

Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android "Pinter.In" di MIN 1 Jembrana

Designing Android-Based Learning Media "Pinter.In" in MIN 1 Jembrana

Wahyu Hadi Martanto¹ and Ahmad Edi Darmawan²

¹MIN 1 Jembrana

²Kantor Kementerian Agama Kabupaten Jembrana

¹wahyuhadimartanto@gmail.com; ²ahmadedidarmawan17@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v8i2.200>

Diterima: 13 Agustus 2025 | Direvisi: 18 Oktober 2025 | Disetujui: 17 Nopember 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android "Pinter.In" untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MIN 1 Jembrana. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi "Pinter.In" memberikan dampak positif pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai akademik siswa meningkat sebesar 24% dengan respons positif terhadap fitur interaktif dan adaptif. Guru juga merasakan efisiensi dalam pengelolaan pembelajaran, termasuk kemudahan memantau kemajuan siswa secara digital. Hasilnya, aplikasi "Pinter.In" berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif, adaptif dan efektif, memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital. Aplikasi ini tidak hanya mendukung siswa dalam belajar, tetapi juga memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran, menjadikannya solusi potensial dalam integrasi teknologi ke dalam pendidikan.

Kata kunci: *Aplikasi Pembelajaran, Model ADDIE, Peningkatan Mutu Pendidikan.*

Abstract

This research aims to develop an android application-based learning media "Pinter.In" to improve the quality of learning at MIN 1 Jembrana. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The implementation results show that the "Pinter.In" application has a positive impact on increasing student motivation and learning outcomes. Students' average academic scores increased by 24%, with positive responses to the interactive and adaptive features. Teachers also feel efficiency in managing learning, including the ease of digitally monitoring student progress. As a result, the "Pinter.In" application successfully created interactive, adaptive, and effective learning, making a significant contribution to improving the quality of education in the digital age. This application not only supports students in their learning but also makes it easier for teachers to manage the learning process, making it a potential solution for integrating technology into education.

Keywords: *Learning Application, ADDIE Model, Education Quality Improvement.*

Pendahuluan

Dunia pendidikan tidak terlepas dari peran media pembelajaran, yaitu alat yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran menjadi elemen penting untuk mendukung proses belajar mengajar, terutama di era teknologi yang terus berkembang pesat. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menghadirkan peluang baru dengan media digital yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Hal ini membuka peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan bagi peserta didik (Adytia Rahmadan et al., 2023).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara penyampaian pembelajaran. Kini, pendidik dapat menggunakan media digital untuk mendukung proses belajar, tidak hanya melalui pertemuan tatap muka, tetapi juga melalui platform yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh. Perkembangan TIK telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk pola interaksi antara pendidik dan peserta didik yang lebih fleksibel (Efriyanti & Annas, 2020).

Media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya berfungsi untuk memperjelas materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Yunita dalam Djuredje et al. (2022), media pembelajaran mampu mengubah persepsi abstrak menjadi lebih konkret, memotivasi perilaku peserta didik yang pasif, dan memperkuat korelasi antara peserta didik dengan materi yang dipelajari (Djuredje et al., 2022). Hal ini menuntut guru untuk mampu beradaptasi dan menguasai media berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa (Efriyanti & Annas, 2020). Namun, banyak guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi siswa. Oleh karena itu, para pendidik perlu menguasai teknologi canggih yang ada. Kemampuan untuk memanfaatkan perangkat elektronik seperti komputer dan *smartphone* menjadi keterampilan yang wajib dimiliki oleh pendidik. Hal ini tidak hanya membantu mereka melaksanakan tugas secara profesional, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sebagai sekolah dasar berbasis madrasah, MIN 1 Jembrana membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya relevan secara teknologi, tetapi juga adaptif terhadap karakteristik siswanya. Akan tetapi, media berbasis android yang dirancang khusus untuk kebutuhan siswa di sekolah tersebut belum tersedia saat ini. Hal ini menimbulkan kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional. Aplikasi "Pinter.In" dirancang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pendekatan berbasis android pada aplikasi ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Selain itu, aplikasi ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa di MIN 1 Jembrana, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara efektif.

