

BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini membahas tentang informasi hasil penelitian dan informasi hasil proses pengembangan. Beberapa topik yang berhubungan dengan hasil pengembangan data yang mendukung, hasil dari langkah-langkah pengembangan dan pembahasan.

4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

4.1.1 Profil SMK Negeri 1 Kraksaan

SMK Negeri 1 Kraksaan merupakan Lembaga Sekolah Kejuruan Negeri yang didirikan pada tanggal 4 Maret 1965 oleh tokoh masyarakat di Balai Daerah Kraksaan. Alamatnya terletak di Jl. Tennis No.10, Tolak Ukur, Distrik. Kraksaan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67282. SMK Negeri 1 Kraksaan memiliki akreditasi A yang dibuktikan dengan sertifikat 1334/BAN-SM/SK/2020. SMKN 1 KRAKSAAN beroperasi di bawah pengawasan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam menjalankan operasionalnya. SMK Negeri Kraksaan 1 menawarkan 6 jurusan, antara lain akuntansi dan keuangan institusi, otomatisasi dan manajemen perkantoran, pemasaran, multimedia, rekayasa perangkat lunak, dan teknik jaringan komputer. SMK Negeri 1 Kraksaan melaksanakan kegiatan pembelajarannya sepanjang hari. Pembelajaran berlangsung selama 5 hari selama seminggu.

4.1.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Kegiatan penelitian yang dilakukan untuk menyediakan media berbasis *android* pada pembelajaran bisnis daring pemasaran di SMK Negeri 1 Kraksaan yang dirancang khusus untuk siswa kelas XI. Tahapan yang dilakukan yang sesuai dengan model pengembangan 4D (*Four-D*), yang meliputi, *define*, *initial design*, dan *develop*, namun penelitian ini membatasi hanya dengan *develop* saja. Langkah-langkah penelitian pengembangan di uraian sebagai berikut.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap penelitian ini menentukan tujuan pengembangan media yang dilakukan yang didasari oleh data observasi di sekolah. Adapun tujuan pengembangan yang dilakukan untuk media pembelajaran berbasis *android* yang dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi bisnis dan pemasaran agar pembelajaran yang

dilakukan tidak bersifat abstrak. Beberapa langkah-langkah yang dilakukan tahap pendefinisian sebagai berikut:

1) Analisis awal-akhir (*Front End Analysis*)

Pada tahap ini melakukan proses wawancara dengan Bidang Kurikulum di SMKN 1 Kraksaan Bapak Misbahul Huda, M.Pd untuk mengetahui pembelajaran dan penggunaan kurikulum diterapkan di SMKN 1 Kraksaan. Adapun kurikulum yang diterapkan di SMKN 1 Kraksaan Kelas X dan XI mengikuti kurikulum merdeka, sedangkan kelas XII tetap menggunakan kurikulum K13.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dasar-dasar pemasaran pada materi bisnis dan pemasaran siswa di kelas X Pemasaran. Namun pada saat melakukan pengamatan di sekolah SMKN 1 Kraksaan mengalami kesulitan pada siswa mengenai materi pembelajaran untuk menerima materi karena materi diberikan pemasaran terlalu banyak bahasa asing, tidak menunjang pembelajaran seperti gambaran, video, maupun soal-soal yang mempermudah materi untuk dipahami oleh siswa tidak dalam materi, dan media belum sepenuhnya menggunakan TIK, serta terbatas prasarana sekolah. Selain itu, pembelajaran dilakukan sekolah sering menggunakan metode ceramah yang cenderung siswa merasa jenuh menerima materi berdasarkan hasil wawancara dengan siswa. Sekolah mempunyai kelemahan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sepenuhnya untuk membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan agar lebih menarik cenderung materi ditulis, dan *powerpoint* masih penuh dengan teks. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan media edukasi berbasis platform Android untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Penerapan ini sangat penting bagi SMKN 1 Kraksaan.

2) Analisis siswa (*Learner Analysis*)

Pada analisis ini, untuk mengetahui karakteristik siswa dalam segi pengetahuan, gaya belajar, segi keterampilan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa. Minat belajar saat pembelajaran lebih menyukai pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi atau menggunakan *smartphone* saat kegiatan pembelajaran. Dari segi tugas yang diberikan oleh di guru dikerjakan secara manual yang mengakibatkan siswa jenuh, bosan, dan tidak berfokus menerima materi. Berdasarkan hasil analisis yang dikatakan media pembelajaran berbasis *android* cara

untuk agar siswa mampu menerima materi dengan penuh tanpa menulis ulang materi dan tugas yang diberikan akan dikerjakan melalui media yang dikembangkan.

