



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGUNAKAN MIT APP INVENTOR BERBASIS ANDROID DI SMK N 2 PANYABUNGAN

*Design Of History Learning Media Using Android-Based Mit App Inventor At SMK N 2
Panyabungan*

^{1*)}Nur Jannah, ²⁾Supratman Zakir, ³⁾Wedra Aprison, ⁴⁾Melyan Melani

^{1,2)}Pendidikan Teknik Informatika dan komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi

³⁾Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi

⁴⁾Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Bukittinggi

Email: ¹⁾jnur4644@gmail.com, ²⁾supratman@iainbukittinggi.ac.id, ³⁾wedraaprisson@gmail.com ,
⁴⁾melyannmelani@gmail.com

*Correspondence: jnur4644@gmail.com

DOI:

10.36418/comserva.v1i7.41

Histori Artikel:

Diajukan:
30/10/2021

Diterima:
15/11/2021

Diterbitkan:
18/11/2021

ABSTRAK

Sejarah adalah salah satu mata pelajaran umum yang ada di SMK N 2 Panyabungan. Dalam belajar sejarah penulis menemukan beberapa masalah seperti guru lebih banyak menyampaikan ceramah kepada siswa, siswa merasa bosan, mengantuk, kurang berminat dengan mata pelajaran sejarah, untuk mengatasi rasa bosan siswa mengganggu siswa lain yang berakibat ketika guru bertanya tentang pemahaman siswa siswa tidak dapat menjawabnya, dan materi yang disampaikan guru kurang menarik bagi siswa sehingga siswa hanya membuka materi saat mengerjakan soal atau latihan. Masalah ini yang membuat penulis tertarik membuat aplikasi History yang merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran sejarah bagi siswa kelas X jurusan TKJ Di SMK N 2 Panyabungan. Tujuan dibuat media pembelajaran ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami lebih dalam tentang sejarah dengan cara mengulang pembelajaran, mengerjakan latihan, dan menonton video yang bersangkutan dengan materi pelajaran. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model penelitian 4-D (four-D), dengan tahapannya define, design, development, dan disseminate. Pada tahap Development dilakukan tahap media pengembangan pembelajaran History. Modul pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu konseptualisasi, desain pengumpulan materi, proses manufaktur, pengujian dan distribusi. Hasil dari penelitian ini adalah produk media pembelajaran History berbasis android. Dengan hasil uji validitas sebesar 0,83 yang dinyatakan valid, hasil uji kepraktisan sebesar 0,90 yang dinyatakan sangat praktis dan hasil uji efektifitas sebesar 0,83 yang dinyatakan dengan efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran History Berbasis android sebagai media pembelajaran sudah valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: history; sejarah; r&d; four-d; luther-sutopo.

ABSTRACT

History is one of the general subjects in SMK N 2 Panyabungan. In studying history the writer found several problems such as the teacher delivering lectures to students more, students feeling bored, sleepy, less interested in history subjects, to overcome boredom students interfere with other students which results when the teacher asks about students' understanding students can't answer it, and the

material presented by the teacher is less attractive to students so that students only open the material when working on questions or exercises. This problem makes the writer interested in making the History application which is a history learning media application for class X students majoring in TKJ at SMK N 2 Panyabungan. The purpose of this learning media is to help teachers deliver material and help students understand more deeply about history by repeating learning, doing exercises, and watching videos related to the subject matter. This research method is Research and Development (R&D) with a 4-D (four-D) research model, with the stages defined, designed, developed, and disseminated. At the Development stage, the media stage of History learning development is carried out. The development module used in this research is the Luther-Sutopo version which consists of 6 stages, namely conceptualization, material collection design, manufacturing process, testing and distribution. The result of this research is an android-based History learning media product. With the results of the validity test of 0.83 which is declared valid, the results of the practicality test of 0.90 which are declared very practical and the results of the effectiveness test of 0.83 which are stated effectively. So it can be concluded that the Android-based History learning media as a learning medium is valid, practical and effective.

