

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE*
LEARNING BERBASIS MASALAH UNTUK MEMBANTU
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMA
PADA MATERI BUDAYA POLITIK**

SKRIPSI

Oleh

Mega Dewi Sinta

NIM 06051181419025

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE*
LEARNING BERBASIS MASALAH UNTUK MEMBANTU
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMA
PADA MATERI BUDAYA POLITIK**

SKRIPSI

Oleh

Mega Dewi Sinta

Nomor Induk Mahasiswa : 06051181419025

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mengesahkan

Pembimbing I,


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP.196702051992031004

Pembimbing II,


Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP. 196911151994012001

Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Farida, M.Si
NIP.196009271987032002

Koordinator Program Studi PPKn


Sulkipani., S.Pd, M.Pd
NIP. 198707042015041002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE*
LEARNING BERBASIS MASALAH UNTUK MEMBANTU
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMA
PADA MATERI BUDAYA POLITIK**

SKRIPSI

Oleh

Mega Dewi Sinta

Nomor Induk Mahasiswa : 06051181419025

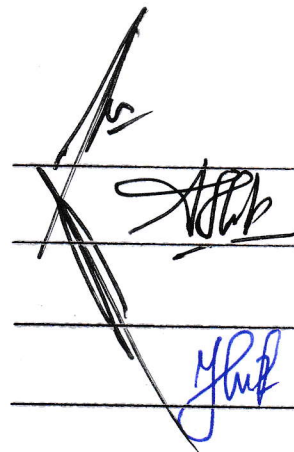
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Juni 2019

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Alfiandra, M.Si
2. Sekretaris : Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
3. Anggota : Drs. Emil El Faisal, M.Si
4. Anggota Kurnisar, S.Pd., M.H



Indralaya, Juli 2019

Mengetahui

Koordinator Program Studi PPKn



Sulkipani., S.Pd, M.Pd

NIP. 198707042015041002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mega Dewi Sinta

NIM : 06051181419025

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Masalah Untuk Membantu Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn di SMA Pada Materi Budaya Politik” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa adanya pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Mega Dewi Sinta

NIM 06051181419025

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis Masalah Untuk Membantu Peserta Didik Dalam pembelajaran PPKn di SMA Pada Materi Budaya Politik” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Saat Mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Drs. Alfiantra, M.Si., dan Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M. A., Ph. D., Dekan FKIP UNSRI, Dr. Farida, M. Si., ketua jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sulkipani, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditunjukan kepada Dra. Hj. Umi Chotimah, M. Pd., Ph. D., Drs. Emil El Faisal, M. Si., Kurnisar S.Pd., M. H, dan anggota penguji yang telah memberi saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada H. MUH. Budiyo, S.Pd., MM., sebagai kepala sekolah SMA N 1 Belitang II yang telah memberi izin penelitian dan kemudahan dalam pengambilan data. Bapak Ikhwan efendi., S.Pd selaku guru PPKn SMA N 1 Belitang II yang telah mendampingi selama kegiatan penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih untuk orang tua saya bapak Muhajirin dan ibu Siti Umayah serta kakak kandung saya Andi Setiawan dan istrinya Mbak Erna Prianti dan kedua keponakan saya Adara Faiha Aghna Setiawan dan Nara Sheikha Aghna Setiawan, kemudian sahabat-sahabat saya Ingtyas, Astri, Mira, Renni, Mbak Mika, Mas Andri, Mbak Tia, Mbak Anik, Mbak Mela, Mbak Apriyani, Mbak Miranti, Mbak Yuli, Anjel, Hesty, dan Nita yang telah memberikan dukungan moral selama penulisan ini.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi PPKn dan pengembang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya Juli 2019

Penulis



Mega Dewi Sinta

NIM. 06051181419025

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBIING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.4.2.1 Bagi Peserta Didik	8
1.4.2.2 Bagi Guru	8
1.4.2.2 Bagi Sekolah.....	8
1.4.2.2 Bagi Peneliti	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis Masalah	9
2.1.1 Hakikat Pembelajaran.....	9
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	9

