Studio,” *J. Pendidik. Tek. Mesin Undiksha*, vol. 6, no. 3, pp. 135–144, 2018, doi: 10.23887/jjtm.v6i3.18586.

[37] Suparyanto dan Rosad (2015, “Pengembangan media tematik berbasis flash tema makanan sehat subtema bagaimana tubuh mengolah makanan untuk kelas 5 sekolah dasar,” *Suparyanto dan Rosad (2015*, vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.

[38] M. Ikhbal and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android,” *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, p. 15, 2020, doi: 10.51211/imbi.v5i1.1411.

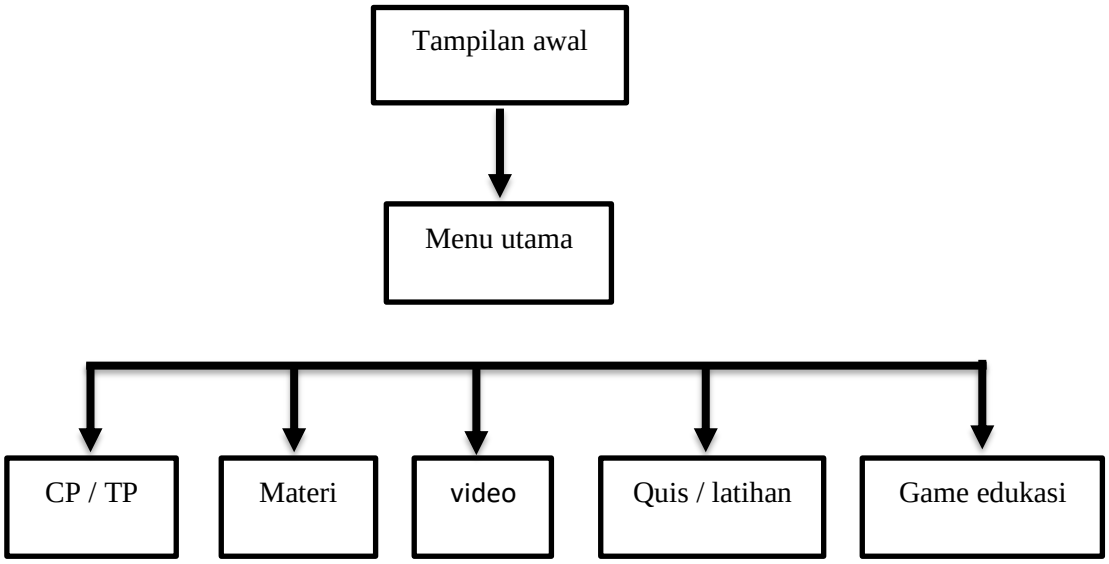
[39] S. Afrianti and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang,” vol. 6, no. 2, pp. 2–7, 2020.

[40] S. M. D. Megawati, Liza Efriyanti, Supriadi, Hari Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih," *Irje J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 164–175, 2022.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I
Storyboard media

Storyboard Media





LAMPIRAN II

Tampilan Media

Dokumentasi produk media pembelajaran Informatika berbasis *Android*

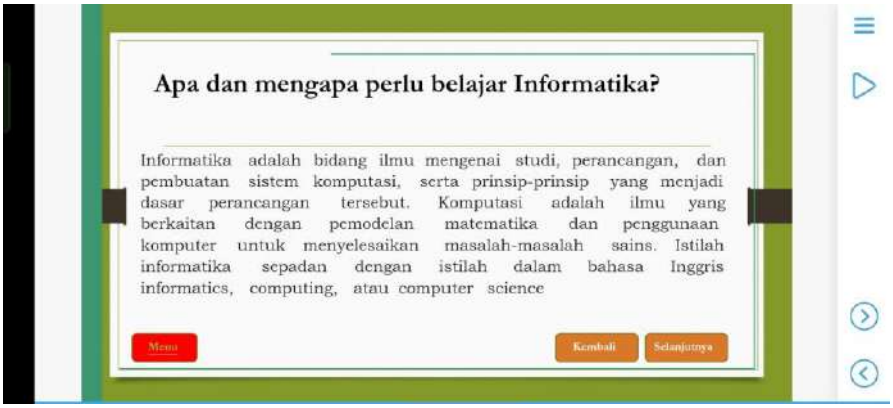
Yang di Tangkap layer dari hp :








BAB 1
Informatika dan Keterampilan Generik
A
Informatika bagi pelajar SMP
B
Pengantar keterampilan Generik
Apa dan mengapa perlu belajar Informatika?
Apa yang akan dipelajari dalam mata pelajaran Informatika
Informatika dan Profil pelajar Pancasila
Bekerja dalam kelompok
Mengkomunikasikan hasil Kerja
Menu


Apa dan mengapa perlu belajar Informatika?
Informatika adalah bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangan tersebut. Komputasi adalah ilmu yang berkaitan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk menyelesaikan masalah-masalah sains. Istilah informatika sepadan dengan istilah dalam bahasa Inggris informatics, computing, atau computer science
Menu
Kembali
Selanjutnya


Apa yang akan dipelajari dalam mata pelajaran Informatika?
TIK
PRAKTIKA LINTAS BIDANG
BERPIKIR KOMPUTASIONAL
Gambar 1.1 Pilar Pengetahuan Informatika
Keterangan:
TIK: Teknologi Informasi dan Komunikasi
SK: Sistem Komputer
JKI: Jaringan Komputer/Internet
AD: Analisis Data
AP: Algoritma dan Pemrograman
DSI: Dampak Sosial Informatika
PLB: Praktika Lintas Bidang
BK: Berpikir Komputasional
Menu
Kembali


Informatika dan Profil pelajar Pancasila
Untuk menyiapkan diri menghadapi masa depan di era digital, kalian juga perlu membangun kebiasaan-kebiasaan baik yang menumbuhkan karakter yang baik pula. Bagi pelajar Indonesia, karakter yang baik ini dirumuskan sebagai Profil Pelajar Pancasila, yang memiliki ciri-ciri berikut ini.
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
2. Berkebinekaan global
3. Mandiri
4. Bergotong Royong
5. Bernalar kritis
6. Kreatif
Menu
Kembali
Selanjutnya

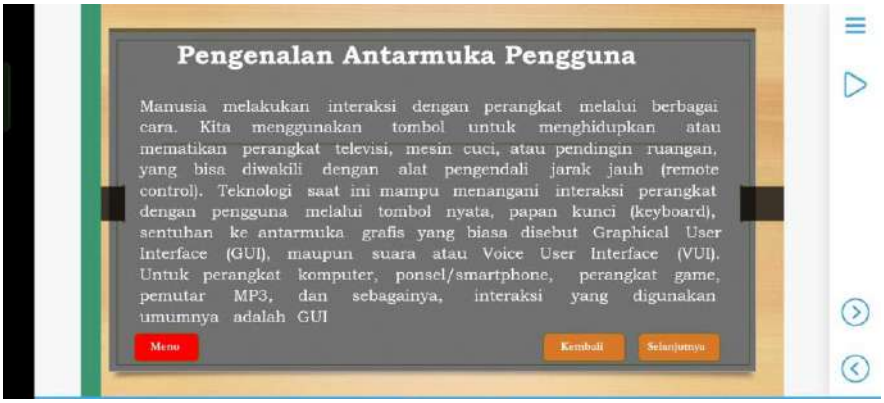

Bekerja dalam kelompok
Ada pekerjaan yang jika dikerjakan lebih banyak orang, akan membutuhkan waktu lebih lama. Oleh karena itu, strategi membagi pekerjaan dalam kelompok harus ditentukan oleh kelompok sebelum dikerjakan. Tujuannya agar tugas dapat dikerjakan dengan lancar. Tugas dibagi rata secara adil walaupun setiap orang tidak mengerjakan hal yang sama. Sebelum mulai bekerja dalam kelompok, semua anggota kelompok perlu menentukan strategi yang tepat agar tujuan tugas dapat dilakukan dengan efisien dan optimal
Menu
Kembali
Selanjutnya


Mengkomunikasikan hasil Kerja
Hasil kerja yang telah kita kembangkan atau dibuat perlu dikomunikasikan dengan baik kepada pihak yang berkepentingan, seperti: pemberi kerja, khalayak umum, dan lainnya. Komunikasi hasil kerja bisa dilakukan dengan presentasi dan demo produk atau dalam bentuk produk tampilan seperti infografis.
a. Infografis Infografis berisi informasi teks dan gambar atau grafik lain yang akan mempermudah pembaca menangkap pesan yang dimaksud. Ilustrasi visual lebih mudah untuk ditangkap maknanya dan diinterpretasi ketimbang hanya tekstual.
Menu
Kembali
Selanjutnya


BAB 2
Berpikir Komputasional
Apa Itu Berpikir Komputasional?
ALGORITMA
OPTIMASI PENJADWALAN
STRUKTUR DATA
REPRESENTASI DATA
Menu


ALGORITMA
Algoritma adalah metode atau langkah yang direncanakan secara tersusun dan berurutan untuk menyelesaikan atau memecahkan permasalahan dengan sebuah intruksi atau kegiatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan manusia mampu menghasilkan karya-karya yang semakin canggih dan kompleks. Meskipun komputer dapat melakukan perhitungan dengan cepat dibandingkan manusia pada umumnya, namun komputer tidak bisa menyelesaikan masalah begitu saja tanpa diajarkan oleh manusia melalui urutan langkah-langkah (algoritma) penyelesaian yang dide?Nisikan terlebih dahulu. Selain digunakan untuk pemecahan masalah menggunakan komputer, algoritma juga dapat diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan schari-hari yang membutuhkan sederet proses atau langkah-langkah procedural.
Menu
Kembali
Selanjutnya

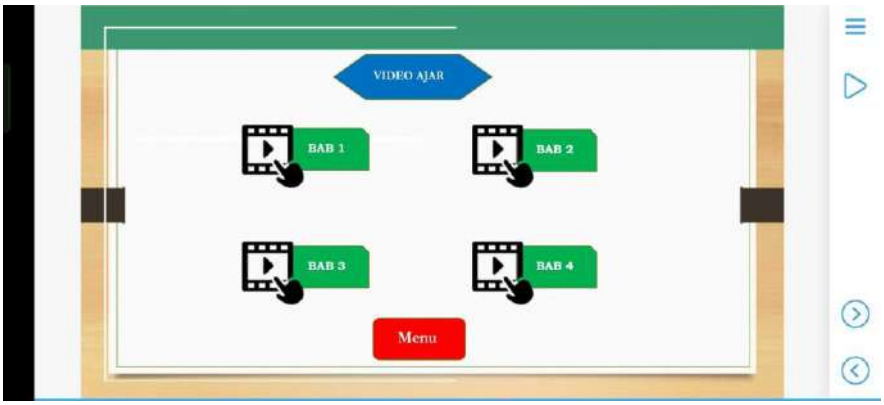

BAB 3
Teknologi Informasi dan Komunikasi
Pengenalan Antarmuka Pengguna
Folder dan File
Surel
Peramban dan Search Engine
Aplikasi Perkantoran
Menu

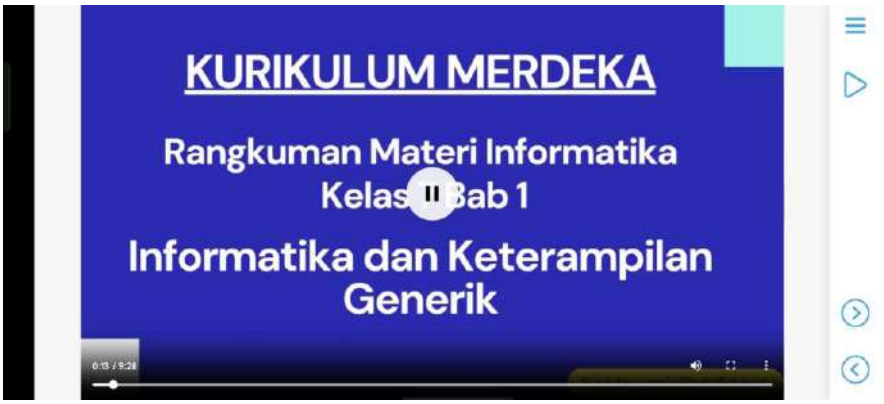

Pengenalan Antarmuka Pengguna
Manusia melakukan interaksi dengan perangkat melalui berbagai cara. Kita menggunakan tombol untuk menghidupkan atau mematikan perangkat televisi, mesin cuci, atau pendingin ruangan, yang bisa diwakili dengan alat pengendali jarak jauh (remote control). Teknologi saat ini mampu menangani interaksi perangkat dengan pengguna melalui tombol nyata, papan kunci (keyboard), sentuhan ke antarmuka grafis yang biasa disebut Graphical User Interface (GUI), maupun suara atau Voice User Interface (VUI). Untuk perangkat komputer, ponsel/smartphone, perangkat game, pemutar MP3, dan sebagainya, interaksi yang digunakan umumnya adalah GUI
Menu
Kembali
Selanjutnya

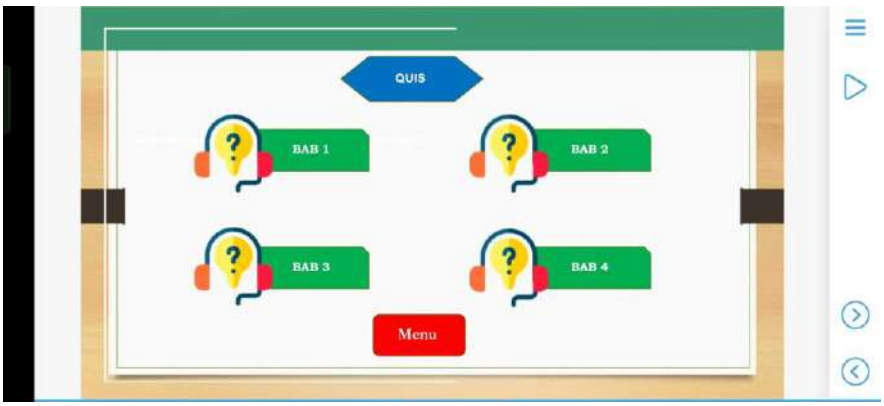

BAB 4
Sistem Komputer
Pengantar Sistem Komputer
Perangkat Keras - Hardware
Perangkat Lunak - Softwar
Interaksi Antarperangkat
Bilangan Biner
Permasalahan dan Spesifikasi Perangkat Keras
Menu

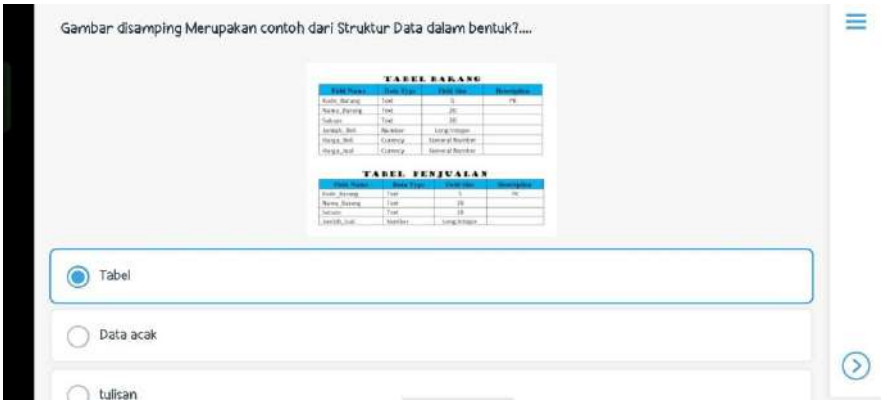

Perangkat Keras - Hardware
1. Perangkat Masukan (Input Devices)
Peranti masukan adalah peranti yang mengirimkan data ke komputer untuk diolah. Jenis-jenis peranti masukan ialah seperti berikut.
Menu
Kembali
Selanjutnya

