

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS MASALAH DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMA

Mega Dewi Sinta, Alfiandra, Sri Artati Waluyati

Universitas Sriwijaya

Email: megadewisinta0@gmail.com

Abstract: *This study aims to produce mobile learning media based on problems in political culture material that are valid, practical, and have potential effects. The research method used is the development method with the Hannafin and Peck models. Media validation is managed through three experts, namely material experts, media experts, and linguists. Material validation is included in the valid category with an average of 4.1, media validation is classified as valid with an average of 4.3, and language validation is categorized as very valid with an average of 4.0. Practical support by using one to one which was tested on three students with an average of 4.3 included in the very practical category and a small group with an average of 4.4 including very practical categories. In the trial of problem-based cellular learning media learning in 34 students of class XI had the potential to increase student motivation, as evidenced by the learning motivation level of 72.9% included in the high motivation category, so that it corresponds to the interpretation of the 60-80 score interpretation. % is high motivation. Based on these results it shows that problem-based mobile learning media in cultural material are declared valid, practical, and have a potential effect on students' motivation in high school.*

Key Words: *Development, Mobile learning, Problems, PPKn*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah pada materi budaya politik yang valid, praktis, dan mempunyai efek potensial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model hannafin dan Peck. Validasi media dinilai melalui tiga ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi materi termasuk dalam kategori valid dengan rerata 4,1, validasi media tergolong valid dengan rerata 4,3, dan validasi bahasa termasuk kategori sangat valid dengan rerata 4,0. Kepraktisan dinilai dengan menggunakan tahap *one to one* yang diujikan kepada tiga peserta didik dengan rerata 4,3 termasuk dalam kategori sangat praktis dan tahap *small group* dengan rerata 4,4 termasuk kategori sangat praktis. Pada tahap uji coba media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah pada 34 orang peserta didik kelas XI mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terbukti dengan tingkat motivasi belajar sebesar 72,9% termasuk dalam kategori motivasi tinggi, karena berdasarkan kriteria interpretasi skor 60-80% adalah motivasi tinggi. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah pada materi budaya politik dinyatakan valid, praktis, dan memiliki efek potensial bagi motivasi belajar peserta didik di Sekolah Menengah Atas.

Kata kunci: *Pengembangan, Mobile learning, Masalah, PPKn*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terus menerus menunjukkan kemajuan yang begitu pesat pada era modern ini. Akibat kemajuan yang dimunculkan menimbulkan

peluang maupun tantangan baru dalam dunia pendidikan. Indikator keberhasilan TIK dalam dunia pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan mengembangkan media pembelajaran secara inovatif.

Media pembelajaran menjadi satu komponen penting penunjang proses belajar mengajar. Seperti yang dikatakan Hamidjojo (dalam Djahir, 2015: 67) media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh pendidik sebagai alat untuk publikasi maupun penyampaian pokok pikiran agar sampai pada peserta didik. Pada era modern ini ragam model media pembelajaran berbasis komputer telah bermunculan, seperti *computer based learning*, *online learning*, atau *web based learning*, maupun *e-learning*.

Tren baru dalam dunia *e-learning* saat ini dengan dikenalnya istilah *mobile learning*. Dimana *mobile learning* merupakan media yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*, seperti PDA, *handphone*, *tablet*, *personal computer* (PC), maupun laptop (Majid: 2012: 4). Sama halnya dengan pendapat Prawiradilaga dkk (2013: 2) mengatakan *mobile learning* merupakan suatu media pembelajaran dengan pola *web-based learning* yang bisa diakses melalui produk komputer untuk *genre* yang lebih kecil, dan bisa dibawa kemana saja seperti melalui *telephone* genggam (*handphone*).

Dengan demikian media *mobile learning* memiliki beberapa kelebihan seperti materi ajar yang mampu diakses dimana pun dan kapan pun karena perangkat pendukung cenderung lebih kecil dan ringan dibanding dengan personal komputer, harga perangkat cenderung lebih murah dibandingkan personal komputer, dan dapat menciptakan visualisasi tampilan materi yang lebih menarik.

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut) bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih realistik (nyata). Selain itu *mobile learning* berbasis masalah juga dapat digunakan guru pada proses pembelajaran PPKn untuk dapat menarik perhatian peserta didik melalui masalah-masalah yang terdapat pada media pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa agar lebih menarik dan memudahkan peserta didik untuk belajar karena mudah memaknai setiap materi pada saat proses pembelajaran. Dalam mengembangkan media *mobile learning* aplikasi yang digunakan adalah *software app inventor*, *App inventor* merupakan aplikasi yang dapat membuat tampilan media *mobile learning* menjadi lebih menarik.

