

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Indah Qomaliah Harahap, Nim 2519055**, dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Smart Apps Creator* Berbasis *Android* Di SMP Negeri 1 Bukittinggi”**. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih belum mendukung proses pembelajaran informatika di SMPN 1 Bukittinggi. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru dan siswa, didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran informatika yang digunakan berupa buku cetak, papan tulis, dan sumber dari internet. Media yang digunakan tersebut masih belum efektif, cenderung monoton dan membosankan sehingga berpengaruh pada gairah peserta didik. Siswa masih cukup sulit dalam memahami materi pembelajaran informatika yang disampaikan oleh guru, menurut siswa mata pelajaran informatika termasuk salah satu mata pelajaran yang cukup sulit dan pembelajarannya membosankan karena media yang tidak menarik. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis merancang media pembelajaran informatika berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* agar peserta didik tertarik dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran informatika di kelas.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Richey dan Klein yaitu PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). *Planning* merupakan kegiatan menganalisa masalah dan merencanakan produk berdasarkan masalah yang ditemukan. *Production* adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rencana yang telah disusun. *Evaluation* merupakan kegiatan menguji dan menilai produk apakah telah sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Produk skripsi yang telah dihasilkan dilakukan pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Berdasarkan hasil penelitian, penulis telah berhasil merancang sebuah media pembelajaran informatika berbasis *android* menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Pengujian validitas produk dilihat dari tiga aspek yaitu aspek desain media, aspek materi media pembelajaran dan aspek kebahasaan media, uji validitas dilakukan oleh dua orang dosen ahli dan tiga orang guru dengan nilai rata-rata validitas sebesar 0,92 yang dikategorikan valid. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru informatika dengan nilai rata-rata uji praktikalitas sebesar 0,84 yang dikategorikan sangat tinggi. Uji efektivitas dilakukan oleh satu orang guru dan sepuluh orang siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,87 yang dikategorikan efektivitas tinggi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Informatika, *Android*, *Smart App Creator*.