3) Analisis tugas (*Task Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan tahap analisis materi yang dibuat materi secara sistematis mengenai materi bisnis dan pemasaran. Materi ambil dari buku paket kelas X pemasaran SMK. Terdapat aktivitas siswa dalam mengerjakan latihan soal subjektif sebanyak 10 soal untuk melatih pemahaman siswa dalam materi bisnis dan pemasaran yang sesuai pada (Lampiran 8).

4) Analisis konsep (*Concept Analysis*)

Analisis konsep dilakukan untuk menyusun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah yaitu kurikulum merdeka untuk kelas X dan XI. Pada materi menjelaskan bisnis dan pemasaran dan mengevaluasi proses bidang dan proses pemasaran yang sesuai komponen inti pada (Lampiran 6).

5) Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Specifying Instructional Objective*)

tahap terakhir dalam tahap pendefinisian adalah menentukan tujuan pembelajaran. Tujuan pendidikan yang relevan dengan indikator yang harus dicapai siswa pada materi bisnis dan pemasaran, diharapkan dengan adanya media pengembangan yang dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, renjana (*passion*), dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.

b. Tahap Perancangan

Setelah tahap pendefinisian, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan. Pada langkah ini menyusun desain media yang menjawab permasalahan sebelumnya di SMKN 1 Kraksaan, sehingga menghasilkan media pembelajaran *Smart Apps Creator* berbasis *android*. Validasi yang dirancang peneliti untuk mendapatkan masukan siswa mengenai keunggulan materi media pembelajaran berbasis *android*. Di tahap ini mempunyai beberapa tahap sebagai berikut:

1) Pemilihan media (*Media Selection*)

Langkah pemilihan media pengembangan media pembelajaran menggunakan program *Smart Apps Creator* melibatkan aplikasi *window* yang dirancang khusus untuk membuat aplikasi *android*. Adapun cara untuk memperoleh aplikasi dengan masuk ke halaman <https://smartappscreator.com/en/> secara berbayar dengan uji coba secara gratis pengguna baru selama 30 hari. Berikut tampilan website untuk mengunduh aplikasi yang dilihat Gambar 4.1

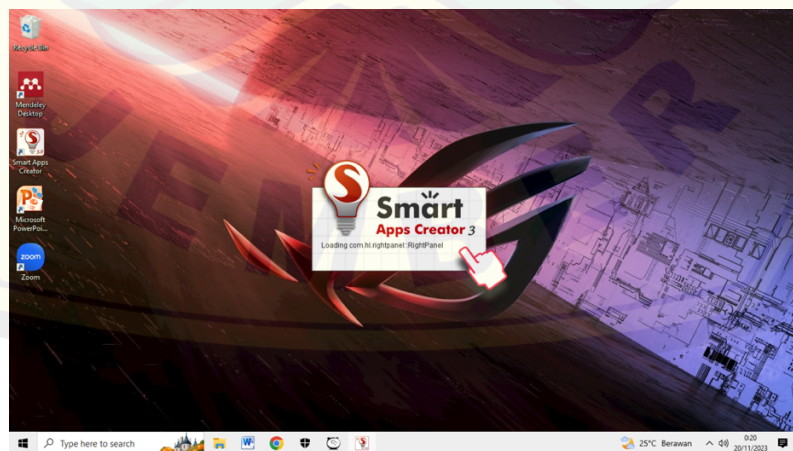


Gambar 4. 1 Website *Smart Apps Creator* Versi 3.4.1.0

2) Pemilihan format (*Format Selection*)