Keywords: history; history; r&d; four-d; luther-sutopo.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya memberdayakan seluruh potensi peserta didik dengan menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristiknya masing-masing ([Sesmiarni](#), 2014). Usaha yang dilakukan seorang pendidik harus ekstra agar peserta didik memiliki potensi yang bagus. Salah satunya adalah dengan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.

Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan banyaknya dipakai oleh masyarakat adalah *Smartphone*. *Smartphone* memiliki banyak fungsi seperti bisa melakukan komunikasi jarak jauh, saat *Smartphone* terhubung ke internet fungsinya akan semakin bertambah seperti bisa mencari informasi melalui website-website atau blog-blog yang bertebaran di *Google* ([Nasution, Suhaili, & Alizamar](#), 2017). Pada *Smartphone* juga dapat diinstal aplikasi-aplikasi pembelajaran sehingga guru dapat memanfaatkannya untuk mentransfer ilmu ke peserta didik atau siswa. Banyak cara yang digunakan oleh pendidik dalam memanfaatkan *Smartphone* sebagai alat untuk mentransfer ilmu ke siswa ([Tekege](#), 2017). Contohnya seperti pendidik mengirim link website, blog atau aplikasi yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

SMK N 2 Panyabungan adalah salah satu sekolah yang memiliki banyak peminat dengan 7 jurusan seperti Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Audio Video (TAV), Teknik Sepeda Motor (TSM) dan lain sebagainya. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah sejarah indonesia. mata pelajaran ini sangat penting untuk siswa agar siswa mengetahui peristiwa yang terjadi di masa lalu seperti mengetahui asal usul sesuatu, sebab segala sesuatu memiliki sejarah.

Penulis melakukan wawancara dengan ibu Yusra Suryani Pohan, S.Pd sebagai guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 2 Panyabungan. Setelah melakukan wawancara Penulis menemukan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara daring karena masa pandemi COVID-19. media yang digunakan guru dalam proses belajar daring adalah *WhatsApp* dan *Google classroom*. Dalam menyampaikan materi selama daring guru terlebih dahulu mencatat materi dalam sebuah kertas double folio lalu difoto kemudian dikirim ke grup *WhatsApp* dan guru juga membagikan video tentang materi yang bersangkutan melalui grup *WhatsApp*. Setelah guru mengirim materi lewat *WhatsApp*

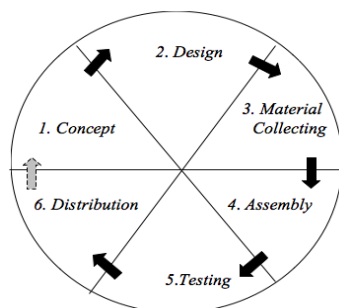
maka guru menyuruh siswa untuk memahami materi tersebut dan jika siswa tidak paham bisa ditanyakan pada guru. Sedangkan pengiriman tugas dikirim melalui aplikasi *google classroom*.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru bagus namun ditemukan beberapa siswa merasa bosan, mengantuk, kurang berminat dengan mata pelajaran sejarah sehingga foto yang dikirim guru terkadang diabaikan siswa karna hanya berisi tulisan yang siswa anggap tidak menarik (Ramadhani, 2021). Siswa hanya membuka materi ketika mengerjakan soal atau ketika mau ulangan. Sehingga ilmu hanya tersimpan sementara di dalam memori siswa.

Dengan permasalahan tersebut Penulis tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran sejarah berbasis android. Media pembelajaran akan dirancang menggunakan *website Mit App Inventor*. Mit App Inventor adalah aplikasi web sumber terbuka asli yang disediakan oleh Google, dan sekarang dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*” (Isnandar, Saiful, Sutomo, Budi, Pratama, Noval Adi, & Nanda, 2020). Penulis memilih menggunakan ini karena pembuatan aplikasi android tidak banyak menggunakan coding pada MIT App Inventor lebih ke drag dan drop sehingga tidak terlalu sulit.