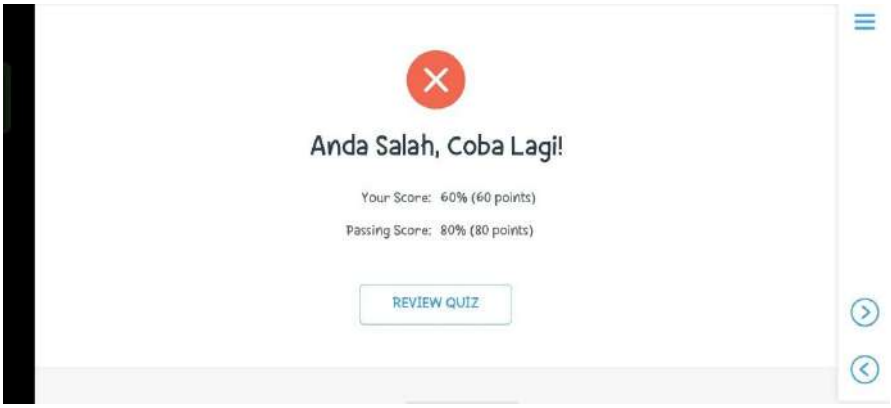

Interaksi Antarperangkat
Bluetooth memiliki banyak kegunaan, yaitu: menghubungkan laptop dan ponsel, ponsel dan headphones, ponsel dan televisi, dan lainnya
Menu
Kembali
Selanjutnya


VIDEO AJAR
BAB 1
BAB 2
BAB 3
BAB 4
Menu


KURIKULUM MERDEKA
Rangkuman Materi Informatika
Kelas X Bab 1
Informatika dan Keterampilan Generik


QUIS
BAB 1
BAB 2
BAB 3
BAB 4
Menu

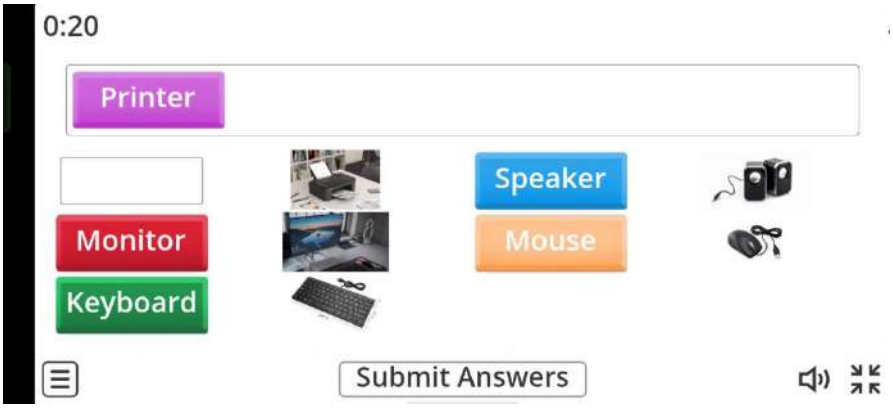

Gambar disamping Merupakan contoh dari Struktur Data dalam bentuk?....
TABEL BARANG
TABEL PENJUALAN
Tabel
Data acak
tulisan


Anda Salah, Coba Lagi!
Your Score: 60% (60 points)
Passing Score: 80% (80 points)
REVIEW QUIZ


Pada Gambar disamping merupakan Perangkat keras (Hardware) yang termasuk bagian dari output device atau peranti keluar. apakah nama perangkat keras tersebut.....
Joystick
Barcode


Petunjuk Penggunaan Aplikasi
3. Dan Ketika mengklik sebuah tab menu lain seperti "Kompetensi" "Materi" "Video" dan menu lainnya ada tombol (Kembali, Selanjutnya, dan Menu) itu semua dirancang supaya membantu mengoperasikan media yang dirancang sama persis dengan aplikasi lain. Gambar tombol yang ada tersebut sebagai berikut :
Kembali
Menu
Selanjutnya
Kembali
Selanjutnya


Profil
Nama : Mhd Anhar Hasibuan
NIM : 2519054
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Kampus : UIN SMDD Bukittinggi
Asal : Ujung Batu, Sosa, Padang Lawas, Sumatera Utara
Dosen Pembimbing : Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII Berbasis Android dengan menggunakan Website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi
Kembali


0:20
Printer
Monitor
Keyboard
Speaker
Mouse
Submit Answers


DAFTAR PUSTAKA
https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Informatika-BS-KLS-VII.pdf
https://youtu.be/gIdJc9kkF2o
https://youtu.be/EqWqMPPS91Y
https://youtu.be/wMvb7VZPVME
https://youtu.be/Dx2YUXNr_6Y
https://youtu.be/7rIMnIsnXKg
Kembali

LAMPIRAN III

Lampiran RPP

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP) DAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA
FASE : D

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ATP	ALOKASI WAKTU	KELAS
Sistem Komputer (SK)	Pada akhir fase D, siswa mampu menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta memahami proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer.	1. Siswa mampu menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta memahami proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer.	1. Siswa mampu menjelaskan komponen computer yang membentuk sebuah system komputasi 2. Siswa mampu menjelaskan fungsi computer yang membentuk sebuah system komputasi 3. Siswa mampu menjelaskan cara kerja computer yang membentuk sebuah system komputasi 4. Siswa mampu memahami proses kodifikasi data untuk menyimpan dalam memori computer. 5. Siswa mampu memahami penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer.	1 x pert 1x pert	7 7
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Pada akhir fase D, siswa mampu memanfaatkan aplikasi surel dalam berkomunikasi, aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet,				

	CMS dalam pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.				
Analisis Data (AD)	Pada akhir fase D, siswa mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.				
Algoritma dan Pemrogram an (AP	Pada akhir fase D, siswa mampu mengenali objek-objek dan memahami perintah atau instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan dan mengembangkan karya digital kreatif				

	(game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, serta mengenal pemrograman tekstual sederhana.				
Berpikir Komputasional (BK)	Pada akhir fase D, siswa mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume kecil serta mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (*computationally literate)*				



LAMPIRAN IV

Lampiran Angket Validitas

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Validator : RIRI OKTA

Instansi : UIN Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Validasi Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.	✓				
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittg , 13 Juni 2023

Validator

(RIKI OKRA)

NIP.

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama : Rini Okn.

Instansi : Un. Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Ilmu Komputer

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektifitas **Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi** yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.	✓				
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Bukittinggi, 14 Juni 2023

(RIRI OKRA)

NIP.

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama : RIRI OKTA

Instansi : Univ Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas **Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi** yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.	✓				
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			
Penilian Secara Umum		**Penilaian**				
		A	**B**	**C**	**D**	**E**
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi		✓				

Saran-saran :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Bumiayu, 14 Juni 2023

Praktikator

(Rizki Oktya)

NIP.

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama : Hari Antoni My, M.Kom

Instansi : Uin Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen Uin Bukittinggi

Spesifikasi Keahlian : Ilmu Komputer & Teknologi Informasi

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas **Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi** yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Bukittinggi, 14 Juni 2023

Praktikator

(Hani Antoni, Drs. M.Hum)

NIP. 1963 0907 2004 12 1005

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama : Hari Antoni M, M.Kom

Instansi : UIN Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen UIN Bukittinggi

Spesifikasi Keahlian : Ilmu Komputer & Teknologi informasi

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektifitas **Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi** yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Bukittinggi, 14 Juli 2023

(Hari Antoni M. M.kom)

NIP. 1983 0907 2009 12 1005

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Validator : Hari Antoni M. Kom

Instansi : UIN Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen UIN Bukittinggi

Spesifikasi Keahlian : Ilmu Komputer & Teknologi Informasi

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Validasi Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi ✓

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :					
	a. Kebenaran tata bahasa.		✓			
	b. Kemudahan dalam memahami angket.		✓			
	c. Ketelitian penulisan.		✓			
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Bandung, 14 Juli 2023

Validator

(Hani Apriani, M.Pd.Kim)

NIP. 19830907 200912 1005

LEMBAR VALIDASI

INSTRUMEN VALIDITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Validator : Cusmila Dariawali S.Pd, M.Kom

Instansi : UIN Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen / Sekretaris Prodi PTIK

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer & Teknologi informasi

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Validasi Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.	✓				
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :	✓				
	a. Kebenaran tata bahasa.					
	b. Kemudahan dalam memahami angket.	✓				
	c. Ketelitian penulisan.	✓				
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.	✓				
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			

Penilian Secara Umum	Penilaian				
	A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi	✓				

Saran-saran :