a) Memulai project baru

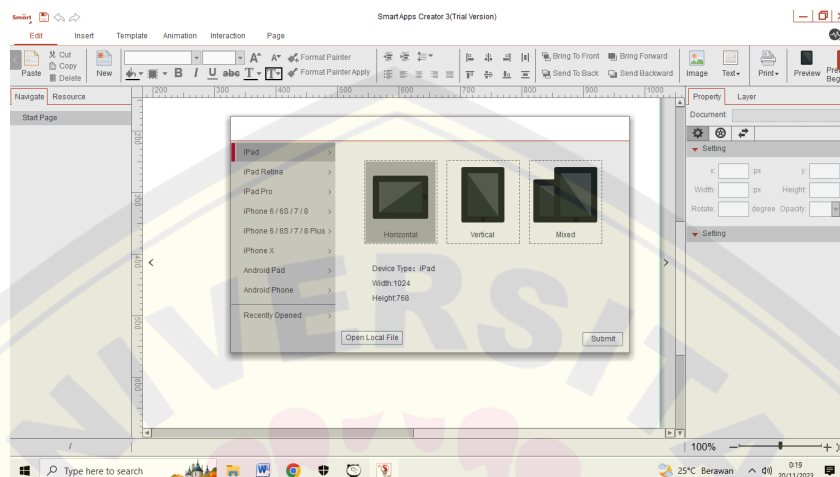
Berikut tampilan awal sebelum membuka aplikasi logo aplikasi dan nama identitas aplikasi.



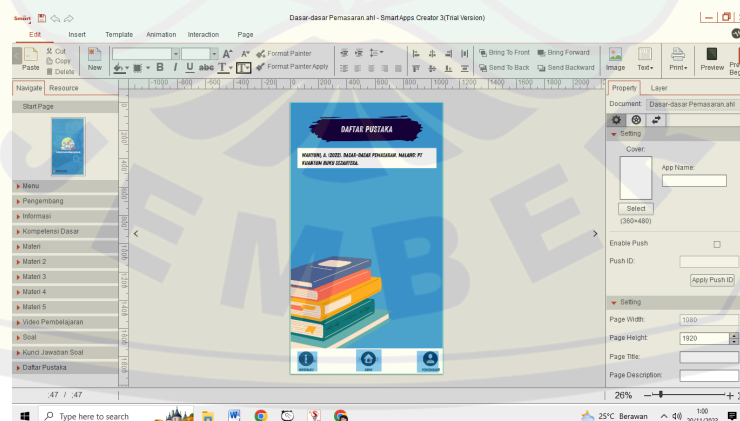
Gambar 4. 2 Tampilan Awal *Smart Apps Creator*

b) Mengatur *format size* media

Pada tahap ini untuk membuat ukuran aplikasi yang dikembangkan menggunakan ukuran berapa sesuai kebutuhan untuk media pembelajaran berbasis *android* menggunakan ukuran sebesar 920 x 1080 *piksel* dengan versi vertikal.

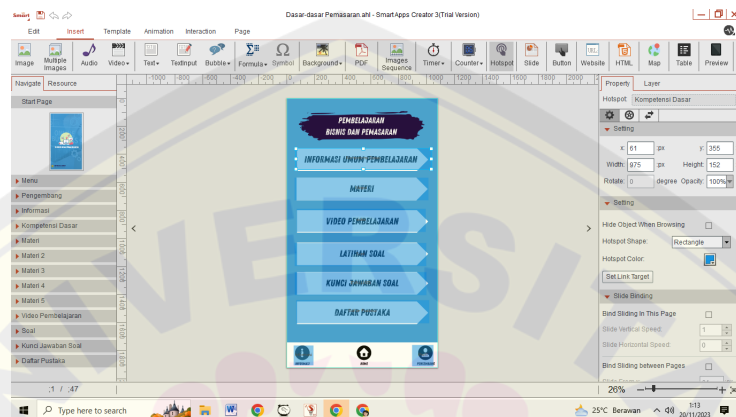
Gambar 4. 3 Pengaturan *Size Smart Apps Creator*c) Pembuatan *chapter* dan *page*

Pada tahap ini sebagai cara untuk membuat terdiri *chapter* untuk mengacu pada bab dan setiap bab terdiri *page* atau halaman yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Jika membutuhkan cukup menambahkan dengan klik kiri *new section*. Pada media yang peneliti kembangkan terdiri 9 *chapter* yang terdiri menu, pengembang, informasi umum pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal, kunci jawaban, dan daftar pustaka.