DAFTAR ISI

	Halaman
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.6 <i>Mobile Learning</i>	12
2.1.6.1 Pengertian <i>Mobile Learning</i>	13
2.1.6.2 Fungsi Pembelajaran <i>Mobile Learning</i>	14
2.1.6.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Mobile Learning</i>	15
2.1.7 <i>App Inventor</i>	18
2.1.7.1 Pengertian <i>App Inventor</i>	18
2.1.7.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>App Inventor</i>	19
2.1.8 Pembelajaran Berbasis Masalah	19
2.1.8.1 Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah	19
2.1.8.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah	20
2.1.9 Media Pembelajaran PPKn	21
2.1.9.1 Pengertian Media Pembelajaran PPKn.....	21
2.1.9.2 Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah	21
2.1.9.3 Macam-Macam Media Pembelajaran PPKn.....	22
2.2 Motivasi Belajar.....	22
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	22
2.2.2 Fungsi Motivasi Belajar Peserta Didik	23
2.2.3 Teori Motivasi.....	24
2.2.4 Indikator dan Variabel Motivasi	26
2.3 Penelitian Pengembangan	26
2.3.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	27
2.3.2 Model-Model Penelitian Pengembangan.....	27
2.4 Kerangka Berpikir	31

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Lokasi Penelitian	34
3.2 Subjek Penelitian	34
3.3 Metode Penelitian	34
3.4 Model Pengembangan.....	35
3.4.1 Prosedur Penelitian	36
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	36
3.4.1.2 Desain	38
3.4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	38
3.4.2 Tahap Implementation & Evaluation.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5.1 Teknik Dokumentasi.....	40
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	41
3.5.3 Teknik Angket	41
3.5.4 Teknik Observasi	42
3.5.5 Instrumen Penelitian	42
3.5.5.1 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar <i>Walkthrough</i>	42
3.5.5.2 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar Angket	43
3.5.5.3 Pendapat Ahli dengan Instrumen Lembar Observasi	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	44
3.6.1 Analisis Dokumentasi.....	45
3.6.2 Analisis <i>Walkthrough</i>	45
3.6.3 Analisis Data Angket.....	46
3.6.4 Analisis Data Observasi.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Deskripsi pelaksanaan Penelitian.....	48

DAFTAR ISI

	Halaman
4.2 Hasil dan Tahap Penelitian	50
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Dokumentasi	50
4.2.1.1 Gambaran Umum SMA N1 Belitang II	50
4.2.1.2 Jumlah Data Peserta Didik dan Guru SMA N 1 Belitang II..	51
4.2.2 Deskripsi Tahap Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile learning</i> Berbasis Masalah	52
4.2.2.1 Hasil Analisis Kebutuhan	53
4.2.2.2 Tahap Desain	56
4.2.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	58
4.2.2.4 Implementasi dan Evaluasi	58
4.2.2.4.1 Hasil <i>self Evaluation</i>	58
4.2.2.4.2 Hasil <i>Ekspert Review</i>	61
4.2.2.4.3 Hasil <i>One-To-One Evaluation</i>	70
4.2.2.4.4 Hasil <i>Small Group</i>	72
4.2.2.4.5 Hasil <i>Field Test</i>	81
4.3 Pembahasan	84
4.3.1 Tahapan Analisis Kebutuhan	84
4.3.2 Tahap Desain	86
4.3.2 Tahap <i>Development</i>	87
4.3.4 Tahap Evaluation dan Implementasi	87
 BAB V KESIMPULAN	 91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Saran	91
5.2.1 Bagi Guru	91
5.2.2 Bagi Peserta Didik	91
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIR	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	42
Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Ahli	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Peserta Didik	43
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik	44
Tabel 3.5 Kategori Nilai pada <i>Walkthrough</i> untuk mengukur kevalidan Media <i>mobile Learning</i>	45
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Media <i>mobile Learning</i>	46
Tabel 3.7 Kategori Nilai pada Angket untuk mengukur kepraktisan Media Mobile learning.....	46
Tabel 3.8 Kategori Tingkat Kepraktisan Media <i>Mobile Learning</i>	46
Tabel 3.9 Kategori Tingkat Motivasi Belajar Peserta Didik.....	47
Tabel 4.1 Jadwal kegiatan penelitian.....	50
Tabel 4.2 Data Peserta Didik	51
Tabel 4.3 Data Guru.....	51
Tabel 4.4 Data Sarana dan Prasarana SMA Negeri 1 Belitang II.....	52
Tabel 4.5 Kompetensi Dasar dan Indikator	55
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi pada Tahap Desain.....	57
Tabel 4.7 Hasil <i>Self Evaluation</i>	59
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	63
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Validasi Bahasa	64
Tabel 4.11 Komentar Dan Saran Validator Ahli	66
Tabel 4.12 Hasil Perbaikan <i>Prototype I</i> Pada tahap <i>Ekspert Review</i>	67
Tabel 4.13 Hasil Penilaian angket Peserta Didik Tahapan <i>One-To-One</i>	70
Tabel 4.14 Komentar Dan Saran Peserta Didik Terhadap Media <i>Mobile Learning</i> Berbasis Masalah Pada Tahap <i>One To One</i>	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.15 Hasil Perbaikan <i>Prototype I</i> Menjadi <i>Prototype II</i> pada Tahap <i>One-to-one</i>	72
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Angket Tanggapan Peserta Didik Pada Tahap <i>Small Group</i>	73
Tabel 4.17 Komentar Dan Saran Peserta Didik Pada Tahap <i>Small Group</i>	73
Tabel 4.18 Hasil Perbaikan <i>Prototype II</i> Menjadi <i>Prototype III</i> Pada Tahap <i>Small Group</i>	75
Tabel 4.19 Tahapan Pengembangan Media pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis Masalah	76
Tabel 4.20 Hasil Rekapitulasi Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media <i>Mobile learning</i> Berbasis Masalah	82

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	33
Bagan 2.2 Alur Penelitian	34

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 4 : Surat Perbaikan Seminar Usul Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Izin Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Perbaikan Seminar Hasil Penelitian
- Lampiran 8 : Surat Keterangan Persetujuan Ujian Skripsi
- Lampiran 9 : Surat Keterangan Perbaikan Ujian Akhir Skripsi
- Lampiran 10 : Surat Ketersediaan Dosen Membimbing
- Lampiran 11 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 12 : Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 13 : Surat Permohonan Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan
- Lampiran 14 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 15 : Persetujuan Mengikuti Ujian Akhir Program Oleh Pembimbing
- Lampiran 16 : Lembar Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 17 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 18 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 19 : Angket Peserta Didik pada Tahap *One to One*
- Lampiran 20 : Angket Peserta Didik pada Tahap *Small Group*
- Lampiran 21 : Lembar Observasi Motivasi Peserta didik
- Lampiran 22 : Foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran 23 : Kartu Bimbingan Skripsi

**KEBIJAKAN POLRI DALAM MENYELESAIKAN
TINDAK PIDANA PENCURIAN RINGAN MELALUI
RESTORATIVE JUSTICE (STUDI KASUS DAERAH HUKUM
KEPOLISIAN SEKTOR INDRALAYA)**

Oleh
Dewi Rahayu
Nomor Induk Mahasiswa 06051181419011
Pembimbing: (1) Drs. Emil El Faisal, M.Si
(2) Kurnisar, S.Pd., M.H
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebijakan Polri dalam menyelesaikan tindak pidana pencurian ringan melalui *Restorative Justice* (studi kasus daerah hukum kepolisian sektor Indralaya). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Informan dalam penelitian ini berjumlah tujuh orang, tiga orang dari pihak kepolisian dan empat orang dari masyarakat. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data yang digunakan meliputi uji credibility, uji transferability, uji dependability, dan uji confirmability. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kebijakan yang dilakukan oleh Polri dalam menyelesaikan tindak pidana pencurian ringan melalui *Restorative Justice* yaitu dengan melakukan mediasi. Adapun langkah-langkah pelaksanaan mediasi ini yaitu mempertemukan para pihak yang berperkara, melakukan kompensasi atau ganti rugi, dan membuat surat perdamaian.

