

Efektivitas Penggunaan Mit App Inventor Pada STKIP Taman Siswa Bima

Meirizka Hani Putri^{a1}, Miftahul Jannah^{b2}, Ita Fitriati^{b3}, Ridwan^{b4}, Ariyani^{b5}

^aProgram Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima

Jl. Pendidikan Taman Siswa No.1 Kab.Bima

¹meirizka.hnp01@gmail.com

³itafitriati88@gmail.com

⁴ridwanbabata@gmail.com

^bFakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Bima

Jln. Angrek No. 16 Ranggo Nae Kec. Rasa Nae Barat Kota Bima

²mj210034@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses transfer ilmu yang dilakukan oleh pengajar kepada siswa. Media pembelajaran sendiri adalah jembatan yang mengantarkan dan membuat pemahaman siswa menjadi lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Studi ini mengulik tentang Efektivitas Mit App Inventor pada Program Studi Pendidikan Teknologi Infromasi STKIP Taman Siswa Bima. Metode penelitian yang digunakan dalam riset ini adalah Kuantitatif Deskriptif. Pengambilan data dilakukan dengan cara menyebar angket atau kuisioner kepada mahasiswa program studi Pendidikan teknologi informasi STKIP Taman Siswa. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Mit App Inventor menunjukkan adanya perubahan dan dampak positif terhadap pemahaman dan kemampuan mahasiswa. Berdasarkan perhitungan data Mit App Inventor dinyatakan Efektif. Aspek pertama yaitu "Kualitas Platform" mendapatkan persentase 75% berada pada kategori "Efektif", aspek kedua "Pemahaman Mahasiswa" mendapatkan persentase 78% berada pada kategori "Efektif", aspek ketiga "Preferensi Mahasiswa" mendapatkan persentase 73% berada pada kategori "Efektif" dan aspek ke-empat "Manfaat yang didapatkan" mendapatkan persentase 79% berada pada kategori "Efektif". Dapat dikatakan bahwa Mit App Inventor memiliki kualitas yang baik, mudah dipahami, dapat memberikan manfaat yang baik terhadap proses belajar serta layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Efektivitas, Mit App Inventor, Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima

Effectiveness Of Use Of Mit App Inventor at STKIP Taman Siswa Bima

Abstract

Learning media plays an important role in the process of transferring knowledge carried out by teachers to students. Learning media itself is a bridge that delivers and improves students' understanding of the material being taught. This study examines the effectiveness of Mit App Inventor in the STKIP Taman Siswa Bima Information Technology Education Study Program. The research method used in this research is Quantitative Descriptive. Data collection was carried out by distributing questionnaires to students of the STKIP Taman Siswa information technology education study program. The results of this research found that the use of Mit App Inventor showed positive changes and impacts on students' understanding and abilities. Based on data calculations, Mit App Inventor is declared effective. The first aspect, namely "Platform Quality" gets a percentage of 75% in the "Effective" category, the second aspect "Student Understanding" gets a percentage of 78% in the "Effective" category, the third aspect "Student Preferences" gets a percentage of 73% in the "Effective" category and the fourth aspect "Benefits obtained" got a percentage of 79% in the "Effective" category. It can be said that Mit App Inventor has good quality, is easy to understand, can provide good benefits to the learning process and is suitable for use as a learning medium.

Keywords: Effectiveness, Mit App Inventor, Information Technology Education, STKIP Taman Siswa Bima