Angket sudah bisa digunakan

Banyuwangi, 14 Juni 2023

Validator

(Susi)

NIP. 101205880 2

INSTRUMEN EFEKTIFITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama : Cucu Darmawati S.Pd, M.Kom

Instansi : Uin Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen / Sekretaris Prodi PAIK

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer & teknologi informasi

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Efektifitas **Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi** yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.	✓				
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.		✓			
3.	Penggunaan bahasa :	✓				
	a. Kebenaran tata bahasa.					
	b. Kemudahan dalam memahami angket.	✓				
	c. Ketelitian penulisan.	✓				
4.	Butir pertanyaan angket :					
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.		✓			
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.		✓			
Penilian Secara Umum		**Penilaian**				
		A	B	C	D	E
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi		✓				

Saran-saran :

Angket sudah bisa digunakan

Banjarnegara, 19 Juni 2023

(Ust)

NIP. 101205880 2

INSTRUMEN PRAKTIKALITAS

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama : Cusnika Darmawati S.Pd, M.Kom

Instansi : UIN Bukittinggi

Pekerjaan : Dosen / Sekretaris Prodi PTIK

Spesifikasi Keahlian : Ilmu komputer & Teknologi Informasi

A. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Praktikalitas **Perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi** yang menjadi produk penelitian, dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :
   1 = Tidak Valid (TV)
   2 = Kurang Valid (KV)
   3 = Cukup Valid (CV)
   4 = Valid (V)
   5 = Sangat Valid (SV)

   Sedangkan untuk penilaian secara umum, juga dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilian :

   A = Dapat digunakan tanpa revisi

   B = Dapat digunakan dengan sedikit revisi

   C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

   D = Dapat digunakan dengan banyak revisi

   E = Tidak dapat digunakan

3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen ini, dengan menuliskannya langsung pada saran perbaikan.

B. Lembar Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SV	V	CV	KV	TV
1.	Format instrumen angket memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket.		✓			
2.	Kejelasan petunjuk pengisian Angket.	✓				
3.	Penggunaan bahasa :	✓				
	a. Kebenaran tata bahasa.					
	b. Kemudahan dalam memahami angket.	✓				
	c. Ketelitian penulisan.	✓				
4.	Butir pertanyaan angket :	✓				
	a. Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan.	✓				
	b. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan aspek-aspek yang dinilai.		✓			
	c. Pertanyaan angket sesuai dengan kisi-kisi penelitian.	✓				
Penilian Secara Umum		**Penilaian**				
		A	**B**	**C**	**D**	**E**
Penilaian secara umum terhadap angket validasi Perancangan Media Pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi		✓				

Saran-saran :

Angket sudah bisa digunakan

Bukittinggi, 14 Juni 2023

Praktikator

( )

NIP. 101205880 2

ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Setujuitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Desain Media**					
1.	Tampilan media menarik.	✓				
2.	Bentuk media sederhana.	✓				
3.	Ukuran media proporsional.	✓				
4.	Penggunaan komponen pada media tepat.	✓				
5.	Tampilan media disusun rapi.	✓				
6.	Pewarnaan sudah tepat.	✓				
B.	**Pengoperasian Media**					
7.	Petunjuk penggunaan media dijelaskan secara rinci.		✓			
8.	Media dapat digunakan dengan mudah dan praktis.		✓			
9.	Media dapat beroperasi dengan baik.		✓			
10.	Tidak terjadi *trouble* pada media.		✓			
11.	*Error* yang dihasilkan media kecil.	✓				
12.	Memiliki alur penggunaan media yang jelas.	✓				
13.	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran.	✓				
C.	**Kemanfaatan Media**					
14.	Media dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.		✓			
15.	Media dapat menghubungkan teori dan praktik.	✓				
16.	Media dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi realistic.	✓				
17.	Media dapat memperjelas materi pembelajaran praktikum.	✓				
18.	Media dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.	✓				
19.	Media dapat meningkatkan kemampuan psikmotor peserta didik.		✓			
20.	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.		✓			
21.	Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓			

22.	Media dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran praktikum.	✓				
D.	**Kegrafikaan Media**					
23.	Tampilan media menarik.		✓			
24.	Kompsisi warna pada media proporsional.		✓			
25.	Pemilihan jenis huruf pada media tepat.		✓			
26.	Ukuran huruf pada media proporsional.		✓			
27.	Tata letak gambar pada media proporsional.		✓			
28.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.	✓				
29.	Ukuran gambar pada media proporsional.	✓				
30.	Spasi antar baris pada media proporsional.	✓				
31.	Template pada media konsisten.	✓				

Saran-saran :

Sebaiknya untuk Video ditambahkan dengan video sendiri.

Bukittinggi, 19 juni 2023

Validator

(Yulfeda Elin Yuspita, M.Kom)

NIP/NIDN. 199112222020122020

ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Setujuitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Desain Media**					
1.	Tampilan media menarik.		✓			
2.	Bentuk media sederhana.		✓			
3.	Ukuran media proporsional.		✓			
4.	Penggunaan komponen pada media tepat.		✓			
5.	Tampilan media disusun rapi.		✓			
6.	Pewarnaan sudah tepat.		✓			
B.	**Pengoperasian Media**					
7.	Petunjuk penggunaan media dijelaskan secara rinci.		✓			
8.	Media dapat digunakan dengan mudah dan praktis.		✓			
9.	Media dapat beroperasi dengan baik.		✓			
10.	Tidak terjadi *trouble* pada media.		✓			
11.	*Error* yang dihasilkan media kecil.		✓			
12.	Memiliki alur penggunaan media yang jelas.		✓			
13.	Pengguna dapat berinteraksi dengan media pembelajaran.		✓			
C.	**Kemanfaatan Media**					
14.	Media dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik.		✓			
15.	Media dapat menghubungkan teori dan praktik.		✓			
16.	Media dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi realistic.		✓			
17.	Media dapat memperjelas materi pembelajaran praktikum.		✓			
18.	Media dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.		✓			
19.	Media dapat meningkatkan kemampuan psikmotor peserta didik.		✓			
20.	Media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.		✓			
21.	Media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.		✓			

22.	Media dapat mempermudah pelaksanaan pembelajaran praktikum.		✓			
D.	**Kegrafikaan Media**					
23.	Tampilan media menarik.		✓			
24.	Kompsisi warna pada media proporsional.		✓			
25.	Pemilihan jenis huruf pada media tepat.		✓			
26.	Ukuran huruf pada media proporsional.		✓			
27.	Tata letak gambar pada media proporsional.		✓			
28.	Tulisan dapat dibaca dengan baik.		✓			
29.	Ukuran gambar pada media proporsional.		✓			
30.	Spasi antar baris pada media proporsional.		✓			
31.	Template pada media konsisten.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 19 Juni 2023

Validator

(Dr. Supriatman, Zakri)

NIP/NIDN.

DRAF ANGKET VALIDITAS ASPEK MATERI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGI**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Validitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas vii berbasis android dengan menggunakan website 2 apk di smpn 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Pembelajaran**					
1.	Pada media sudah mencantumkan tujuan pembelajaran dengan jelas.		✓			
2.	Penulisan tujuan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan KI/KD (Kompetensi Inti/Kompetensi Dasar) mata pelajaran.	✓				
3.	Aktivitas pembelajaran disampaikan dengan jelas.		✓			
4.	Aktivitas pembelajaran yang disediakan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat.		✓			
5.	Aktivitas untuk peserta didik dapat diikuti dengan mudah.		✓			
6.	Aktivitas untuk peserta didik disusun sesuai dengan alur materi pembelajaran yang dibuat.		✓			
7.	Cakupan materi yang diberikan.		✓			
8.	Keluasan materi yang disajikan.	✓				
9.	Materi yang disampaikan sudah lengkap.		✓			
10.	Materi sesuai dengan silabus yang ditetapkan.	✓				
11.	Materi yang disajikan sesuai dengan KI/KD.		✓			
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran.		✓			
13.	Media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam belajar.	✓				
14.	Media dapat digunakan sebagai sumber belajar.		✓			
15.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan pembelajaran yang menarik.	✓				
16.	Materi pada media mudah dipahami peserta didik.		✓			
17.	Gambar yang dicantumkan pada materi terlihat jelas.	✓	✓			
18.	Gambar dan teks mendukung dengan materi yang disampaikan.		✓			

