



**Pengembangan Media *Mobile Learning* Pelajar Nusantara untuk Pembelajaran PPKn SMA/SMK/MA Kelas X**

Elika Yulita Anggraini <sup>✉ 1</sup>, Minto Santoso <sup>✉ 2</sup>, Ida Putri Rarasati <sup>3</sup>

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel :                      Diterima Desember 2022                      Revisi Januari 2023                      Dipublikasikan Februari 2023</p> <p><b>Keywords :</b>                      Development, Media, <i>Mobile Learning</i>, Pelajar Nusantara</p>	<p>Berdasarkan observasi awal di SMA/SMK/MA ditemukan permasalahan dalam pembelajaran PPKn yaitu penggunaan media pembelajaran yang belum efektif. Pembelajaran daring selama ini hanya menggunakan whatsapp group. Dengan ditemukannya permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan inovatif, salah satunya adalah media <i>mobile learning</i>. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media <i>mobile learning</i> pelajar nusantara dan mengetahui hasil uji penggunaan serta keterbacaan guru dan siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket, lembar observasi, dan lembar wawancara. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media <i>Mobile learning</i> Pelajar Nusantara dengan hasil validasi ahli materi presentase 89% kategori sangat valid, ahli media presentase 85,5% kategori sangat valid, dan ahli bahasa presentase 84% kategori sangat valid. Hasil dari uji penggunaan media pada siswa presentase 89% dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil uji penggunaan guru presentase 95% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil uji keterbacaan pada siswa presentase 82,3% dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil uji keterbacaan pada guru presentase 92,5% dengan kriteria sangat tinggi. Dengan penilaian validasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media <i>Mobile Learning</i> sudah valid, baik, layak dan mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, sehingga media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn Kelas X di sekolah tingkat SMA/SMK/MA.</p>
<p><b>How to Cite:</b>                      Elika Yulita Anggraini. (2023). Pengembangan Media <i>Mobile Learning</i> Pelajar Nusantara untuk Pembelajaran PPKn SMA/SMK/MA Kelas X. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 8(1), pp. 1-10. DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v8.n1.2023.pp0110">http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v8.n1.2023.pp0110</a></p>	<p><b>ABSTRACT</b>  <i>Development of Mobile Learning Media for Indonesian Students for Class X PPKn Learning for SMA/SMK/MA. Based on initial observations at SMA/SMK/MA, problems were found in Civics learning, namely the use of instructional media that was not yet effective. So far, online learning has only used WhatsApp groups. By finding these problems, effective and innovative learning media are needed, one of which is mobile learning media. This study aims to determine the development of mobile learning media for Indonesian students and to find out the test results for the use and readability of teachers and students towards the media. This study uses a qualitative descriptive approach. Data collection techniques used questionnaires, observation sheets, and interview sheets. This development produces a product in the form of Indonesian Student Mobile learning media with the results of validation by material experts in the percentage of 89% in the very valid category, media experts in the percentage of 85.5% in the very valid category, and linguists in the percentage of 84% in the very valid category. The results of the test on the use of media on student percentages are 89% with very high criteria, and the results of the teacher use test are 95% with very high criteria. The results of the readability test for students were 82.3% with very high criteria, and the results of the readability test for teachers were 92.5% with very high criteria. With this validation assessment, it shows that the use of Mobile Learning media is valid, good, feasible, and gets a positive response from students and teachers, so the media can be used in Class X PPKn learning at SMA/SMK/MA level schools.</i></p>

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:

Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia.

<sup>✉</sup>E-mail:

## PENDAHULUAN

Menurut (Aji 2013) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan berisikan materi tentang nilai-nilai Pancasila. Pentingnya siswa mempelajari PPKn untuk menimbulkan rasa nasionalisme dan patriotisme. Serta mampu memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Tujuan dari pendidikan PPKn menciptakan warga negara yang memiliki wawasan kenegaraan, menanamkan rasa cinta tanah air, berbudi luhur, berkarakter, maju, mandiri, tangguh, profesional, produktif, serta sehat jasmani dan rohani.

Peneliti melakukan observasi di enam sekolah yang berada di Kota dan Kabupaten Blitar yaitu SMK Islam 1 Blitar, MAN Kota Blitar, MAN 1 Blitar, SMAN1 Sutojayan, SMAN 1 Kademangan, dan SMKN 1 Kademangan. Hasil observasi yang diperoleh yaitu antusiasme siswa yang beragam, ada siswa aktif selalu memperhatikan guru, mau bertanya, sedangkan ada juga siswa yang pasif, tidak memperhatikan pembelajaran, berbicara sendiri dengan temannya, bercanda di dalam kelas saat pelajaran. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga perolehan nilai PPKn yang rendah. Selain itu, kurangnya materi pembelajaran yang dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat membentuk karakter siswa yang baik.

Kendala lain yang dihadapi guru selama proses pembelajaran adalah antusias siswa yang beragam, ada siswa aktif selalu memperhatikan guru, mau bertanya, sedangkan ada juga siswa yang pasif, tidak memperhatikan pembelajaran, berbicara sendiri dengan temannya. Selain itu penggunaan media yang belum efektif, untuk menunjang pelajaran siswa. Selama ini proses pembelajaran pasca covid hanya melalui *whatsapp group*, (WAG) dengan mengirimkan materi PPT dan memberikan penjelasan materi terbatas melalui chat. Dari permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran berbasis android yang efektif dan inovatif. Media pembelajaran menjadi sangat penting bagi berlangsungnya pembelajaran.

Menurut (Arsyad 2016), media adalah sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara terencana dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik. Sedangkan menurut (Surayya 2012) media adalah alat yang membantu proses pembelajaran untuk memperjelas makna atau informasi yang disampaikan guru sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan. Kemudian, arti media menurut (Asyhar 2012) segala sesuatu yang menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dari pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memudahkan siswa dan guru ketika proses pembelajaran berlangsung.

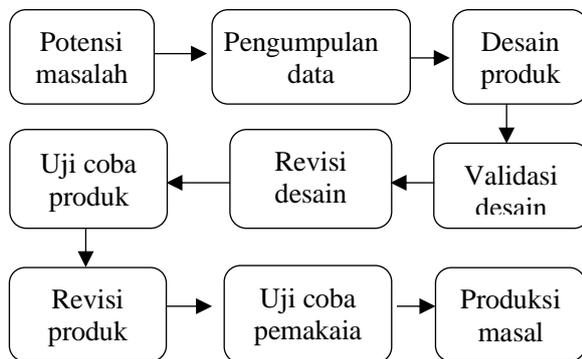
Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber guru menuju penerima siswa. Serta membantu siswa dalam mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap pembelajaran. Sehingga siswa akan dapat memperhatikan rangsangan tersebut sambil membuang rangsangan yang lainnya, disebut perhatian selektif (*selective attention*) (Rakhmat, 1985:67, dalam (Munadi 2013)).

Berdasarkan kendala atas penggunaan media tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran menggunakan inovasi baru berbasis android. Melalui penggunaan media Menurut (Wijaya 2006) *Mobile learning* adalah sebuah model pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seluler perangkat *handphone* HP yang digunakan sebagai sebuah media pembelajaran. *Mobile learning* dapat diakses dengan mudah dengan sekali mendownload, membuat aktivitas belajar menjadi fleksibel, menghemat waktu serta biaya. Sedangkan menurut Siegler (dalam (David 2017) menyatakan bahwa aplikasi *Mobile Application* merupakan pelaksanaan berdasarkan sebuah *software* yang pada pengoperasiannya bisa berjalan di perangkat *mobile* (*Smartphone, Tablet, Ipod, dll*), dan mempunyai sistem operasi yang mendukung *software* secara *stand alone*. Adapun Menurut (Dickers, Martin, and Coulter 2011) *Mobile learning* merupakan suatu proses pembelajaran

yang memanfaatkan teknologi informasi yang diberikan pada siswa. Dengan mengembangkan media belajar berbasis *mobile learning* untuk pembelajaran PPKn SMA/SMK/MA akan memudahkan guru dan siswa belajar baik secara tatap muka maupun daring. Berdasarkan observasi awal tersebut, maka dilakukanlah penelitian dan pengembangan produk ini.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, kualitatif dengan desain penelitian *Research and Development (RND)* yang dikembangkan (Sugiyono 2010). Adapun langkah-langkah tersebut yaitu: (1) Potensi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, dan (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian (9) Produksi masal