Kata-kata kunci: Kebijakan Polri, Pencurian ringan, *Restorative Justice*

Pembimbing 1


Drs. Emil El Faisal, M.Si
NIP.196812211994121001

Pembimbing 2


Kurnisar, S.Pd., M.H
NIP. 197603052002121011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi


Sulkipani, S.Pd., M.Pd
NIP. 198707042015041002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE*
LEARNING BERBASIS MASALAH UNTUK MEMBANTU
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SMA
PADA MATERI BUDAYA POLITIK**

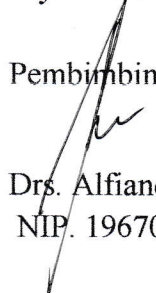
Oleh
Mega Dewi Sinta
Nomor Induk Mahasiswa 06051181419025
Pembimbing : (1) Drs. Alfiandra, M.Si
(2) Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
Civic Education Study Program

Abstrak

***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

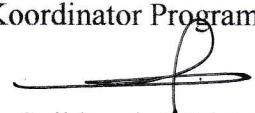
Pembimbing 1


Drs. Alfiandra, M.Si
NIP. 196702051992031004

Pembimbing 2


Dra. Sri Artati Waluyati, M.Si
NIP. 196911151994012001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi


Sulkipani, SPd., M.Pd
NIP. 198707042015041002

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh pendidik sebagai alat untuk menyampaikan, mempublikasikan isi pokok pikiran agar sampai pada peserta didik. Pada era modern ini ragam model media pembelajaran berbasis komputer telah bermunculan, seperti *computer based learning* (CBL), *online learning* atau *web based learning*, maupun *elektronik learning* (*e-learning*).

E-learning merupakan salah satu dari teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan yang mengacu pada pemanfaatan media *online* dalam membantu proses belajar mengajar. Tren baru dalam dunia *e-learning* saat ini dengan dikenalnya istilah *mobile learning*. Dimana *mobile learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*, seperti PDA, *handphone*, *tablet*, *personal computer* (PC), maupun laptop (Majid: 2012: 4). Hal ini selaras dengan pendapat Prawiradilaga dkk (2013: 2) yang mengatakan *mobile learning* merupakan suatu media pembelajaran melalui pola *web-based learning* yang bisa diakses melalui produk komputer untuk *genre* yang lebih kecil, ringan, dan mudah dibawa seperti melalui *handphone* maupun *tablet*.

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

menarik. Sama halnya dengan pendapat Wijaya (2006: 52) bahwa media *mobile learning* dapat digunakan dimana-pun dan waktu kapan-pun, kebanyakan *device* bergerak yang memiliki harga cenderung lebih murah dibanding dengan PC desktop, serta ukuran yang cenderung lebih kecil dan ringan dibandingkan dengan PC. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Rahmasari (2013: 68) bahwa kelebihan media pembelajaran *mobile learning* membuat kegiatan pembelajaran lebih fleksibel karena peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja, akses pendidikan menjadi lebih mudah, materi pembelajaran menjadi lebih lengkap, proses belajar menjadi lebih hidup, efektifitas belajar meningkat, dan ukuran yang cenderung lebih kecil dan ringan dibanding PC. Penggunaan media yang tepat seperti media *mobile learning* dalam proses pembelajaran itu sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai hal ini bisa dilihat dari beberapa fungsi dari media *mobile learning* yaitu , fungsi *mobile learning* dalam penelitian ini adalah (a) suplemen (tambahan) berfungsi peserta didik mempunyai kebebasan dalam memilih materi apakah peserta didik akan memanfaatkan materi yang ada dalam *mobile learning* atau tidak, (b) komplemen (pelengkap) berfungsi sebagai untuk melengkapi materi yang ada dalam pembelajaran yang diterima peserta didik didalam kelas, (c) substitusi (pengganti) berfungsi sebagai agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari peserta didik (Darmawan: 29: 30). Dari banyaknya keunggulan dan beberapa fungsi dari media *mobile learning* ini diharapkan memiliki manfaat tertentu seperti dapat menimbulkan motivasi pada peserta didik.

