

## ABSTRAK

Devi Silvia Panjaitan: Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim di SMK Negeri 9 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022

Perubahan kurikulum menimbulkan banyak perubahan pada aspek mata pelajaran di sekolah, demikian halnya dengan perubahan kurikulum pada smk negeri 9 medan dari Kurikulum 2013 kepada Kurikulum Merdeka Pusat Keunggulan. Sehingga media pembelajaran yang digunakan terkhusus pada mata pelajaran Dasar Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim masih sebatas slide powerpoint. Disamping itu menurut hasil observasi yang telah peneliti lakukan, sebagian besar peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile* dibandingkan slide powerpoint dan hampir seluruh peserta didik pada kelas X RPL 1 sudah memiliki perangkat *mobile* pribadi. Hal ini menjadi peluang bagi peneliti untuk mengenalkan media pembelajaran *mobile learning* yang dapat digunakan peserta didik pada perangkat *mobile* pribadi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* pada SMK Negeri 9 Medan, mengetahui kelayakan media pembelajaran *mobile learning* pada SMK Negeri 9 Medan, dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan pada SMK Negeri 9 Medan.

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* merupakan proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan konsep pembelajaran dimana saja dan kapan saja yang tidak terpacu pada ruang kelas dan waktu jam belajar di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Medan pada kelas X RPL 1. Hasil penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim.

Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, media, dan akseptabilitas pengguna produk menyatakan bahwa media pembelajaran *mobile learning* mata pelajaran Dasar Program Keahlian Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim sangat layak digunakan. Dari hasil pengujian independent sample T test yang telah dilakukan, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajar peserta didik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang menyatakan bahwa hipotesis diterima.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Mobile Learning*

## ABSTRACT

Devi Silvia Panjaitan: Mobile Learning Media Development of Game and Software Development Skills Program Fundamental Subjects at SMK Negeri 9 Medan. SKRIPSI. Faculty of Engineering, Medan State University. 2022

Curriculum changes have resulted in many changes to aspects of subjects at school, as well as changes to the curriculum at SMA Negeri 9 Medan from the 2013 Curriculum to the Merdeka Center of Excellence Curriculum. So that the learning media used specifically in the Basic Software Development Skills and Games subjects are still limited to PowerPoint slides. Besides that, according to the results of observations that have been made by researchers, most students prefer learning media that use mobile devices compared to powerpoint slides and almost all students in class X RPL 1 already have personal mobile devices. This is an opportunity for researchers to remember mobile learning learning media that students can use on students' personal mobile devices. This study aims to develop mobile learning media at SMK Negeri 9 Medan, determine the feasibility of mobile learning media at SMK Negeri 9 Medan, and to determine the effectiveness of mobile learning learning media developed at SMK Negeri 9 Medan.

The development of mobile learning learning media is a process of designing and manufacturing learning media with the concept of learning anywhere and anytime that is not fixed in the classroom and class time. This research is a development research using the ADDIE model, namely analyze, design, development, implementation, evaluation. This research was carried out at SMK Negeri 9 Medan in class X RPL 1. The results of this research were the development of mobile learning media in the Basic Subjects of Software and Game Development Expertise Programs.

Based on the results of the feasibility test for materials, media, and product user acceptability, it was stated that mobile learning media for the Basic Subjects of Software Development and Game Skills Programs was very feasible to use. From the results of the independent sample T test that has been carried out, the sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , it can be concluded that there is a significant average difference in student learning outcomes between the experimental group and the control group which states that the hypothesis is accepted.

Keywords: Learning Media, Mobile Learning