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Belitang II pada tanggal 27 Maret 2018 diketahui bahwa setiap kegiatan pembelajaran peserta didik masih sering bosan, kelas kurang kondusif karena saat proses kegiatan belajar mengajar banyak peserta didik yang ribut dan kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Apalagi pada materi budaya politik yang tidak diminati oleh peserta didik. Hal ini bisa terjadi karena media yang dihadirkan kurang menarik, hanya sebatas buku paket, *power point* dan sesekali menggunakan *handphone* untuk *browsing* mencari tambahan materi PPKn di internet. Fasilitas yang ada di sekolah belum dioptimalkan dalam pemanfaatannya. Kendalanya guru masih kesulitan dalam membuat media yang menarik dan *fleksibel* yakni media yang dapat dimanfaatkan peserta didik dimana pun dan kapan pun. Selain itu pada saat proses pembelajaran metode yang digunakan ceramah dan sesekali diskusi. Nyatanya peserta didik kurang berminat jika pembelajaran hanya digunakan dengan metode ceramah karena peserta didik lebih tertarik jika pembelajaran lebih melibatkan dirinya dan peserta didik lain seperti diskusi kelompok.

Berkaitan dengan hal diatas, maka disini peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMA pada materi budaya politik. Sebagai rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah di SMA yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil

dari penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk dunia pendidikan demi mewujudkan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah. Sedangkan manfaat secara praktisnya dapat berguna bagi guru, peserta didik, dan sekolah.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan yang memiliki tujuan demi menghasilkan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti ialah media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Belitang II. Subjek untuk uji coba pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, media, Bahasa serta peserta didik kelas XI IPA 4 SMA Negeri 1 Belitang II.

Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data antara lain dokumentasi, *walkthrough*, angket, dan observasi. Kemudian teknik analisis data terdiri tiga yakni dari teknik analisis data *walkthrough* untuk kevalidan media, teknik analisis data angket untuk melihat kepraktisan media dan teknik analisis data observasi motivasi belajar peserta didik untuk mengetahui efek potensial dari media yang dikembangkan. Analisis data *walkthrough* untuk melihat kevalidan media diukur dengan skala likert dengan pilihan jawaban angka: 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 tidak baik, 1 sangat tidak baik (Widoyoko 2017:113), selanjutnya dianalisis dengan menghitung jumlah skor jawaban responden dibagi dengan jumlah butir indikator dalam *walkthrough*, data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kevalidan yakni dengan nilai: >4.2-5.0 sangat valid, >3.4-4.2 valid, >2.6-3.4 cukup valid, >1.8-2.6 tidak valid dan 1.0-1.8 sangat tidak valid (Widoyoko, 2017:112--113). Selanjutnya analisis data angket untuk melihat kepraktisan media diukur dengan skala likert dengan pilihan jawaban angka: 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 tidak baik, 1 sangat tidak baik (Widoyoko 2017:113), dan kemudian dianalisis dengan menghitung skor kepraktisan yaitu jumlah skor jawaban responden dibagi dengan jumlah butir indikator dalam angket, data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kevalidan yakni dengan nilai: >4.2-5.0 sangat praktis, >3.4-4.2 praktis, >2.6-3.4 cukup praktis, >1.8-2.6 tidak praktis dan 1.0-1.8 sangat tidak praktis (Widoyoko, 2017:112). Adapun analisis data observasi motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan menggunakan rumus yakni jumlah *item* yang muncul pada lembar observasi dibagi dengan jumlah keseluruhan *item* dalam lembar observasi dikalikan 100% maka akan di dapat hasil dengan kategori persentase nilai dalam Arikunto (2009: 245) 80-100 sangat baik, 60-79 baik, 40-59 cukup baik, 20-39 tidak baik, 0-19 sangat tidak baik. Untuk tahap pengembangan peneliti memilih model penelitian pengembangan Hannafin and Peck karena dianggap cocok untuk penelitian media pembelajaran dan dengan evaluasi formatif Tessmer. Dalam evaluasi formatif Tessmer terdapat lima bagian yakni: *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, *small group* dan *field test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan ini, penulis menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini meliputi: tahapan analisis kebutuhan, tahapan desain, tahapan pengembangan, dan tahapan implementasi.