Motivasi sangat diharapkan ada pada setiap diri peserta didik. Dampak dari motivasi adalah dapat memberikan energi dan semangat bagi peserta didik untuk belajar. Adapun mewujudkan keberhasilan pembelajaran salah satunya merupakan tugas pendidik, karena pendidik yang baik akan selalu memberikan dorongan bagi peserta didik agar beraktivitas mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2008: 251).

Pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang paling banyak berperan dalam memberikan makna kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan

bernegara. Selain itu pembelajaran PPKn bertujuan untuk membentuk peserta didik yang mampu berfikir rasional, kritis, dan kreatif serta aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa dan negara; mampu berkembang secara positif dan demokratis sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa lain dan berinteraksi dalam peraturan dunia dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Mengingat betapa pentingnya pembelajaran PPKn maka diperlukan adanya media yang dapat memberikan tampilan materi yang menarik agar dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran PPKn. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan menyajikan materi ajar menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang menarik dan sesuai dengan apa yang mereka lihat.

Media pembelajaran *mobile learning* dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *software* seperti *app inventor*. *App inventor* merupakan aplikasi yang dapat membuat tampilan media *mobile learning* lebih menarik. Aplikasi pada *software app inventor* memiliki banyak fitur-fitur yang dapat mendesain materi agar terlihat lebih menarik sehingga mudah dipahami dan membuat peserta didik berinteraksi secara langsung. Selain itu tampilan pada aplikasi ini akan lebih variatif karena tidak hanya berisi teks dan gambar tetapi juga berisi suara, animasi, musik, video, dan juga dilengkapi dengan kuis yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran sebagai sarana evaluasi bagi peserta didik pada aplikasi *app inventor* ini disebut *quizme* merupakan aplikasi edukasi berupa pertanyaan dan jawaban (Q & A).

Melihat banyaknya fitur yang terdapat pada aplikasi *app Inventor* ini, sangat sesuai apabila disesuaikan dengan kebutuhan pada proses pembelajaran PPKn. Dimana pembelajaran PPKn harus mampu menstimulus lahirnya proses pembelajaran aktif dan kreatif. Selain itu, pembelajaran PPKn membutuhkan adanya media yang mampu mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar, animasi, dan video yang dapat menggambarkan perilaku baik maupun tidak baik sebagai sarana pembentukan moral.

Pemanfaatan adanya fitur yang terdapat dalam aplikasi *aap inventor* pada pembelajaran PPKn misalnya pada materi budaya politik fitur yang dapat digunakan adalah video. Pada materi budaya politik video digunakan untuk menjelaskan melalui tayangan bagaimana budaya politik yang berkembang diindonesia dan seperti apa contoh orientik politik yang terjadi diindonesia. Selain itu pada materi lain juga dapat digunakan fitur seperti gambar dan animasi misalnya saja pada materi hak asasi manusia, dengan menggunakan fitur gambar dapat menjelaskan contoh-contoh pelanggaran ham yang pernah terjadi di indonesia. Semua fitur yang tersedia pada aplikasi *app inventor* ini sangat cocok dengan materi yang dicontohkan ataupun materi lain yang terdapat pada pembelajaran PPKn.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media *mobile learning* berbasis masalah adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Yuniati pada tahun 2011 di Semarang dengan judul “pengembangan media pembelajaran *mobile learning* efek *doppler* sebagai alat bantu dalam pembelajaran fisika yang menyenangkan” hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *mobile learning* memberikan efek yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Perbedaan peneliti Yuniati dengan peneliti ini adalah pada peneliti yang telah dilakukan oleh Yuniati, pengembangan media pembelajaran *mobile learning* menggunakan efek *doppler* sebagai alat bantu dan mengarah kepada pembelajaran yang menyenangkan hingga muncul minat belajar. Sedangkan penelitian ini akan menghasilkan media *mobile learning* berbasis *app inventor* pada pembelajaran PPKn dan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (<https://www.researchgate.net/publication/320469904>)

