

ABSTRAK

Abiyah Sunni Almadani Pangat : *Perancangan Mobile Learning Pada Materi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) Dengan Pemanfaatan Chatbot Interaktif di SMK Swasta Mandiri*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan 2023.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile* dengan menggunakan *chatbot* interaktif dan juga untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas media yang dikembangkan dikarenakan selama proses pelaksanaan pembelajarannya, SMK Swasta Mandiri belum mengembangkan bahan ajar yang inovatif. Kurangnya bahan ajar disebabkan karena belum sempurnanya penyediaan bahan ajar di sekolah, sehingga siswa hanya menunggu informasi pembelajaran. Mulai dari guru, proses pembelajaran di kelas juga kurang menarik dan cenderung membosankan. Media pembelajaran *mobile* dengan menggunakan *chatbot* interaktif dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan, menjadi sumber belajar siswa, dan membuat pembelajaran menjadi lebih nyaman. Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta Mandiri. Adapun subjek penelitian adalah peserta didik kelas X RPL 1 SMK Swasta Mandiri. Pengembangan media pembelajaran ini mengikuti langkah-langkah model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini uji kelayakan dilakukan oleh 2 orang ahli penilaian materi, 2 orang ahli komunikasi dan penerimaan siswa. Hasil uji kelayakan dilakukan oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli komunikasi dan tingkat penerimaan siswa rata-rata 4,17-5,00 yang berarti "sangat layak". Oleh karena itu, dukungan yang dikembangkan sangat cocok untuk digunakan. Selain uji kelayakan, juga dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui efektivitas alat yang dikembangkan. Uji keefektifannya menggunakan uji peningkatan N pada kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol mempunyai rata-rata 0,11 atau 11%, sedangkan kelas eksperimen mempunyai rata-rata 0,67 atau 67%. Perbedaan kedua hasil tersebut dikarenakan kelas eksperimen mempunyai dampak positif yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Kata Kunci : *Mobile learning, HAKI, Chatbot*

ABSTRACT

Abiyah Sunni Almadani Pangat: *Mobile Learning Design on Intellectual Property Rights (IPR) Material with the Use of Interactive Chatbots at SMK Swasta Mandiri. Faculty of Engineering, State University of Medan 2023.*

This research was conducted with the aim of developing mobile learning media using interactive chatbots and also to determine the feasibility and effectiveness of the media developed because during the learning implementation process, SMK Swasta Mandiri has not developed innovative teaching materials. The lack of teaching materials is caused by the imperfect provision of teaching materials in schools, so students only wait for learning information. Starting from the teacher, the learning process in class is also less interesting and tends to be boring. Mobile learning media using interactive chatbots was developed with the aim of helping students more easily understand the material taught, become a source of student learning, and make learning more comfortable. This research was conducted at SMK Swasta Mandiri. The subjects of the study were students of grade X RPL 1 SMK Private Mandiri. The development of this learning media follows the steps of the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this study, the feasibility test was carried out by 2 material assessment experts, 2 communication experts and student admission. The feasibility test results were conducted by 2 material experts and 2 communication experts and the average student acceptance rate was 4.17-5.00 which means "very feasible". Therefore, the developed support is perfect for use. In addition to feasibility tests, effectiveness tests are also carried out to determine the effectiveness of the tools developed. Test its effectiveness using N enhancement tests on control and experimental classes. The control class had an average of 0.11 or 11%, while the experimental class had an average of 0.67 or 67%. The difference between the two results is because the experimental class had a greater positive impact than the control class.

Keywords : *Mobile learning, HAKI, Chatbot*