Pengembangan aplikasi "Pinter.In" mengharapakan pendidik untuk lebih imajinatif, inovatif, dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi. Aplikasi ini juga menjadi solusi strategis untuk menjawab tantangan pendidikan di era teknologi informasi yang terus berkembang. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Android seperti "Pinter.In" dapat memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan generasi yang berdaya saing tinggi dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yang bertujuan untuk menciptakan produk baru berupa media pembelajaran berbasis aplikasi android "Pinter.In" di MIN 1 Jembrana. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011). Proses R&D dilakukan dengan beberapa tahapan yang sistematis dan terstruktur guna menghasilkan produk yang berkualitas. Penelitian ini akan mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian meliputi 20 siswa MIN 1 Jembrana sebagai pengguna, 2 guru kelas sebagai pendamping, serta 1 ahli materi dan 1 ahli media sebagai validator. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa dan guru, lembar observasi, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase untuk menilai kelayakan produk dan respon pengguna, serta untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi "Pinter.In".

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian/Temuan

Pengembangan media pembelajaran berbasis android "Pinter.In" pada MIN 1 Jembrana menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan aplikasi pembelajaran baru serta menguji keefektifannya. Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji efektivitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2011). Pengembangan aplikasi "Pinter.In" dilaksanakan dengan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Analisis (*Analysis*)

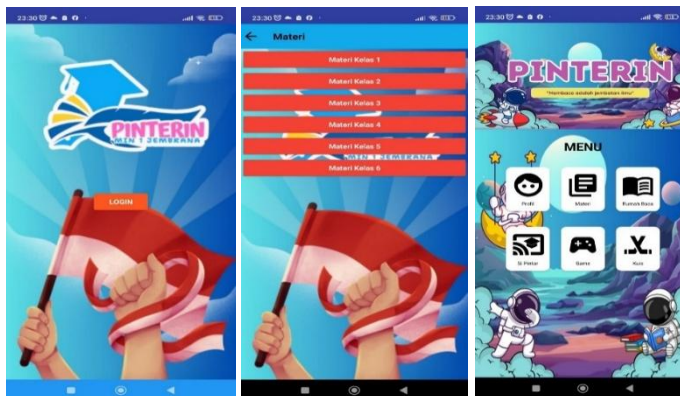
Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran di MIN 1 Jembrana. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui kondisi sekolah, materi yang dibutuhkan, dan potensi yang dimiliki oleh sekolah. Data ini akan mempermudah penyusunan gambaran fitur dan materi yang perlu ada dalam aplikasi "Pinter.In".

2. Desain (*Design*)

Tahapan ini diawali dari kegiatan peneliti merencanakan dan menyiapkan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Prototype* aplikasi Pinter.in tersaji pada gambar 1. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- a. **Penyiapan Materi Pembelajaran:** Materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi, seperti kuis, game edukatif, dan materi pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka dan kompetensi yang diharapkan.

- b. **Perancangan Fitur Aplikasi:** Merancang berbagai fitur aplikasi seperti perpustakaan online, kuis interaktif, game edukatif, dan integrasi teknologi berbasis AI untuk menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa.



Gambar I. *Prototype* Aplikasi Pinter.in (Dokumentasi Pribadi, 2025)

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah proses pembuatan aplikasi "Pinter.In" berdasarkan desain yang telah direncanakan. Aplikasi dikembangkan pada tahapan ini menggunakan platform yang sesuai untuk pembelajaran, seperti integrasi perpustakaan online, pengembangan game edukatif, serta penyusunan materi dan kuis berbasis AI. Pengembangan juga melibatkan pembuatan dan uji coba fitur-fitur untuk memastikan fungsionalitasnya. Aplikasi ini kemudian diuji oleh ahli media, materi, dan pengajaran untuk memastikan kualitasnya. Pengembangan aplikasi tersaji seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Pengembangan Aplikasi (Dokumentasi Pribadi, 2024)

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi melibatkan penerapan aplikasi yang telah dikembangkan di MIN 1 Jembrana. Setelah aplikasi diuji dan mendapatkan validasi dari para ahli, aplikasi diuji coba pada siswa untuk mengetahui respons dan efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi. Siswa akan menggunakan aplikasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk menguji kemudahan akses, interaktivitas, dan keberagaman fitur seperti kuis dan game edukatif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas aplikasi setelah diterapkan. Penilaian ini dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari siswa, guru, dan ahli media serta materi. Hasil evaluasi akan digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan aplikasi, baik dari sisi fitur maupun konten. Revisi ini bertujuan untuk meningkatkan

kualitas aplikasi dan menjadikannya lebih efektif sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android.

