

ABSTRAK

Bangun Tamba, 5173151013. “Pengembangan *Mobile Learning* Multimedia Berbasis *Android* Pada Materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video”.

Skripsi, Pendidikan Teknologi Informatika Dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan 2022.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektivitasan *Mobile Learning* Multimedia Berbasis *Android* Pada Materi Prosedur Mengoperasikan Kamera Video.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna yang bertujuan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang sudah dibuat serta menguji keefektivitasannya dalam proses pembelajaran. Hasil validitas pengembangan media ini masuk kedalam kategori **Sangat Layak** dilihat dari hasil uji validasi materi yang dilakukan oleh 2 orang validator mendapat rata-rata skor sebesar 4,43 dengan ketegori “**Sangat Layak**” dan untuk validasi media yang dilakukan oleh 2 orang validator mendapat rata-rata skor sebesar 4,36 dengan kategoru “**Sangat Layak**”. Dan untuk uji akseptabilitas pengguna memperoleh skor sebesar 4,55 dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hasil uji efektivitas penggunaan *Mobile Learning* Multimedia Berbasis *Android* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *android*, dimana hasil perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 77,75 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,75. Dan diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,688$, dengan derajat kepercayaan sebesar 0,05. Karena $t_{hitung} (2,420) > t_{tabel} (1,688)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada kelas ekperimen lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol.

Kata Kunci : *Mobile Learning, Multimedia, Android, ADDIE*

THE
Character Building
UNIVERSITY

ABSTRACT

Bangun Tamba, 5173151013. "Development of Android-Based Multimedia Mobile Learning on Video Camera Operation Procedure Material".

Thesis, Information and Computer Technology Education, Faculty of Engineering, Medan State University 2022.

The purpose of this study was to determine the level of feasibility and effectiveness of Android-Based Multimedia Mobile Learning on Video Camera Operating Procedures. The research method used in this research is Research and Development (R&D). This study uses the ADDIE model. The data collection technique used in this research is a questionnaire given to document experts, media experts, and users to determine the quality of the teaching materials produced and test their effectiveness in the learning process. The results of the validity of the media development in the Very Easy category are based on the results of hardware validation tests carried out by 2 validators, an average score of 4.43 was obtained with a rating of 4.43 for the "Very Eligible" category, and for vehicle endorsements carried out by 2 validators, the score an average of 4.36 with the category "Very Eligible". And for the user acceptability test, a score of 4.55 was obtained in the "Very Eligible" category. (2). Performance test results by using Android-based Mobile Learning Multimedia is better than those who do not use Android-based learning media, where from the comparison results the average value of the control class is 77.75 and the average of the experimental class is 81.75. And the value of $t_{table} = 1.688$, with a confidence level of 0.05. Because $t_{count} (2.420) > t_{table} (1.688)$ H_0 is rejected and H_a is accepted. From this case, it can be concluded that the mean in the experimental class is higher than the mean in the control class.

Keywords: Mobile Learning, Multimedia, Android, ADDIE

THE
Character Building
UNIVERSITY