

ABSTRAK

Salli Umar Lubis : Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile* Berbasis Model *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Sablon Digital. 2024.

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan di lingkungan SMK Negeri 9 Medan, khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual di kelas 11. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* sebagai media pembelajaran bantuan untuk praktikum di mata pelajaran sablon digital pada SMK Negeri 9 Medan dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* tersebut menjadi media pembelajaran bantuan untuk praktikum di mata pelajaran sablon digital. Penelitian ini dilakukan karena terdapat masalah pembelajaran yang ditemukan dikelas 11 pada mata pelajaran Sablon Digital. Permasalahan yang ditemukan adalah masih minimnya keaktifan siswa dalam kegiatan praktikum. Alasan adanya permasalahan tersebut adalah karena masih tidak maksimal waktu yang digunakan untuk melakukan kegiatan praktikum serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung membosankan oleh siswa. Oleh karena itu, dirancanglah sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai suplemen tambahan dalam penggunaan media pembelajaran yang dirancang berbasis *mobile* agar dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami pembelajaran. Pada pengembangan dan penelitian ini digunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluaton*) yang dikolaborasikan dengan model pengembangan produk *Multimedia Development Lifecycle* (MDLC). Setelah media selesai, dilakukan uji kelayakan oleh 2 ahli media serta 2 ahli materi. Hasilnya, uji kelayakan ahli media mendapatkan nilai pada rentang 4.17-5.00 yang dimana memenuhi kriteria Sangat Layak dan hasil uji kelayakan ahli materi mendapatkan nilai pada rentang 3.33-4.16 yang dimana memenuhi kriteria Layak. Terakhir untuk menguji seberapa layak penggunaan media pembelajaran ini, digunakan uji kelayakan berupa uji akseptansi siswa yang ditujukan pada kelas 11 SMK Negeri 9 Medan. Hasil uji akseptansi siswa mendapatkan nilai dengan skala 4.17-5.00, yang dimana dapat dikategorikan Sangat Layak karena total nilai rata-

rata sudah memenuhi kriteria. Dengan begitu, dapat dikatakan produk media pembelajaran ini dapat bermanfaat dan diterima dengan baik dalam penggunaannya oleh siswa. Kemudian diukur dari RPP bahwa media pembelajaran ini sudah memenuhi indikator pencapaian kompetensi dengan siswa mampu membuat desain sederhana menggunakan perangkat lunak desain grafis.

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



ABSTRACT

Salli Umar Lubis: *Development of Mobile Learning Media Based on the Project Based Learning Model in Digital Screen Printing Subjects*. 2024.

This research is a research conducted in the environment of SMK Negeri 9 Medan, especially the Visual Communication Design department in grade 11. This research aims to develop android-based learning media as an auxiliary learning medium for practicum in digital screen printing subjects at SMK Negeri 9 Medan and to determine the feasibility of android-based learning media as an auxiliary learning medium for practicum in digital screen printing subjects. This research was carried out because there were learning problems found in grade 11 in the subject of Digital Screen Printing. The problem found is the lack of student activity in practicum activities. The reason for this problem is because the maximum time used to carry out practicum activities and learning methods are less varied and tend to be boring by students. Therefore, a learning media was designed to be used as an additional supplement to the use of learning media designed to be mobile-based so that it can be accessed anytime and anywhere, so that it is expected to make students better understand learning. In this development and research, the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation) research model is used which is collaborated with the Multimedia Development Lifecycle (MDLC) product development model. After the media was completed, a feasibility test was carried out by 2 media experts and 2 material experts. As a result, the feasibility test of media experts received a score in the range of 4.17-5.00 which met the Very Feasible criteria and the results of the feasibility test of material experts received a score in the range of 3.33-4.16 which met the Feasible criteria. Finally, to test how feasible the use of this learning media is, a feasibility test is used in the form of a student acceptance test aimed at grade 11 of SMK Negeri 9 Medan. The results of the student acceptance test received a score on a scale of 4.17-5.00, which can be categorized as Very Feasible because the total average score has met the criteria. That way, it can be said that this learning media product can be useful and well accepted in its use by students. Then it is measured from the lesson plan that

this learning media has met the indicators of competency achievement with students being able to make simple designs using graphic design software.

Keywords: *Learning Media, Project Based Learning, Mobile*