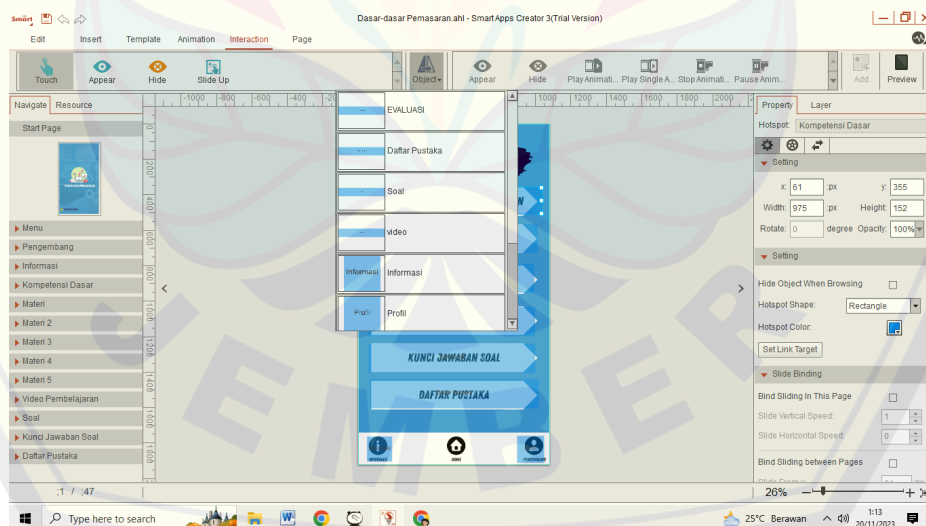
Gambar 4. 4 Pengaturan *Chapter dan Page*

d) Memasukan konten

Setelah melakukan pengaturan *import* media yang akan ditampilkan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran, seperti gambar, video. Pada *toolbar insert*, pilih *image* file untuk menginput foto atau video. Sekaligus pemberian *hotspot* dalam teks untuk menghubungkan ke menu yang lain.

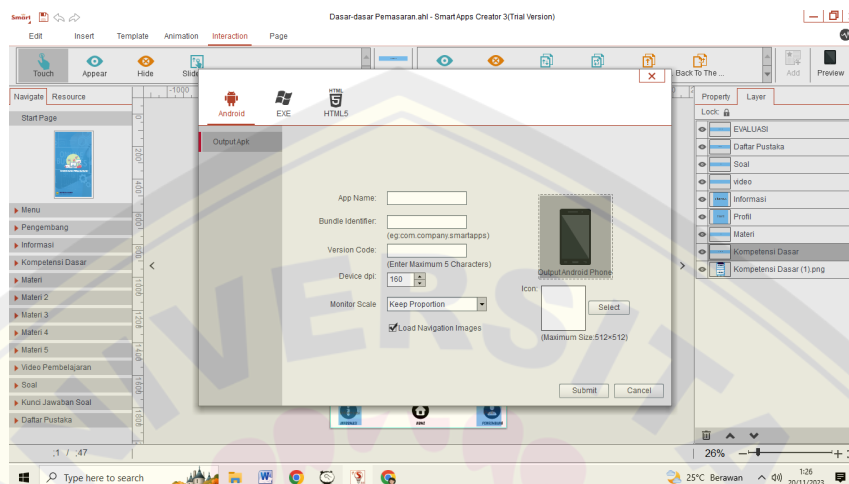
Gambar 4. 5 Pengaturan *Input* Kontene) Pengaturan *Action*

Langkah ini untuk menghubungkan menu satu ke menu yang lain cukup pilih *hotspot* klik dibuat *host* pilih menu *interaction* untuk pilih *touch* , pilih *object*. Pilih *flip page* untuk menuju menu lain sesuai dengan menu yang akan dituju.

Gambar 4. 6 Pengaturan *Action*

f) Ekspor media ke *android*

Pilih *smart* pojok kiri atas lalu, masuk output untuk mengeksplor aplikasi, dengan memasukan nama, nama file di *android*, versi, logo aplikasi yang dikembangkan. Aplikasi yang digunakan siap untuk instal



Gambar 4. 7 Pengaturan *Output* Aplikasi

3) Rancangan awal (*Initial Design*)

Kegiatan yang dilakukan untuk merencanakan pengembangan media pembelajaran untuk siswa kelas pemasaran SMKN 1 Kraksaan dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*. Selain itu untuk membuat ini terdiri beberapa ATP, modul ajar, lembar validasi, dan angket respon siswa.

