

ABSTRACT

Melly Sabina Br Kembaren: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMKS Imelda Medan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Universitas Negeri Medan. 2023.

This study was conducted to determine the feasibility level of android-based learning media and to determine the effectiveness of android-based learning media in 2D and 3D animation subjects for class XI Multimedia students at SMKS Imelda Medan. To determine the feasibility level of the instrument used in the form of a questionnaire. Questionnaires were validated by 2 material experts, 2 media experts, and 38 students as users. Testing the effectiveness of learning media is done by looking at the comparison of students' scores before using learning media and after using learning media. The results of the research that has been done show that android-based learning media get an average of 4.60 with the feasibility level category "Very Feasible" based on validation by two material experts, get an average value of 4.06 with the feasibility level category "Feasible" based on validation by two material experts, and get an average value of 4.31 with the High Acceptance category based on validation by 38 users. The effectiveness test shows that there is an increase in student learning outcomes after using learning media. The pre-test results of 38 students got an average score of 64.50 with a score <75, and the post-test results get an average score of 91.71 with a score >75. The N-Gain test results are 0.77 with 74% in the high category and 26% in the medium category. Thus it can be concluded that Android-based learning media in learning is declared feasible and effective for use in the learning process.

Keywords: Android-based Learning Media, 2D and 3D Animation



ABSTRAK

Melly Sabina Br Kembaren: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMKS Imelda Medan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan Komputer. Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis android dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D untuk siswa kelas XI Multimedia di SMKS Imelda Medan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen yang digunakan yaitu berbentuk angket. Angket divalidasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 38 peserta didik sebagai pengguna. Sedangkan uji efektivitas media pembelajaran dilakukan dengan melihat perbandingan nilai peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android mendapatkan rata-rata sebesar 4.60 dengan kategori tingkat kelayakan “Sangat Layak” berdasarkan validasi oleh dua ahli materi, mendapatkan nilai rata-rata 4.06 dengan kategori tingkat kelayakan “Layak” berdasarkan validasi oleh dua ahli materi, dan mendapatkan nilai rata-rata 4.31 dengan kategori Akseptansi Tinggi berdasarkan validasi oleh 38 pengguna. Uji efektivitas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. hasil uji pre test terhadap 38 siswa mendapatkan nilai rata-rata 64.50 dengan nilai <75, hasil uji post test mendapatkan nilai rata-rata 91.71 dengan nilai >75. Hasil uji coba N-Gain yaitu 0.77 dengan 74% kategori tinggi dan 26% dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis Android, Animasi 2D dan 3D