METODE

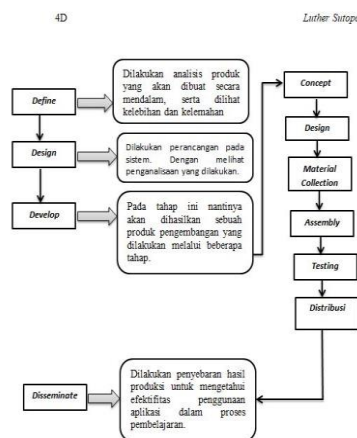
Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2021 sampai dengan Juli 2021. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK N 2 Panyabungan, Mandailing Natal. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dimana produk tersebut tidak selalu berupa benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu belajar di kelas atau di kelas. laboratorium, tetapi dapat juga berupa perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model pendidikan pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan manajemen (Kumala & Winardi, 2020). Jenis R&D yang digunakan penulis adalah 4D, 4D adalah singkatan dari *Define, Design, Develop* dan *Disseminate* (Supratman Zakir, 2016) . Model pengembangan produk yang digunakan adalah SDLC versi Luther-Sutopo. Pengembangan ini terdiri dari enam tahap, yaitu tahap konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan material (*material collection*), perakitan (*manufacture*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*) (Muhammad Zakir & Musril, 2020).



model pengembangan versi Luther-Sutopo

Sumber: Supratman Zakir, “(*UKM*) Melalui Pemanfaatan Sistem Informasi,” vol. I, 2015.

Jadi tahapan penelitian diawali dengan 4d, pada tahap *develop* dilakukan tahapan versi luther sutopo lalu diselesaikan dengan tahap 4D yaitu *disseminate*.



Gambar 2
Tahapan Penelitian

Setelah produk selesai dilakukan uji produk dengan 3 kali uji yaitu:

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji produk yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrumen yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan expert validity yaitu memvalidasi produk kepada para pakar baik konten, desain maupun logika (Supratman Zakir, 2011). Pada uji validitas penulis menggunakan rumus formula Aiken's V.

Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut (Muhammad Zakir & Musril, 2020) :

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

Keterangan :

$$S = r - lo$$

Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

R = angka yang diberikan oleh penilai

2. Uji Praktikalitas

Tujuan dari uji praktikalitas adalah untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran sejarah yang dikembangkan meliputi manfaat, kemudahan penggunaan, dan efisiensi waktu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Kepraktisan modul dilakukan dengan menggunakan angket praktikalitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus momen kappa yaitu (Hendryadi, 2017):

$$\text{Moment kappa (k)} = \frac{po-pe}{1-pe}$$

Keterangan :

K = Moment kappa yang menunjukkan validitas produk.

Qo = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Qe = proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal.

Kategori keputusan berdasarkan momen kappa (k) dibawah ini ([N & Azhar](#), 2019).

Tabel 1
interpretasi momen kappa

Interval	Kategori
0,80 – 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 valid

Sumber: N. Dewara and M. Azhar, “Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Menggunakan Tiga Level Representasi Kimia untuk Kelas XI SMA,” vol. 1, no. 1, pp. 16–22, 2019.

3. Uji Efektivitas

Tujuan dari uji efektivitas adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya media pembelajaran sejarah yang dikembangkan berbasis aplikasi *android*. Pada uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan rumus (N-gain), yaitu ([Dewara & Azhar](#), 2019):

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan :

S_{post} : Rata-rata Skor Postes

S_{pre} : Rata-rata Skor Pretes

S_{maks} : Skor Maksimal

Nilai yang sudah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan dalam Tabel klasifikasi gain score ([Dewara & Azhar](#), 2019).