Peneliti lain yang relevan dengan Yuniati adalah Buchari dan Susanto tahun 2012 dengan judul “pengembangan media *mobile learning* berbasis *software classpad casio* pada mata kuliah geometri datar diperguruan tinggi” memberikan kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran *mobile learning* yang valid dimana dalam pengembangannya menggunakan empat tahapan yakni analisis pendahuluan perancangan, evaluasi, dan revisi. Sesuai pengolahan data dengan menggunakan teknik analisis data

deskriptif kualitatif sesuai pengembangan media *mobile learning* diperoleh nilai $\text{sig} = 0.00$ dan $R = 0,541$ yang artinya motivasi mempengaruhi sebesar 54,1 % terhadap hasil belajar mahasiswa. Diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 84,27 dibandingkan kelas kontrol sebesar 80,05. Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan Buchari dan Susanto dengan penelitian ini yaitu mereka difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian ini mengfokuskan pada motivasi belajar peserta didik. (<https://onlinejournal.unja.ac.id/index.php/edumatica/article/view/597>)

Berdasarkan dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 27 Maret 2018 dengan mewawancarai guru mata pelajaran PPKn di SMAN 1 Belitang II diperoleh informasi bahwa sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun ajaran 2014 hingga sekarang. sekolah tersebut juga telah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap seperti tersedianya ruang komputer dan jaringan internet oleh karena itu sekolah ini telah terakreditasi A sejak tahun 2015 dan sekolah ini juga telah menyandang status sebagai salah satu sekolah model yang berada di Kabupaten OKU Timur sejak tahun 2017. Di SMAN 1 belitang II peserta didik diperbolehkan untuk membawa *handphone*.

Kemudian dalam tahap ini 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 kegunaanya 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 peneliti melakukan observasi pada tanggal 28 sampai 31 maret 2018 untuk melihat presentase motivasi belajar peserta didik. Presentase motivasi belajar peserta didik yakni kelas XI IPA 1 sebesar 86,36% tergolong sangat baik, kelas XI IPA 2 sebesar 87,5% tergolong sangat baik, kelas XI IPA 3 sebesar 50% tergolong cukup baik, kelas XI IPA 4 sebesar 38,97% tidak baik, kelas XI IPS 1 sebesar 68,93% tergolong baik, kelas XI IPS 2 sebesar 72,5% tergolong baik, dan kelas XI IPS 3 sebesar 62,5% tergolong baik. Peneliti melakukan observasi berdasarkan lembar observasi yang memuat indikator motivasi belajar peserta didik. Adapun indikator yang terdapat dalam motivasi belajar peserta didik yang digunakan terdiri dari perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan, relevansi antara materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran, keyakinan peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan kepuasan yang ditunjukkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan secara keseluruhan di kelas XI didapatkan bahwa kelas XI IPA 4 tergolong kategori rendah motivasi belajar peserta didik. Terlihat setelah peneliti melakukan observasi di kelas tersebut, masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, sibuk berbicara dengan teman sebangkunya, dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga kelas tersebut tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut maka media pembelajaran yang digunakan guru perlu dikembangkan lebih menarik agar peserta didik termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah karena dengan menggunakan media ini, materi

yang sulit dapat dipahami oleh peserta didik, peserta didik dapat juga bisa membaca ulang materi hingga peserta didik bisa memantapkan pemahaman tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas, selain itu media *mobile learning* berbasis masalah memanfaatkan *handphone* saat proses pembelajaran untuk itu cocok apabila mengembangkan media ini disekolah SMAN 1 Belitang II dimana disekolah ini juga memperbolehkan peserta didiknya untuk membawa *handphone* dan media ini juga tergolong media praktis dapat dibawa kemana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dirasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMA pada materi budaya politik”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1** Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang valid?
- 1.2.2** Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang praktis?
- 1.2.3** Apakah media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang dikembangkan memiliki efek potensial terhadap motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1** Untuk menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang valid.
- 1.3.2** Untuk menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang praktis.