Gambar 1. Diadopsi dari skema RND Sugiono

Penggalan potensi dan masalah dilakukan di enam sekolah yaitu SMK Islam 1 Blitar, MAN Kota Blitar, MAN 1 Blitar, SMAN 1 Sutojayan, SMAN 1 Kademangan, dan SMKN 1 Kademangan. Potensi dan masalah yang ditemui urgensi pendidikan PPKn, antusias siswa yang beragam, dan kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi. Pengumpulan data menggunakan lembar wawancara, lembar observasi dan lembar angket. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis android. Produk media pembelajaran tersebut yaitu media *Mobile learning* Pelajar Nusantara untuk pembelajaran PPKn kelas X. Tahap awal pengembangan produk dengan mendesain produk *Mobile learning* menggunakan *website kodular*. Setelah desain produk *Mobile learning* jadi, tahap selanjutnya ialah divalidasikan. Validasi produk tersebut kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Rencana desain produk ini meliputi analisis, desain dan pengembangan produk, model hipotetik dan spesifikasi produk. Analisis yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui bahan yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran *mobile learning* PPKn. Bahan yang dibutuhkan untuk membuat media yaitu *website kodular*, *laptop microsoft word*, dan buku paket. Sedangkan analisis materi yang dibutuhkan yaitu materi PPKn kelas X. Desain dan pengembangan produk ini meliputi beberapa langkah yaitu: (1) menentukan desain sampul, (2) menentukan desain BAB, (3) menentukan desain fitur, (4) menentukan kompetensi dasar, (5) menentukan indikator, (6) menentukan tujuan pembelajaran, (7) membuat RPP, (8) menentukan materi pembelajaran, (9) video pembelajara, (10) membuat kuiz, dan (11) hasil kerja siswa.

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui respon penggunaan media pada guru dan siswa serta keterbacaan pada siswa dan guru terhadap produk yang dikembangkan, serta untuk mengetahui proses penggunaannya. Respon yang diharapkan berguna sebagai acuan agar produk yang dihasilkan efektif dan efisien bila digunakan dalam pembelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan adalah model simulasi instruksional. Setelah dilakukan simulasi penggunaan oleh guru dan siswa akan diberikan angket penggunaan produk dan keterbacaan.

Populasi dan sampel penelitian ini yaitu siswa dan guru serta teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan ceklist langkah-langkah respon penggunaan media *mobile learning*, angket penggunaan siswa dan guru, serta angket keterbacaan guru dan siswa. Selanjutnya, adapun instrumen penelitian yang digunakan lembar angket langkah-langkah penggunaan dan lembar angket keterbacaan. Teknik analisis data penelitian ini yaitu dengan menghitung persentase skor skala likert yang diperoleh dari angket penggunaan siswa dan guru serta angket keterbacaan guru dan siswa. Pada tahap evaluasi produk, setelah desain produk sudah selesai akan divalidasikan kepada validator dan akan di uji cobakan. Selanjutnya produk disempurnakan berdasarkan kritik, saran yang diberikan oleh validator dan responden. Sehingga media pembelajaran *mobile learning* pelajar nusantara akan layak dan akurat bila digunakan dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Pengembangan Produk

Desain awal pengembangan media *Mobile Learning* Pelajar Nusantara untuk pembelajaran PPKn menggunakan bantuan media elektronik *handphone*, dan laptop. Desain sampul *mobile learning*, menggunakan *corel draw*, pembuatan aplikasi dengan *web site* kodular, dan pembuatan bahan ajar dengan *microsoft word 2013* serta PDF. Adapun tahap pengembangan lebih rinci sebagai berikut (1) membuka Website Kodular version 1.5B.0 Fenix, (2) mempersiapkan bahan” untuk pembuatan tampilan Pelajar Nusantara, (3) melakukan pembuatan proyek baru dalam *website Kodular*, (4) merancang desain *biground dengan Corel draw*, (5) membuat tombol klik dengan menggunakan komponen button, (6) memasukan icon gambar dengan menggunakan komponen image, (7) membuat teks Pelajar Nusantara menggunakan komponen label, (8) merancang desain fitur bab dengan menggunakan komponen *card view* dan label, (9) membuat button KD, indikator, tujuan pembelajaran, RPP, materi pembelajaran, video pembelajaran, bank soal, hasil kerja siswa dengan menggunakan komponen *card view* yang di dalamnya terdapat komponen image dan label. (10) memasukan pdf ke dalam aplikasi menggunakan *extension inApp PDF fiewer*, (11) memasukan video pembelajaran dengan menggunakan komponen *YouTube Players*, (12) membuat kuis menggunakan program, dan (13) pengumpulan tugas siswa menggunakan komponen *web fiewer*.

Berdasarkan tahapan-tahapan dari pengembangan media *Mobile Learning* tersebut sesuai dengan teori (Ezzy 2020) yang menjelaskan bahwa *Kodular* merupakan suatu website aplikasi yang dapat memungkinkan para pengguna untuk membuat aplikasi yang berbasis sistem operasi Android dengan menggunakan *Block Programming*, sehingga para pengguna tidak perlu melakukan koding (menulis kode pemrograman).

