

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS X MENGUNAKAN MIT APP INVENTOR DI MAS TAMAN RAYA BALINGKA

Khairunnisa, Sarwo Derta, Gusnita Darmawati, Firdaus Annas

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek

Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kab. Agam, Sumatra Barat, Indonesia

Khairunnisa14022000@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini dilatar belakangi oleh beberapa kasus semacam aktivitas belajar membimbing di MAS Taman Raya Balingka sedang memakai tata cara ceramah dengan pemakaian media berbentuk novel paket, tidak ada novel pegangan mata pelajaran seni budaya buat partisipan ajar disebabkan situasi bibliotek yang kekurangan novel novel pelajaran. Tidak terdapat media pembelajaran berplatform android yang didesain individu oleh pengajar. Selaku pemecahan buat penuh perlengkapan dalam cara belajar hingga cerpenis menghasilkan suatu perlengkapan pembelajaran Seni Adat memakai Mit App Inventor. Studi ini yakni studi Research and Development(R&D) dengan aturan metode pengembangan Hannafin and Peck dengan tata cara pengembangan, yakni Analisa Keinginan(Needs Assess), Rancangan(Design) dan Pengembangan serta Aplikasi(Develop atau Implement. Hasil dari studi ini berupa media pembelajaran Seni Budaya yang dilahirkan memakai mit app inventor.

Dalam perlengkapan pelatihan yang didapat dicoba eksperimen kesahan produk, eksperimen praktikalitas produk dan percobaan energi untuk produk memakai kuisioner. Hasil pengeteasan produk dari eksperimen kesahan dari 3 ahli dengan nilai 0. 87 patokan valid, eksperimen praktikalitas dari 2 ahli dengan nilai 0. 83 patokan tinggi dan eksperimen efektivitas dari 15 orang ahli memadankan dengan nilai 0. 78 patokan sangat tinggi. Perlengkapan pelatihan Seni Budaya berplatform ponsel pintar berlaku seperti perlengkapan pelatihan sudah aman kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya.

Kata Kunci: Perancangan, Media Pembelajaran, Seni Budaya, Mit App Inventor

1. PENDAHULUAN

Teknologi data serta komunikasi (TIK) menawarkan akibat yang nyata dan berarti dalam aspek pembelajaran, antara lain bisa diamati dikala cara belajar membimbing serta menciptakan akibat yang besar di aspek pendidikan pada dikala saat ini ini. Andil TIK lalu menembus membuat pergantian diseluruh pandangan pendidikan dimana dikala cara pembelajaran, pengajar bisa membagikan pembelajaran pada partisipan ajar dengan cara lihat wajah, serta cara pembelajaran pula bisa dicoba dengan cara tidak langsung dengan menggunakan teknologi ialah melakukan pembelajaran dalam jaringan[1].

Pendidikan pastinya menginginkan suatu media pembelajaran yang bisa mempermudah pengajar ataupun partisipan ajar dalam cara belajar membimbing. media pembelajaran ialah media penyampaian catatan ataupun data pembelajaran yang di sampaikan oleh pangkal catatan ke tujuan ataupun akseptor catatan. Pemakaian media pembelajaran bisa membagikan partisipasi buat kesuksesan pembelajaran. Andil media pembelajaran dalam cara belajar membimbing ialah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dalam ruang lingkup pendidikan. Pemakaian media dalam pembelajaran bisa menolong kesusahan pengajar dalam mengantarkan data serta menghalangi durasi kategori alhasil diharapkan dapat pengaruhi hasil belajar partisipan ajar [2]. Pemakaian media pembelajaran dituturkan dalam hukum hal cara

belajar membimbing ialah Hukum Nomor. 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik serta Kompetensi Guru dalam bagan 3 Standar Kompetensi Guru Mata Pelajaran di SD atau MI, SMP atau MTs, SMA atau MA, serta Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) atau Emak yang melaporkan“ Memakai media pembelajaran serta pangkal belajar yang relevan dengan karakter partisipan ajar serta mata pelajaran yang diampu buat menggapai tujuan pembelajaran dengan cara utuh [3].