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pengujian media yang dikembangkan yang sudah dirancang sebelumnya. Tahap pengembangan dilakukan dengan menghasilkan produk pada *draf I* atau produk media pembelajaran yang telah dilakukan tahap revisi oleh validator dan telah diuji ke kepada subjek penelitian. Beberapa langkah tahap pengembangan dibawah sebagai berikut:

1) Uji Kelayakan Produk *Draf I*

Media yang sudah dirancang pada tahap sebelum akan dilakukan pengujian oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba produk. Validasi dilakukan dengan mengisi secara *skala likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat tidak setuju, kurang setuju, cukup, setuju dan sangat setuju.

Adapun media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh ahli materi oleh ibu Tatiek Setyoroni, S,E dan validator ahli desain oleh ibu Fitriya Pramunita S.T dilakukan pada hari senin, 06 November 2023 secara bersamaan.

a. Uji Kelayakan Materi *Draf I*

Ahli materi yang menilai untuk kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Dengan hasil skor terendah pada poin indikator 5 tentang materi yang sesuai dengan contoh kasus di kehidupan sehari-hari nilai skor sebesar 3 dikategorikan cukup layak. Hasil skor tertinggi ada pada poin indikator 1, 2, 3, 6, dan 7 yang diberikan nilai skor masing-masing 5 dikategorikan sangat layak. Rata-rata skor nilai uji kelayakan materi *draf I* sebesar 91,42%. Adapun komentar dan saran validator materi yang ditampilkan harus mudah dipahami siswa dan ditambahkan unsur kearifan lokal agar siswa dapat mempermudah siswa atau diberikan soal cerita berkaitan dengan materi yang diajarkan. Kesimpulan dari komentar dan saran validator mengatakan uji kelayakan materi layak diujikan setelah revisi sesuai dengan saran. (Lampiran 9).

b. Uji Kelayakan Desain *Draf I*

Ahli desain yang menilai untuk kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Dengan hasil skor terendah pada poin indikator 1 tentang unsur tata letak konsisten dan 7 kreatif media yang diberikan kepada siswa nilai skor sebesar 4 dikategorikan layak Hasil skor tertinggi ada pada poin indikator 2, 3, 4, 5 dan 6 yang diberikan nilai skor masing-masing 5 dikategorikan sangat layak. Rata-rata skor nilai uji kelayakan desain *draf I* sebesar 94,28% dikategorikan desain media sangat layak. Adapun komentar dan saran validator desain perlu diperbaiki mengenai skor hasil soal yang tidak muncul. Kesimpulan dari komentar dan saran validator mengatakan uji kelayakan desain layak diujikan setelah revisi sesuai dengan saran (Lampiran 12).

2) Revisi Kelayakan Produk *Draf I*

Pada tahap ini media pembelajaran yang dikembangkan ada beberapa yang perlu revisi untuk memenuhi kevalidan dan kelayakan media serta kritik saran yang diberikan oleh validator mengenai lembar hasil validasi. Berikut tanggapan yang diperoleh dari para validator:

a) Ahli Materi

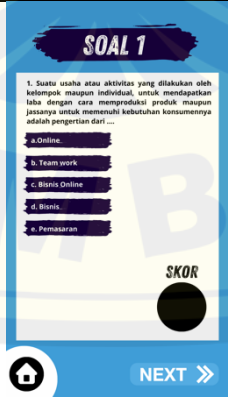
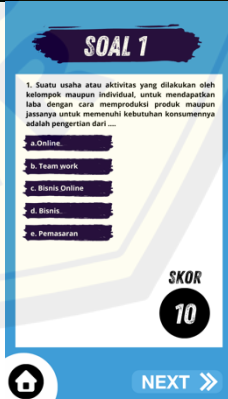
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Validasi Materi

No.	Komponen yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1.	Diganti soal berbasis <i>hots</i>		

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa ada beberapa soal yang harus diperbaiki mengenai contoh soal cerita atau disebut soal *HOTS* pada materi yang ajarkan. Dengan tujuan kurikulum merdeka sesuai dengan materi diberikan harus sesuai dengan unsur kearifan lokal lingkungan sekitar yang berkaitan dengan materi untuk membantu siswa memahami materi tersebut.

