

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian *Rerearch and Development* (R&D). Langkah-langkah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika (3) Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika. Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli yang terdiri dari dua ahli media dan satu ahli materi. Hasil yang diperoleh dari ahli media 90% dengan kategori “sangat layak”, berdasarkan uji ahli materi diperoleh skor sebesar 91,2% dengan kategori “sangat layak”, untuk hasil ujicoba respon siswa berjumlah 42 siswa diperoleh hasil 87,14% dengan kategori sangat layak. Kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *android* pada materi dampak sosial informatika layak digunakan pada kelas IX SMP Yakkhalusti Pontianak.

Kata kunci : Media pembelajaran, *App Inventor*, berbasis *android*