

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
DI SMK MUTIARA BANGSA SEBATIK**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Kepada Tim Penguji Tugas Akhir Departemen
Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

SUHAIMI BIN SUKIRMAN

18076102

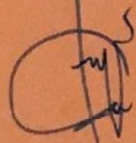
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK
MUTIARA BANGSA SEBATIK

Nama : Suhaimi Bin Sukirman
NIM / TM : 18076102 / 2018
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

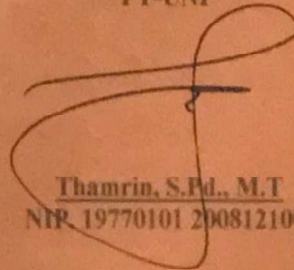
Padang, Juni 2023

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Lativa Mursyida, S.Pd, M.Pd.T
NIP. 199009242019032019

Mengetahui,
Ketua Departemen Teknik Elektronika
FT-UNP



Thamrin, S.Pd., M.T
NIP. 19770101 2008121001

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang**

**Judul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android
Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Mutiara Bangsa
Sebatik**

Nama : Suhaimi Bin Sukirman

NIM / TM : 18076102 / 2018

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

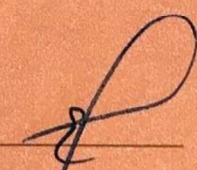
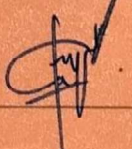
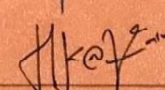
Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Yasdinul Huda, S.Pd, MT	1. 
2. Anggota : Lativa Mursyida, S.Pd, M.Pd.T	2. 
3. Anggota : Ika Parma Dewi, S.Pd, M.Pd.T	3. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Suhaimi Bin Sukirman
TM / NIM : 2018 / 18076102
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK MUTIARA BANGSA SEBATIK”** adalah benar

merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 03 Januari 2024



Suhaimi Bin Sukirman
18076102

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi media pembelajaran *android* dengan mata pelajaran Informatika dengan menggunakan aplikasi pendukung seperti *adobe illustrator* untuk mendesain dan aplikasi *animate* sebagai pembuat/perancangan aplikasi media pembelajaran. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMKS Mutiara Bangsa Sebatik. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi)). Tahap analisis mengacu kepada permasalahan dan solusi, sistem yang sedang berjalan dan kebutuhan sistem. Tahapan desain, tahapan ini mengacu kepada desain *flowmap*, *activity diagram*, *use case*, *flowchart*, *context diagram* dan desain *storyboard*/kerangka aplikasi media pembelajaran. Tahapan pengembangan, tahap ini mengacu untuk pengembangan aplikasi yang sedang dibuat. Tahapan implementasi, tahapan ini mengacu kepada uji coba aplikasi kepada siswa SMKS Mutiara Bangsa Sebatik. Tahapan evaluasi, tahapan ini mengacu evaluasi aplikasi dan juga evaluasi uji coba aplikasi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melipahkann rahmat, nikmat dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul : **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK MUTIARA BANGSA SEBATIK”**.

Pembuatan dan penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya untuk pihak yang telah mendukung penulis. Terkhusus penulis ucapkan kepada :

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Bapak Thamrin, S.Pd., M.T selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Khairi Budayawan, S.Pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Padang.
5. Bapak Dony Novaliendry, M.Kom selaku Dosen Penelaah Akademik.

6. Lativa Mursyida, S.Pd. M. Pd. T selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Bapak Dr. Yasdinul Huda, S.Pd, MT dan Ibu Ika Parma Dewi S.Pd. M. Pd. T selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan, saran, bimbingan dan nasehat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
8. Tenaga Pendidik dan Kependidikan Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
9. Rekan-rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika 2018 serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran untuk bahan perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Tugas Akhir.....	6
F. Manfaat Tugas Akhir	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran.....	9
B. <i>Smartphone Android</i> sebagai Media Pembelajaran.....	15
C. Pembelajaran Informatika	16
D. Penelitian Relevan.....	19
E. Kerangka Berfikir	21

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	22
A. Tempat Penelitian.....	22
B. Metode Pengembangan	22
C. Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
D. Desain Uji Coba Produk.....	50
E. Instrumen Penelitian	50
F. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Kajian Produk.....	87
C. Pembahasan.....	88
BAB V PENUTUP	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berifikir	21
Gambar 2. Metode Pengembangan ADDIE	22
Gambar 3. <i>Flowmap</i> Analisis Prosedur Kegiatan Belajar	28
Gambar 4. <i>Flowmap</i> Sedang Berjalan	29
Gambar 5. Alur <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	31
Gambar 6. <i>Flowmap</i> Siswa dan Aplikasi	32
Gambar 7. <i>Usecase</i> Siswa dan Aplikasi	33
Gambar 8. <i>Activity</i> Diagram Menu Utama (<i>Home</i>).....	34
Gambar 9. <i>Activity</i> Diagram Menu Petunjuk.....	35
Gambar 10. <i>Activity</i> Diagram Menu CP dan ATP.....	36
Gambar 11. <i>Activity</i> Diagram Menu Materi	37
Gambar 12. <i>Activity</i> Diagram Menu Praktikum	38
Gambar 13. <i>Activity</i> Diagram Menu Evaluasi	39
Gambar 12. <i>Activity</i> Diagram Menu <i>Profile</i>	40
Gambar 15. <i>Sequence Diagram</i> Media Pembelajaran.....	41
Gambar 16. Halaman Intro	43
Gambar 17. Halaman login.....	43
Gambar 18. Halaman Menu Utama.....	44
Gambar 19. Halaman Petunjuk.....	45

Gambar 20. Halaman Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	45
Gambar 21. Halaman Menu Materi.....	46
Gambar 22. Halaman Praktikum	47
Gambar 23. Halaman Evaluasi	47
Gambar 24. Halaman <i>Profile</i>	48
Gambar 25. Desain <i>Button</i> Awal.....	65
Gambar 26. Desain <i>Button</i> Akhir	65
Gambar 27. Desain <i>Interface</i> Awal	66
Gambar 28. Desain <i>Interface</i> Akhir	66
Gambar 29. Halaman <i>Intro</i> Media Pembelajaran.....	66
Gambar 30. Halaman Opening	67
Gambar 31. Halaman Utaman	67
Gambar 32. Halaman Petunjuk.....	68
Gambar 33. Halaman CP dan ATP.....	68
Gambar 34. Tampilan Capaian Pembelajaran	69
Gambar 35. Tampilan Alur Capaian Pembelajaran.....	69
Gambar 36. Halaman Materi	70
Gambar 37. Halaman BAB Materi	70
Gambar 38. Tampilan materi bahan ajar	70
Gambar 39. Halaman Video Pembelajaran	71
Gambar 40. Tampilan Video Pembelajaran	71
Gambar 41. Halaman Praktikum	72

Gambar 42. Praktikum 1.....	72
Gambar 43. Praktikum 2.....	73
Gambar 44. Halaman Evaluasi.....	73
Gambar 45. Halaman <i>Profile</i>	74
Gambar 46. Petunjuk Game.....	75
Gambar 47. Game Edukasi.....	76
Gambar 48. Sebelum Di Revisi.....	83
Gambar 49. Sesudah Di Revisi.....	84
Gambar 50. Sebelum Di Revisi.....	84
Gambar 51. Sesudah DiRevisi.....	85
Gambar 52. Sebelum Di Revisi.....	85
Gambar 53. Sesudah DiRevisi.....	86
Gambar 54. Sebelum Di Revisi.....	86
Gambar 55. Sesudah DiRevisi.....	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Informatika Kelas X SMK Mutiara Bangsa Sebatik.....	5
Tabel. 2 Capaian Pembelajaran	17
Tabel 3. Masalah dan Solusi.....	24
Tabel 4. Deskripsi Aplikasi	49
Tabel 5. Aspek Validator.....	53
Tabel 6. Fungsi Validator Media.....	54
Tabel 7. Kategori Skala berdasarkan Persentase	55
Tabel 8. Konten Elemen Berpikir Komputasional.....	58
Tabel 9. Konten Elemen Informasi dan Komunikasi	60
Tabel 10. Konten Elemen Sistem Komputer	61
Tabel 11. Konten Elemen Jaringan Komputer dan Internet.....	62
Tabel 12. Konten Elemen Analisis Data.....	63
Tabel 13. Desain <i>Interface</i> Media	65
Tabel 14. Nama-Nama Validator Media dan Materi.....	76
Table 15. Aspek Yang dinilai Materi	77
Tabel 16. Aspek Yang Dinilai Peraspek Materi.....	77
Table 17. Aspek Yang Dinilai Media	78
Tabel 18. Aspek Yang Dinilai Peraspek Media	79
Tabel 19. Respoden Uji Coba Kelompok Kecil	81