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran harus menjadi jembatan antara pengajar dan murid agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta transfer ilmu yang dilakukan oleh pengajar dapat tersampaikan dengan baik. Hal ini sependapat dengan Sunaryo [1] Supaya proses aktivitas belajar mengajar menjadi lebih efektif, maka dibutuhkan media pembelajaran selaku alat pendukung guru. *A physical medium, such as a book, movie, video, etc., is referred to as learning media* [2]. Dalam sejarah awal pembelajaran, media hanyalah alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk memberikan penjelasan tentang materi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, dan memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak [3]. Pemilihan media pembelajaranpun sangat penting untuk dilakukan karena media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi, serta tingkat pemahaman murid. Media pembelajaran konvensional akan membuat siswa bosan dengan pelajaran terlebih lagi jika di kelas pembelajaran hanya berpusat pada guru dan buku [4]. Harus *up-to-date* dan memberikan hasil yang baik, kira-kira media pembelajaran seperti itu yang harus digunakan. Saat ini perkembangan teknologi sangat amat pesat, kita berada pada era modern dimana teknologi adalah hal yang sangat berharga. Pengajar harus bisa mendorong siswanya agar dapat berpikir lebih maju, mengingat revolusi 5.0 yang menargetkan inovasi dan perkembangan teknologi yang lebih canggih, karena seiring berjalannya waktu, manusia dapat digantikan dengan robot dan semua dapat dikomputerisasi. Pengajar diharapkan dapat memulai dari langkah kecil seperti memilih media yang cocok untuk proses pembelajaran agar setidaknya siswa dapat memiliki bekal untuk menghadapi era serba komputerisasi ini. Mata kuliah Bahasa Pemrograman adalah salah satu mata kuliah yang wajib untuk diambil. Mempelajari Bahasa Pemrograman sendiri perlu ketekunan serta praktek yang harus terus menerus dilakukan. Studi ini sendiri bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan Mit App Inventor pada mata kuliah Bahasa Pemrograman 1 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Penelitian sebelumnya tentang penggunaan Mit App Inventor sebagai media pembelajaran sudah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Georgiev [5] dalam papernya yang berjudul "Students viewpoint about using Mit App Inventor in education" penelitian ini menunjukkan siswa percaya bahwa Mit App Inventor harus diajarkan pada jenjang *bachelor's degree* atau program S1 diikuti oleh program *master's degree* atau program S2 dan *secondary education* yang berarti pada jenjang SMP/SMA. Hal ini menunjukkan bahwa *Mit App Inventor* adalah media pembelajaran yang sangat mumpuni dan dapat menjadi kandidat kuat agar dapat dipertimbangkan untuk menjadi media pembelajaran yang digunakan dalam jenjang S1, S2 Maupun jenjang sekolah menengah. Menurut [6] *The potential advantages of applying apps for education have been admitted in many disciplines. Numerous scholars have previously used the App Inventor software in a*

variety of instructional scenarios and contexts, demonstrating its potential as an educational tool [7].

Bahasa pemrograman di jurusan pendidikan teknologi informasi seringkali dianggap menjadi mata kuliah yang sulit sehingga menurut Jenkins dalam [8] *One of the most challenging courses for undergraduates is programming. Mit App Inventor* hadir sebagai *platform* yang memudahkan pemula untuk mempelajari dasar dari bahasa pemrograman. Menurut [9] *The browser-based graphical drag-and-drop development environment allows students from the stress of syntactic errors so they may concentrate on problem solving and logic thinking.* Banyak kemudahan yang ditawarkan oleh platform mit app inventor sehingga banyak pengajar yang menggunakan platform ini untuk menjadi media pembelajaran pemrograman dasar dalam berbagai subjek. Pendidikan teknologi informasi adalah program studi dalam bidang pendidikan yang tentunya sarjananya akan menjadi pengajar dalam bidang teknologi informasi. Hal ini menunjukkan pentingnya Mit App Inventor untuk menjadi salah satu fondasi untuk mempelajari pemrograman dasar, selain berguna untuk mahasiswa platform ini juga dapat menjadi bekal bagi sarjana yang nantinya akan mengajar pada lingkup pemrograman di sekolah-sekolah.

