

## ABSTRAK

**RIDWAN DAUD MAHANDE:** *Dinamika Pemanfaatan Mobile Learning pada Pendidikan Kejuruan di Kota Makassar. Disertasi. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.*

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (a) mendeskripsikan dinamika aspek konten, aspek pengguna, aspek sosial pemanfaatan *mobile learning (m-learning)*, (b) menghasilkan prototipe konten *m-learning* yang tepat, dan (c) menemukan adanya faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan *m-learning* pada pendidikan kejuruan di Kota Makassar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *ex-post facto*. Subjek penelitian dengan teknik *proportional random sampling* terdiri atas 103 Guru dan 320 Siswa, dari 3 SMK Negeri dan 3 SMK Swasta di Kota Makassar. Data penelitian dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara dan observasi. Data penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif menggunakan *IBM SPSS 20* dan analisis *structural equation modeling (SEM)* dengan bantuan *software Lisrel 8.50*.

Penelitian ini menunjukkan lima temuan. *Pertama*, dinamika aspek konten *m-learning* menunjukkan bahwa konten yang tersedia di internet dan diakses oleh guru relevan dengan jurusannya, sedangkan siswa menyatakan kurang relevan dengan jurusannya pada pendidikan kejuruan. Ini berarti konten yang tersedia masih memerlukan perbaikan lebih lanjut, agar nilai dan substansi dari konten *m-learning* yang dianggap rendah dapat ditingkatkan. *Kedua*, dinamika aspek pengguna menunjukkan bahwa guru dan siswa memanfaatkan perangkat *mobile* untuk keperluan pembelajaran kejuruan, sehingga nilai dan substansi pembelajaran masih dapat dipertahankan. *Ketiga*, dinamika aspek sosial menunjukkan bahwa guru dan siswa menyatakan dukungan sosial budaya mempengaruhi pemanfaatan *m-learning*, sehingga nilai dan substansi *m-learning* pada pendidikan kejuruan dapat terus dipertahankan. *Keempat*, prototipe konten *m-learning* yang cocok adalah konten yang mengintegrasikan teori belajar behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme dengan indikator *quality, comprehensibility, presentation, organization, adaptability, repurposed, dan augmented*. *Kelima*, penerimaan *m-learning* pada pendidikan kejuruan dipengaruhi oleh faktor niat perilaku, pengaruh sosial, kemudahan yang dirasakan, kegunaan jangka panjang, dan kondisi fasilitas. Faktor ini dibuktikan melalui pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa kemudahan yang dirasakan, kegunaan jangka panjang, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku untuk menggunakan *m-learning*. Kondisi fasilitas dan niat perilaku berpengaruh signifikan terhadap penggunaan *m-learning*. Faktor dominan yang memengaruhi penerimaan *m-learning* pada pendidikan kejuruan di Kota Makassar adalah niat perilaku dan pengaruh sosial.

**Kata kunci:** dinamika, pemanfaatan *m-learning*, pendidikan kejuruan