Pemakaian media pembelajaran oleh pengajar wajib mempunyai keahlian berliterasi dalam perihal alat, teknologi informasi, serta komunikasi. Salah satu media yang bisa dipakai oleh pengajar selaku materi didik ialah Ponsel pintar. Ponsel pintar ialah fitur telepon seluler yang dibesarkan dengan mempraktikkan sistem pembedahan berplatform pc. Kemajuan ponsel pintar sampai dikala ini tidak cuma hingga selaku perlengkapan komunikasi tetapi ponsel pintar banyak dipakai selaku media pembelajaran [4]. Eksploitasi ponsel pintar selaku media pembelajaran membagikan peluang belajar yang lebih mendalam untuk partisipan ajar sebab bisa meningkatkan pembelajaran lewat pencarian data dari internet, dan melatih keahlian dalam melakukan praktikum sebab prinsip pergerakan yang dipunyai oleh ponsel pintar, oleh sebab itu pengajar wajib sanggup menggunakan pemakaian media ponsel pintar untuk membuat kompetensi partisipan ajar dengan metode yang energik [4].

Ponsel pintar bisa digunakan oleh pengajar dalam menghasilkan sesuatu media pembelajaran yang beraneka ragam serta menarik buat partisipan ajar. Ponsel pintar diharapkan sanggup mengakomodasi partisipan ajar yang kesusahan menyambut pelajaran serta sanggup mendukung aktivitas, serta daya cipta partisipan ajar [5].

Dari kasus yang dijabarkan di atas hingga diperlukan media pembelajaran yang menarik selaku media dalam cara pembelajaran, buat tingkatkan atensi partisipan ajar dalam belajar serta menolong partisipan ajar buat lebih gampang menguasai modul pembelajaran. Berbagai media pembelajaran yang dapat dipakai oleh pengajar, salah satunya media pembelajaran berplatform android. Partisipan ajar di era sekolah menengah atas ini hendak merasa terpicu dengan media pembelajaran berplatform android. media pembelajaran android ini diharapkan dapat membuat cara belajar lebih menarik serta mengasyikkan.

Bersumber pada kerangka balik itu, pengarang berinisiatif buat melaksanakan riset dengan kepala karangan “Perancangan media Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Mit App Inventor di MAS Taman Raya Balingka”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Saat sebelum melaksanakan riset, diperlukan hasil riset relevan yang telah sempat dicoba lebih dahulu khususnya yang berkaitan dengan penyusunan media pembelajaran seni adat. Ada pula hasil riset yang relevan dengan riset ini selaku selanjutnya:

Riset pertama bertajuk “media Pembelajaran Perlengkapan Nada Konvensional Memakai Android pada Mata Pelajaran Seni Adat di SMP Negara 4 Tulungagung”. Hasil dari riset ini membuktikan kalau guna aplikasi membuktikan semua guna berjalan dengan bagus. Hasil dari pengerjaan informasi dari percobaan media didapat pada umumnya persentase kelayakan 92%, percobaan modul oleh dosen didapat pada umumnya persentase kelayakan 89%, percobaan modul oleh guru didapat pada umumnya persentase kelayakan 82% serta pengujian kepada 32 partisipan ajar didapat kelayakan 86%. Serta akhirnya aplikasi media pembelajaran perlengkapan nada konvensional pada mata pelajaran seni adat amat pantas buat dipakai [6].

Berikutnya riset kedua yang bertajuk “Pengembangan media Mobile Learning Seni Adat Berplatform Android”. Pada riset ini membuktikan hasil amat pantas serta berpotensi buat dipakai pada aplikasi pembelajaran [7].

Riset yang ketiga yang bertajuk “Pengembangan media Pembelajaran Mobile Learning Berplatform Android buat Mata Pelajaran Seni Adat Kategori VII di SMP” membuktikan hasil buat percobaan pengesahan pakar media diklaim dalam jenis amat pantas, percobaan pengesahan pakar modul memperoleh hasil statment patokan amat pantas,

percobaan coba orang dari partisipan ajar diklaim amat pantas, percobaan coba dari golongan kecil dari 5 partisipan ajar didapat hasil amat pantas, serta percobaan coba dari golongan besar dari 15 partisipan ajar didapat hasil kalau media pembelajaran mobile learning berplatform android buat mata pelajaran seni adat diklaim amat pantas buat dipakai dalam pembelajaran [8].

Riset keempat yang bertajuk “Aplikasi media Digital (FUS APP) Berplatform Android pada Mata Pelajaran Seni Adat Kategori VII di SMP EL-BANTANY”. Membuktikan hasil percobaan kelayakan dari pengesahan pakar media 89% (amat bagus), pengesahan pakar modul berharga 88% (amat bagus), serta pengesahan konsumen 86% (amat bagus), akhirnya media pembelajaran yang terbuat dalam wujud aplikasi digital berplatform android pantas dipakai selaku media pembelajaran [9].

Riset kelima yang bertajuk “Pengembangan media Pembelajaran Augmented Reality pada Mata Pelajaran Seni Adat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pembangunan Cibadak”. Membuktikan hasil media pembelajaran Augmented Reality dengan jenis pantas. Angka yang diserahkan pakar modul ialah 4, 6 (pantas), pakar media 4, 4 (amat pantas), dan bersumber pada angket partisipan ajar diterima angka 2, 9 (lumayan). Hingga media pembelajaran Augmented Reality bisa dipakai dalam Seni Adat, modul game perlengkapan nada tradisional [10].

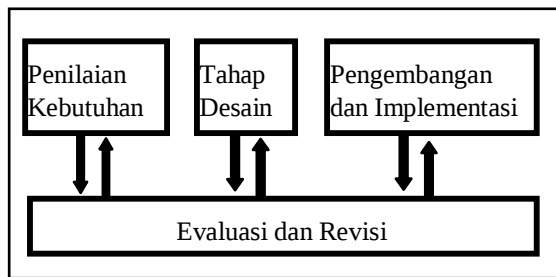
3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Tata cara yang dipakai dalam riset ini ialah tata cara Research and Development (R&D) ataupun tata cara riset serta pengembangan [11]. Research and Development merupakan tata cara riset yang dipakai buat menciptakan produk khusus serta mencoba keberhasilan produk itu [12]. Tata cara riset R&D ialah sesuatu cara buat meningkatkan produk terkini ataupun apalagi melengkapi produk yang telah terdapat lebih dahulu [13]. Tata cara riset ini bermaksud buat mencari, merumuskan, membenarkan, menciptakan, meningkatkan, mencoba keberhasilan produk, bentuk, tata cara serta strategi [14].

Bentuk pengembangan media pembelajaran yang dipakai pada riset ini merupakan bentuk pengembangan bagi Hannafin serta Peck. Bentuk konsep Hannafin serta Peck merupakan bentuk pengembangan yang simpel namun elok [15]. Bentuk Hannafin serta Peck mempunyai 3 tahap ialah tahap Analisa kebutuhan, tahap konsep, tahap pengembangan serta aplikasi, dimana ketiga tahap itu tersambung dengan tahap penilaian serta perbaikan [16].

Dengan cara lebih nyata bentuk Hannafin serta Peck dapat ditafsirkan sebagai selanjutnya:



Gambar 1. Tahapan penelitian pengembangan hannafin and peck

3.2. Needs Asses (Analisis Kebutuhan)

Tujuan dari analisa keinginan ini merupakan buat mengenali bermacam keinginan dalam pengembangan sesuatu produk media pembelajaran, tercantum didalamnya tujuan media pembelajaran yang terbuat. Pada tahap ini periset melaksanakan tanya jawab dengan pengajar serta partisipan ajar di sekolah.

3.3. Design (Analisis Kebutuhan)

Aktivitas yang hendak dicoba pada langkah ini merupakan mengonsep media pembelajaran seni adat. Dalam tahap konsep ini data dari tahap analisa keinginan dipindahkan ke dalam wujud pemilihan yang hendak jadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Aktivitas yang hendak dicoba pada langkah ini merupakan membuat bentuk pelayaran, membuat storyboard, membuat user interface, penilaian serta perbaikan.

3.4. Develop and Implement (Pengembangan dan Implementasi)

Langkah terakhir merupakan langkah pengembangan serta aplikasi dari penyusunan serta konsep yang sudah terbuat. Tahap pengembangan melingkupi aktivitas mencampurkan, meningkatkan, serta membuat program pembelajaran. Produk yang telah dibesarkan setelah itu dievaluasi, alhasil diperoleh fitur yang cocok dengan keinginan serta bisa diimplementasikan dalam pembelajaran dengan cara jelas. Buat memperhitungkan kelancaran media yang diperoleh hingga dicoba evaluasi pada tahap ini. Hasil dari cara evaluasi serta pengetesan itu dipakai dalam cara adaptasi buat menggapai mutu alat.

3.5. Uji Produk

Dalam riset ini periset melakukan percobaan produk kepada produk yang periset menghasilkan supaya keabsahan produk periset aman, percobaan produk itu terdiri dari [17]:

Pandangan awal determinasi mutu produk merupakan kevaliditasan ataupun keabsahan. Buat menciptakan produk yang bermutu hingga butuh terdapatnya percobaan keabsahan produk. Dalam riset ini, percobaan keabsahan dicoba oleh sebagian pakar (expert). Pengetesan bisa dicoba dengan menyamakan sebagian angket mengenai evaluasi dari produk.

Percobaan keabsahan dicoba dengan merujuk pada metode Statistik Aikens V selaku selanjutnya [17]:

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

Keterangan:

S : r-lo

Lo : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r :Angka yang diberikan oleh seorang penguji

n :Jumlah nilai.

Tabel 1. Kriteria penentu validitas aiken's v

Persentase%	Kriteria
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0.61 - 0.80	Tinggi

3.6. Uji Praktikalitas

Bila suatu produk bertabiat efisien serta gampang pengadministrasiannya hingga terbilang kalau produk itu mempunyai praktikabilitas yang besar. Kebalikannya produk yang kompleks serta berat pengadministrasiannya terbilang selaku produk yang praktikabilitasnya kecil. Percobaan praktikalitas merupakan standar ukur dari bagian kepraktisan produk. Mengukur dalam tingkatan kepraktisan produk media pembelajaran, apakah user memikirkan kalau media yang terbuat gampang bisa dipakai oleh user. Buat melaksanakan percobaan praktikalitas, periset memakai angket.

Informasi hasil percobaan praktikalitas dengan presentase peritmenya dicoba dengan merujuk metode Statistik Momen Kappa, ialah selaku berikut [17]:

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

Keterangan;

K :Moment kappa yang menunjukkan efektifitas produk.

p : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

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

Tabel 2. kriteria penentu 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

3.7. Uji Efektivitas

Daya guna merupakan gimana seseorang sukses memperoleh serta menggunakan tata cara belajar buat

mendapatkan hasil yang bagus. Lembar percobaan efektifitas ini periset ambil dari sekolah yang belum mempraktikkan media pembelajaran berplatform permainan memakai mit app arsitek. Percobaan efektifitas dicoba dengan metode Statistik Richard R. Hake(G- Score) selaku selanjutnya [17]?>:

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

Keterangan:

G : G-Score

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

“High-g” efektivitas tinggi jika mempunyai $g > 0,7$

“Medium-g” efektivitas sedang jika mempunyai $0,7 > g > 0,3$

“Low-g” efektivitas rendah jika mempunyai $g < 0,3$

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Jenjang ini ialah jenjang untuk pengarang dalam menjabarkan proses- proses yang dicoba dalam membuat produk. Jenjang ini cocok dengan tata cara riset Research and Development (R&D) dengan bentuk pengembangan Hannafin and Peck. Cara diawali dari analisi keinginan, konsep serta pengembangan serta aplikasi.