Mit App Inventor sendiri adalah *platform open-source* yang dirilis pada Maret 2010. In 2010, *Google released App Inventor which is currently being maintained by Massachusetts Institute of Technology (MIT)* [10]. *Block-based programming based on Google Blockly is used to program it* [11]. *Anyone looking for solutions to real-world problems can use MIT App Inventor, an online development tool. Its web-based platform makes it simpler to create mobile applications for the iOS and Android operating systems* [12]. *Mit App Inventor* memungkinkan kita untuk membuat dan memprogram secara mandiri aplikasi untuk *Android* tanpa mempelajari berbagai macam bahasa pemrograman. *Mit App Inventor* menggunakan *Visual Block Programming* dimana pengguna bisa menyusun, melihat dan melakukan drag and drop block yang merupakan perintah untuk membuat aplikasi yang kita inginkan. *One benefit of the Inventor App is that beginners as well can utilize it with ease. Because the user simply needs to select options from the well-organized Inventor App, developing an application is simple and requires only locating the right blocks. This eliminates the need for the user to write or understand instructions* [13]. Berbagai fitur menarik di Mit App Inventor membuat platform ini semakin digemari para pemula. Beberapa fitur yang bisa kita manfaatkan untuk membuat aplikasi Android diantaranya adalah fitur sensor, fitur speech recognition, dan fitur text to speech.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini mengenakan pendekatan penelitian Kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dikenakan guna mengevaluasi teori- teori ilmiah dengan mengukur jalinan antar peubah. [14] Diperoleh informasi riset berbentuk angka- angka serta analisa mengenakan statistik merupakan karakteristik dari pendekatan kuantitatif [15].

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Menurut Nasir dalam [16] Studi deskriptif ialah studi yang memaparkan mengenai situasi subjek, pandangan, insiden, atau orang pada era saat ini.

A. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisioner. Kuisioner adalah instrumen pengumpulan data yang disebarkan, berisi pertanyaan dan pernyataan kepada responden untuk dijawab [15]. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ajat populasi adalah seluruh objek yang diteliti [16]. Kuisioner yang dibuat merupakan jenis kuisioner tertutup dan menggunakan skala likert yang terdiri dari lima opsi yaitu Sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Responden atau populasi disini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP Taman Siswa Bima yang saat ini sedang atau sudah mengambil mata kuliah Bahasa Pemrograman 1. Kuisioner disebarkan menggunakan Google Form. Berikut kisi-kisi kuisioner beserta aspek dan indikator.

TABEL I
KISI-KISI KUISIONER

No.	Aspek	Indikator	Nomor Item
1.	Kualitas Platform	Kemudahan penggunaan mit app inventor	1,3
		Fitur mit app inventor	2
		Trouble pada platform	4
2.	Pemahaman Siswa	Peningkatan pemahaman tentang coding	5
		Bantuan saat belajar	6,8
		Kesulitan saat belajar	7
3.	Preferensi Siswa	Peningkatan semangat belajar	9
		Preferensi positif siswa terhadap mit app inventor	10,11,12
		Preferensi negatif siswa terhadap mit app inventor	13
4.	Manfaat yang didapat	Kemampuan coding siswa meningkat	14,15
		Tingkat keberhasilan mit app inventor	16

B. Teknik Analisis Data

Kuisioner kemudian diolah, diuji validitas dan reliabilitas. Uji Validitas menggunakan rumus Korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Alpha Cronbach. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya data yang telah kita dapat. Suharsimi dalam Ajat Uji reliabilitas dilakukan guna mengetahui apakah instrumen yang kita terapkan telah capai serta bisa diyakini [16]. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas kemudian data yang telah didapatkan melalui kuisioner ditabulasi dan diolah untuk mencari persentase dari setiap aspek, kemudian hasil persentase dibandingkan dengan kategori efektivitas pada tabel II.

Berikut rumus Korelasi Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}} \tag{1}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Korelasi Pearson Product Moment
- n = Jumlah responden
- X = Skor item pernyataan
- Y = Total skor seluruh item pernyataan
- $\sum x_i$ = Jumlah skor item pernyataan
- $\sum y_i$ = Jumlah total skor item pernyataan
- $\sum x_i^2$ = Jumlah kuadrat skor item pernyataan
- $\sum y_i^2$ = Jumlah kuadrat total skor item pernyataan

Rumus Alpha Cronbach :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right] \tag{2}$$

Keterangan:

- k = Banyaknya soal atau pernyataan
- $\sum a_b^2$ = Jumlah Varians butir.
- a_t^2 = Varians Total.

Data yang telah didapatkan menggunakan angket akan diolah kemudian dihitung persentasenya menggunakan rumus Arikunto dalam Fitri [17]

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\% \tag{3}$$

Keterangan:

- P = Persentase data
- $\sum x$ = Jumlah seluruh jawaban di seluruh item
- $\sum x_i$ = Jumlah seluruh nilai ideal di seluruh item

Untuk memberikan perbandingan, maka peneliti menggunakan kategori efektivitas menurut Arikunto dalam Fitri [17].