Tabel 20. Aspek dan Keteria Responden Siswa 82

Tabel 21. Daftar Gambar Bagian Media Diperbaiki Oleh Para Ahli Media dan Materi 83

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Proses belajar mengajar di kelas	1
Lampiran 2. Tabel Nilai Siswa Sebelum melakukan penelitian.....	2
Lampiran 3. Surat Validator Media.....	3
Lampiran 4. Validasi Ahli Media 1	4
Lampiran 5. Validasi Ahli Media 2	5
Lampiran 6. Validasi Ahli Materi.....	6
Lampiran 7. Hasil Respoden Siswa Google Form	7
Lampiran 8. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 untuk menggambarkan berbagai cara mengintegritaskan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun non fisik dalam pembelajaran. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan teknologi didalam bidang pendidikan. Tantangan bagi para pendidik untuk mengimplementasikannya. Yang masih belum mumpuni oleh para pendidik dalam hal kompetensi keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan komunikasi dan kolaborasi, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif, dan literasi teknologi dan informasi.

Industri 4.0 sebagai fase revolusi teknologi telah mengubah cara manusia dalam memiliki aktivitas dibandingkan dengan pengalaman hidup mereka sebelumnya. Menghadapi industri 4.0 adalah tidak mudah, sehingga kita harus mempersiapkan banyak hal yang berkaitan dengannya. Salah satu elemen penting yang harus menjadi perhatian untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan daya saing nasional di era ini untuk mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan lulusan kompetensi yang memiliki keterampilan belajar dan inovasi di abad 21. Ini

menyebabkan ini abad lebih menitikberatkan pada spesialisasi tertentu, sehingga di dunia pendidikan harus diarahkan untuk menciptakan keterampilan dan sikap individu di abad 21. Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan dasar dalam memecahkan masalah. Itu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa dalam menemukan sumber masalah dan solusi yang tepat. Keterampilan berpikir kritis dapat ditanamkan dalam berbagai disiplin ilmu. Para pendidik memegang peranan penting dalam merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang berfokus pada pemberdayaan keterampilan berpikir kritis.

Keterampilan berpikir kreatif berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis yang menerapkan pendekatan baru untuk memecahkan masalah dan menjadi inovasi. Keterampilan berpikir kreatif adalah tindakan yang benar-benar baru, baik secara pribadi maupun budaya. Beberapa contoh keterampilan berpikir kreatif siswa adalah kesediaan mereka untuk berpikir masalah atau tantangan, berbagi dengan orang lain, dan menerima umpan balik. Keterampilan ini meliputi mendengarkan, keterampilan menulis, dan berbicara (Darmuki et.al., 2018; Darmuki et al., 2017; Darmuki et.al, 2019).

Media Pembelajaran adalah bagian penting dalam dunia pendidikan, media pembelajaran erat hubungannya dengan proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran harus diutamakan para pendidik dalam setiap kegiatan belajar mengajar. Namun pada kenyataannya bagian ini sering tidak diutamakan oleh seorang guru. Penyebab utamanya antara lain waktu yang terbatas dalam membuat rencana

pelaksanaan pembelajaran, ketersediaan sumber belajar, tidak mudah mendapatkan alat peraga, biaya yang tidak memungkinkan dan lain-lain. Hal ini bisa diantisipasi jika seorang guru bisa mengembangkan media pembelajaran di sekolah. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangunkan kepekaan seluruh panca indra siswa. Salah satu faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas.

Media digunakan untuk memperjelas materi atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Lebih tepat media yang akan digunakan oleh guru, maka semakin tinggi tingkat keberhasilan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Untuk itu guru perlu mengetahui cara memilih dan merancang media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan untuk siswanya sehingga dapat benar-benar mencapai tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan tugasnya tersebut, guru dapat memilih dan merancang media melalui analisis kebutuhan media.