19.	Media dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan dengan materi.	✓				
20.	Peserta didik aktif dalam menggunakan media pembelajaran.		✓			
21.	Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media.		✓			
22.	Fleksibel (belajar dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun).	✓				
23.	Media ini dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar.		✓			
24.	Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.	✓				
25.	Terdapat tugas yang akan dikerjakan peserta didik sebagai review pembelajaran.		✓			
26.	Petunjuk mengerjakan tugas disampaikan dengan jelas.	✓				
27.	Media ini memenuhi sasaran sebagai media pembelajaran.		✓			
28.	Media ini cocok digunakan untuk pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				
B.	**Aspek Materi, Bahasa, dan Kebenaran Isi**					
29.	Uraian materi benar sesuai dengan konsep pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			
30.	Materi yang disampaikan lengkap dengan langkah-langkah dan gambar yang sesuai.		✓			
31.	Keruntutan materi sesuai dengan silabus.		✓			
32.	Menerangkan konsep Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan tepat.		✓			
33.	Materi pada media ini dikaji secara mendalam.	✓				
34.	Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi lebih jelas dengan menggunakan media.	✓				
35.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami.	✓				
36.	Pemilihan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
37.	Penggunaan istilah pada media		✓			

	konsisten.					
38.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan pemahaman peserta didik	✓				
39.	Penyajian materi jelas dan telah mencakup tujuan pembelajaran.		✓			
40.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan pemahaman peserta didik.	✓				
41.	Materi yang disajikan dilengkapi dengan contoh-contoh yang relevan.		✓			
42.	Kesesuain soal tugas dengan indikator dan tujuan pembelajaran.	✓				
43.	Soal sesuai dengan materi yang disampaikan sebelumnya.		✓			
44.	Kalimat pada soal tidak memunculkan persepsi ganda/ambigu/multi tafsir.		✓			

Saran-saran :

Pembahasan Soal Sebaiknya Ditambah

Banjarbaru, 19 juni 2023

Validator

(Idriansyah S.Pd)

NIP/NIDN.

DRAF ANGKET VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Validitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis android menggunakan website 2 apk di smpn 7 bukittnggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN VALIDITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

No.	Aspek Kebahasaan yang Dinilai	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Kelugasan Kalimat**					
1.	Penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami.	✓				
2.	Konsisten dalam penggunaan istilah.		✓			
3.	Semua kata/kalimat pada media teridentifikasi dan dapat terbaca dengan jelas.		✓			
4.	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran bersifat komunikatif.		✓			
B.	**Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa dan Penulisan**					
5.	Menggunakan satu bahasa.		✓			
6.	Tata letak (*layout*) sesuai dengan kebutuhan dan kaedah penulisan.		✓			
7.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
8.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada media pembelajaran.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

Banyuwangi, 15 juni 2023

Validator

(Ahmad Arif S.Pd)

NIP/NIDN.

HASIL ANALISIS ANGKET VALIDITAS ASPEK MEDIA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTNGGI

Validator : Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom

Item	Skor	S	V
Item 1	4	3	0.75
Item 2	4	3	0.75
Item 3	4	3	0.75
Item 4	4	3	0.75
Item 5	4	3	0.75
Item 6	4	3	0.75
Item 7	4	3	0.75
Item 8	4	3	0.75
Item 9	4	3	0.75
Item 10	4	3	0.75
Item 11	4	3	0.75
Item 12	4	3	0.75
Item 13	4	3	0.75
Item 14	4	3	0.75
Item 15	4	3	0.75
Item 16	4	3	0.75
Item 17	4	3	0.75
Item 18	4	3	0.75
Item 19	4	3	0.75
Item 20	4	3	0.75
Item 21	4	3	0.75
Item 22	4	3	0.75
Item 23	4	3	0.75
Item 24	4	3	0.75
Item 25	4	3	0.75
Item 26	4	3	0.75
Item 27	4	3	0.75
Item 28	4	3	0.75
Item 29	4	3	0.75
Item 30	4	3	0.75
Item 31	4	3	0.75
Jumlah			**23.31**
Rata-Rata Nilai V			**0.75**

Ket :

a. Item 1

s = r – L_0

s = 4 – 1

s = 3

$$\mathbf{V} = \frac{\sum s}{n\ (c\text{-}1)}$$

$$\mathbf{V} = \frac{3}{1\ (3\text{-}1)}$$

V = 75

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Total Jumlah Nilai V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{23{,}31}{31} = 0{,}75$$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator dihitung menggunakan rumus *Aiken's* di dapat nilai rata-rata *V* adalah 0,75 dengan kriteria valid. Dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk di smpn 7 Bukittinggi dinyatakan valid.

HASIL ANALISIS ANGKET VALIDITAS ASPEK MEDIA PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTNGGI

Validator : Yulifda Elin Yuspita, M.Kom

Item	Skor	S	V
Item 1	5	4	1.00
Item 2	5	4	1.00
Item 3	5	4	1.00
Item 4	5	4	1.00
Item 5	5	4	1.00
Item 6	5	4	1.00
Item 7	4	3	0.75
Item 8	4	3	0.75
Item 9	4	3	0.75
Item 10	4	3	0.75
Item 11	5	4	1.00
Item 12	5	4	1.00
Item 13	5	4	1.00
Item 14	4	3	0.75
Item 15	5	4	1,00
Item 16	5	4	1.00
Item 17	5	4	1.00
Item 18	5	4	1.00
Item 19	4	3	0.75
Item 20	4	3	0.75
Item 21	4	3	0.75
Item 22	5	4	1.00
Item 23	4	3	0.75
Item 24	4	3	0.75
Item 25	4	3	0.75
Item 26	4	3	0.75
Item 27	4	3	0.75
Item 28	5	4	1.00
Item 29	5	4	1.00
Item 30	5	4	1.00
Item 31	5	4	1.00
Jumlah			**27,75**
Rata-Rata Nilai V			**0.89**

Ket :

a. Item 1

$s = r - L_0$

$s = 5 - 1$

$s = 4$

$V = \frac{\sum s}{n\,(c-1)}$

$V = \frac{4}{1\,(5-1)}$

$V = 1.00$

b. Item 7

$s = r - L_0$

$s = 4 - 1$

$s = 3$

$V = \frac{\sum s}{n\,(c-1)}$

$V = \frac{3}{1\,(3-1)}$

$V = 0.75$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Total Jumlah Nilai V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{27{,}75}{31} = 0.89$$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator dihitung menggunakan rumus *Aiken's* di dapat nilai rata-rata *V* adalah 0.89 dengan kriteria valid. Dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk di SMPN 7 Bukittnggi dinyatakan valid.

HASIL ANALISIS ANGKET VALIDITAS ASPEK MATERI PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Validator : Idriansyah, S.Pd

Item	Skor	S	V
Item 1	4	3	0,75
Item 2	5	4	1.00
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0.75
Item 5	4	3	0.75
Item 6	4	3	0.75
Item 7	4	3	0.75
Item 8	5	4	1.00
Item 9	4	3	0.75
Item 10	5	4	1.00
Item 11	4	3	0.75
Item 12	4	3	0.75
Item 13	5	4	1.00
Item 14	4	3	0.75
Item 15	5	4	1.00
Item 16	4	3	0.75
Item 17	5	4	1.00
Item 18	4	3	0.75
Item 19	5	4	1.00
Item 20	4	3	0.75
Item 21	4	3	0.75
Item 22	5	4	1.00
Item 23	4	3	0.75
Item 24	5	4	1.00
Item 25	4	3	0.75
Item 26	5	4	1.00
Item 27	4	3	0.75
Item 28	5	4	1.00
Item 29	4	3	0.75
Item 30	4	3	0.75
Item 31	4	3	0.75
Item 32	4	3	0.75
Item 33	5	4	1.00
Item 34	5	4	1.00
Item 35	5	4	1.00
Item 36	5	4	1.00
Item 37	4	3	0.75
Item 38	5	4	1.00

Item 39	4	3	0.75
Item 40	5	4	1.00
Item 41	4	3	0.75
Item 42	5	4	1.00
Item 43	4	3	0.75
Item 44	4	3	0.75
Jumlah			**37,5**
Rata-Rata Nilai V			**0.85**

Keterangan :

a. Item 1

s = r – L_0

s = 4 – 1

s = 3

$$\mathbf{V} = \frac{\sum s}{n\ (c\text{-}1)}$$

$$\mathbf{V} = \frac{3}{1\ (3\text{-}1)}$$

V = 0.75

b. Item 2

s = r – L_0

s = 5 – 1

s = 4

$$\mathbf{V} = \frac{\sum s}{n\ (c\text{-}1)}$$

$$\mathbf{V} = \frac{4}{1\ (5\text{-}1)}$$

V = 1.00

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Total Jumlah Nilai V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{37{,}5}{44} = 0{,}85$$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator dihitung menggunakan rumus *Aiken's* di dapat nilai rata-rata *V* adalah 0.85 dengan kriteria valid. Dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi dinyatakan valid.