TABEL II

KATEGORI EFEKTIVITAS

Kategori	Persentase
Sangat Efektif	> 80 - 100
Efektif	> 60 - 80
Cukup Efektif	> 40 - 60
Kurang Efektif	> 20 - 40
Tidak Efektif	> 0 - 20

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Dalam pernyataan 1 (PI) 20,3% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 52,2% menanggapi Setuju, 20,3% menanggapi Netral, 2,9% menanggapi Tidak Setuju serta 4,3% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P1 yaitu “Mit App Inventor mudah digunakan.”

Dalam pernyataan 2 (P2) 27,5% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 60,9% menanggapi Setuju, 7,2% menanggapi Netral, 0% menanggapi Tidak Setuju dan 4,3% menjawab Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P2 yaitu “Mit App Inventor memiliki fitur yang sangat bagus untuk belajar.”

Pada pernyataan (P3) 20,3% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 53,6% menanggapi Setuju, 17,4% menanggapi Netral, 5,8% menanggapi Tidak Setuju dan 2,9% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P3 yaitu “Mit App Inventor mudah diakses dimanapun dan kapanpun.”

Pada pernyataan (P4) 7,2% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 33,9% menanggapi Setuju, 49,3% menanggapi Netral, 10,1% menanggapi Tidak Setuju dan 0% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P4 yaitu “Mit App Inventor pernah mengalami eror saat digunakan.”

Pada pernyataan (P5) 20,3% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 59,4% menanggapi Setuju, 17,4% menanggapi Netral, 1,4% menanggapi Tidak Setuju dan 1,4% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P5 yaitu “Saya menjadi lebih memahami tentang coding saat belajar menggunakan mit app inventor.”

Pada pernyataan (P6) 30,4% subjek atau responden menanggapi Sangat setuju, 58% menanggapi Setuju, 7,2% menanggapi Netral, 2,9% menanggapi Tidak Setuju dan 1,4% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P6 yaitu “Saya meminta bantuan dosen saat belajar menggunakan Mit App Inventor.”

Pada pernyataan (P7) 8,7% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 34,8% menanggapi Setuju, 30,2% menanggapi Netral, 17,4% menanggapi Tidak Setuju dan 2,9% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P7 yaitu “Saya kesulitan memahami “blocks” yang ada pada Mit App Inventor.”

Pada pernyataan (P8) 34,8% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 55,1% menanggapi Setuju, 5,8% menanggapi Netral, 2,9% menanggapi Tidak Setuju dan 1,4% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P8 yaitu “Saya melihat tutorial dari sumber lain seperti Youtube.”

Pada pernyataan (P9) 17,4% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 52,3% menanggapi Setuju, 15,9% menanggapi Netral, 1,4% menanggapi Tidak Setuju dan 2,9% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P9 yaitu “Saya semangat belajar membuat aplikasi Android menggunakan mit app inventor”

Pada pernyataan (P10) 24,6% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 59,4% menanggapi Setuju, 13% menanggapi Netral, 1,4% menanggapi Tidak

Setuju dan 1,4% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P10 yaitu “Saya menyukai mit app inventor untuk belajar.”

Pada pernyataan (P11) 17,4% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 52,2% menanggapi Setuju, 26,1% menanggapi Netral, 0% menanggapi Tidak Setuju dan 4,3% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P11 yaitu “Saya menggunakan mit app inventor karena fitur yang saya butuhkan sudah tersedia.”

Pada pernyataan (P12) 23,2% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 60,9% menanggapi Setuju, 11,6% menanggapi Netral, 2,9% menanggapi Tidak Setuju dan 1,4% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P12 yaitu “Saya akan merekomendasikan mit app inventor kepada teman saya untuk belajar pemrograman”

Pada pernyataan (P13) 4,3% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 4,3% menanggapi Setuju, 26,1% menanggapi Netral, 59,4% menanggapi Tidak Setuju dan 5,8% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P13 yaitu “Saya kurang menyukai Mit App Inventor.”