Hasil riset yang diperoleh merupakan produk pembelajaran berbentuk media pembelajaran berplatform android yang bisa difungsikan oleh konsumen ataupun sekolah dalam pembelajaran serta jadi alternative metode penyajian modul pelajaran yang menekankan aktivitas partisipan ajar dan bisa memotivasi partisipan didik.

4.2. Analisis Keperluan

Pada langkah ini pengarang melaksanakan suatu analisa keinginan dalam meningkatkan sesuatu media pembelajaran tercantum di dalamnya tujuan serta subjek media pembelajaran yang terbuat, wawasan serta keahlian yang dibutuhkan oleh golongan target, perlengkapan serta kebutuhan media pembelajaran.

Pengarang melaksanakan sebagian observasi serta tanya jawab dan dialog dengan pengajar hal media pembelajaran yang diperlukan partisipan ajar dalam Aktivitas Belajar Membimbing (KBM) di MAS Taman Raya Balingka buat mata pelajaran Seni Budaya.

a. Langkah Desain

Pada jenjang ini periset melaksanakan penyusunan instrument percobaan produk, bentuk pelayaran, storyboard serta bentuk interface.

b. Langkah Pengembangan serta Aplikasi (Develop atau implement)

Dimana pada jenjang ini tiap bagian dibesarkan jadi sesuatu produk. Produk yang diartikan, ialah

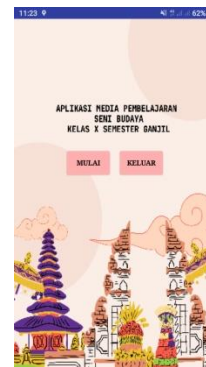
media mempelajari Seni Adat kategori X Memakai Mit App Arsitek. Langkah ini pula diucap selaku langkah pengembangan, ialah mengganti dokumen jadi sesuatu produk yang bermuatan bacaan, lukisan, serta audio. Sehabis cara pengembangan berakhir hingga dicoba cara aplikasi ataupun pula diketahui dengan cara penciptaan.

c. Pra Produksi

Jenjang ini diawali dengan menyiapkan materi-materi yang dipakai dalam memproduksi produk konsep media pembelajaran. Materi yang diartikan merupakan modul pelajaran Seni Adat yang cocok dengan Konsep Penerapan Pembelajaran serta Kompendium. Materi modul yang diterima dari novel paket yang dipakai oleh pengajar. Sehabis mempersiapkan materi berbentuk modul pembelajaran, setelah itu mempersiapkan materi lain semacam lukisan, bacaan, serta suara.

4.3. Pembuatan Halaman Utama dan Background

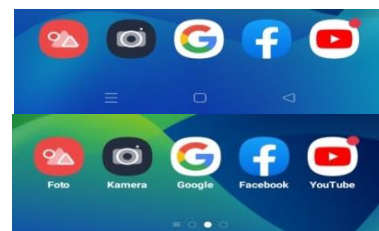
Laman penting serta latar belakang yang dipakai dalam aplikasi media pembelajaran ini diseleksi cocok dengan tema serta kemauan. Ada pula bentuk dari menu serta latar belakang dapat diamati pada lukisan di dasar ini:



Gambar 2. Menu dan background

4.4. Tombol Navigasi

Pada media pembelajaran ini tombol pelayaran yang dipakai ialah bawaan dari ponsel pintar tiap-tiap. Android sediakan sebagian bantuan tombol pelayaran yang biasa dipakai terdapat 2 wujud tombol pelayaran, ialah berupa tombol serta pelayaran gesture semacam yang nampak pada lukisan di dasar ini:



Gambar 3. Navigasi tombol dan gestur

4.5. Tampilan Menu Utama

Bentuk ini terdiri dari mengenai, curriculum vitae, fitur pembelajaran, modul, film, bimbingan pertanyaan, quiz, serta pertanyaan. Semacam lukisan di dasar ini:



Gambar 4. Tampilan menu utama

4.6. Tampilan Biodata

Bentuk curriculum vitae terdiri dari data informasi kreator aplikasi dalam pembuatan aplikasi. Semacam lukisan di dasar ini:



Gambar 5. Tampilan biodata

4.7. Tampilan Tentang

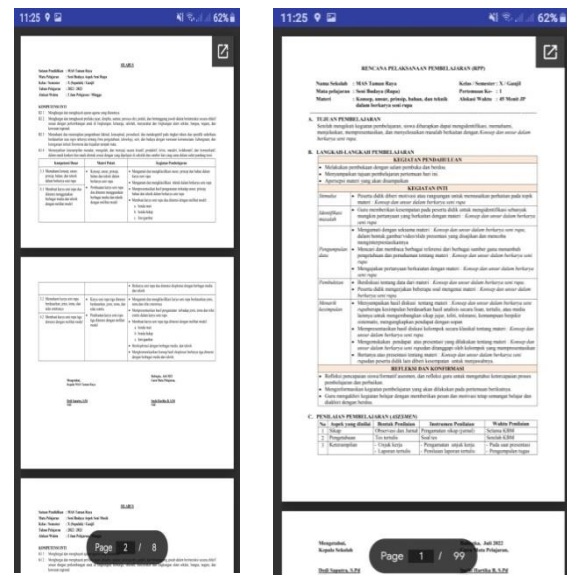
Bentuk mengenai ini terdiri dari uraian pada tiap menu yang ada dalam aplikasi media pembelajaran seni adat. Semacam lukisan di dasar ini:



Gambar 6 Tampilan tentang

4.8. Tampilan Perangkat Pembelajaran

Bentuk fitur pembelajaran terdiri dari tombol buat menunjukkan Kompendium serta RPP. Semacam lukisan di dasar ini:



Gambar 7. Tampilan perangkat pembelajaran

4.9. Tampilan Materi

Wujud materi terdiri dari materi yang dipelajari pada semester abnormal jenis X yang terdapat 8 Bagian. Sejenis gambar di bawah ini:



Gambar 8. Tampilan materi

4.10. Tampilan Video Pembelajaran

Wujud film pelatihan terdiri dari beberapa film yang relevan dan mensupport disetiap penting keterangan yang ada pada semester abnormal. Sejenis gambar di bawah ini:



Gambar 9. Tampilan video pembelajaran

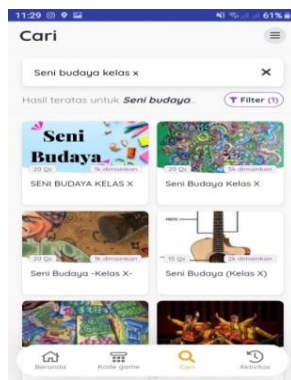
4.11. Tampilan Latihan Soal

Wujud edukasi persoalan terdiri dari 20 perkara, masing-masing perkara diterima dari materi dini hinggann materi akhir dan membuktikan penjelasan jawaban benar dan salah di akhir edukasi. Sejenis gambar di bawah ini:



Gambar 10. Tampilan latihan soal

4.12. Tampilan Quiz

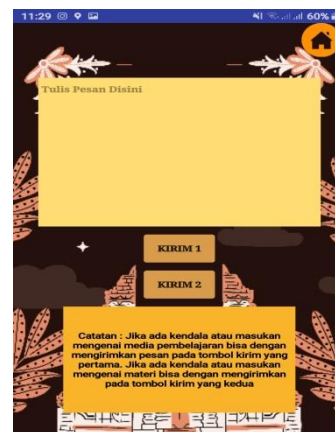


Gambar 11. Tampilan quiz

Wujud quiz terdiri dari persoalan yang akan diserahkan pada kontestan didik yang lebih dulu didesain oleh guru melalui quizizz sehabis itu memberikan pertanda akses pada kontestan didik. Sejenis gambar di bawah ini:

4.13. Tampilan Ajukan Pertanyaan

Bentuk ajukan persoalan terdiri dari suatu kotak catatan serta tombol kirim 1 buat melanjutkan catatan ataupun persoalan pada kreator aplikasi, sebaliknya tombol kirim 2 dipakai buat melanjutkan catatan persoalan pada pengajar yang membimbing seni adat. Semacam lukisan di dasar ini:



