

ABSTRAK

Nur Apna Pratama : *Pengembangan Mobile Learning Gamification (MEGIE) Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMK Swasta Imelda*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan . 2024.

Perkembangan teknologi mobile sangat pesat, dengan telepon seluler menjadi perangkat yang umum dipakai. Sebagian besar siswa saat ini kemungkinan besar memiliki setidaknya satu telepon seluler, bahkan beberapa mungkin memiliki lebih dari satu. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler disebut dengan mobile learning. Mobile learning adalah salah satu alternatif dalam pengembangan media pembelajaran. Di SMK Swasta Imelda, penggunaan gawai masih belum dimanfaatkan secara baik. Maka dari itu, Mobile Learning sebagai media alternatif pada pembelajaran Informatika agar para siswa dapat belajar secara mandiri.

Penelitian ini dilakukan pada kelas X TKJ-1 yang berjumlah 24 siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan MDLC, yang terdiri dari enam tahap yaitu, konsep, desain, pengumpulan materi, peraktikan, pengujian, dan distribusi. Analisis data yang yaitu, validasi media dan validasi materi. Dilanjutkan dengan akseptansi dari siswa dari penggunaan aplikasi.

Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek panduan dan informasi, desain materi dan evaluasi diperoleh skor rerata soal 4.10 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk dalam kategori “Layak” sedangkan untuk hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek Panduan dan Informasi, Kinerja Program dan Sistematis, Estetika, Kualitas audio, Kualitas video memperoleh skor rerata total 4.04 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk kategori “Layak”. Respon penilaian pengguna/siswa terhadap media pembelajaran desain grafis dilihat dari aspek Panduan dan Informasi, Materi Multimedia, Evaluasi, Desain dan Fasilitas Media serta Efek pedagogi memperoleh skor rerata total 4.30 dari skor maksimal 5.00 atau termasuk kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci : *Mobile Learning , Gamification , Informatika, MDLC.*

ABSTRACT

Nur Apna Pratama: *Development of Mobile Learning Gamification (MEGIE) in Informatics Subjects at SMK Swasta Imelda*. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2024.

The development of mobile technology is very rapid, with mobile phones becoming a commonly used device. Most students today are likely to have at least one mobile phone, some may even have more than one. Learning media that utilizes mobile phone technology is called mobile learning. Mobile learning is one alternative in developing learning media. At SMK Swasta Imelda, the use of gadgets has not been utilized properly. Therefore, Mobile Learning as an alternative media in Informatics learning so that students can learn independently.

This research was conducted in class X TKJ-1 which consisted of 24 students. This research uses the MDLC development model, which consists of six stages, namely, concept, design, material collection, practice, testing, and distribution. Data analysis, namely, media validation and material validation. Continued with student acceptance of the use of the application.

The results of the assessment of material experts based on the aspects of guidance and information, material design and evaluation obtained an average question score of 4.10 from a maximum score of 5.00 or included in the category of "Decent" while the results of the media expert assessment based on the aspects of Guidance and Information, Program Performance and Systematics, Aesthetics, Audio quality, Video quality obtained a total average score of 4.04 from a maximum score of 5.00 or included in the category of "Decent". The response of user/student assessment of graphic design learning media seen from the aspects of Guidance and Information, Multimedia Material, Evaluation, Media Design and Facilities and Pedagogical Effects obtained a total average score of 4.30 from a maximum score of 5.00 or included in the category of "Very Good".

Keywords : *Mobile Learning , Gamification , Informatika, MDLC.*