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap awal dari proses pengembangan media pembelajaran *mobile learning* yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan oleh peneliti yaitu mewawancarai guru matapelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Belitang II pada tanggal 27 maret 2018 untuk mencari tahu kendala ataupun hambatan yang harus

dihadapi selama proses pembelajaran PPKn. Dari hasil wawancara yang didapatkan bahwa guru matapelajaran biasanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Untuk media pembelajaran yang digunakan, guru biasanya menggunakan buku paket, gambar, *power point* karena sudah tersedia fasilitas proyektor, Selain itu guru memanfaatkan *handphone* yang dibawa oleh peserta didik untuk membantu kelancaran proses pembelajaran, misalnya untuk *browsing* mencari tambahan referensi materi yang dibutuhkan saat proses pembelajaran berlangsung. Namun, beliau mengatakan bahwa terkendala dengan materi pelajaran PPKn yang padat materi sehingga media *powerpoint* yang dihasilkan kurang menarik dan kegunaannya dibatasi oleh ruang dan waktu dan secara tidak langsung membatasi peserta didik untuk mempelajari materi PPKn dimana saja dan kapan saja. Akibatnya, proses pembelajaran PPKn kurang menarik, membosankan bagi peserta didik, dan tidak *fleksibel* dimana media bisa digunakan untuk mengakses materi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Hal tersebut ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang tidak semangat mengikuti pelajaran PPKn, tidak antusias maupun tidak bergairah dalam belajar, karena mereka bosan mendengarkan guru pada saat menjelaskan dan membaca materi dari buku.

Selanjutnya analisis karakteristik peserta didik juga dilakukan melalui hasil observasi motivasi belajar peserta pada tanggal 27 maret 2018 diseluruh kelas XI. Tujuannya untuk melihat karakteristik umum yang dimiliki peserta didik. Berdasarkan dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan, bahwa kelas XI IPA 4 memiliki kategori motivasi yang rendah. Maka dari itu, motivasi peserta didik kelas XI IPA 4 harus ditingkatkan agar mereka memiliki motivasi yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran PPKn.

Dari hasil analisis didapatkan bahwa peserta didik kurang berminat jika pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, yaitu hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Didalam proses pembelajaran peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan adanya interaksi peserta didik yang satu dengan yang lainnya, seperti berdiskusi kelompok. Peserta didik kurang tertarik dengan adanya media yang hanya bisa dilihat, mereka menginginkan media pembelajaran yang tidak membosankan bagi mereka yang selain bisa dilihat juga bisa didengar. Melalui analisis karakteristik peserta didik ini, didapatkan hasil bahwa media *mobile learning* berbasis masalah sangat cocok digunakan di SMA Negeri 1 Belitang II. Peserta didik lebih menyukai apabila dihadirkan media pembelajaran yang terdapat teks, gambar, suara, dan video. Media yang dikembangkan peneliti dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan akan menjadikan pembelajaran lebih *fleksibel*.

Analisis materi, dilakukan peneliti dengan melihat hasil wawancara bersama guru matapelajaran PPKn di tanggal 27 Maret 2018 diketahui bahwa guru mengalami kesulitan dalam memberi pelajaran materi budaya politik. Kesulitan tersebut berupa tanggapan peserta didik yang kurang tertarik untuk membaca isi materi dengan alasan malas dikarenakan mereka tidak mengerti arti dan makna dari isi materi yang dibaca. Sebab lain, belum tersedianya media pembelajaran yang bisa digunakan dalam memahami materi budaya politik yang dapat menarik minat peserta didik. Untuk itu, pembelajaran sering dilakukan guru dengan cara berceramah menjelaskan makna dari isi bahan pembelajaran. Dari hasil analisis materi ini, didapatkan kompetensi dasar (KD) menganalisis budaya politik yang berkembang pada masyarakat indonesia.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan beberapa desain pengembangan yang berupa desain materi dan bahan ajar pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan. Peneliti mendesain materi dan bahan ajar dengan mengumpulkan bahan-bahan media pada setiap pokok materi dengan memanfaatkan beberapa variasi media seperti gambar, suara, teks, dan video yang dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar dapat memenuhi salah satu syarat dari media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah. Setelah peneliti selesai dalam pengembangan

produk, selanjutnya *prototype* akan diimplementasi (*implementation*) melalui evaluasi formatif tessemer yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one*, dan *small group*.