Tabel 2
Interpretasi gain-score

Nilai	Klarifikasi
$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 < (N\text{-gain}) \leq 0,3$	Sedang
$(N\text{-gain}) < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. *Define* (Menentukan)

Pada tahapan *define* terdapat 5 kegiatan dalam menganalisis perancangan media pembelajaran ini, yaitu :

a. *Front-end Analysis* (Analisis ujung depan)

Di SMK N 2 Panyabungan terkhusus pada mata pelajaran sejarah penulis melakukan analisis dan menemukan beberapa permasalahan yaitu guru lebih banyak menyampaikan ceramah kepada siswa, siswa merasa bosan, mengantuk, kurang berminat dengan mata pelajaran sejarah, siswa membuka materi hanya saat mengerjakan soal atau latihan.

b. *Learner Analysis* (Analisis Pembelajaran)

Sistem pembelajaran yang dilakukan guru yaitu menggunakan metode ceramah dan sedangkan selama daring guru mentransfer ilmu dengan cara menulis materi dalam sebuah kertas double folio kemudian difoto lalu dikirim ke grup *WhatsApp* . Untuk pengumpulan tugas siswa mengirimnya di *google classroom*. Belum adanya media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android.

c. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Konsep pokok didasarkan pada silabus guru mata pelajaran sejarah kelas X. Sumber materi adalah internet, buku paket dan materi ringkasan materi pelajaran.

d. *Task Analysis* (Analisis Tugas)

Tugas-tugas yang diberikan guru dalam kelas baik secara daring ataupun tatap muka adalah latihan, ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian semester. Sedangkan tugas dalam media pembelajaran yang dirancang adalah tugas pilihan ganda untuk latihan dan ujian akhir.

e. *Specifying Instructional Objectives* (Menentukan Tujuan Instruksional)

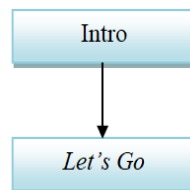
Sehingga peneliti merancang aplikasi agar tujuan pembelajaran sejarah yang sesuai dengan RPP dapat tercapai. Karena dengan media ini siswa dapat belajar siswa secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

2. *Design* (Desain)

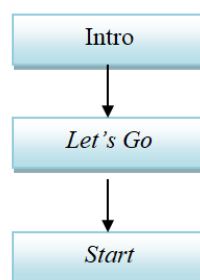
Terdapat 3 tahapan yaitu (1) Menyusun Tes Kriteria dimana di uji validitas pada ahli media, praktikalitas pada pemakai dan efektivitas pada guru dan siswa hasil setelah menggunakan produk. (2) media pembelajaran teknologi yaitu *Smartphone* berupa aplikasi android. (3) pemilihan metode pembelajaran adalah ceramah dan penyajian materi yaitu format .apk yang berbentuk teks, gambar, video dan soal latihan.

3. Development (Pengembangan)

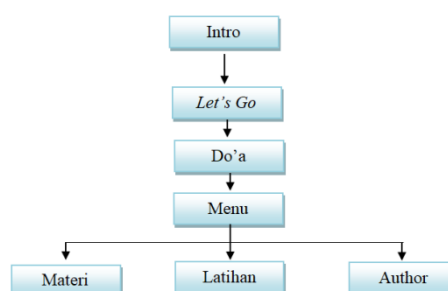
Dilakukan tahapan luther-sutopo yaitu (1) *Concept* (Konsep), tujuan rancangan untuk menyampaikan materi pembelajaran sejarah kelas X semester I. Hasil adalah aplikasi *android* dengan nama *History*. (2) *design*, dilakukan 3 desain dimulai dari struktur navigasi, storyboard, dan user interface. Pada struktur navigasi digunakan struktur navigasi hirarki.