HASIL ANALISIS ANGKET VALIDITAS ASPEK KEBAHASAAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Validator : Ahmad Arif, S.Pd

Item	Skor	S	V
Item 1	5	4	1.00
Item 2	4	3	0.75
Item 3	4	3	0.75
Item 4	4	3	0.75
Item 5	4	3	0.75
Item 6	4	3	0.75
Item 7	5	4	1.00
Item 8	4	3	0.75
Jumlah			**6,5**
Rata-Rata Nilai V			**0.81**

Ket :

a. …Item 1

s = r – L_0

s = 5 – 1

s = 4

$$\mathbf{V} = \frac{\sum s}{n\,(c-1)}$$

$$\mathbf{V} = \frac{4}{1\,(5-1)}$$

V = 1.00

b. …Item 2

s = r – L_0

s = 4 – 1

s = 3

$$\mathbf{V} = \frac{\sum s}{n\,(c-1)}$$

$$\mathbf{V} = \frac{3}{1\,(3-1)}$$

V = 0.75

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Total Jumlah Nilai V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{6.5}{8} = 0.81$$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator dihitung menggunakan rumus *Aiken's* di dapat nilai rata-rata *V* adalah 0.81 dengan kriteria valid. Dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi dinyatakan valid.

HASIL ANALISIS ANGKET VALIDITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Adapun tabel hasil penelitiaan dari uji validitas produk dengan menggunakan rumus *Aiken's V* sebagai berikut:

No	Validator	Aspek	Nilai Validitas
1	Dr.Supratman Zakir, M.kom M.Kom	Media	0.75
2	Yulifda Elin Yuspita, M.Kom	Media	0.89
3	Idriansyah, S.Pd	Materi	0.85
4	Ahmad Arif, S.Pd	Kebahasaan	0.81
Jumlah			**3.3**
Rata-Rata Nilai V			**0.82**

Tahap pengujian validitas diberikan kepada empat orang yang dinilai dari tiga aspek penilaiaan didapat hasil akhir 0.82 dengan kriteria valid. Dapat disimpilkan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk yang telah dirancang sudah valid sesuai dengan lampiran angket validitas.



LAMPIRAN V

Lampiran Angket Praktikalitas

ANGKET PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Praktikalitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Media mudah untuk diakses.		✓			
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.		✓			
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.	✓				
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.	✓				
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Desain Media**					
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.	✓				
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.		✓			
C.	**Kemanfaatan Media**					
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.		✓			
9.	Media dilengkapi tugas.		✓			
D.	**Kegrafikaan Media**					
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.		✓			
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.		✓			
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.	✓				
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.	✓				

Saran-saran :

Perbaikan Pustaka

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi,..... 2023

Validator



(Idriansyah S.Pd)

NIP/NIDN.

HASIL ANGKET PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Validator : Idriansyah, S.Pd

Item	Bobot	Nilai
Item 1	4	80
Item 2	4	80
Item 3	5	100
Item 4	5	100
Item 5	5	100
Item 6	5	100
Item 7	4	80
Item 8	4	80
Item 9	4	80
Item 10	4	80
Item 11	4	80
Item 12	5	100
Item 13	5	100
Jumlah Nilai		1160

Ket :

$$P = \frac{\text{Jumlah Nilai Validator}}{\text{Nilai Maksimal}} \qquad P = \frac{1160}{1300} = 0.89$$

$$P_e = \frac{\text{Jumlah Nilai Validator}}{\text{Nilai Maksimal}} \qquad P_e = \frac{1300\text{-}1160}{1300} = 0.10$$

$$K = \frac{\text{P-Pe}}{\text{1-Pe}} \qquad K = \frac{0.89\text{-}0.10}{\text{1-}0.10} = 0.79$$

Dari hasil nilai yang diberikan oleh validator dihitung menggunakan rumus *Moment Kappa* (K) di dapat nilai 0.79 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian perancangan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk di SMPN 7 Bukittinggi dinyatakan tinggi.

HASIL ANALISIS ANGKET PRAKTIKALITAS

Adapun hasil penelitiaan dari uji praktikalitas produk dengan menggunakan rumus *Moment Kappa (K),* Pada Tahap pengujian praktikalitas diujikan kepada guru pengampuh mata pelajaran Informatika yang dinilai dari tiga aspek penilaiaan didapat hasil akhir 0.79 dengan kriteria tinggi. Dapat disimpulkan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk yang telah dirancang sudah valid sesuai dengan lampiran angket validitas.



LAMPIRAN VI

Lampiran Angket Efektivitas

Dipindai dengan CamScanner

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Nazwa akmira safitri)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :-

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(NIRMALA ZAHARA)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.					✓
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juli 2023

Responden

(Fanisya Khaira)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Miftahul Jannah)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, ... 20 Juni 2023

Responden

(Laura Azila)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.					✓
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.					✓
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.					✓
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

Ulan Erga Putri

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.					✓
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.					✓
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Indah Lestari)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Ardelia Yuranda Putri)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.					✓

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, ...20 Juni....2023

Responden

(H ... M)

Hakim Saja

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.					✓
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Muhammad Zidan)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.					✓
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, ...20 Juni....2023

Responden

(Muhammad Ilhan)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat	✓				

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, ...20 Juni.....2023

Responden

(Revy Ilyyani)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Yuliana)

ANGKET EFEKTIVITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Mhd Anhar Hasibuan
NIM	:	2519054
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI.**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **perancangan media pembelajaran informatika kelas VII berbasis Android dengan menggunakan Website 2 apk di SMPN 7 bukittinggi.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.					✓
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.					✓

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat		✓			

	menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 20 Juni 2023

Responden

(Singit maulana)

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa 1 : Hakim

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20				✓		80
2		✓				25				✓		80
3		✓				25					✓	100
4		✓				25					✓	100
5		✓				25					✓	100
6	✓					20					✓	100
Jumlah						140	Jumlah					560
Rata-rata						23	Rata-rata					93

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{93\text{-}23}{100\text{-}23} = \frac{70}{77} = 0.90$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.90 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa 2 : Ardelia Yunanda Putri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25				✓		80
3			✓			60					✓	100
4		✓				25					✓	100
5		✓				25				✓		80
6		✓				25					✓	100
Jumlah						180	Jumlah					560
Rata-rata						30	Rata-rata					93

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{\text{93-30}}{\text{100-30}} = \frac{63}{70} = 0.90$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai $g > 0.7$

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai $0.7 > g > 0.3$

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai $g < 0.3$

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.90 berada di rentang $g > 0.7$

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa 3 : Muhammad Zidan

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20				✓		80
2		✓				25				✓		80
3		✓				25				✓		80
4	✓					20				✓		80
5		✓				25					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						175	Jumlah					500
Rata-rata						29	Rata-rata					83

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{\text{83-29}}{\text{100-29}} = \frac{54}{71} = 0.76$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai $g > 0.7$

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai $0.7 > g > 0.3$

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai $g < 0.3$

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.76 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa 4 : Muhammad Ilham

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20				✓		80
2		✓				25				✓		80
3		✓				25				✓		80
4	✓					20				✓		80
5		✓				25					✓	100
6			✓			60					✓	100
Jumlah						175	Jumlah					520
Rata-rata						29	Rata-rata					86

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{\text{86-29}}{\text{100-29}} = \frac{57}{71} = 0.80$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.80 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa 5 :Revy Illyyani