Gambar 12. Tampilan ajukan pertanyaan

4.14. Tahap Evaluasi (Evaluation and Revision)

a) Konsep Pengujian

Alat pembelajaran yang terbuat memakai mit app arsitek lewat sebagian jenjang pengetesan berbentuk informasi masukan pada aplikasi yang sudah didesain.

b) Hasil Pengujian

Bersumber pada aplikasi aplikasi media pembelajaran Seni Adat kategori X yang telah terbuat hingga bisa disimpulkan kalau media pembelajaran bisa dipakai serta menciptakan ouput yang diharapkan. Seluruh menu, bentuk serta permainan berjalan dengan bagus dengan hasil yang asi.

c) Percobaan Validitas

Pada percobaan keabsahan media pembelajaran Seni Adat yang ditaksir oleh 3 orang pakar yang terdiri dari 3 pandangan evaluasi, ialah pandangan penyusunan alat, pandangan modul serta pandangan kebahasaan. Hasil lembar keabsahan dari 3 orang pakar, ialah pandangan penyusunan media diterima angka 0. 79 dengan patokan asi, pandangan modul diterima angka 0. 94 dengan patokan asi serta pandangan kebahasaan diterima angka 0. 89 dengan patokan valid.

Tabel 3 Hasil uji validitas produk

	validator		
	Bapak Riri Okra, M.Kom	Ibu Suchi Hartika B, S.Pd	Ibu Ernita, S.Pd
Hasil Penjumlahan	9,5	8,5	10,75
Rata – Rata	0,79	0,94	0,89
Hasil Uji	0,87		

d) Percobaan Praktikalitas

Pada percobaan praktikalitas media pembelajaran Seni Adat yang ditaksir oleh 2 orang pakar, ialah guru mata pelajaran seni budaya serta waka kesiswaan. Hasil lembar keabsahan dari 2 orang pakar diterima angka 0. 83 dengan patokan amat besar.

Tabel 4. Hasil uji praktikalitas

No.	Aspek Penilaian	Penguji	
		Suchi Hartika B, S.Pd	Endras Setiawati, S.Pd
1	Kemudahan dalam pengoperasian media	5	4
2	Materi yang disajikan terstruktur dan mudah dipahami	5	5
3	Rincian materi dan sub materi sangat jelas	5	5
4	Kemudahan dalam penggunaan tombol	5	4
5	Kemudahan dalam mengakses materi	4	4
6	Ruang lingkup pembahasan dalam media pembelajaran ini lengkap	4	5
7	Media ini mengakomodir kebutuhan guru dalam mengajar	4	4
8	Media mempermudah dalam pemahaman materi	5	4
9	Tampilan antar muka yang menarik	4	4
Jumlah		41	39

Rata – rata	0,89	0,77
Hasil Praktis	0,83	
Kategori	Sangat Tinggi	

e) Percobaan Efektifitas

Pada percobaan daya guna media pembelajaran Seni Adat memakai metode statistik Richard R. Hake(G- Score). Percobaan daya guna media pembelajaran Seni Adat didapat bersumber pada lembar daya guna yang ditaksir oleh 15 orang anak didik dengan angka daya guna akhir 0. 78 dengan patokan daya guna tinggi.

Tabel 5. Hasil uji efektivitas

No.	Responden	Awal (Si)	Akhir (Sf)	Gain skor (G)
1	Niko	23,3	93,3	0,91
2	Agna Melviana	30	93,3	0,90
3	Aza Maharani	46,6	70	0,43
4	Myna	33,3	90	0,85
5	Mardiatul Khairiah	30	86,6	0,80
6	Rahma Putri Editia	33,3	90	0,85
7	Gema Putra Alaska	30	90	0,85
8	Chairil Hamdi	30	93,3	0,90
9	Intan Maharani Sagita	30	83,3	0,76
10	Siska Permata Sari	30	83,3	0,76
11	Nurul Fadhilah	26,6	80	0,72
12	Zikra Aulia	33,3	73,3	0,59
13	Rita Lisma	53,3	86,6	0,71
14	Zakia N.a	53,3	83,3	0,64
15	Syifa Aina	33,3	90	0,85
Jumlah		516,3	1.286,3	0,78
Rata - Rata		34,42	85,75	