Pada pernyataan (P14) 15,9% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 56,5% menanggapi Setuju, 24,6% menanggapi Netral, 0% menanggapi Tidak Setuju dan 2,9% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P14 yaitu “Saya merasa kemampuan saya memahami alur pemrograman meningkat saat menggunakan mit app inventor.”

Pada pernyataan (P15) 29% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 62,3% menanggapi Setuju, 5,8% menanggapi Netral, 0% menanggapi Tidak Setuju dan 2,9% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P15 yaitu “Mit App Inventor sangat membantu saya membuat aplikasi Android.”

Pada pernyataan (P16) 24,6% subjek penelitian atau responden menanggapi Sangat setuju, 55,1% menanggapi Setuju, 13% menanggapi Netral, 1,4% menanggapi Tidak Setuju dan 5,8% menanggapi Sangat Tidak Setuju. Pernyataan P16 yaitu “Aplikasi yang saya buat dapat berjalan dengan baik pada smartphone.”

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS dengan cara menentukan terlebih dahulu r tabel. Lalu menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment*. Peneliti menyebarkan kuisioner pada 65 responden, berdasarkan tabel distribusi nilai r tabel signifikansi 5%, maka didapat nilai signifikansi 0,244. Jika keduanya sudah didapatkan maka akan dilakukan perbandingan. Hasil uji validitas dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ [15].

TABEL III
HASIL UJI VALIDITAS

Aspek	Inst	rhitung	rtabel	ket
Kualitas Platform	P1	0,702	0,244	VALID
	P2	0,766	0,244	VALID
	P3	0,780	0,244	VALID
	P4	0,290	0,244	VALID
Pemahaman siswa	P5	0,765	0,244	VALID
	P6	0,738	0,244	VALID
	P7	0,330	0,244	VALID
	P8	0,729	0,244	VALID
Preferensi Siswa	P9	0,838	0,244	VALID
	P10	0,728	0,244	VALID
	P11	0,815	0,244	VALID
	P12	0,784	0,244	VALID
	P13	0,296	0,244	VALID
Manfaat yang didapatkan	P14	0,810	0,244	VALID
	P15	0,833	0,244	VALID
	P16	0,802	0,244	VALID

TABEL IV
HASIL UJI RELIABILITAS

Kriteria Pengujian		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach Alpha	Kesimpulan
0,70	0,924	Reliabel

Angket dikatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach \geq 0,70.

C. Hasil Penelitian

Media pembelajaran yang baik adalah media yang memiliki efektivitas yang baik, mudah dimengerti dan dapat membantu pengajar mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hasil analisis data di atas mit app inventor adalah platform yang mudah digunakan untuk mempelajari pemrograman dasar, karena platform ini memiliki fitur yang cukup lengkap dan performa yang baik untuk membuat aplikasi android. Pada pernyataan P5 sebanyak 59,4% responden menjawab setuju pada pernyataan “Saya menjadi lebih memahami tentang coding saat belajar menggunakan mit app inventor.” Yang berarti penggunaan mit app inventor ini memiliki dampak yang baik pada pemahaman siswa sehingga siswa merasa kemampuannya meningkat, hal ini dapat dilihat pada pernyataan P14 “Saya merasa kemampuan saya memahami alur pemrograman meningkat saat menggunakan mit app inventor.” sebanyak 56,5% responden setuju dengan pernyataan tersebut. Pada pernyataan P16 55,1% responden setuju bahwa output aplikasi android yang dihasilkan dapat berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa kendala seperti sering terjadi eror pada platform ini yang disebabkan oleh koneksi internet yang tidak stabil atau pun spesifikasi laptop atau PC yang mungkin sudah tidak cocok dengan mit app inventor, hal tersebut masih bisa diatasi dengan baik.

Berdasarkan hasil perhitungan data pada tabel di bawah, mit app inventor mendapatkan persentase yang

cukup baik dan semua aspek termasuk dalam kategori “Efektif” (Lihat Tabel II). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mit app inventor layak dan efektif untuk digunakan menjadi media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa mit app inventor memberi dampak positif terhadap siswa saat pembelajaran bahasa pemrograman pada mata kuliah bahasa pemrograman 1.