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25				✓		80
3		✓				25					✓	100
4		✓				25				✓		80
5		✓				25				✓		80
6		✓				25				✓		80
Jumlah						145	Jumlah					520
Rata-rata						24	Rata-rata					86

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{86\text{-}24}{100\text{-}24} = \frac{62}{76} = 0.81$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.81 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 6 : Yuliana

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20				✓		80
2		✓				25				✓		80
3			✓			60				✓		80
4		✓				25				✓		80
5		✓				25					✓	100
6		✓				25				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					500
Rata-rata						30	Rata-rata					83

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{\text{83-30}}{\text{100-30}} = \frac{53}{70} = 0.75$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai $g > 0.7$

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai $0.7 > g > 0.3$

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai $g < 0.3$

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.75 berada di rentang $g > 0.7$

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 7 : Indah Lestari

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20				✓		80
3			✓			60				✓		80
4	✓					20				✓		80
5		✓				25				✓		80
6		✓				25				✓		80
Jumlah						170	Jumlah					500
Rata-rata						28	Rata-rata					83

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{83\text{-}28}{100\text{-}28} = \frac{55}{72} = 0.76$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.76 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 8 : Ulan Erga Putri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20				✓		80
2	✓					20					✓	100
3			✓			60					✓	100
4	✓					20				✓		80
5	✓					20					✓	100
6		✓				25				✓		80
Jumlah						165	Jumlah					540
Rata-rata						27	Rata-rata					90

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{90\text{-}27}{100\text{-}27} = \frac{63}{73} = 0.86$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.86 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 9 : Laura Azila

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25				✓		80
3			✓			60					✓	100
4		✓				25				✓		80
5		✓				25					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						215	Jumlah					540
Rata-rata						35	Rata-rata					90

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{90\text{-}35}{100\text{-}35} = \frac{55}{65} = 0.84$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.84 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon siswa ke 10 : Miftahul Jannah

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20				✓		80
2		✓				25					✓	100
3			✓			60				✓		80
4		✓				25				✓		80
5		✓				25					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						215	Jumlah					520
Rata-rata						35	Rata-rata					86

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{86\text{-}35}{100\text{-}35} = \frac{51}{65} = 0.78$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.78 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 11 : Fanisya Khaira

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2	✓					20				✓		80
3			✓			60					✓	100
4		✓				25				✓		80
5		✓				25					✓	100
6			✓			60					✓	100
Jumlah						210	Jumlah					560
Rata-rata						35	Rata-rata					93

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{93\text{-}35}{100\text{-}35} = \frac{58}{65} = 0.89$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.89 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon siswa ke 12 : Ilmi

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25				✓		80
3		✓				25					✓	100
4		✓				25					✓	100
5		✓				25					✓	100
6			✓			60				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					560
Rata-rata						30	Rata-rata					93

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{93\text{-}30}{100\text{-}30} = \frac{63}{70} = 0.90$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.90 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 13 : Nirmala zahara

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25				✓		80
3		✓				25				✓		80
4		✓				25					✓	100
5		✓				25				✓		80
6			✓			60					✓	100
Jumlah						180	Jumlah					540
Rata-rata						30	Rata-rata					90

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{90\text{-}30}{100\text{-}30} = \frac{60}{70} = 0.85$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.85 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon Siswa ke 14 : Nazwa Akhira Safitri

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25					✓	100
3			✓			60				✓		80
4		✓				25				✓		80
5		✓				25					✓	100
6		✓				25				✓		80
Jumlah						180	Jumlah					540
Rata-rata						30	Rata-rata					90

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{\text{90-30}}{\text{100-00}} = \frac{60}{70} = 0.85$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.85 berada di rentang g > 0.7

ANALISIS HASIL ANGKET EVEKTIFITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Respon siswa ke 15 : Sigit Maulana

Item	Sebelum					Nilai	Sesudah					Nilai
	TS	KS	CS	S	SS		TS	KS	CS	S	SS	
1	✓					20					✓	100
2		✓				25					✓	100
3		✓				25				✓		80
4		✓				25				✓		80
5		✓				25				✓		80
6	✓					20					✓	100
Jumlah						140	Jumlah					540
Rata-rata						23	Rata-rata					90

$$g = \frac{\text{Sf-Si}}{\text{100-Si}}$$

$$g = \frac{90\text{-}23}{100\text{-}23} = \frac{67}{77} = 0.87$$

Ket:

g : Rata-rata Keuntungan

Sf : Score Akhir

Si : Score Awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

“High-g” efektifitas tinggi jika mempunyai g > 0.7

“Medium-g” efektifitas sedang jika mempunyai 0.7 > g> 0.3

“Low-g” efektifitas rendah jika mempunyai g < 0.3

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan produk yang peneliti rancang efektifitas tinggi karena nilai g yang didapat sebesar 0.87 berada di rentang g > 0.7

HASIL ANALISIS ANGKET PRAKTIKALITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI

Adapun tabel hasil penelitiaan dari uji evektivitas produk dengan menggunakan rumus *Richard R. Hake (G-Score)* sebagai berikut:

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	Hakim	0.90	Tinggi
2	Ardelia Yunanda Putri	0.90	Tinggi
3	Muhammad Zidan	0.76	Tinggi
4	Muhammad Ilham	0.80	Tinggi
5	Revy Illyani	0.81	Tinggi
6	Yuliana	0.75	Tinggi
7	Indah Lestari	0.76	Tinggi
8	Ulan Erga Putri	0.86	Tinggi
9	Laura Azila	0.84	Tinggi
10	Miftahul Jannah	0.78	Tinggi
11	Fanisya Khaira	0.89	Tinggi
12	Ilmi	0.90	Tinggi
13	Nirmala Zahara	0.85	Tinggi
14	Nazwa Akhira Safitri	0.85	Tinggi
15	Sigit Maulana	0.87	Tinggi
Jumlah		**12.52**	
Rata-Rata Nilai Evektifitas		**0.83**	**Tinggi**

Tahap pengujian efektifitas diberikan kepada 15 orang peserta didik didapat hasil akhir 0.83 dengan kriteria tinggi. Dapat disimpulkan media pembelajaran Informatika kelas VII berbasis Android menggunakan Website 2 Apk yang telah dirancang sudah valid sesuai dengan lampiran angket efektivitas.

LAMPIRAN VII

LAMPIRAN DOKUMENTASI






JANGAN
BERHENTI
BELAJAR
TAK PERNAH
BERHENTI
MENGAJARKAN




JANGAN
BERHENTI
BELAJAR















LAMPIRAN VIII

Surat-surat pendukung

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax (0752) 22875
Website : https://fti.uinbukittinggi.ac.id | Email : fti@uinbukittinggi.ac.id

Bukittinggi 25 Januari 2023

Nomor : B-010/Un.26.1/PTIK/PP.00.9/01/2023
Lamp. : (Satu) rangkap
Hal : **Penetapan Dosen Pembimbing**

Yth : Bapak/Ibu Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom

Di tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Sesuai dengan usulan Pembimbing Skripsi yang diajukan oleh Mahasiswa Prodi Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini dimohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai pembimbing skripsi mahasiswa dibawah ini :

Nama	**Mhd Anhar Hasibuan**
NIM	2519054
Judul Skripsi	Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbasis Android dengan Menggunakan Website 2 APK di SMPN 1 Sungai Pua

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terimakasih.