Ditahap *self evaluation*, peneliti memeriksa kembali *prototype* media *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan secara keseluruhan agar tidak terdapat kesalahan mendasar pada produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil *self evaluation* yang dilakukan oleh peneliti terhadap media pembelajaran ini terdapat beberapa kesalahan dan kekurangan seperti kesalahan penulisan teks, tampilan gambar yang tidak jelas, penggunaan warna pada teks yang tidak sesuai, kurang tepatnya suara dan, ketidak serasian antara warna *background* dan tulisan. Kemudian peneliti memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang ditemukan tersebut *mobile learning* berbasis masalah ini selanjutnya disebut *prototype I* yang siap untuk divalidasi oleh ahli. Setelah tahap evaluasi *self evaluation* tahap evaluasi selanjutnya yaitu tahap *expert review*, untuk menilai validitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang telah peneliti kembangkan. Terdapat tiga aspek yang menjadi fokus penilaian validasi, yaitu materi, media, dan bahasa. Tahap pertama peneliti melakukan validasi materi pada media *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan. Adapun sebagai validator materi yaitu dosen PPKn Drs. Emil El Faisal, M.Si. Penilaian kevalidatan diberikan validator ahli materi melalui lembar validasi materi. Penilaian validasi ahli materi didapat hasil sebesar 4,1 termasuk dalam kategori valid dengan adanya beberapa perbaikan pada media yaitu dengan menambah pembahasan mengenai materi budaya politik dan gambar dan video harus disesuaikan dengan materi budaya politik. Selanjutnya setelah materi dinyatakan valid, peneliti melakukan validasi media dengan ahli media. Adapun sebagai validator ahli media yaitu Kaprodi Fisika yaitu Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd. Penilaian validasi ahli media didapat hasil sebesar 4,3 termasuk dalam kategori valid dengan adanya beberapa perbaikan seperti memperbaiki atau menambahkan beberapa tombol pada media seperti tombol navigasi kompetensi, dan video, selain itu memperbaiki pemutaran video dan memperbaiki kesesuaian antara penulisan, warna pada tombol dengan *background* pada media *mobile learning*. Selanjutnya setelah media dinyatakan valid, peneliti melakukan validasi bahasa dengan ahli bahasa. Adapun sebagai validator ahli bahasa yaitu dosen Prodi Bahasa Indonesia yaitu bapak Akhmad Rizky Turaman, S.Pd., M. Pd. Penilaian validasi ahli bahasa didapat hasil sebesar 4,0 termasuk dalam kategori valid dengan adanya perbaikan seperti memperbaiki penulisan bahasa asing dengan tanda cetak miring dan perbaiki penulisan sesuai dengan EYD. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan berupa *prototype 1* berdasarkan hasil penilaian validasi materi, media, dan bahasa termasuk dalam kategori valid. Meskipun media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah telah dinyatakan valid, terdapat beberapa saran maupun komentar yang diberikan oleh validator untuk media yang dikembangkan dengan tujuan agar menghasilkan media yang lebih baik.

Setelah tahap evaluasi *expert review*, tahap selanjutnya yaitu uji coba pada tahap *one-to-one*. Di dalam tahap *one-to-one evaluation*, penulis melakukan uji coba produk media *mobile learning* berbasis masalah kepada tiga orang peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Belitang II. Terdiri dari tiga peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah berdasarkan rekomendasi dari guru matapelajaran PPKn yang mengajar dikelas. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media atau kemudahan dalam menggunakan media dan untuk mengetahui kekurangan dan kesalahan mendasar pada media yang dikembangkan. Pada tahap ini peserta didik diminta mengisi lembar angket yang telah disediakan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media *prototype I*. Dengan jumlah jawaban dari tiga orang peserta didik 210, dan dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi rata-rata keseluruhan nilai angket tanggapan peserta didik terhadap media *mobile learning* berbasis masalah adalah sebesar 4,3 termasuk dalam kategori praktis.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan termasuk dalam kategori praktis. Pada tahap ini, selain memberikan penilaian melalui angket, peserta didik juga memberikan saran maupun komentar yang akan digunakan untuk memperbaiki *prototype I* untuk menghasilkan media yang lebih praktis. Adapun perbaikan yang dilakukan peneliti berdasarkan komentar dan saran dari peserta didik yaitu memperbaiki durasi pada video pembelajaran dikurangi. Setelah peneliti melakukan revisi terhadap media *mobile learning* berbasis masalah hasil yang diperoleh dari tahap *expert review* dan tahap *one to one* kemudian menjadi *prototype II* yang selanjutnya akan diuji pada tahap *small group*.

