



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE-FRIENDLY*
BERBASIS *MIT APP INVENTOR* UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR
SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

MIA MULIYAWATI

40321013

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
BUMIAYU
2025**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE-FRIENDLY*
BERBASIS *MIT APP INVENTOR* UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR
SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan**

Oleh:

MIA MULIYAWATI

40321013

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
BUMIAYU**

2025

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Mia Muliyawati
NIM : 40321013
Jenjang : Starta 1
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MOBILE-FRIENDLY BERBASIS MIT APP INVENTOR
UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR SISWA DI
SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sangsi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 14 Juni 2025

Yang Menyatakan,



MIA MULIYAWATI

NIM. 40321013

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE-FRIENDLY BERBASIS MIT APP INVENTOR UNTUK PENGUATAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 1 AJIBARANG

Oleh

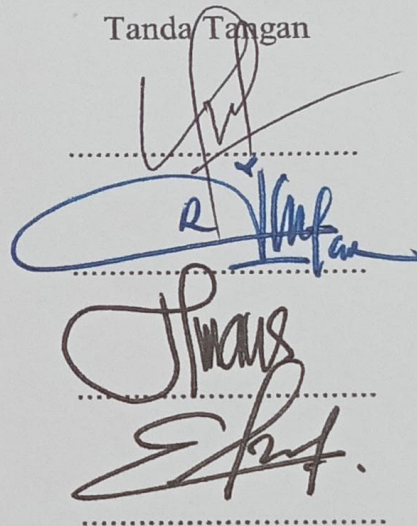
Nama : Mia Muliyawati
Nim : 40321013
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan Penguji Skripsi pada tanggal 30 bulan Juni tahun 2025

Dewan Penguji

Nama Penguji
Ketua Tim Penguji
Dr. Ujang Khiyarusoleh, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0606068602
Penguji I
Sofri Rizka Amalia, M.Pd
NIDN. 0606059001
Penguji II
Dian Purwaningsih, M.Pd
NIDN. 0602108104
Pembimbing
Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd
NIDN 0606098602

Tanda Tangan



Diterima dan disahkan pada tanggal 29 Juli 2025


Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd
NIDN 0606098602


Ketua Jurusan Pendidikan Matematika
Sofri Rizka Amalia, M.Pd
NIDN. 0606059001

MOTTO

“Jangan hanya menunggu, tapi ciptakan waktumu sendiri”

(Mia Muliyawati)

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya yang senantiasa mengiringi hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. terselesaikannya skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, karena tanpa pertolongan-Nya peneliti tidak mungkin sampai dititik ini dengan karuania-Nya skripsi ini dapat disusun dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Kedua orangtua Bpk. Darsum dan Ibu Rohmah yang terus memberikan doa, mendukung penuh segala impian dan cita-cita, memberikan dukungan moral dan morilnya, memberi semangat dan nasihat, serta menjadi dorongan paling besar dalam hidup saya.
3. Kakak dan adik tersayang, Agung Saputra, Ana Nofiani, S.Pd.I, Inggit Linata, S.Pd, Afan Nudin Aziz, S.Pd.I dan Adli Faturohman, yang selalu mendoakan, mendukung cita-cita, serta menjadi motivasi terbesar kedua dalam hidup saya untuk terus berusaha meraih impian dan cita-cita.
4. Ahmad Arifin, S.Pd., selaku kekasih peneliti yang sudah menemani dan membantu peneliti selama perjalanan menyusun skripsi ini.

5. Keponakan-keponakan tercinta, Frisca, Haidar, Handaru dan Qalesya, terima kasih telah menjadi sumber kebahagiaan dan semangat bagi peneliti selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Siti Nur Halimah selaku sahabat peneliti yang selalu memberikan bantuan selama penyusunan skripsi ini.
7. Serta seluruh teman perjuangan peneliti mahasiswa matematika 2021.

ABSTRAK

Muliyawati, Mia 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile-Friendly Berbasis Mit App Inventor Untuk Penguatan Minat Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika Univeritas Peradaban. Pembimbing, Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.*

Latar belakang penelitian ini berawal dari pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melalui aplikasi berbasis Android. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Pengembangan media pembelajaran semacam ini diharapkan mampu memperkuat minat belajar siswa dengan mengintegrasikan teknologi dan konten pembelajaran yang kontekstual dan relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Mit App Inventor* serta untuk mengetahui perannya dalam penguatan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi beberapa tahapan yaitu tahap *Define, Design, Development, Dissemination*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang dengan populasi kelas XI dan sampel yang digunakan yaitu 30 peserta didik kelas XI AK 4. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kevalidan produk dan uji kepraktisan produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Mit App Inventor* yang dikembangkan ini memperoleh kriteria kelayakan setelah melewati tahap uji validasi oleh ahli berupa uji validasi media dengan memperoleh presentase sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dan uji validasi materi memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan pada uji kepraktisan dengan angket respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 87,4% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: Lingkaran, Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis *Mit App Inventor*, Minat Belajar, *Mit App Inventor*

ABSTRACT

Muliyawati, Mia 2025. *Development of Mobile-Friendly Learning Media Based on Mit App Inventor to Strengthen Students' Learning Interest at SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang.* Thesis. Department of Mathematics Education, Peradaban University. Advisor, Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.