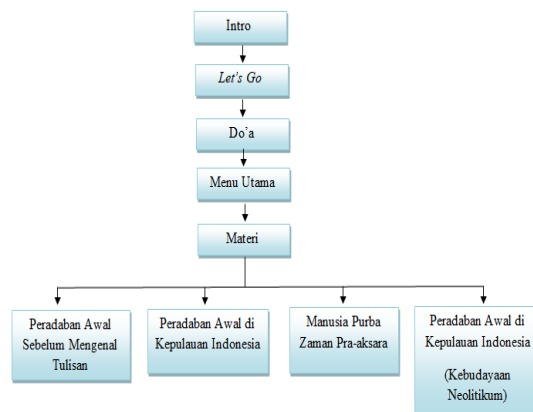
Gambar 3
Struktur Navigasi Intro



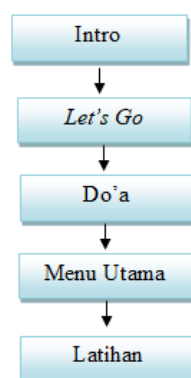
Gambar 4
Struktur Navigasi Do'a



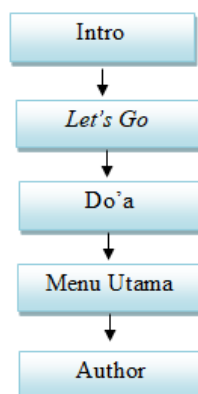
Gambar 5
Struktur Navigasi Menu Utama



Gambar 6
Struktur Navigasi Materi



Gambar 7
Struktur Navigasi Latihan



Gambar 8
Struktur Navigasi Author

Pada desain storyboard terdapat 9 scene yaitu intro, do'a, menu utama, 4 scene materi, latihan dan author. Sedangkan untuk desain interface penulis mendesain tampilan, tata letak tombol, jumlah tombol di setiap scene pada aplikasi history yang akan dibuat. (3) Material Collection (Pengumpulan Bahan), tahap ini dilakukan pengumpulan bahan pembuatan media seperti data teks, data gambar dan data video. (4) Assembly (Pembuatan), disesuaikan dengan tahapan yang telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan 3 tahap yaitu (a) pembuatan objek dan background, dilakukan dengan menggunakan internet, aplikasi photoshop. (b) tes pada media di uji coba menggunakan emulator pada aplikasi MIT App Inventor. (c) Tampilan Media Pembelajaran Sejarah.

a. Tampilan Intro



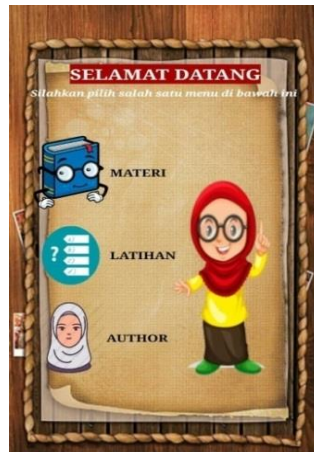
Gambar 9
Tampilan Intro

b. Tampilan Doa



Gambar 10
Tampilan Do'a

c. Tampilan Menu



Gambar 11
Tampilan Menu Utama

- d. Menu peradaban awal sebelum mengenal tulisan, peradaban awal di kepulauan Indonesia, manusia purba zaman Pra-aksara, peradaban awal di kepulauan Indonesia (kebudayaan neolitikum).



Gambar 12
Tampil Sub Bab Materi

e. Menu Latihan



Gambar 13
Tampilan Latihan

f. Menu *Author*



Gambar 14
Tampilan *Author*

Testing atau pengujian, dilakukan *blackbox*:

Tabel 3
Pengujian Blackbox

No	Kelas Uji	Butiran Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian pada halaman Intro	Tayangan yang dihasilkan tayangan intro, tampilan doa dan muncul menu utama	Pengujian Unit	<i>Blackbox</i>

2	Pengujian pada Menu Utama	Belajar	Pengujian Unit	<i>Blackbox</i>
		- Peradaban awal sebelum mengenal tulisan		
		- Peradaban awal di kepulauan indonesia		
		- Manusia purba zaman pra-aksara		
		- Peradaban awal di kepulauan indonesia (kebudayaan neolitikum)		
Latihan				
<i>Author</i>				

Pada media pembelajaran sejarah yang akan di uji sesuai dengan tabel di atas.
Hasil uji coba yaitu :

a. Intro

Tabel 4
Hasil pengujian Intro

Kasus dan Hasil Uji			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol <i>Let's Go</i>	Menampilkan Menu Utama	Menu utama tampil	Sukses
Klik Tombol do'a	Menampilkan do'a	Do'a tampil	Sukses

b. Menu Utama

Tabel 5
Hasil pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji			
Data masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol <i>Let's Go</i>	Menampilkan Menu Utama	Menu utama tampil	Sukses
Klik tombol P. Sebelum Mengenal Tulisan	Menampilkan P. Sebelum Mengenal Tulisan	Halaman P. Sebelum Mengenal Tulisan	Sukses
Klik Tombol P. Awal di Kepulauan Indonesia	Menampilkan halaman Tombol P. Awal di Kepulauan Indonesia	Halaman P. Awal di Kepulauan Indonesia	Sukses
Klik tombol Manusia Purba Zaman Pra-aksara	Menampilkan Manusia Purba Zaman. Pra-aksara	Halaman Manusia Purba Zaman. Pra-aksara	Sukses

Klik tombol P. Awal di Kepulauan Indonesia (Kebudayaan Neolitikum)	Menampilkan Halaman P. Awal di Kepulauan Indonesia (Kebudayaan Neolitikum)	Halaman Halaman P. Awal di Kepulauan Indonesia (Kebudayaan Neolitikum)	Sukses
Klik tombol Latihan	Menampilkan halaman latihan	Halaman Latihan tampil	Sukses
Klik tombol <i>Author</i>	Menampilkan halaman <i>Author</i>	Halaman <i>Author</i> tampil	Sukses

Setelah melakukan *Testing* atau pengujian menggunakan pengujian *blackbox* didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis android telah sukses dan siap untuk digunakan dan disebarakan pengguna. (6) Distribusi, aplikasi *history* yang sudah selesai dibuat dipindahkan pada *Smartphone* lalu di instal dan dipakai.

4. *Disseminate* (Menyebarkan)

Selanjutnya tahap *disseminate*, pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran media pembelajaran sejarah. Penyebaran dilakukan dengan mengirim lewat *WhatsApp*. Setelah disebarakan siswa memasang Media Sejarah dan memakai aplikasinya baik saat melakukan proses belajar mengajar ataupun belajar di rumah.

5. Uji Produk

a. Uji Validitas Produk

Hasil uji validitas produk menggunakan Aiken's V dengan 3 dosen sebagai ahli media. dinilai adalah 0,83 yaitu dengan kriteria Valid. Jadi, kesimpulan validitas produk adalah aspek tampilan, isi dan manfaat adalah Valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk media pembelajaran sejarah untuk pelajaran sejarah bagi siswa kelas X dilakukan pada dua orang guru. Setelah melakukan perhitungan uji praktikalitas dengan momen (k) didapatkan hasilnya yaitu 0,90 yang berarti praktis. Jadi kesimpulan dari uji praktikalitas produk media pembelajaran sejarah dinyatakan sangat praktis digunakan dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

c. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk media pembelajaran sejarah untuk mata pelajaran sejarah bagi siswa kelas X dilakukan pada lima orang siswa. dari kelima siswa ini di dapat nilai hitung menggunakan skor N-gain adalah 0,83 dengan kategori Tinggi.

B. Pembahasan

Rancangan media pembelajaran sejarah berbentuk Aplikasi Android dengan format *History.Apk*. Media pembelajaran sejarah dirancang dengan menggunakan model pengembangan multimedia luther-sutopo dan dibuat dengan aplikasi *Mit App Inventor*. Sehingga siswa dimungkinkan untuk belajar secara mandiri di rumah. Peneliti membuat Media Pembelajaran Sejarah dibuat untuk siswa SMK N 2 Panyabungan. Menurut peneliti siswa dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran sejarah ini karena keseluruhan siswa memiliki *Smartphone*.

