

ABSTRAK

Tika Sitanggang, NIM 5201451004 (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK Swasta Yapim Biru-Biru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran pemrograman dasar untuk siswa-siswai kelas X SMK. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan software *Smart Apss Creator* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dalam tahap ini terdapat lima tahapan diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Hasil dari pengembangan ini yaitu berupa sebuah media pembelajaran yang mencakup capaian dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, serta latihan soal. Uji kelayakan oleh ahli media diperoleh skor sebanyak 4,28 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”, selanjutnya uji kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor sebanyak 4,43 yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji akseptansi pengguna mendapatkan skor 4,22, yang menunjukkan bahwa media tersebut dapat diterima siswa dengan baik. Pengujian efektivitas yaitu menggunakan *N-Gain* yang memperoleh skor rata-rata sebanyak 0,7 yang masuk dalam kategori “Sedang”, yang menunjukkan bahwa media tersebut cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajarana khususnya pelajaran pemrograman dasar. Kesimpulannya, media pembeljaran berbasis *mobile learning* ini layak untuk digunakan sebagai sarana alat bantu pembelajaran untuk meningtkkan kualitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Mobile Learning*, Pemrograman Dasar.

ABSTRACT

Tika Sitanggang, NIM 5201451004 (2025). *Development of Mobile Learning-Based Learning Media in Basic Programming Subjects at SMK Swasta Yapim Biru-Biru.*

This study aims to develop mobile learning-based learning media in basic programming subjects for grade X SMK students. This learning media is designed using Smart Apps Creator software using the ADDIE development model which in this stage has five stages including: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results of this development are in the form of learning media that includes learning achievements and objectives, learning materials, learning videos, and practice questions. The feasibility test by media experts obtained a score of 4.28 which is included in the "Highly Feasible" category, then the feasibility test by material experts obtained a score of 4.43 which is included in the "Highly Feasible" category. The user acceptability test got a score of 4.22, which indicates that the media can be well received by students. Effectiveness testing is using N-Gain which obtained an average score of 0.7 which is included in the "Medium" category, which indicates that the media is quite effective in improving students' understanding of learning, especially basic programming lessons. In conclusion, this mobile learning-based learning media is worthy of being used as a learning aid to improve the quality and effectiveness of the learning process in basic programming subjects.

Keywords: *Learning Media, Mobile Learning, Basic Programming.*