TABEL V
PERSENTASE TIAP ASPEK

Aspek	Skor Total	%
Kualitas Platform	979	75%
Pemahaman Siswa	1015	78%
Preferensi Siswa	1181	73%
Manfaat yang didapatkan	771	79%

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data secara kuantitatif, penggunaan Mit App Inventor pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP Taman Siswa Bima dinyatakan Efektif. Terlihat dari persentase pada Tabel V, pada aspek Kualitas platform dengan persentase 75% berada pada kategori “Efektif”, aspek Pemahaman Mahasiswa dengan persentase 78% berada pada kategori “Efektif”, aspek Preferensi Mahasiswa dengan persentase 73% berada pada kategori “Efektif”, aspek Manfaat yang Didapatkan dengan persentase 79% berada pada kategori “Efektif”. Dapat disimpulkan penggunaan Mit App Inventor sebagai media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang baik dan bermanfaat untuk Mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Sunaryo and M. Bernard, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR POKOK BAHASAN PYTHAGORAS,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, vol. 5, no. 2, pp. 531–538, 2022.

[2] Y. S. Nugroho, “The making of mobile learning as learning media using MIT App Inventor 2 in alternative energy course,” *International Journal of Learning and Teaching*, vol. 4, no. 3, pp. 190–194, 2018.

[3] T. Anwari, A. Shodiqin, and A. Priyolistiyanto, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA PEMROGRAMAN DASAR PASCAL,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 123–134, May 2020, doi: 10.23887/jppp.v4i1.24782.

- [4] H. R. P. Negara, S. Syaharuddin, K. R. A. Kurniawati, V. Mandailina, and F. H. Santosa, "Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis android menggunakan mit app inventor," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 2, no. 2, pp. 42–45, 2019.
- [5] T. S. Georgiev, "Students' viewpoint about using MIT app inventor in education," in *2019 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)*, IEEE, 2019, pp. 611–616.
- [6] C.-F. Chiu, "Facilitating k-12 teachers in creating apps by visual programming and project-based learning," *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 15, no. 1, pp. 103–118, 2020.
- [7] E. Seralidou and C. Douligeris, "Learning with the AppInventor programming software through the use of structured educational scenarios in secondary education in Greece," *Educ Inf Technol (Dordr)*, vol. 24, no. 4, pp. 2243–2281, 2019, doi: 10.1007/s10639-019-09866-7.
- [8] C. Mihci and N. Ozdener Donmez, "Teaching GUI-Programming Concepts to Prospective K12 ICT Teachers: MIT App Inventor as an Alternative to Text-Based Languages.," *International Journal of Research in Education and Science*, vol. 3, no. 2, pp. 543–559, 2017.
- [9] K. Wang, "Enhancing the teaching of CS 1 by programming mobile apps in MIT App Inventor," in *2015 ASEE Annual Conference & Exposition*, 2015, pp. 26–671.
- [10] M. Kaddipujar, J. Rajan, and B. D. Kumbar, "Mobile Application Development Using MIT App Inventor: An Experiment at Raman Research Institute Library," 2022.
- [11] N. Fraser, "Ten things we've learned from Blockly," in *2015 IEEE Blocks and Beyond Workshop (Blocks and Beyond)*, 2015, pp. 49–50. doi: 10.1109/BLOCKS.2015.7369000.
- [12] E. W. Patton, M. Tissenbaum, and F. Harunani, "MIT app inventor: Objectives, design, and development," *Computational thinking education*, pp. 31–49, 2019.
- [13] A. R. U. Surbakti and N. Abe, "Application Of App Inventor Website In Android-Based Physics Learning," *Journal of Learning and Technology in Physics*, vol. 1, no. 2, pp. 37–42, 2020.
- [14] M. Uyun and B. L. Yoseanto, *Seri Buku Psikologi: Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=E9xyEAAAQBAJ>
- [15] Prof. Dr. Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*, 26th ed. ALFABETA, 2022.
- [16] Ajat Rukajat, *Pendekatan penelitian kuantitatif = Quantitative research approach*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [17] F. Fitri, M. S. Lamada, and Z. Zuhajji, "Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Mit App Inventor di SMKN 2 Wajo," *Jurnal MediaTIK*, vol. 4, no. 1, pp. 1–4, 2021.