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bersumber pada hasil riset yang sudah dicoba periset dan penjelasan yang sudah periset kemukakan pada bab- bab lebih dahulu hal Perancangan Media Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Mit App Inventor. media ini berakhir didesain dalam wujud file APK yang bisa diinstal di ponsel pintar dengan sistem pembedahan android serta bisa dipakai oleh pengajar ataupun partisipan ajar kapanpun serta dimanapun terletak. media pembelajaran yang telah didesain terjamin kevalidan, kepraktisan serta keefektivannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Muthy and H. Pujiastuti, "Analisis media pembelajaran e-learning melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika di rumah sebagai dampak 2019-nCoV," *J. Math Educ. Nusantara. Wahana Publ. Karya Tulis Ilm. di Bid. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 94–103, 2020, doi: 10.29407/jmen.v6i1.14356.
- [2] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- [3] "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 16 Tahun 2007," 2007. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendiknas16-2007KompetensiGuru.pdf>.
- [4] E. Ismanto, M. Novalia, and P. B. Herlandy, "Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru," *J. Pengabd. UntukMu NegeRI*, vol. 1, no. 1, pp. 42–47, 2017, doi: 10.37859/jpumri.v1i1.33.
- [5] L. Efriyanti and F. Annas, "Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.30983/educative.v5i1.3132.
- [6] S. Ayuningtyas, "Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan Android Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp Negeri 4 Tulungagung," 2019, [Online]. Available: https://lib.unnes.ac.id/36934/%0Ahttp://lib.unnes.ac.id/36934/1/5302414038_Optimized.pdf.
- [7] L. Hakim, S. Hadi, and E. Y. Nugraheni, "Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android," *Pelataran Seni*, vol. 6, no. 2, p. 122, 2021, doi: 10.20527/jps.v6i2.11585.
- [8] M. K. Roziqin, H. Mansur, and M. Mastur, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas Vii Di Smp," *J. Instr. Technol.*, vol. 2, no. 2, p. 46, 2022, doi: 10.20527/j-instech.v2i2.3835.
- [9] L. Alawiah, A. T. Permanasari, and D. J. Lestari, "APLIKASI MEDIA DIGITAL (FUS APP) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP," vol. 1, no. 2, pp. 150–160, 2022.
- [10] F. A. Zulkifly, L. Saepuloh, and A. Yudianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smk Pembangunan Cibadak Pendidikan Teknologi Informasi , Universitas Muhammadiyah Sukabumi Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu , masyarakat d," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 8, no. 12, pp. 90–100, 2022.
- [11] E. L. Putri, S. Derta, H. A. Musril, and R. Okra, "Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 2, p. 194, 2023, doi: 10.51211/imbi.v7i2.2218.
- [12] T. A. Farma and R. Okra, "Pengembangan Aplikasi Pembayaran dan Didukung oleh Pesan WA Sebagai Notifikasi Pembayaran di SMA INS Kayutanam," *JSTIE (Jurnal Sarj. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, 2021, doi: 10.12928/jstie.v1i1.17363.
- [13] W. Marzura *et al.*, "Perancangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Di Smpn 1 Simpang Alahan Mati," vol. 7, no. 2, pp. 1328–1333, 2023.
- [14] Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan," *J. Kaji. Keislaman.*, vol. 4, no. 2, pp. 129–150, 2017, [Online]. Available: <http://www.aftanalisis.com>.
- [15] W. C. Purnama *et al.*, "Perancangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X Di Sma N 1 Iv Koto," vol. 7, no. 2, pp. 1304–1311, 2023.
- [16] B. Muhammad affandi, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar Dengan Memasukan Pendidikan dan Karakter Bangsa*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [17] T. A. Putri, S. Zakir, Z. Sesmiarni, and W. Aprison, "Desain Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Augmented Reality di SMA N 1 KOTO XI Tarusan Pesisir Selatan," *J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 3, pp. 764–772, 2022.