- 1.3.3** Untuk menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah yang memberikan efek potensial terhadap motivasi peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat memberikan kebermanfaatan terutama dibidang pendidikan sesuai dengan tujuan penelitian ini dan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam dunia pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1** Bagi peserta didik dengan media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah ini, diharapkan dapat memberikan alternatif kepada peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 1.4.2.2** Bagi guru hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran bagi guru untuk memberikan variasi dalam menggunakan media pembelajaran.
- 1.4.2.3** Bagi sekolah sebagai sumbangan pemikiran kepada sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan atau alternatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi pengembangan kurikulum.
- 1.4.2.4** Manfaat bagi peneliti, sebagai bahan masukan bagi penulis dan menambah wawasan mengenai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *mobile learning* berbasis masalah dalam mendidik peserta didik dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Buchori, Achmad & Susanto Herry Agus.(2012). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Software Claspad Casio Pada Mata Kuliah Geometri Datar Diperguruan Tinggi*. *Edumatica*, Vol 02.No.1 April 2012. <https://onlinejournal.unja.ac.id/index.php/edumatica/article/view/597> Diakses Pada Tanggal 2 Oktober 2017.
- Darmawan, Deni. (2016). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djahir, Yulia Hb. 2015. *Perencanaan Dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- El-Hussein, Mohamed Osman & C. Cronje, M. Johannes. (2010). *Defining Mobile Learning In The Higher Education Landscape*. Vol. 13. No 3. <https://www.researchgate.net/publication/220374785>. Diakses Tanggal 6 Oktober 2017.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdi, Gani & Krisnawati. 2011. *Membangun Aplikasi Berbasis Android "Pembelajaran Psikotes" Menggunakan App Inventor*. Jurnal Dasi, Vol.12, No.4 Desember 2011. <http://http://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/78> Diakses pada 2 Oktober 2017.
- Haloho, F. K., Pasaribu, A & Widoyono, K. Pengembangan Buku Kerja Siswa Berbasis Inkuiri Materi Optika Geometri Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran fisika Unsri*
- Majid, Abdul. (2012). *Mobile learning*. Makalah Pasca Sarjana (S-3), Universitas Pendidikan, Bandung.
- Mulyana, Eueung. (2012). *App Inventor: Ciptakan sendiri Aplikasi Androidmu*. Bandung: C. V Andi Offset
- Mardhiyanti, D., Ilma, R & Kesumawati, N. (2011). Pengembangan Soal Matematika Model Pisa untuk Mengukur Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah dasar. Artikel Pendidikan Matematika Pascasarjana Unsri.
- Prawiladilaga, D. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran Intructional Design Principles*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- 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.
- Riduwan & Akdon. (2009) *Rumus dan data dalam analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rohman, Muhammad & Amri, Sofan. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pustaka.
- Rusman, dkk. (2013). *Model - Model Pembelajaran :Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanajaya, Wina. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, A.M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung.Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi* . Bandung.Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I Made. Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model-Model Pembelajaran Inovatif-Progesif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wena, M. (2012). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Stevanus. Wisnu. (2006). *Mengenal Mobile Learning*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wolber, David. Dkk.(2011).*App Inventor create your Own Android Apps*. Canada:Oreilly.
- Yuniati, Lukita. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Dopler Sebagai Alat Bantu Dalam Pembelajaran Fisika Yang Menyenangkan*. JP2F, Vol.2, No.2 September 2011. <https://www.researchgate.net/publication/320469904>. Diakses Pada Tanggal 2 Oktober 2017.