

ABSTRACT

Geovanne Farell. 2014. The Development of Mobile Learning Media Based on Four D Model for Object Oriented Programming Course At AMIK Boekittinggi.

Based on preliminary analysis, the results of student learning object oriented programming courses show the numbers are still relatively low, the low expected learning outcomes is due to the limitations of learning resources or existing instructional media. Therefore, it was designed and is developing a learning tools in the form of Mobile Learning for object oriented programming courses.

The purpose of this research was to design and test the validity, practicalities, and the effectiveness of Mobile Learning to be feasible to use in the field. This research was conducted using the method of research and development (Research and Development / R&D) by using the Four- D model of development. Mobile Learning using methods Design of Exploratory Tutorial. This method enables learners to access (exploration) menu provided. Where learners are given the freedom to try the test without preparation or reading the material contained in the teaching materials. Instead, learners can still perform self regulated learning and proceed to take the test.

Test validity was done by two people validator, the results obtained by a questionnaire given degree attainment figures show Mobile Learning instructional media was valid. Then test the practicalities of the PBO 2 lecturers and 10 students AMIK Boekittinggi through questionnaires, and the results obtained also show the practical media. Then test to see the effectiveness of student learning outcomes with the use of Mobile Learning was not used, there is an increase in learning outcomes after the use of Mobile Learning media. Based on the findings of this study concluded that Mobile Learning was valid, practical, and effective to be used as a tools of learning object oriented programming courses.

Keywords : Mobile, Learning, Smartphone, Validity, Effectiveness, Practicalities.

ABSTRAK

Geovanne Farell. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Menggunakan Model *Four D* Untuk Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek Di Amik Boekittinggi. Tesis Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan analisis awal, hasil belajar mahasiswa mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek menunjukkan angka yang relatif masih rendah, diperkirakan rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh keterbatasan sumber belajar atau media pembelajaran yang ada. Oleh karena itu, dirancang dan dikembangkanlah sebuah media pembelajaran berupa *Mobile Learning* untuk mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas *Mobile Learning* agar layak digunakan di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan menggunakan model pengembangan Four-D. Perancangan *Mobile Learning* menggunakan metode Exploratory Tutorial. Metode ini memungkinkan peserta didik mengakses (explorasi) menu yang disediakan. Dimana peserta didik diberikan kebebasan dalam mencoba tes tanpa persiapan atau membaca materi yang terdapat dalam materi ajar. Sebaliknya, peserta didik tetap bisa melakukan pembelajaran mandiri dan dilanjutkan dengan mengikuti tes.

Uji validitas dilakukan oleh dua orang validator, dari hasil angket yang diberikan diperoleh angka derajat pencapaian menunjukkan media pembelajaran *Mobile Learning* ini valid. Kemudian dilakukan uji praktikalitas kepada dua orang dosen PBO dan sepuluh orang mahasiswa melalui angket, dan diperoleh juga hasilnya menunjukkan media ini praktis. Lalu dilakukan uji efektivitas dengan melihat hasil belajar mahasiswa yang menggunakan *Mobile Learning* dengan yang tidak menggunakannya, terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *Mobile Learning*. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa *Mobile Learning* ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mata kuliah Pemrograman Berorientasi Objek.

Kata kunci: *Mobile, Learning, Smartphone, Media, Valid, Efektif, Praktis*