### Hasil Pengembangan Produk

Tahapan dalam pengembangan media *mobile learning* pelajar nusantara ini dengan melalui proses validasi yang dilakukan oleh validator berjumlah tiga orang, yang terdiri dari tiga dosen berspesifikasi strata (S2). Objek yang divalidasikan ialah bahasa, media dan materi. Berikut ini hasil validasi pengembangan media *mobile learning* pelajar nusantara, Validasi ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar

85,5%, ini artinya persentase tersebut masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Validasi bahasa memperoleh rata-rata persentase sebesar 84%, ini artinya persentase tersebut masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dan validasi ahli materi memperoleh rata-rata presentase sebesar 89%, ini artinya persentase tersebut masuk dalam kategori “Sangat Valid”.

### Validasi Produk

Pada tahap validasi ini peneliti melakukan validasi kepada 9 validator, yaitu 3 validator ahli media, 3 validator ahli materi dan 3 validator ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Validator			Rata Rata
	1	2	3	
Kesesuaian materi dengan KI, KD	5	5	4	4,7
Kesesuaian media dengan materi	5	5	4	4,7
Keruntutan dan kejelasan isi materi	4	5	4	4,3
Materi disajikan secara runtut	5	5	4	4,7
Ketepatan pemilihan gambar dan penggunaan bahasa	4	4	4	4,0
Gambar, vidio, dan ilustrasi dalam media implementasi dalam kehidupan sehari-hari	5	5	5	5,0
Kejelasan bahasa pada media	5	5	5	5,0
Kesesuaian video dengan cakupan materi pelajaran	4	4	4	4,0
Struktur kalimat yang digunakan dalam tepat	4	5	4	4,3
Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran efektif dan efisien	5	4	4	4,3
Tata bahasa dalam media pembelajaran tepat	5	4	4	4,3
Ejaan yang digunakan dalam media tepat	5	5	4	4,7
Kesesuaian soal (kuis) yang disajikan	4	5	4	4,3

Evaluasi dalam kegiatan belajar dan sub kegiatan belajar pada media pembelajaran tepat	4	4	4	4,0
<b>Jumlah</b>	<b>64</b>	<b>65</b>	<b>58</b>	<b>62.3</b>
<b>Skor Maksimal</b>				<b>70</b>
<b>Presentase</b>				<b>89.0 %</b>

Hasil validasi ahli media bisa diperhatikan melalui tabel 2.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Indikator	Validator			Rata Rata
	1	2	3	
Tombol pada media pembelajaran mempermudah pengoperasian aplikasi	4	4	4	4
Pemosisian tombol pada media pembelajaran sudah proporsional	4	4	5	4,3
Tidak terjadi kemacetan atau keluar aplikasi pada saat pemuatan media pembelajaran	5	4	4	4,3
Kemudahan dalam melakukan fungsi seret (drag) pada media pembelajaran	4	4	4	4,0
Kemudahan dalam melakukan fungsi sentuh (touch) pada media pembelajaran	4	4	5	4,3
Kemudahan dalam pengoperasian fungsi tombol media pembelajran	4	4	5	4,3
Penggunaan komposisi warna tulisan (backgroud) sudah sesuai	5	4	4	4,3
Pemilihan warna tulisan pada media pembelajaran sudah tepat sehingga terbaca dengan jelas	5	4	4	4,3
Pemilihan huruf pada media pembelajaran	4	4	5	4,3

sudah tepat sehingga terbaca dengan jelas				
Pemilihan video pembelajaran pada media pembelajaran sudah tepat dan mudah diputar	4	4	5	4,3
Penggunaan narasi teks pada media pembelajaran mudah dipahami	4	4	5	4,3
Resolusi dan format gambar/video yang ditunjukkan pada media pembelajaran sesuai dengan tampilan media	4	4	4	4,0
Media pembelajaran mudah untuk dipasang (instal) pada handpone android	4	4	5	4,3
Media pembelajaran mudah untuk dilepas (uninstal) pada handpone android	4	4	5	4,3
Format Android PackageKit (Apk.) media pembelajaran mudah ditransfer dari satu gawai ke gawai lainnya	4	4	5	4,3
Media pembelajaran dapat operasikan diversi android minimal versi5.0 Lolipop.	4	4	5	4,3
Media pembelajaran mudah dioperasikan oleh pemakai	4	4	5	4,3
<b>Jumlah</b>	<b>71</b>	<b>68</b>	<b>79</b>	<b>72.7</b>
<b>Skor Maksimal</b>				<b>85</b>
<b>Presentase</b>				<b>85.5 %</b>

Hasil validasi ahli bahasa bisa diperhatikan melalui tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Validator			Rata Rata
	1	2	3	

