

## ABSTRAK

**Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Siswa Kelas XI IPA 2 Mata Pelajaran Desain Grafis di SMA Adabiah 2 Padang. Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Oleh, Yulius Marta Dinata, 2018.**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap siswa kelas XI IPA 2 SMA Adabiah 2 Padang maka penelitian ini didasari oleh kesulitan guru dalam menyampaikan materi ajar karena keterbatasan jumlah media pembelajaran. Selama ini, media pembelajaran utama yang digunakan berupa laptop, namun jumlah laptop yang tersedia mengharuskan siswa belajar secara kelompok. Kondisi seperti ini berdampak terhadap pemahaman siswa terhadap materi tidak maksimal dan hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *Android* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Desain Grafis di SMA Adabiah 2 Padang.

Penelitian ini, menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dan model pengembangan yang dilakukan adalah model *IDI (Instructional Development Institute)* yang meliputi tiga tahap yaitu (1) *define*: analisis kebutuhan, (2) *develop*: pengembangan produk, dan (3) *evaluate*: evaluasi.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menghasilkan sebuah Aplikasi *mobile learning* berbasis *Android* pada mata pelajaran Desain Grafis. (2) Validitas media pembelajaran dinyatakan valid pada aspek media dengan nilai validitas adalah 0,85, dan pada aspek pembelajaran dinyatakan valid dengan total nilai 0,86. (3) Kepraktisan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *Android* didapat dari respon guru dan respon siswa, dari respon siswa didapat rata-rata 86,52% dan respon guru adalah 93,33 dengan kategori sangat praktis. (4) Efektivitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis *Android* diperoleh dari nilai belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran diperoleh jumlah siswa yang lulus adalah 26 siswa (86,7%) dari 30 siswa. Berdasarkan temuan penelitian ini disimpulkan bahwa Aplikasi *mobile learning* berbasis *Android* ini valid, praktis, dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Grafis.

**Kata Kunci:** *IDI, Media Pembelajaran Berbasis Android, R&D*