

ABSTRAK

Muhammad Khairunnas. 180101040646. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas XI SMK Negeri 1 Gambut Tahun Ajaran 2021/2022.* Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si dan Pembimbing Bidang Bahasan dan Teknik Penulisan Nina Nurmasari, M.Pd. Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari. 2022.

Kata kunci: *Mobile Learning*, Smart Apps Creator, Fungsi Kuadrat

Identifikasi kurangnya inovasi bahan ajar yang dapat menunjang terciptanya pembelajaran yang mandiri dan kreatif untuk materi yang kompleks adalah alasan utama penelitian ini dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada materi fungsi kuadrat yang dirancang menggunakan smart apps creator dengan *menilai* kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dalam proses pengembangannya

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan terdiri dari 5 tahapan yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh bahwa penelitian pengembangan ini telah menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas XI SMK Negeri 1 Gambut Tahun Ajaran 2021/2022. Kualitas media pembelajaran yang dibuat telah melalui tahap validasi oleh ahli materi 90,63% dengan kriteria “Sangat Valid”, ahli media 96,88% dengan kriteria “Sangat Valid”. Penilaian praktikalitas dari guru sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Praktis”, respon peserta didik pada uji coba kecil dengan persentase 94,17% kriteria “Sangat Praktis” dan uji coba skala besar dengan persentase 84,44% kriteria “Praktis”. Tingkat keefektifan dalam pembelajaran dengan hasil perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol 59,24 dan kelas eksperimen 81,39 diperkuat dengan uji *n-gain* kelas kontrol dengan skor 50,08 kriteria “Kurang Efektif” dan *n-gain* kelas eksperimen dengan skor 78,02 Kriteria “Efektif” yang menandakan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran.