

ABSTRACT

Reska Mayefis, 2019. *Development of Interactive Mobile Learning Media on Basic Computer and Network of Vocational High School.*

The purpose of this research is to produce valid, practical and effective interactive mobile learning media. This research uses Research and Development with Four-D Models. The type of data is primary data, data obtained directly from schools, teachers, experts, and students. The data analysis technique is a descriptive analysis that is describing the validity, practicality, and effectiveness of the learning media.

The results of this study were valid, practical, and effective interactive mobile learning media. This media is valid in terms of media and material aspects, the practicality value obtained from the teacher's and student's response is categorized as practical. The effectiveness obtained from the results of the Posttest seen from classical completeness, all students declared complete and through the Gain Score in the medium category. Based on the findings of this study it was concluded that the mobile learning media is valid, practical, and effective to be used as a learning media. This research recommends to be tested more broadly and to provide more complete content for the sake of improvement in the development of this interactive mobile learning media.

Keywords: *Effectiveness, Interactive, Mobile Learning, Practicality, Validity*

ABSTRAK

Reska Mayefis, 2019. Pengembangan Media *Mobile Learning* Interaktif pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Sekolah Menengah Kejuruan. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* interaktif yang valid, praktis dan efektif. Desain penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan dengan *Four-D Model*. Jenis data yang digunakan adalah data primer, data yang didapatkan langsung dari sekolah, guru, pakar, dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah media *mobile learning* interaktif yang valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan ini adalah sebuah media yang valid ditinjau dari aspek media dan materi, nilai kepraktisan yang didapatkan dari respon guru dan respon siswa dengan kategori praktis. Efektivitas yang didapatkan dari hasil *Posttest* dilihat dari ketuntasan klasikal, semua siswa dinyatakan tuntas dan mendapatkan nilai *Gain Score* dengan kategori sedang. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa media *mobile learning* ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan untuk dapat di uji coba dengan lebih luas serta penyediaan konten-konten yang lebih lengkap demi penyempurnaan dalam pengembangan media *mobile learning* interaktif ini.

Kata Kunci: Efektifitas, Interaktif, *Mobile Learning*, Praktikalitas, Validitas