2. Pembahasan

a. Deskripsi Pinter.In

Pinter.In adalah aplikasi pembelajaran berbasis android yang dirancang khusus untuk mendukung proses pendidikan di MIN 1 Jembrana. Aplikasi ini menggabungkan teknologi canggih untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Deskripsi aplikasi Pinter.in tersaji pada gambar 3.



Gambar 3. Deskripsi Aplikasi Pinter.In

Berbagai fitur unggulan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Fitur aplikasi Pinter.In meliputi yaitu:

1). Profil Pengembang

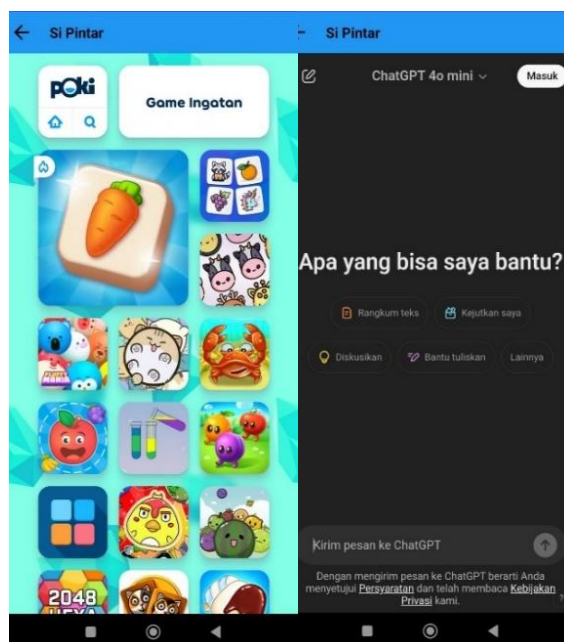
Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengembang aplikasi, termasuk visi, misi, dan tujuan pengembangan aplikasi ini. Hal ini membantu membangun kepercayaan pengguna terhadap kredibilitas aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2). Rumah Baca

Aplikasi ini menyediakan akses ke perpustakaan *online* yang terintegrasi ke *website* perpustakaan kemenag yang berisi koleksi buku, referensi materi, dan artikel pendidikan. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara langsung melalui aplikasi untuk memperkaya pengetahuan mereka di luar materi yang disediakan oleh guru.

3). Si Pintar Berbasis AI (Kecerdasan Buatan)

Fitur berbasis AI memungkinkan aplikasi untuk memberikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan individu siswa. AI juga dapat memberikan saran belajar berdasarkan kinerja siswa, serta mengadaptasi materi dan kuis sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Fitur AI ini terintegrasi dengan Chat GPT seperti gambar 4 di samping.



Gambar 4. Fitur AI

4). Game Edukatif

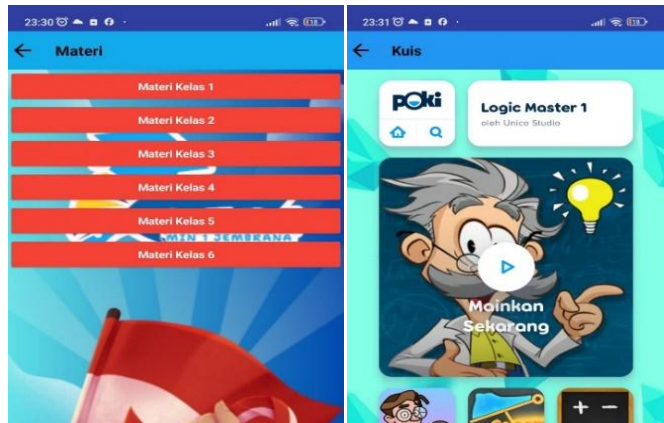
Aplikasi ini menyertakan berbagai *game* edukatif yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan kognitif siswa, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. *Game* ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Fitur ini terintegrasi dengan Pico seperti pada gambar 5.