Menggunakan bahasan Indonesia sesuai EYD	4	3	4	4
Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5	3	5	4,7
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami siswa	5	3	5	4,7
Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	4	3	5	4,3
Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5	4	5	4,7
Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5	4	5	4,7
Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran efektif dan efisien	4	2	5	4,3
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>	<b>22</b>	<b>34</b>	<b>29,3</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>35</b>			
<b>Presentase</b>	<b>84 %</b>			

Setelah melakukan tahap validasi selanjutnya tahap uji coba produk ini terbagi menjadi dua, yaitu yang pertama uji langkah-langkah penggunaan pada guru dan siswa serta yang kedua uji keterbacaan yang diujikan pada guru dan siswa menggunakan angket langkah-langkah penggunaan media *mobile learning* pelajar nusantara dan angket uji keterbacaan produk.

Uji langkah-langkah penggunaan media *mobile learning* pelajar nusantara bertujuan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar atau minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil mutu atau kualitas belajar pada siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran saat proses KBM. Dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan media *mobile learning* pelajar nusantara keefektifan pembelajaran dapat sesuai dengan target atau hasil yang diharapkan. Hasil angket uji penggunaan guru bisa diperhatikan melalui tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Penggunaan Guru

Indikator	Guru		Rata Rata
	1	2	

Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android ini sudah sangat jelas	5	5	5
Media pembelajaran interaktif berbasis android ini mudah digunakan	5	4	4,5
Penggunaan media mendorong rasa ingin tahu	5	5	5
Penggunaan media pembelajaran menciptakan keinginan belajar lebih banyak	5	5	5
Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	4	4	4
Penggunaan media pembelajaran mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena atau materi lain	5	5	5
Media pembelajaran mampu memotivasi peserta didik	4	5	4,5
Media pembelajaran interaktif berbasis android ini merupakan sumber pengetahuan bagi saya	5	5	5
<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>38</b>	<b>38</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>40</b>		
<b>Presentase</b>	<b>95 %</b>		

Hasil angket uji penggunaan siswa bisa diperhatikan melalui tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Penggunaan Siswa

Siswa	No soal							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1	5	4	5	5	4	4	5	5
2	4	4	4	5	4	5	5	5
3	3	4	5	4	4	5	5	5
4	4	4	4	4	5	4	5	5
5	4	4	4	5	5	4	5	5
6	3	4	4	4	5	4	5	5
7	3	4	5	4	4	5	3	5
8	3	5	5	5	5	4	5	5
9	4	5	4	5	5	5	4	4
10	4	4	5	4	5	5	5	5
<b>Rata-Rata</b>	<b>3,7</b>	<b>4,2</b>	<b>4,5</b>	<b>4,5</b>	<b>4,6</b>	<b>4,5</b>	<b>4,7</b>	<b>4,9</b>
<b>Skor</b>	<b>356</b>							

<b>Jumlah Rata-rata</b>	<b>35,6</b>	Evaluasi yang tersedia dalam media pembelajaran berbasis android sesuai dengan konteks materi	5	4	4.5
<b>Skor Max</b>	<b>40</b>	<b>Jumlah</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>55.5</b>
<b>Prese ntase</b>	<b>89 %</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>60</b>		
		<b>Presentase</b>	<b>92.5 %</b>		

Uji keterbacaan untuk mengetahui tingkat keterbacaan pada dua guru PPKn terhadap media yang dikembangkan uji coba produk dilakukan di SMAN 1 Kademangan.

Hasil angket uji keterbacaan guru disajikan melalui tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Keterbacaan Guru

Indikator	Guru Rata Rata		
	1	2	Rata Rata
Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	5	5	5
Materi dalam media pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran	4	4	4
Kedalaman materi sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	5	5	5
Penggunaan media pembelajaran mendorong rasa ingin tahu	5	5	5
Penggunaan media pembelajaran menciptakan keinginan belajar lebih banyak	4	4	4
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android mendorong siswa aktif belajar secara mandiri	5	4	4.5
Penggunaan media mendorong siswa mengaitkan dengan fenomena/materi lain	4	5	4.5
Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis android efektif dan efisien	4	5	4.5
Peserta didik mudah memahami maksud dalam media pembelajaran berbasis android	4	5	4.5
Media pembelajaran berbasis android mampu memotivasi peserta didik	5	5	5
Bahan evaluasi dalam media pembelajaran berbasis android tersedia dengan baik	5	5	5

Uji keterbacaan digunakan untuk mengetahui tingkat keterbacaan pada siswa PPKn terhadap media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* pelajar nusantara dengan pendekatan kontekstual sangat baik berdasarkan persepsi peserta didik. Hal ini didasarkan pada data yang diperoleh mengenai angket keterbacaan terhadap media *mobile learning* pelajar nusantara sebagai berikut. Hasil angket uji keterbacaan siswa bisa diperhatikan melalui tabel berikut ini.