Pada tahap *small group* ini, peneliti melakukan uji coba media *mobile learning* berbasis masalah yang disebut sebagai *prototype II* dalam kelompok kecil peserta didik. Adapun Kelompok kecil peserta didik tersebut terdiri dari enam peserta didik dari kelas XI di SMA Negeri 1 Belitang II. Terdiri dari enam orang peserta didik yakni dua peserta didik mempunyai kemampuan akademik yang tinggi, kemudian dua peserta didik mempunyai kemampuan akademik yang sedang, dan dua peserta didik mempunyai kemampuan akademik yang rendah.

Pada tahap ini, peneliti menerapkan media *mobile learning* berbasis masalah kepada enam orang peserta didik dan kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket serta memberikan komentar maupun saran terhadap media *mobile learning* berbasis masalah. Didapat jumlah nilai dari enam peserta didik sebesar 424 dan dapat disimpulkan bahwa hasil rekapitulasi rata-rata keseluruhan dari nilai angket peserta didik pada tahap *small group* terhadap media *mobile learning* berbasis masalah adalah sebesar 4,4 disebut kategori sangat praktis.

Meskipun media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis, terdapat beberapa saran maupun komentar yang diberikan peserta didik untuk menghasilkan media yang lebih baik. Adapun perbaikan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan komentar dan saran peserta didik pada tahap ini yaitu memperbaiki pada bagian evaluasi soal agar lebih variatif lagi dimana peserta didik tidak perlu menulis jawaban dikertas. Setelah peneliti melakukan perbaikan terhadap media *mobile learning* berbasis masalah hasil yang didapat dari tahap *expert review*, tahap *one-to-one*, dan *small group* yang diuraikan, menunjukkan bahwa media *mobile learning* berbasis masalah yang peneliti kembangkan sudah valid dan sangat praktis. Maka *prototype II* menjadi produk akhir yang disebut *prototype III* yang akan diujicobakan saat *field test*.

Pada tahap *field test* dilakukan ujicoba lapangan terhadap produk akhir atau *prototype III* berupa media *mobile learning* berbasis masalah yang telah dinyatakan valid dan sangat praktis. *Prototype III* diujicobakan kepada subjek penelitian yakni peserta didik pada kelas XI IPA 4 SMA Negeri I Belitang II dengan jumlah 34 orang peserta didik. Tujuan dilakukannya tahapan ini yakni agar dapat mengetahui efek potensial dari penggunaan media *mobile learning* berbasis masalah yang telah dikembangkan peneliti.

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sebanyak dua kali pertemuan. Pada pertemuan, peserta didik yang hadir berjumlah 30 peserta didik dan mengikuti pembelajaran. Mula-mula peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan media tampilan media *mobile learning* berbasis masalah pada masing-masing *handphone* peserta didik, setelah peneliti selesai menjelaskan materi dengan media *mobile learning*, selanjutnya peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok masing-masing berjumlah enam orang peserta didik. Selanjutnya peserta didik diminta berdiskusi bersama dengan kelompok untuk mengamati video yang terdapat pada media *mobile learning* berbasis masalah dan menjawab soal-soal yang terdapat pada video tersebut, Setelah itu setiap kelompok maju dan memaparkan hasil diskusi kelompoknya masing-masing dan kelompok

dengan jawaban terbaik akan menjadi pemenang dan diberikan hadiah sebagai penghargaan dan untuk memotivasi kelompok lain yang belum menang.

Pada pertemuan kedua, peserta didik yang hadir berjumlah 34 peserta didik serta mengikuti proses pembelajaran. Peneliti membimbing peserta didik untuk belajar mandiri dengan keseluruhan materi yang dikembangkan. Peneliti kembali meminta peserta didik untuk berkelompok kemudian mengamati video yang berisi kasus-kasus yang harus dipecahkan oleh peserta didik terdapat dalam media *mobile learning*, setelah selesai mengamati video peserta didik bersama dengan kelompok diminta menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kasus yang terdapat dalam video yang berada pada media pembelajaran *mobile learning* yang terdapat pada *handphone* yang dibawa oleh masing-masing peserta didik. Kemudian peserta didik diminta memaparkan semua hasil diskusi yang telah mereka selesaikan bersama kelompok masing-masing di depan kelas dan kelompok lain memperhatikan pemaparan materi pada setiap kelompok yang maju. Setelah berdiskusi, peneliti memberi soal tes yang terdapat pada media *mobile learning* kepada peserta didik secara individu sebagai evaluasi akhir pembelajaran.