5). Kuis Interaktif

Tersedia berbagai kuis interaktif yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis ini juga memberi umpan balik langsung, membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka telah memahami materi dan kemampuan apa yang perlu ditingkatkan. Fitur ini terintegrasi dengan Poki seperti pada gambar.

6). Materi Pembelajaran

Aplikasi ini menyediakan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan disajikan dalam format yang mudah dipahami oleh siswa. Materi disajikan dalam berbagai bentuk, seperti buku untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Tampilan materi pembelajaran dalam aplikasi Pinter in tersaji pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *Game* Interkatif dan Materi Pembelajaran dalam Aplikasi Pinter. In

b. Hasil Penerapan Aplikasi ke Siswa

Pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis android "Pinter.In" pada MIN 1 Jembrana bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi yang interaktif dan adaptif. Setelah proses pengembangan yang melibatkan fitur-fitur canggih seperti perpustakaan *online*, berbasis AI, *game* edukatif, kuis, dan materi pelajaran. Media ini diuji coba pada siswa untuk melihat dampaknya terhadap pembelajaran mereka. Hasil kegiatan ini menunjukkan beberapa dampak positif yang signifikan baik dari sisi peningkatan nilai akademik siswa maupun efektivitas sistem pembelajaran di sekolah.

1) Peningkatan Nilai Akademik Siswa

Sebagai hasil nyata dari penerapan aplikasi "Pinter.In", terlihat adanya peningkatan signifikan dalam hasil akademik siswa. Penggunaan aplikasi ini yang menyajikan materi secara interaktif, lengkap dengan kuis dan permainan edukatif, berhasil menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan data dari 20 siswa yang terlibat dalam uji coba, didapatkan hasil analisis peningkatan nilai akademik siswa seperti tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Peningkatan Nilai Akademik Siswa

Nama Siswa	Nilai Sebelum (Nilai Ulangan 1)	Nilai Sesudah (Nilai Ulangan 2)	Perubahan (%)
Aditya Ainur Rahman	72	85	+18%
Ahmad Habibullah	65	80	+23%
Ainun Nur Jahra	68	82	+20%
Aira Kaylawina	55	73	+32.7%
Aulia Rohmah Safitri	80	90	+12.5%
Bentang Jiwa Abiyoga	74	85	+14.8%
Feby Rahma Putri	60	78	+30%
Fitra Amalia	58	76	+31%

Nama Siswa	Nilai Sebelum (Nilai Ulangan 1)	Nilai Sesudah (Nilai Ulangan 2)	Perubahan (%)
Hamda Dwi Sakhia	71	85	+19.7%
Irsyadun Nadif	69	83	+20.3%
Kayla Fitri Azahra	66	81	+22.7%
Malkha Syarif Firdaus	74	88	+18.9%
Muhammad Kara Al Kahfi	62	78	+25.8%
Muhammad Raekhan Alfarizi	79	92	+16.5%
Nur Aini Safitri	73	85	+16.4%
Qikayla Dwi Azahra	67	80	+19.4%
Qistiyah Qhonyta	75	88	+17.3%
Rania Salsabila	63	78	+23.8%
Salma Shidqia Bilqis	68	83	+22.1%
Siska Nabila	64	79	+23.4%
Rata-Rata	68,15	82,45	+24%

2) Analisis Peningkatan Nilai Akademik

Hasil data menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan nilai dari 20 siswa setelah menggunakan aplikasi "Pinter.In" mencapai sekitar 20%. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Susilo (2019) yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai pretest dan posttest baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen (Susilo, 2019). Berdasarkan uji gain, kelas kontrol menunjukkan tingkat peningkatan sedang dengan nilai gain 0,55, sedangkan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan nilai gain 0,71. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran tanpa aplikasi.

Peningkatan terbesar pada siswa dengan nilai awal lebih rendah, yakni di atas 30%, menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Seperti yang disimpulkan oleh Susilo (2019), pembelajaran berbasis aplikasi memberikan kontribusi lebih besar dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional, terutama untuk siswa yang membutuhkan pendekatan tambahan dalam proses pembelajaran (Susilo, 2019). Hal ini memperkuat peran teknologi sebagai alat pendukung yang dapat mengoptimalkan potensi belajar siswa.