Siswa	No soal											TotalSkor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	3	3	4	5	5	5	5	4	5	4	4	47
2	4	5	4	5	4	5	5	5	3	5	3	48
3	3	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	47
4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	48
5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	3	49
6	3	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	48
7	3	5	5	4	4	5	3	5	4	4	5	47
8	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	50
9	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	51
10	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5	4	49
11	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	50
12	3	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	49
13	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	50
14	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	49
15	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	52
16	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	50
17	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	52
18	5	3	4	4	4	3	5	4	5	4	4	45
19	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	47
20	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	52
21	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	48
22	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	3	45
23	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	51
24	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	51
25	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	51
26	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	53
27	3	4	5	5	5	5	4	5	3	4	5	48
28	4	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	49
29	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	49
30	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	51
31	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	52
32	5	5	5	5	4	3	4	5	3	4	5	48
33	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	51
34	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	4	49
35	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	51
36	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	50
<b>Rata-Rata</b>	4.1	4.4	4.5	4.6	4.7	4.6	4.7	4.6	4.3	4.5	4.4	
<b>TotalSkor</b>												1777
<b>Jumlah Rata-Rata</b>												49.4
<b>Skor Maksimal</b>												60
<b>Presentase</b>												82.3 %

Gambar 2. Hasil Uji Keterbacaan Siswa Uji Penggunaan Langkah-langkah

Berikut ini petunjuk langkah-langkah penggunaan media mobile learning pelajar nusantara: (1) Instal aplikasi mobile learning; (2) Buka menu utama pada aplikasi; (3) Buka sub bab 1 pada aplikasi; (4) Buka kompetensi dasar pelajari; (5) Buka Indikator pelajari; (6) Buka tujuan pembelajaran pelajari; (7) Buka RPP pelajari; (8) Buka materi pembelajaran pelajari; (9) Simak video pembelajaran; (10) Buka bank soal pilih instruksi kerja, kerjakan kuiz latihan soal; (11) Setelah selesai mengerjakan instruksi kerja, kerjakan kuiz latihan soal; (12) Pengumpulan tugas instruksi kerja pada hasil kerja siswa.

Setelah langkah-langkah penggunaan produk tersusun dan diterapkan saat uji coba penggunaan media *mobile learning* pada guru dan siswa. Dengan memberikan angket respon penggunaan pada siswa dan guru diketahui bahwa langkah-langkah petunjuk penggunaan sesuai dan tidak perlu direvisi. Ditunjukkan berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil penilaian langkah-langkah penggunaan guru terhadap media *mobile learning* pelajar nusantara. Dengan hasil skor angket petunjuk penggunaan guru berjumlah 38 dari skor maksimal 40, sehingga diperoleh nilai presentase 95% dari nilai presentase maksimal 100%. Nilai presentase 95% termasuk dalam rentang >90% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi *mobile learning* sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media yang dibuat.

Sedangkan angket petunjuk langkah-langkah penggunaan siswa berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil penilaian langkah-langkah petunjuk penggunaan guru terhadap media aplikasi *mobile learning* pelajar nusantara. Dengan hasil jumlah rata-rata 35,6 dari skor maksimal 40, sehingga diperoleh nilai presentase 89% dari nilai presentase maksimal 100%. Nilai presentase 89% termasuk dalam rentang >90% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi *mobile learning* sudah sesuai dengan langkah-langkah penggunaan. Tujuan dilakukan uji langkah-langkah petunjuk penggunaan pada *mobile learning* pelajar nusantara agar keefektifan pembelajaran pada media android ini dapat terarah sesuai dengan target atau hasil yang diharapkan.

### Uji Respon Guru

#### Hasil Respon Guru

Berdasarkan hasil tabel 8 angket uji keterbacaan guru berjumlah 55 dari skor

maksimal 60, sehingga diperoleh nilai presentase 92,5% dari nilai presentase maksimal 100%. Nilai presentase 92,5% termasuk dalam rentang >90% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi *mobile learning* sudah dapat terbaca dengan baik.

