

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Berpikir Komputasional

Title	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Berpikir Komputasional
Author Order	3 of 3
Accreditation	
Abstract	<p>Masalah dalam pembelajaran informatika sering kali disebabkan oleh rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik, yang mengakibatkan pemahaman materi yang terbatas. Optimalisasi penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik secara efektif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang mendukung materi berpikir komputasional dalam mata pelajaran informatika untuk kelas X. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri serta meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Studi ini didasarkan pada observasi di SMK Negeri 9 Malang, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran konvensional cenderung pasif dan kurang menarik bagi peserta didik. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan perangkat Unity3D dan mengikuti model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Uji kelayakan melibatkan ahli materi dan media serta pengguna, dengan penilaian mencakup aspek kepraktisan, keterbacaan, dan dampak terhadap motivasi belajar. Hasil akhir penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran Android yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap konsep berpikir komputasional, sehingga dapat menjadi solusi pembelajaran inovatif yang relevan bagi pendidikan berbasis teknologi.</p>
Publisher Name	Universitas Negeri Malang
Publish Date	2024-11-13
Publish Year	2025
Doi	DOI: 10.17977/um084v3i22025p463-471
Citation	
Source	Journal of Innovation and Teacher Professionalism
Source Issue	Vol. 3 No. 2 (2025)
Source Page	463-471
Url	https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/view/6141/4024
Author	ARIF KURNIAWAN, M.Kes