3) Feedback Positif dari Siswa dan Guru

Selain menunjukkan peningkatan nilai akademik, aplikasi "Pinter.In" juga mendapatkan respons positif dari siswa dan guru. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena aplikasi ini menawarkan berbagai fitur interaktif yang menarik, seperti perpustakaan *online*, *game* edukatif, dan kuis yang menyenangkan. Guru melaporkan bahwa pengelolaan pembelajaran menjadi lebih efisien dengan menerapkan aplikasi ini. Guru-guru dapat memantau kemajuan siswa melalui hasil kuis dan aktivitas yang tercatat secara otomatis. Selain itu, fitur AI dalam aplikasi yang dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan dan kemampuan siswa membuat siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan, sehingga mempermudah tugas guru dalam mengajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri dan Fransisca (2023) yang menunjukkan bahwa para siswa memberikan tanggapan positif dan menunjukkan ketertarikan terhadap pembahasan konsep dasar aplikasi berbasis Android serta penggunaannya

dalam dunia pendidikan. Setelah diberikan edukasi, respons siswa terhadap kegiatan sosialisasi ini menjadi lebih antusias. Mereka juga mulai mengevaluasi berbagai aplikasi berbasis Android yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran (Saputri & Fransisca, 2023).

4) Dampak terhadap Sistem Manajemen Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini tidak hanya bertujuan untuk pemerolehan ilmu pengetahuan dan penguasaan kemahiran, tetapi juga untuk membentuk sikap, kepercayaan, serta karakter siswa. Pembelajaran menekankan pentingnya interaksi yang baik antara guru dan siswa, termasuk melalui tanya jawab untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Interaksi semacam ini membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Sejalan dengan pandangan tersebut, aplikasi ini memberikan dampak positif dalam efektivitas administrasi dan manajemen pembelajaran. Guru tidak lagi harus mengelola materi secara manual karena semua kebutuhan pembelajaran, mulai dari materi hingga evaluasi siswa tersedia secara digital dalam satu platform. Aplikasi ini juga membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan terorganisir. Dengan akses mudah ke materi pelajaran, kuis, dan evaluasi, guru dan siswa dapat menjalani proses belajar-mengajar dengan lebih efisien dan sistematis, sehingga kualitas pengajaran di sekolah dapat meningkat secara signifikan. Temuan ini mendukung gagasan tentang pentingnya media pembelajaran dalam memfasilitasi interaksi efektif dalam proses belajar.

5) Diskusi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital. Penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran berbasis android Pinter.In untuk mendukung proses pembelajaran di MIN 1 Jembrana. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, dan hasil belajar mereka dengan menggunakan pendekatan yang interaktif, menarik, serta efisien.

Menurut Neyfa dan Salsabila (2016) dalam Riyan (2021), aplikasi pembelajaran merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam pengelolaan pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan efisien, serta membantu siswa dalam mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka (Riyan, 2021). Pernyataan ini selaras dengan konsep pengalaman belajar yang diajukan oleh Edgar Dale, di mana aplikasi berbasis android dapat menghadirkan elemen-elemen pengalaman visual, verbal, dan gerak, yang membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Cole dan Todd dalam Riyan (2021) menegaskan bahwa media interaktif memberikan dampak positif pada siswa, terutama dalam meningkatkan minat belajar mereka (Riyan, 2021). Selain itu, aplikasi digital memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, memanfaatkan waktu dengan lebih produktif, dan menyesuaikan gaya belajar mereka sendiri (Ismail et al., 2024). Dengan demikian, Pinter.In dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa MIN 1 Jembrana.

Buku teks sebagai media pembelajaran konvensional sering kali memiliki kelemahan, seperti bahasa yang sulit dipahami dan penyajian materi yang abstrak (Rozi & Sholikah, 2023). Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan menurunkan motivasi belajar mereka (Zahroh et al., 2019). Aplikasi pembelajaran interaktif, seperti Pinter.In, mampu mengatasi kendala ini dengan menghadirkan konten-konten menarik yang dirancang untuk

memfasilitasi pemahaman materi melalui kuis, evaluasi, dan elemen visual yang menarik (Budiman, 2016; Rozi & Sholikah, 2023). Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

Penelitian lain menunjukkan bahwa aplikasi digital seperti Ispring Suite dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rozi & Sholikah, 2023). Selain itu, aplikasi digital dapat menggalakkan pembelajaran mandiri yang bermakna, terutama bagi generasi muda yang memiliki gaya belajar berbeda (Ismail et al., 2024). Aplikasi Pinter.In dirancang dengan pendekatan serupa, menitikberatkan pada konten yang mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penciptaan media pembelajaran berbasis android tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Rozi & Sholikah, 2023). Pemanfaatan teknologi berbasis aplikasi, Pinter.In diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, baik dari segi pemahaman materi maupun aktivitas siswa selama proses belajar.