The background of this research is based on the importance of developing innovative learning media to increase students' interest in learning. One solution that can be developed is MIT App Inventor-based learning media that allows teachers and students to interact through Android-based applications. This media not only provides an interactive and interesting learning experience, but can also be adjusted to the needs of learning in the digital era. The development of this kind of learning media is expected to be able to strengthen students' interest in learning by combining technology and contextual and relevant learning content. This study aims to develop a product in the form of learning media based on Mit App Inventor and to determine its role in strengthening students' learning interest. This study uses a 4D development model which includes several stages, namely the Define, Design, Development, Dissemination stages. This research was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang with a population of class XI and the sample used was 30 students of class XI AK 4. Data collection techniques used in this study were observation, interviews, questionnaires (questionnaires). Data analysis techniques used in this study were product validity and product practicality testing. The results of the study showed that the Mit App Inventor learning media developed obtained the eligibility criteria after passing the validation test stage by experts in the form of a media validation test by obtaining a percentage of 97% with a very valid category, and the material validation test obtained a percentage of 93% with a very valid category and in the practicality test with a student response questionnaire obtained a percentage of 87.4% with a very practical category

Keywords: Circle, Learning Media, Learning Media Based on Mit App Inventor, Learning Interest, Mit App Inventor

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile-Friendly* Berbasis *Mit App Inventor* Untuk Penguatan Minat Belajar Siswa Di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang" dengan baik dan lancar.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, pen mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan baik secara moril maupun materi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si., selaku Rektor Universitas Peradaban Bumiayu
2. Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd.. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Peradaban Bumiayu serta pembimbing skripsi yang dengan penuh sabar membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Sofri Rizka Amalia, M.Pd., selaku dosen penguji I
4. Dian Purwaningsih, M.Pd., selaku dosen penguji II
5. Bapak dan Ibu dosen serta staff dan Karyawan Universitas Peradaban Bumiayu
6. Sofri Rizka Amalia, M.Pd. dan Dian Purwaningsih, M.Pd., selaku validator ahli materi dan angket.

7. Yusuf Yudistira, M.Kom. dan Achmad Syauqi, M.Kom., selaku validator ahli media.
8. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmunya, sehingga peneliti dapat Menyusun skripsi ini sampai selesai.
9. Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang
10. Guru Pamong serta guru mata Pelajaran Matematika SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang yang telah banyak membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
11. Siswa kelas XI AKL 4 SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang yang telah membantu proses peneliti selama proses penelitian.
12. Keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan bantuan, dukungan, serta doa, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik..
13. Ahmad Arifin, selaku kekasih peneliti yang sudah menemani peneliti selama perjalanan menyusun skripsi ini.
14. Teman-teman mahasiswa Pendidikan matematika Angkatan 2021.
15. Dan para pihak terkait yang membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan atas segala bentuk bantuan, dukungan moril maupun materiil, serta doa yang telah diberikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan tersebut

memperoleh ganjaran terbaik dari Allah SWT. Peneliti berharap karya ini dapat memberikan kontribusi ilmiah dan menjadi sumber rujukan bagi penelitian selanjutnya.

Bumiayu, 6 Agustus 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mh' with a long vertical stroke extending downwards.

Mia Muliyawati

40321013

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Lembar Pernyataann.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Abstrak	vii
<i>Abstrak</i>	ix
Kata Pengantar	ix
Daftar isi.....	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvi
Daftar Lampiran	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	8
G. Manfaat Pengembangan.	9
H. Asumsi Pengembangan	10
BAB II Kajian Pustaka.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran	12
2. <i>MIT App Inventor</i>	14
3. Media Pembelajaran Berbasis <i>Mit App Inventor</i>	17
4. Minat Belajar	23
5. Lingkaran.....	28