Hasil yang didapat dari observasi motivasi belajar peserta didik dipertemuan pertama sebesar 70,8 % dan pertemuan kedua sebesar 74,5 %. Sehingga dapat disimpulkan keseluruhan rerata presentase observasi motivasi belajar oleh peserta didik pada tahap *field test* sebesar 72,9 % termasuk kategori baik. Hal tersebut terbukti selama proses pembelajaran berlangsung dari keseluruhan peserta didik terdapat 8 peserta didik dengan kategori motivasi sangat baik, 24 orang dengan kategori motivasi baik, dan 2 orang peserta didik dengan kategori motivasi cukup.

Dengan melihat data dari hasil observasi motivasi belajar peserta didik di atas, dapat disimpulkan bahwa efek potensial dari pengembangan media *mobile learning* berbasis masalah yang peneliti lakukan terhadap motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran PPKn di kelas XI IPA I di SMA Negeri 1 Belitang II dengan persentase motivasi belajar peserta didik sebesar 72,9 % dengan kategori baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah agar dapat menciptakan produk yang berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah sebagai media pembelajaran yang telah valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Yuniati (2011) (<https://www.researchgate.net>). Yang menyatakan “minat belajar peserta didik lebih tinggi saat diajarkan menggunakan media *mobile learning* yang dibuat menggunakan aplikasi *app inventor*”. Mendukung temuan peneliti pada tahap uji lapangan, bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media *mobile learning* berbasis masalah ini mampu menarik perhatian peserta didik sehingga memicu dan memotivasi belajar peserta didik. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Rahmasari (2013: 68) bahwa sifat media pembelajaran *mobile learning* yang lebih fleksibel dan mudah dibawa kemana saja memiliki daya tarik tersendiri sehingga peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang peneliti lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan media *mobile learning* berbasis masalah dengan aplikasi *app inventor* yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Kevalidan media ini dapat dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Validasi dinyatakan valid melalui lembar validasi materi termasuk dalam kategori valid dengan rerata 4,1, validasi media tergolong sangat valid dengan rerata 4,3, dan validasi bahasa termasuk kategori valid dengan rerata 4,0. Kemudian media ini juga tergolong media yang praktis hal ini dapat dilihat

dari tahapan *one-to-one* dan *small group* yaitu dengan hasil rerata 4,3 termasuk dalam kategori sangat praktis dan tahap *small group* dengan rerata 4,4 termasuk kategori sangat praktis. Selanjutnya untuk Efek potensial pada media *mobile learning* berbasis masalah ini diketahui melalui tahap *field test* yang terbukti meningkatkan sebesar 72,9 % dengan kategori baik.

Mengacu pada simpulan diatas terdapat saran dari guru dan peserta didik yakni sebaiknya guru dapat mengembangkan media sejenis berdasarkan prosedur pengembangan untuk memperoleh media *mobile learning* berbasis masalah yang valid, praktis dan memiliki efek terhadap motivasi belajar peserta didik agar pembelajaran lebih fleksibel bisa dilakukan kapanpun tidak terpacu oleh tempat dan waktu dan hendaknya peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan media *mobile learning* berbasis masalah sebagai sumber belajar dan bahan belajar mandiri maupun kelompok agar dapat meningkatkan motivasi serta meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran PPKn.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djahir, Yulia Hb. 2015. *Perencanaan Dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Majid, Abdul. 2012. *Mobile learning*. Makalah Pasca Sarjana (S-3), Universitas Pendidikan, Bandung.
- Mukjizat, Nur Apriyani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Webjoomla berbasis Problem Solving pada Materi Memperkukuh Persatuan dan Kesatuan Bangsa dalam NKRI bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Bhineka Tunggal Ika, Vol (6) No (1), pp 168-181
- Prawiradilaga, Dewi Salma dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Rahmasari, Gartika & Rismiati, Rita. 2013. *E-Learning Pembelajaran Jarak jauh*. Bandung: Yrama Widya.
- Widoyoko, E. P. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuniati, Lukita. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Dopler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan*. Jurnal Pendidikan, JP2F, Vol.(2), No.(2)