Selain itu, aplikasi ini juga dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengajaran bagi guru dengan menyediakan materi pembelajaran yang terstruktur dan evaluasi otomatis. Hal ini sejalan dengan pandangan Idmal dan Wahyuni (2019) yang menyoroti pentingnya pemanfaatan sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Idmal & Wahyuni, 2019).

Penutup

1. Simpulan

Pengembangan aplikasi media pembelajaran berbasis android "Pinter.In" untuk MIN 1 Jembrana berhasil memenuhi kebutuhan alat pembelajaran yang interaktif dan adaptif dalam proses pendidikan. Melalui metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, aplikasi ini dikembangkan dan diuji untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kinerja akademik siswa. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai akademik siswa, dengan rata-rata peningkatan sebesar 24%. Penelitian ini memperkuat relevansi model ADDIE sebagai kerangka sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang efektif dan adaptif. Selain itu, fitur-fitur seperti perpustakaan *online*, *game* edukatif, kuis interaktif, dan integrasi AI efektif dalam mendukung pembelajaran yang dipersonalisasi dan meningkatkan pengalaman belajar. "Pinter.In" sebagai alat pendidikan efektif yang dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media berbasis teknologi tidak hanya membantu hasil belajar yang lebih baik tetapi juga mempermudah proses pengajaran. Hasil positif dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi serupa dapat diadopsi di lingkungan pendidikan lain untuk lebih meningkatkan integrasi teknologi dalam pembelajaran, menjadikan pendidikan lebih interaktif, mudah diakses, dan efisien.

2. Saran

Lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan penggunaan aplikasi serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi penerapan "Pinter.In" di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, pengembangan fitur adaptif seperti analisis tingkat kesulitan soal, rekomendasi materi sesuai capaian siswa, serta integrasi dengan platform pembelajaran daring dapat dilakukan agar aplikasi semakin relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Daftar Pustaka

- Adytia Rahmadan, L., Zakir, S., Efriyanti, L., & Supriadi, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Android Menggunkan Kodular pada Kelas XII MAN 1 Agam. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 1932–1938. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7728>.
- Budiman, E. (2016). *D Y U D I Ma N*. 18–19.
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *J. Educ. Stud.*, 5(1), 29. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132>.
- Djuredje, R. A. H., Hermanto, & Himawan, R. (2022). Development of Media Based On Codular Applications in Learning Persuasion Text in Class VIII SMP. *Geram*, 10(2), 32–41.
- Idmal, N. S., & Wahyuni, S. (2019). Hubungan Pemanfaatan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 4 Barebbo Kabupaten Bone. *Jurnal Biotek*, 7 No.2(2), 149–156.
- Ismail, S., Elyani, A., Zain, M., Ibrahim, H., Ismail, N., Abu, N. A., Farzana, F., & Meral, D. (2024). *Kepentingan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Anak Muda Era Industri Industry Era 4 . 0*. 1(1), 28–38.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Teks Eksplanasi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rozi, F., & Sholikah, E. N. (2023). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Informatika. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 178–186. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.14064>.
- Saputri, R. P., & Fransisca, M. (2023). *Edukasi Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Android sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMPN 8 Padang*. 4(1), 2–5.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- Susilo, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada Pembelajaran Wheel Alignment (Development of Learning Media Based on Android Applications to Increase Cognitive Learning Results in-Wheel Alignment Learning). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 19(2), 91–98.
- Zahroh, A., Abidin, Z., & Nursit, I. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP-Development of Interactive Mathematics E-Module Based on Adobe Animate Cc on Social Arithmetic Material Class VII Junior High School. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 14(7), 123–129.