

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN**



Disusun oleh :

Jaini

2110130310006

**JURUSAN STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE* PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
VII SMPN 4 BANJARMASIN**

Disusun oleh :

Jaini

2110130310006

Telah disetujui Syurat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Qomario, S.Pd., M.Pd

NIP. 198903262023211022

Rini Sulisty A.Md S.Pd M.Pd,

NIP. 199007062024212091

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM

Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MOBILE* PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
VII SMPN 4 BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Jaini
2110130310006

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal.....
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing 1 /Ketua Penguji Qomario, S.Pd., M.Pd		06 JUL 2026
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.		06 Jul 2026
Pembimbing 2 /Anggota Penguji Sulistyo Rini, A.Md S.Pd M.Pd		06 JUL 2026

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jaini

NIM : 2110130310006

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Informatika SMPN 4 Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 9 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Jaini

NIM. 2110130310006

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 4 BANJARMASIN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada mata pelajaran Informatika materi Dampak Sosial Informatika di kelas VII SMPN 4 Banjarmasin serta menganalisis tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan siswa kelas VII SMPN 4 Banjarmasin. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket respons siswa, dan angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sangat tinggi berdasarkan validasi ahli media sebesar 98,68% dan validasi ahli materi sebesar 80%. Respons siswa terhadap penggunaan media mencapai 85,46% dengan kategori sangat tinggi. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor motivasi dan hasil belajar dari 54,87% sebelum penggunaan media menjadi 90,39% setelah penggunaan media, dengan nilai N-Gain sebesar 0,78 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung pembelajaran Informatika. Hasil penelitian ini berimplikasi pada pemanfaatan teknologi mobile sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Smart Apps Creator*; media pembelajaran mobile; motivasi belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MOBILE-BASED LEARNING MEDIA IN INFORMATICS SUBJECTS ON STUDENT LEARNING MOTIVATION OF CLASS VII SMPN 4 BANJARMASIN

This study aimed to develop a mobile-based learning media using Smart Apps Creator (SAC) for the Informatics subject on the topic of Social Impacts of Informatics in Grade VII of SMPN 4 Banjarmasin and to examine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' learning motivation. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of the defines, design, develop, and disseminate stages. The research subjects included a media expert, a material expert, an Informatics teacher, and Grade VII students of SMPN 4 Banjarmasin. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, student response questionnaires, and learning motivation questionnaires. The results indicated that the developed media achieved a very high level of validity, with a score of 98.68% from the media expert validation and 80% from the material expert validation. Student responses to the media reached 85.46%, categorized as very high. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in the average score of students' motivation and learning outcomes from 54.87% before implementation to 90.39% after implementation, with an N-Gain score of 0.78, which falls into the high category. Therefore, the Smart Apps Creator-based learning media can be considered valid, practical, and effective for supporting Informatics learning. These findings imply that mobile learning technology can serve as an interactive instructional medium capable of enhancing the quality of learning and students' motivation.

Keyword: *Smart Apps Creator; mobile learning media; learning motivation*

MOTTO

Puji Syukur Kepada ALLAH SWT Dengan Izinnya Telah Sampai Melalui Semua
Proses Sampai Di Titik Sekarang dan Tidak Lupa doa-doa dari Kuitan Yang
Tanpa Berkat Jerih Payah Beliau Saya Tidak Akan Sampai Di Titik Ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Salam kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat dan keluarga, serta guru-guru yang banyak mengajarkan makna kehidupan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile Android* Pada Mata pelajaran Informatika Terhadap mina Belajar Siswa Kelas VII SMPN 4 Banjarmasin” dapat disusun dengan sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar S-1 program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Terimakasih serta penghargaan setinggi-tingginya saya ucapkan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Sc, selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., sebagai Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan.
3. Bapak Qomario, M.Pd, selaku dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan dan arahan
4. Ibu Sulisty Rini, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
5. Bapak Qomario, S.Pd., sebagai validator ahli instrument
6. Bapak Brezto Asagi Dewantara, S.Pd., M.Pd. sebagai validor ahli media
7. Bapak Imam Budiman, S.Pd. validator ahli materi
8. Guru mata Pelajaran Informatika di SMPN 4 Banjarmasin yang berkenan mengijinkan dan membantu untuk pengumpulan data penelitian
9. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu, pengajaran, dan motivasi selama masa perkuliahan
10. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang diberikan selama penelitian hingga terselesaikannya skripsi ini mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Apabila dalam penulisan ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Banjarmasin, 16 Juli 2026

Jaini

NIM. 2110130310006

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Definisi Teknologi Pendidikan	8
1. Kawasan teknologi Pendidikan.....	8
2. Media pembelajaran.....	11
B. Media Pembelajaran Berbasis Mobile	14
1. Definisi Media Pembelajaran Berbasis Mobile.....	14
2. Smart Apps Creator	18
3. Teori belajar.....	19
4. karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP).....	20
C. Mata Pelajaran Informatika	23
1. Kurikulum.....	23
2. Peta kompetensi.....	24
3. Capaian pembelajaran.....	28
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	29

5. Materi Pembelajaran Informatika	31
D. Motivasi belajar	34
E. Kajian Penelitian yang relevan	35
F. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Model Pengembangan dan Prosedur Pengembangan	43
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Subjek dan Objek Penelitian	50
E. Tempat dan Waktu Penelitian	50
F. Teknik Pengumpulan Data	50
G. Instrumen Pengumpulan Data	53
H. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian	71
B. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	71
C. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	72
D. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	79
E. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	88
F. Hasil Motivasi Belajar Siswa	89
G. Pembahasan	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan	91
B. Keterbatasan Penelitian	92
C. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kisi-kisi instrument observasi	37
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Guru	38
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara Peserta Didik	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument angket	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Respon Peserta Didik	42
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi belajar Peserta Didik	42
Tabel 3.8 Penentuan skor skala <i>Likert</i>	45
Tabel 3.9 Nilai Kelayakan	45
Tabel 3.10 Kategori Kepraktisan	46