### Hasil Respon Siswa

Berdasarkan hasil tabel 9 hasil angket uji keterbacaan siswa berjumlah 49,4 dari skor maksimal 60, sehingga diperoleh nilai presentase 82,3% dari nilai presentase maksimal 100%. Nilai presentase 82,3% termasuk dalam rentang >82% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi *mobile learning* sudah dapat terbaca dengan baik. Dari perolehan nilai presentase tersebut sudah sesuai ditunjukkan dengan pedoman tingkat presentase menurut (Arikunto 2016) yaitu tingkat persentase 80%-100 % kriteria “Sangat Baik” tingkat persentase 70%-79% kriteria “Baik” tingkat persentase 60%-69% kriteria “Cukup” tingkat persentase 50%-59% kriteria “Kurang” dan tingkat persentase 0%-49% kriteria “Sangat Kurang”.

## PEMBAHASAN

Setelah proses tahapan validasi tersebut dilakukan berikut proses pengembangan produk media pembelajaran *mobile learning* pelajar nusantara melalui beberapa tahap-tahapan yaitu: (1) Membuka Website Kodular version 1.5B.0 Fenix; (2) Mempersiapkan bahan” untuk pembuatan tampilan Pelajar Nusantara; (3) Setelah selesai menentukan bahan-bahan yang ingin di gunakan, maka selanjutnya melakukan pembuatan projek baru dalam website Kodular; (4) Merancang disain background dengan Corel draw; (5) Membuat tombol klik dengan menggunakan komponen button; (6) Memasukan icon gambar dengan menggunakan komponen image; (7) Membuat teks pelajar nusantara menggunakan komponen label; (8) Merancang disain fitur bab dengan menggunakan komponen crad view dan label; (9) Membuat button KD, indikator, tujuan pembelajaran, RPP, materi pembelajaran, Video pembelajaran, bank soal, hasil kerja siswa dengan menggunakan komponen crad view yang di dalamnya terdapat komponen image dan label; (10) Cara Memasukan pdf kedalam aplikasi menggunakan extension inApp PDF fiewer; (11) Cara memasukan video pembelajaran dengan menggunakan komponen YouTube Players dan membuat kuiz dengan

menggunakan program; (12) Untuk pengumpulan tugas menggunakan komponen web fiewer dengan menggunakan program.

Berdasarkan dari tahapan-tahapan pengembangan media *mobile learning* tersebut sesuai dengan teori (Ezzy 2020) menjelaskan Kodular merupakan suatu website aplikasi yang dapat memungkinkan para pengguna untuk membuat aplikasi yang berbasis sistem operasi Android dengan menggunakan Blok Programming, sehingga para pengguna tidak perlu melakukan koding (menulis kode pemrograman). Selanjutnya disusun langkah-langkah penggunaan media *mobile learning* pelajar nusantara sebagai berikut: (1) Instal aplikasi mobile learning; (2) Buka menu utama pada aplikasi; (3) Buka sub bab 1 pada aplikasi; (4) Buka kompetensi dasar pelajari; (5) Buka Indikator pelajari; (6) Buka tujuan pembelajaran pelajari; (7) Buka RPP pelajari; (8) Buka materi pembelajaran pelajari; (9) Simak vidio pembelajaran; (10) Buka bank soal pilih intruksi kerja, kerjakan kuiz latihan soal; (11) Setelah selesai mengerjakan intruksi kerja, kerjakan kuiz latihan soal; (12) Pengumpulan tugas instruksi kerja pada hasil kerja siswa.

Setelah langkah-langkah penguanaan produk tersusun dan diterapkan saat uji coba penggunaan produk pada guru dan siswa dengan memberikan angket respon penguanaan dan cek list diketahui bahwa langkah-langkah penggunaan sudah sesuai dan tidak perlu direvisi. Tujuan dilakukan uji langkah-langkah penggunaan pada *mobile learning* pelajar nusantara untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar pada siswa serta mempermudah guru dalam menyampikan pembelajaran

Evaluasi produk dilakukan setelah tahap uji coba. Tahap evaluasi dapat dilihat dari hasil uji keterbacaan yang dilakukan kepada guru, berdasarkan uji keterbacaan yang dilakukan, terdapat masukan atau saran yang menjadi evaluasi digunakan untuk menyempurnakan produk, terdapat kendala bagi peneliti untuk menambahkan hasil rekap nilai pada skor kuiz. Karena pada aplikasi kodular ini memiliki batasan terhadap penguanaan aplikasi. Kemudahan yang bisa guru dan siswa dapatkan dari adanya media pembelajaran *Mobile learning* dapat diakses dengan mudah dengan sekali mendownload, membuat aktivitas belajar menjadi fleksibel, menghemat waktu serta biaya, memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri, selain itu hemat kuota internet. Kekurangan pada