B. Kajian Penelitian yang Relevan	36
C. Kerangka Pikir	43
D. Hipotesis.....	46
BAB III Metode Penelitian	47
A. Model Pengembangan.....	47
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Desain Uji Coba Produk	53
D. Desain Uji Coba	54
E. Subjek Coba	54
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	61
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	61
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	61
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	66
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	72
4. Tahap Penyebarluasan (<i>Disseminate</i>).....	78
B. Revisi Produk.....	78
C. Hasil Uji Coba Produk	80
D. Pembahasan.....	80
E. Kajian Produk Akhir	86
F. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V Penutup	88
A. Simpulan Tentang Produk.....	88
B. Saran Pemanfaatan Produk	88
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
Daftar Pustaka	90
Lampiran	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Uji Coba Produk	54
Tabel 3. 2 Indikator Variabel Skala Likert.....	58
Tabel 3. 3 Interpretasi data validasi produk.....	59
Tabel 3. 4 Kategori Kepraktisan Produk.....	60
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran Fase F	63
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran Lingkaran	66
Tabel 4. 3 Hasil uji validasi media pembelajaran	73
Tabel 4. 4 Hasil uji validasi materi/isi media pembelajaran	75
Tabel 4. 5 Kevalidan produk berdasarkan penilaian aspek materi dan media, beserta nilai rata-ratanya.	76
Tabel 4. 6 Hasil uji kepraktisan media pembelajaran	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan <i>Designer</i>	19
Gambar 2. 2 Tampilan <i>Blocks MIT App Inventor</i>	19
Gambar 2. 3 Tampilan <i>User Interface</i>	20
Gambar 2. 4 Tampilan <i>Layout</i>	20
Gambar 2. 5 Tampilan <i>Media</i>	20
Gambar 2. 6 Tampilan <i>Drawing dan Animation</i>	21
Gambar 2. 7 Tampilan <i>Sensors</i>	21
Gambar 2. 8 Tampilan <i>Social</i>	22
Gambar 2. 9 Tampilan <i>Storag</i>	22
Gambar 2. 10 Tampilan <i>Connerctivity</i>	22
Gambar 2. 11 Kerangka Berpikir.	45
Gambar 3. 1 Model Pengembangan 4D	48
Gambar 4. 1 Rancangan awal logo aplikasi <i>EXCELLENT</i>	67
Gambar 4. 2 Rancangan awal logo aplikasi <i>EXCELLENT</i>	67
Gambar 4. 3 Tampilan awal Home	68
Gambar 4. 4 Tampilan <i>tools About Us</i> aplikasi <i>EXCELLENT</i>	69
Gambar 4. 5 Tampilan <i>tools Creator</i> aplikasi <i>EXCELLENT</i>	69
Gambar 4. 6 Tampilann <i>tools Ebook</i> aplikasi <i>EXCELLENT</i>	70
Gambar 4. 7 Tampilan <i>tools Powerpoint</i> aplikasi <i>EXCELLENT</i>	70
Gambar 4. 8 Tampilan <i>tools Video Pembelajaran</i>	71
Gambar 4. 9 Tampilan <i>tools Quiz</i> aplikasi <i>EXCELLENT</i>	71
Gambar 4. 10 Tampilan <i>tools games</i> pada media pembelajaran berbasis <i>MIT App Inventor</i>	72
Gambar 4. 11 Revisi tampilan menu <i>Power Point (PPT)</i>	79
Gambar 4. 12 Revisi tampilan menu <i>Video</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1. Jadwal Kegiatan</i>	98
<i>Lampiran 2. Surat Izin Penelitian LPPM.....</i>	99
<i>Lampiran 3. Surat Penelitian SMK Muhammadiyah 1 Ajibarang.....</i>	100
<i>Lampiran 4. QR untuk mendownload aplikasi EXCELLENT</i>	101
<i>Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Media</i>	102
<i>Lampiran 6. Lembar Penilaian Validasi Media</i>	103
<i>Lampiran 7. Hasil Penilaian Validasi Media Oleh Validator</i>	106
<i>Lampiran 8. Lembar Surat Pernyataan Judgement Validator Media.....</i>	112
<i>Lampiran 9. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....</i>	114
<i>Lampiran 10. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi</i>	115
<i>Lampiran 11. Hasil Penilaian Validasi Materi Oleh Validator.....</i>	119
<i>Lampiran 12. Lembar Surat Pernyataan Judgement Validator Materi</i>	128
<i>Lampiran 13. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik</i>	131
<i>Lampiran 14. Lembar Angket Respon Siswa</i>	133
<i>Lampiran 15. Validasi Angket Praktikalias</i>	137
<i>Lampiran 16. Hasil Penilaian Kepraktisan Media EXCELLENT</i>	141
<i>Lampiran 17. Dokumentasi.....</i>	143
<i>Lampiran 18. Biodata Peneliti</i>	144
<i>Lampiran 19 Surat Keterangan Pengecekan Similarity</i>	145