SMK Mutiara Bangsa Sebatik adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMK di PADAIDI, Kec. Sebatik, Kab. Nunukan, Kalimantan Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Mutiara Bangsa Sebatik berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dimana SMK Mutiara Bangsa Sebatik juga berbasis Pondok Pesantren. SMK di PADAIDI, Kec. Sebatik, Kab. Nunukan, Kalimantan Utara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMK Mutiara Bangsa yaitu ibu Syamsidar S.Pd, SMK Mutiara Bangsa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dirancang oleh pengguna, dimana media pembelajara ini bisa menigkat hasil belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga memudahkan guru-guru dalam melakukan proses belajar mengajar yang tiap hari guru-guru menggunkan papan tulis. Dan juga bisa membuat variasi baru untuk media pembelajaran yang sudah ada di SMK Mutiara Bangsa Sebatik. Di SMK Mutiara Bangsa Sebatik sudah pernah menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses belajar mengajar didalam kelas. Jumlah siswa/siswi SMK Mutiara Bangsa Sebatik sebesar 206 orang dimana diantara jumlah siswa/siswi di SMK Mutiara Bangsa Sebatik sebagian adalah siswa/siswi yang tinggal di pondok pesantren jumlahnya 88 orang.

Permasalahan yang terjadi di SMK Mutiara Bangsa Sebatik, Faktor yang pertama mempengaruhi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut yaitu dari diri sendiri, yang mana diri sendiri ini sangat berpengaruh pada kurangnya minat belajar. Selain dari diri sendiri faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu metode cara gur melakukan proses belajar mengajar dikelas. Di SMK Mutiara Bangsa Sebatik kurangnya pemanfaatan media pembelajaran didalam kelas sehingga kurangnya minat belajar siswa saat belajar dalam kelas. Faktor selanjutnya rendahnya motivasi belajar, menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal tersebut dapat di lihat dari 26 siswa, sebanyak 19 yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dan hanya

ada 7 orang yang berada diatas KKTP. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu hasil belajar menjadi rendah. Oleh sebab itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus, agar hasil belajarnya yang diraihnya dapat optimal.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ujian Informatika Kelas X SMK Mutiara Bangsa Sebatik

NO	Kelas	Jumlah Peserta Didik	KTTP	Nilai Rata-Rata	Tuntas		Belum Tuntas	
					Jumlah	%	Jumlah	%
1	Kelas X TKJ A	26 Orang	75	73,76923	7	24,4%	19	75,6%
2	Kelas X TKJ B	23 Orang	75	76,52174	9	26,1%	14	73,9%

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar peserta didik didalam kelas.
2. Pemanfaatan gadget di kelas masih terbilang terbatas.
3. Motivasi belajar peserta didik masih rendah.
4. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, hanya metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas.

C. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran dirancang untuk guru dan siswa di SMK Mutiara Bangsa Sebatik

2. Media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *animate* dan *adobe illustrator*.
3. Media pembelajaran ini menjadi alat bantu untuk guru melakukan proses belajar mengajar dikelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* di SMK Mutiara Bangsa Sebatik
2. Bagaimana menyampaikan mata pelajaran informatika dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *android*
3. Bagaimana merancang media pembelajaran *android* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkat motivasi siswa.
4. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis *android* menggunakan aplikasi *Animate* dan *Adobe Illustrator*

E. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* untuk memudahkan guru dan peserta didik untuk melakukan proses belajar mengajar.
2. Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran

3. Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari tugas akhir sebagai berikut:

1. Mafaat bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi guru atau pendidik agar lebih cenderung atau sering memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta manfaat lainnya adalah sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang media pembelajaran terutama bagi teknologi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan multimedia.

2. Manfaat bagi siswa

- a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran disekolah dengan menggunakan media pembelajaran.
- b. Dengan adanya media pembelajaran bisa membantu peserta didik untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar.
- c. Mengetahui kualitas belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android*

3. Manfaat bagi guru

- a. Media pembelajaran memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mengajarkan peserta didalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran.

- b. Mempermudah guru-guru dalam melakukan proses belajar mengajar didalam kelas.
 - c. Media pembelajaran juga dapat menjadi sumber belajar yang menggunakan perangkat *android* pada implementasinya.
4. Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu yang didapat di bangku kuliah dan memberikan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar serta sebagai acuan pengembangan ide yang kreatif dikesempatan yang telah ada, dan juga mahasiswa bisa membuat cara-cara baru untuk melengkapi cara belajar di sekolah.