Media pembelajaran sejarah telah di uji produk. Setelah melakukan uji produk penulis mendapatkan kritik dan saran. Di mana komentar pada titik kuat yaitu media dapat di akses di mana,

kapan, sedang apa saja, dan aplikasi mobile. Sedangkan titik lemah dari media pembelajaran sejarah adalah hanya dipakai satu kali jika ada update materi dan lain-lain maka harus uninstal apk yang lama dan diganti dengan apk yang baru dan harus didukung oleh peralatan seperti laptop atau HP. Terakhir saran dari penilai adalah agar materi sejarah dapat lebih menarik, di buat *mapping*, hindari tekstual, perbanyak gambar/video dan tambahkan soal-soal latihan.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Aplikasi Android dengan format *History.Apk* yang telah valid, praktis dan efektif. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Nora Azlina Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul "*Perancangan Media Interaktif Pengantar Multimedia Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2*". Penelitian ini menggunakan model pengembangan luther. Hasil penelitian adalah media yang dirancang baik. Jadi, aplikasi *Mit App Inventor* bisa dan baik digunakan untuk merancang media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan diuraikan dapat di simpulkan bahawa: penelitian menghasilkan sebuah produk media pembelajaran sejarah berbasis android yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa kelas X di SMA N 2 Panyabungan. Media Pembelajaran Sejarah dirancang menggunakan Mit App Inventor. Hasil dari rancangan langsung menjadi aplikasi android dan digunakan secara online. Berdasarkan hasil uji validitas produk yang diperoleh sebesar 0,83 dengan kategori valid. Hasil uji praktikalitas produk diperoleh nilai 0,90 dengan kategori sangat praktis dan hasil uji efektivitas produk diperoleh nilai 0,83 dengan kategori tinggi yaitu efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Sehingga media pembelajaran sejarah dapat diterapkan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X di SMK N 2 Panyabungan Mandailing Natal.

saran penulis Media pembelajaran sejarah bisa digunakan siswa untuk mengulang-ulang materi melalui aplikasi, Bagi peneliti lain atau calon peneliti yang tertarik ingin mengembangkan media pembelajaran memperbanyak mencari informasi tentang perkembangan teknologi tersebut. Dan bagi peneliti lain yang ingin menembangkan media pembelajaran dengan MIT APP Inventor peneliti atau calon peneliti bisa menambah CRUD yang berarti isi aplikasi bisa di upgrade dan di delete oleh adminnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewara, Nadya, & Azhar, Minda. (2019). Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Menggunakan Tiga Level Representasi Kimia untuk Kelas XI SMA. *Edukimia*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i1.a10>.
- Hendryadi, Hendryadi. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- Isnandar, Saiful, Sutomo, Budi, Pratama, Noval Adi, & Nanda, Adi Prasetya. (2020). Game Mengenal Huruf Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Untuk Anak Usia 4-7 Tahun. *Alih Teknologi Sistem Informasi (JATSI)*, 1(1).
- Kumala, Anjas, & Winardi, Slamet. (2020). APLIKASI PENCATATAN PERBAIKAN KENDARAAN BERMOTOR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Intra Tech*, 4(2), 112–120.
- Nasution, Jamilah Aini, Suhaili, Neviyarni, & Alizamar, Alizamar. (2017). Motif Siswa memiliki *Smartphone* dan Penggunaannya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 15–29. <https://doi.org/10.29210/02017114>.
- Ramadhani, Hasna Nur. (2021). *Active Learning Pada Pembelajaran Daring Guru Rumpun Pendidikan Agama Islam Dan Respons Siswa Kelas Bahasa Dan Budaya Di Man 1 Yogyakarta*.
- Sesmiarni, Zulfani. (2014). Kecerdasan jamak dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 180–189. <https://doi.org/10.24042/terampil.v1i2.1315>.
- Tekege, Martinus. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal FATEKSA: Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1).
- Zakir, Muhammad, & Musril, Hari Antoni. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371>.
- Zakir, Supratman. (2011). Aplikasi Sistem Pakar Penghitungan Zakat Maal Menggunakan PHP/MySQL. *Jurnal Pendidikan Dan Informatika*.
- Zakir, Supratman. (2016). Modernisasi Administrasi Usaha Kecil Menengah (UKM) Melalui Pemanfaatan Sistem Informasi. *Jambi International Seminar on Education*, 1(1). Jambi University.