An Dekan,
Ketua Prodi

Hari Antoni Musril, M.Kom
NIP.198309072009121005

Catatan: Mahasiswa wajib menemui pembimbing yang telah ditetapkan paling lama satu bulan sejak surat dikeluarkan

PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jend. Sudirman No. 27 – 29 Bukittinggi Telp. (0752) 23976

REKOMENDASI PENELITIAN

Nomor : 070/481 /BKPol-KB/2023

Dasar :
1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;

Menimbang :
a. Bahwa sesuai surat dari Fakulas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Nomor B-1561/Un.26.1/PP.23/05/2023, Tanggal 23 Mei 2023, Perihal Mohon Izin Penelitian;
b. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian serta pengembangan perlu diterbitkan Rekomendasi Penelitian;
c. Bahwa sesuai konsideran huruf a dan b serta hasil Verifikasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, berkas persyaratan administrasi Surat Rekomendasi Penelitian telah memenuhi syarat.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, memberikan Rekomendasi Penelitian kepada :

Nama	:	**MHD ANHAR HASIBUAN**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Ujung Batu, 12 Agustus 2000
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Alamat	:	Desa Ujung Batu, Kel Ujung Batu, Kecamatan Sosa
Nomor Identitas	:	1203131208000001
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis Android dengan Menggunakan Website 2 APK di SMPN 7 Bukittinggi
Lokasi Penelitian	:	UPTD SMPN 7 Kota Bukittinggi
Waktu Penelitian	:	23 Mei s/d 23 Agustus 2023
Anggota Penelitian	:	-
Digunakan untuk	:	Penelitian

Dengan ketentuan sebagai berikut :
1. Wajib dan menaati tata tertib di lokasi tempat penelitian sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
2. Pelaksanaan penelitian jangan disalahgunakan untuk keperluan yang dapat mengganggu ketertiban dan ketentraman umum;
3. Pelaksanaan penelitian dengan Protokol Kesehatan Covid-19 dan ketentuan lebih lanjut mengikuti aturan di tempat pelaksanaan penelitian;
4. Melaporkan hasil penelitian kepada Walikota Bukittinggi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi;
5. Rekomendasi penelitian ini berlaku mulai tanggal diterbitkan dan apabila terjadi penyimpangan, maka Surat Rekomendasi Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku.

Demikian surat rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 30 Mei 2023
A.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa
dan Politik Kota Bukittinggi
Kasubid. Kewaspadaan Dini dan Penanganan Konflik,

BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

ROBBY EFENDI, SE, MM
NIP. 19810718 200501 1 002

Tembusan kepada Yth.

c PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 7 BUKITTINGGI
Jl.Kurai Parit Antang Tigo Baleh (0752) 33428
Email :smpn7bukittinggi@yahoo.com Website : www.smpn7.bkt.sch.id

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Nomor : 070 / /SMPN 7 – Bkt/2023

Yang bertandan tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Bukittinggi, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	:	**MHD ANHAR HASIBUAN**
Nomor Identitas	:	1203131208000001
Judul Penelitian	:	Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis Android dengan Menggunakan Website 2 APK di SMPN7 Bukittinggi
Alamat	:	Desa Ujung Batu, Kel Ujung Batu, Kecamatan Sosa

Sehubungan dengan surat dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi Nomor : 070 /481 /BKpol-KB/2023 tanggal 30 Mei 2023, perihal Rekomendasi Penelitian.

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dengan **BAIK** mengenai " *Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis Android dengan Menggunakan Website 2 APK di SMPN 7 Bukittinggi*", terhitung mulai tanggal 23 Mei 2023 s/d 11 Juli 2023.

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bukittinggi
Pada tanggal : 10 Juli 2023

Kepala
SMP N 7

ALEXANDRA,M, S.Pd
Nip.198412182009012002

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telepon/ Fax. (0752) 22875
Website: http://ftk.uinbukittinggi.ac.id | email: ftk@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-1561/Un.26.1/PP.07/04/2023 Bukittinggi, 03 April 2023
Lamp :1 (Satu) rangkap
Hal :Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**MHD. ANHAR HASIBUAN**
NIM	:	**2519054**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***PERANCANGAN MEDIA PEMEBELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN WEBSITE 2 APK DI SMPN 7 BUKITTINGGI***
Lokasi Penelitian	:	SMPN 7 BUKITTINGGI
Waktu	:	April 2023 s/d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.AG
NIP 197605192006041001

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor B-1598/Un.26.1/HK.00.5/03/2023

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh Muhammad Djamil Djambek Bukittinggi an **Mhd Anhar Hasibuan, NIM. 2519054** tanggal 5 April 2023 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi,

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing,
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas VII Berbasis Android dengan Menggunakan Website 2 Apk di SMPN 1 Bukittinggi"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Dr.Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom**
NIP	: **197501282008012012**
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata Tk. I /III/d
Jabatan	: Lektor
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 5 April 2023

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP 196605192006041001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://fitk.uinbukittinggi.ac.id | Email : fitk@uinbukittinggi.ac.id

KARTU KENDALI SETORAN AYAT
PESERTA SEMINAR PROPOSAL UIN BUKITTINGGI

Nama : **MHD. ANHAR HASIBUAN**
Nim : 2519054
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

NO	HARI/TANGGAL	NAMA SURAH	PARAF DOSEN PA
SEMESTER I			
1	Kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Kauthar	✓
2	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Kafirun	✓
3	kamis, 9 maret 2023	Surah An-Nasr	✓
4	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Lahab	✓
5	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Ikhlas	✓
SEMESTER II			
1	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Maa'un	✓
2	kamis 9 maret 2023	Surah Quraisy	✓
3	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Fiil	✓
4	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Humazah	✓
5	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Baiyinah	✓
SEMESTER III			
1	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-'Asr	✓
2	kamis, 9 maret 2023	Surah At-Takathur	✓
3	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Qoriah	✓
4	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-'Aadiyaat	✓
5	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Balad	✓
SEMESTER IV			
1	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Zalzalah	✓
2	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Ikhlas	✓
3	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Qadr	✓
4	kamis, 9 maret 2023	Surah At-Tiin	✓
5	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Fajr	✓
SEMESTER V			
1	kamis, 9 maret 2023	Surah Alh-Dhuha	✓
2	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Lail	✓
3	kamis, 9 maret 2023	Surah Asy-Syams	✓
4	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-Ghasyiyah	✓
5	kamis, 9 maret 2023	Surah Al-A'la	✓

Catatan : Kartu kendali dilampirkan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Ujian Seminar Proposal

Mengetahui
Dekan FTIK

Dr. Iswantir, M. M.Ag
NIP. 197605192006041001

Bukittinggi, 9 MARET 2023
Dosen PA

Hari Antoni Musril, M.Kom
NIP. 198309072009121005

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
Kampus I : Jalan Paninjauan Garegeh Bukittinggi – Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://uinbukittinggi.ac.id | Email : info@uinbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN SMDD BUKITTINGGI

Nama : Mhd Anhar Hasibuan
NIM : 2519054
Prodi : PTIK

Pembimbing : Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom

No	Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Tanda Tangan
1	Rabu/15/02/2023	Cover, Bab 2 = tambahkan penelitian yang relevan, Margin, Perbaiki Semua halaman	
2	Rabu 15/02/2023	Penomoran pada halaman, nomor bab ditengah, perhatikan penggunaan huruf kapital alinea, kecilkan miring	
3	Jum'at 03/03/2023	cover, perbaikan yang dicoret, yang dilipat, dan tambahkan yang disarankan pada bab 1,2,3	
4		Acc. u/ diseminarkan	
5	Senin 26/06/23	+ Abstrak, Persetujuan Pembimbing, Surat pernyataan, kata pengantar, Lampiran, Perbaikan bab 1 s/d 5 Semua kutipan dibuat miring (cek inggris)	
6	Rabu 12/07/23	Perbaikan Abstrak, Bab IV, Saran, Lampiran dan yang dicoret-coret tolonggo.	
7	Jum'at 21/07/'23	perbaiki abstrak	
8	Senin 24/07/'23	Acc. u/ munagasyah	
9			
10			

Bukittinggi,.....20

KETUA PRODI

NIP

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: Mhd Anhar Hasibuan
Tempat/ Tgl. Lahir	: Ujung Batu, 12 Agustus 2000
Nim	: 2519054
Jurusan	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Agama	: Islam
Alamat	: Desa Ujung Batu, kec.Sosa, kab.Padang Lawas, Sumatera utara

Email : mhsb12445@gmail.com

Anak ke : 6 dari 8 Bersaudara

ORANG TUA

Ayah : Ahad Hasibuan

Ibu : Parida

PENDIDIKAN

- 2007-2013 : MIS Ujung batu
- 2013-2016 : MTs.S Al-Jumhuriyah
- 2016-2019 : MAN 1 Padang Lawas
- 2019-2023 : S1- Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

PENGALAMAN KERJA

- Guru PPL SMPN 1 Sungai Pua

SKILL

- Microsoft Word
- \Microsoft Excell
- Microsoft Power Point