b) Ahli Desain

Tabel 4. 2 Tabel Hasil Validasi Desain

No.	Komponen yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1.	pemberian soal skor pada jawaban benar dan pengaturan agar siswa tidak bisa kembali dengan sesi sebelumnya jika soal salah untuk menghindari kecurangan siswa		

Tabel 4.2 di atas menunjukkan pemberian soal skor pada jawaban benar dan pengaturan agar siswa tidak bisa kembali dengan sesi sebelumnya jika soal salah untuk menghindari kecurangan siswa. Media pembelajaran sudah dikatakan oleh ahli desain bagus, namun ada beberapa yang perlu revisi untuk menyempurnakan media pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa.

3) Uji Kelayakan Produk *Draf II*

Media yang telah dilakukan revisi *draf I* pada tahap selanjutnya akan dilakukan pengujian ulang oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba produk kepada siswa.

a. Uji Kelayakan Materi *Draf II*

Ahli materi untuk menilai ulang kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Uji kelayakan materi *draf II* untuk menyempurnakan materi sebelum di uji coba ke siswa. Skor 3 terendah sebelumnya pada poin 5 menjadi skor 4 yang dikategorikan layak. Skor tertinggi masih 1, 2, 3, 6, dan 7 masih tetap 5 yang dikategorikan sangat layak. Nilai rata-rata skor media pembelajaran berbasis *android* sebesar 94,28% dikategorikan. Kesimpulan terakhir bahwa media layak digunakan sesuai dengan (lampiran 11).

b. Uji Kelayakan Desain *Draf II*

Ahli desain untuk menilai ulang kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Uji kelayakan desain *draf II* untuk menyempurnakan desain media sebelum diuji coba ke siswa. Skor 4 terendah sebelumnya pada poin 5 menjadi skor 4 yang dikategorikan layak. Skor tertinggi masih 1, 2, 3, 6, dan 7 masih tetap 5 yang dikategorikan sangat layak. Nilai rata-rata skor media pembelajaran berbasis *android* sebesar 97,17% dikategorikan. Kesimpulan terakhir bahwa media layak digunakan sesuai dengan (lampiran 14).

Untuk mendukung kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan uji kemenarikan media pembelajaran berbasis *android* melalui respon siswa.

4) Uji Kemenarikan

Tabel 4. 3 Hasil Uji Respon Siswa

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> mudah digunakan	82%	Sangat Menarik
2.	Media yang digunakan mudah diterima oleh siswa dalam memahami materi.	100%	Sangat Menarik
3.	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> untuk memberikan kemudahan pemahaman capaian pembelajaran pada materi bisnis dan pemasaran	88%	Sangat Menarik
4.	Materi teks dan video dapat mudah dipelajari secara mandiri	94%	Sangat Menarik
5.	Tampilan media pembelajaran berbasis <i>android</i> dikemas secara menarik	98%	Sangat Menarik
Rata-rata		92%	Sangat Menarik

5) Sumber : (Lampiran 4)

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan uji kemenarikan media pembelajaran berbasis *android* kepada siswa kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan sebagai subjek uji coba kelompok terbatas. Hasil skor yang terendah sebesar 82% pada indikator poin 1 mengenai media pembelajaran berbasis *android* mudah digunakan dikarenakan dalam pembelajaran yang dilakukan masih belum terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, namun hasil sudah dikategorikan sangat menarik. Skor tertinggi sebesar 100% dengan kategori sangat menarik pada poin 2 yang mengenai media yang digunakan mudah diterima oleh siswa untuk memahami materi dikarenakan dengan adanya memberikan media ini siswa dapat membaca materi dan bisa belajar secara mandiri. Hasil akhir rata-rata uji kemenarikan media pembelajaran berbasis *android* yang diperoleh sebesar 92% yang dikategorikan sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa media ini dapat memberikan kemenarikan siswa di dalam mengikuti pembelajaran.