aplikasi ini guru tidak bisa merekap hasil skor kuiz pada peserta didik, karena keterbatasan pada tempat pembuatan aplikasi yaitu kodular.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, produk yang dihasilkan adalah media berbentuk aplikasi *Mobile Learning* Pelajar Nusantara untuk pembelajaran PPKn kelas X SMA/SMK/MA. pada materi Integrasi Nasional dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika, Ancaman Terhadap Negara dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika, dan Wawasan Nusantara dalam Konteks Negara Kesatuan Replublik Indonesia. Hasil presentase penilaian dari 9 validator yang meliputi penilaian dari 3 validator ahli materi memperoleh presentase 89% dengan kategori sangat valid, hasil presentase dari 3 validator ahli media memperoleh presentase 85,5% dengan kategori sangat valid, dan validator 3 ahli bahasa memperoleh presentase 84% dengan kategori sangat valid. Sehingga media *mobile learning* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Untuk tahap uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu uji langkah-langkah penggunaan media *mobile learning* pada siswa dan guru serta keterbacaan guru dan siswa terhadap media *mobile learning* pelajar nusantara untuk pembelajaran PPKn kelas X SMA/SMK/MA. Hasil skor angket langkah-langkah penggunaan pada guru menyatakan diperoleh nilai presentase 95% mempunyai respon yang positif terhadap produk media *mobile learning* dari nilai presentase maksimal 100%. Hasil skor angket langkah-langkah penggunaan siswa menyatakan diperoleh nilai presentase 89% mempunyai respon yang positif terhadap produk media *mobile learning* dari nilai presentase maksimal 100% .

Sedangkan hasil penilaian keterbacaan pada guru terhadap media aplikasi *mobile learning* pelajar nusantara memperoleh nilai presentase 84,2% termasuk dalam rentang >82% dengan kriteria “Sangat Tinggi”. Dan keterbacaan pada siswa diperoleh nilai presentase 82,3% termasuk dalam rentang >82% dengan kriteria “Sangat Tinggi” yang berarti aplikasi *mobile learning* pelajar nusantara sudah mencapai kriteria dapat terbaca dengan baik dari segi materi, bahasa, dan desain dalam media. Pengembangan produk berupa aplikasi mobile learning ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti

selanjutnya yaitu sebagai alternatif model penyusunan aplikasi pembelajaran yang akan dikembangkan selanjutnya dan produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk menyusun pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran lainnya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini disarikan dari hasil penelitian skripsi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Balitar Tahun 2022. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Minto Santoso, M.Pd (Dosen Pembimbing Utama) dan Ibu Ida Putri Rarasati, S.Si., M.Pd (Dosen Pembimbing Pendamping) yang telah memberikan masukan-masukan kritis dan telah membimbing dalam seluruh proses tahapan penelitian skripsi ini. Kemudian, ucapan terima kasih penulis juga sampaikan kepada ketiga validator masing-masing ahli yaitu, Bapak Drs. Arief Hery Prabawa, M.M., Bapak Drs. Setiawan Adi, M.Pd., dan Bapak Drs. Eko Himawan, M.Pd (Validator Ahli Materi) yang telah membantu dalam pengembangan materi ajar, lalu Bapak Dimas Fanny H.P., Ibu Yunita Sari, S.Psi., dan Fuad Hasan, S.Kom, Gr. (Validator Ahli Media) yang telah membantu dalam pengembangan produk media, serta Bapak Sabitul Kirom, M.Pd., Ibu Sripit Widiastuti M.Pd., dan Bapak Muhammad Nur Khavid S.Pd., Gr. (Validator Ahli Bahasa) yang telah membantu memberikan penilaian segi kebahasaan dalam produk media yang dikembangkan, serta tidak lupa Orangtua dan Keluarga Besar yang selalu memberikan doa dan semangat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aji. 2013. *Pendidikan Pancasila Di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran. Rev.Ed.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- David, Kadi. 2017. "Pengembangan Aplikasi Mobile Objek Wisata Secara Real Time Dengan Augmented Reality Di Kabupaten Sumba Barat Daya."
- Dickers, S, J Martin, and B Coulter. 2011. *Mobile Media Learning: Amazing Uses Of Mobile Devices For Learning*. Halifax: ETC Press.
- Ezzy, School. 2020. "Apa Itu Kodular? Ini Penjelasan Lengkapnya." <https://medium.com/@eezyschoo>.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Sugiyono. 2010. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D." Bandung: Alfabeta.
- Surayya. 2012. *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran*. Cibubur Jakarta Timur: Pendidikan Anak Usia Dini.
- Wijaya, Stevanus Wisnu. 2006. *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Bagi Pemulihan Pendidikan Di Daerah Bencana Alam Gempa Bumi Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.