4.2 Hasil Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Pembahasan ini dipaparkan dengan tujuan untuk menjelaskan hasil terkait uji coba kelayakan materi dan desain pengembangan media pengembangan berbasis *android* pada materi bisnis dan pemasaran kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan. Hasil pengembangan yang dilakukan berbasis *android* yang dilakukan uji kelayakan media dan desain untuk mendukung kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan uji kemenarikan media pembelajaran berbasis *android* melalui respon siswa

Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* yang diukur dengan indikator yang dibuat lembar validasi materi. Menurut BSNP (2014:59) yang didalam harus aspek kelengkapan materi, ke dalam materi, keakuratan konsep, keakuratan fakta, keistilah, dan , keakuratan daftar pustaka. Hasil *draf I* rata-rata skor 91,42% yang dilakukan validasi oleh ahli materi diberikan beberapa masukan dan saran untuk diganti soalnya cerita berbasis *HOTS* berkaitan dengan materi bisnis dan pemasaran agar tidak terlalu sederhana 10 soal subjektif yang diberikan. Peneliti mengikuti saran dan masukan ahli materi untuk memperbaiki soal subjektif tersebut dilakukan uji *draf II* dengan nilai rata-rata skor 92,28%. Dengan masukan dan saran sesuai ahli media untuk memenuhi kesempurnaan kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang **sangat layak**.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *android* yang diukur dengan indikator yang dibuat lembar validasi desain. Menurut BSNP (2014:60) media pembelajaran berbasis *android* yang layak harus ada unsur tata letak konsisten, tidak banyak kombinasi jenis huruf, penggunaan varian huruf, memberikan gambar yang jelas berkaitan dengan materi, ilustrasi serasi, *background*, dan tampilan yang menarik. Hasil rata-rata skor validasi desain *draf I* sebesar 92,28%. Dengan masukan dan saran ahli desain media bahwa ada yang perlu direvisi mengenai tombol skor yang tidak munculnya dan perbaikan mengenai tombol salah akan pindah soal selanjutnya. Revisi *draf II* dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar dikatakan layak digunakan. Berdasarkan hasil desain yang diperoleh materi uji *darf II* skor rata-rata sebesar 97,17%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang **sangat layak**.

Setelah melakukan proses ahli materi dan desain dengan masukan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan design untuk menjadi media pembelajaran berbasis android yang lebih sempurna taha selanjutnya akan dilakukan uji respon siswa. Peneliti akan melakukan pengolahan data untuk mengetahui kelayakan materi dan desain yang dikembangkan. Kelayakan materi hasil masuk ke dalam kriteria sangat layak. Kelayakan hasil desain masuk kedalam kriteria sangat layak. Hasil kelayakan penelitian yang didukung penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2018) dengan hasil kelayakan sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian media dan materi dan dukung oleh Muhammad Hasan (2018), maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Bisnis Dan Pemasaran Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kraksaan dinyatakan sangat layak, sehingga media pembelajaran berbasis *android* baru dapat digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran dan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah yang ada.

Menurut Sanaky (2013:208) media pembelajaran berbasis android harus ada kemudahan navigasi, kognisi, materi diterima, Integrasi dan tampilan artistik dan estetika. Hasil respons siswa yang dilakukan sebanyak 10 siswa kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan yang dipilih secara acak. Hasil skor yang terendah sebesar 82% pada poin 1 mengenai media pembelajaran berbasis android yang dikategorikan sangat menarik, dikarenakan dalam pembelajaran yang dilakukan masih belum terbiasa bisa melibatkan berbagai cerita atau pengalaman menggunakan media pembelajaran berbasis *android* yang dimiliki oleh siswa, sehingga akan terbiasa dalam mengekspresikan dan berlatih dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Shields, 2018: 4).

Berdasarkan hasil dari rata-rata perolehan hasil dari responden sebesar 92%. Dapat disimpulkan, media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dapat dikategorikan dapat dikatakan **sangat menarik**.

Setelah melakukan uji coba kelompok hasil secara keseluruhan aspek sebesar 92%, maka uji coba masuk dalam kriteria sangat menarik. Hasil ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah (2018) dikategorikan sangat menarik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis android memberikan semangat kepada siswa untuk mempelajari materi bisnis dan pemasaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara yang dilakukan setelah memberikan pembelajaran menggunakan aplikasi yang dikembangkan siswa berperan aktif untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan belajar menggunakan *smartphone*, mengurangi rasa bosan, belajar jadi fleksibel dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk final dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis *android* merupakan media pembelajaran yang layak dan menarik dalam proses kegiatan pembelajaran pada materi bisnis dan pemasaran yang pada kelas X Pemasaran SMKN 1 Kraksaan.

