

## Pengembangan Mobile Learning dengan Metode Studi Kasus untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas VI di SDN Telajung 01

Dian Rosdiana Noor,<sup>1✉</sup> Eveline Siregar<sup>2</sup>, Uwes Anis Chaeruman<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>2</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

<sup>3</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.051.08>

### Article History

Submitted : 2022

Accepted : 2022

Published : 2022

### Keywords

Pengembangan;  
Mobile Learning;  
Metode Studi Kasus;  
PPKn; Rapid  
Prototyping.

### Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa mobile learning dengan metode studi kasus untuk mata pelajaran PPKn kelas VI. Mobile learning ini diharapkan dapat memfasilitasi belajar peserta didik dan membentuk karakter yang sesuai nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik. Pengembangan ini menggunakan model Rapid Prototyping yang terdiri dari lima tahap, yaitu asses needs and analyze content, set objectives, construct prototype, utilize prototype, install and maintain system. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini terdiri dari review ahli (ahli materi dan ahli media) dan uji coba pengguna yaitu uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi tersebut melibatkan 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, dan 12 orang pengguna. Hasil review ahli diperoleh skor rata-rata ahli materi sebesar 3,68 (sangat baik) dan ahli media sebesar 3,4 (sangat baik). Pada tahap evaluasi uji coba satu-satu diperoleh skor rata-rata sebesar 3,28 (sangat baik) dan pada uji coba kelompok kecil sebesar 3,34 (sangat baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa mobile learning dengan metode studi kasus ini memiliki kualitas "sangat baik" dan dapat digunakan untuk media pembelajaran dengan dilakukan penyempurnaan lebih lanjut.

### Abstract

*This development research was conducted to produce a learning media in the form of mobile learning with a case study method for Civics Class VI subjects. Mobile learning is expected to facilitate student learning and form characters that are following the values of Pancasila in students. This development uses the Rapid Prototyping model which consists of five stages, namely, assess needs and analyze content, set objectives, construct prototype, utilize prototypes, install and maintain the system. The evaluation in this development research consisted of expert reviews (material experts and media experts) and user trials, namely one-on-one trials, small groups, and evaluation of learning outcomes. The evaluation involved 1 material expert, 1 media expert & learning design expert, and 12 users. The results of the expert review obtained an average score of material experts of 3,68 (very good) and media experts of 3,4 (very good). In the formative evaluation, obtained an average score of one-to-one evaluation of 3,28 (very good) and in the small group of 3,34 (very good). Based on these results, it can be stated that mobile learning with this case study method has "very good" quality and can be used for learning media by making further refinements.*

✉ Corresponding author : Dian Rosdiana Noor

Alamat : Universitas Negeri Jakarta

E-mail : dianrnoor@gmail.com

## PENDAHULUAN

Pancasila merupakan dasar negara sekaligus pedoman bagi bangsa Indonesia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dalam bermasyarakat dan bernegara. Mayoritas warga Negara Indonesia tentu telah mengetahui apa saja isi yang terkandung dalam Pancasila. Namun pada praktiknya masih banyak sekali kasus-kasus dan penyimpangan yang terjadi pada pelajar di Indonesia yang tidak sesuai dengan isi Pancasila. Banyak kasus-kasus yang terjadi di kalangan siswa yang menunjukkan bahwa karakter yang dimiliki oleh siswa kini telah bertolak belakang dengan penerapan Pancasila, salah satunya adalah kasus bullying atau perundungan.

Hal tersebut terbukti dari hasil riset PISA (Programme for International Student Assessment) pada tahun 2018 yang menunjukkan jumlah kasus perundungan atau bullying yang terjadi pada siswa di Indonesia mencapai 41,1%. Angka tersebut juga menjadikan Indonesia sebagai negara kelima dengan kasus bullying tertinggi yang terjadi pada siswa. Kasus-kasus perundungan atau bullying yang marak terjadi di Indonesia pun beragam bentuknya, mulai dari siswa yang mendapat ancaman, ejekan, hingga kekerasan. Perilaku perundungan tersebut banyak terjadi secara langsung maupun daring melalui media sosial.

Kasus-kasus yang bertentangan dengan nilai Pancasila juga terjadi di salah satu SD Negeri di daerah Kabupaten Bekasi. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas VI di SDN Telajung 01, guru mengatakan bahwa di SD tersebut khususnya di kelas VI banyak terjadi kasus-kasus yang bertentangan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila. Beberapa kasus di antaranya yakni kasus bullying yang pernah terjadi pada salah satu siswa kelas VI beberapa tahun silam. Siswa tersebut mendapat perlakuan yang tidak menyenangkan dari beberapa teman kelasnya dikarenakan siswa tersebut tidak

memiliki penampilan seperti teman-teman seusianya dan karena siswa tersebut bekerja sebagai penambal ban untuk membantu perekonomian keluarganya.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa sebagai bagian dari masyarakat Indonesia telah melupakan jati diri bangsanya yang seharusnya didasarkan pada Pancasila khususnya pada sila kedua. Di mana pada Pancasila sila kedua kita diharuskan menghargai dan memperlakukan sesama manusia dengan adil dan beradab sesuai dengan harkat martabatnya tanpa membedakan suku, agama, jenis kelamin, kedudukan sosial, warna kulit dan sebagainya karena semua warga Negara Indonesia memiliki kesamaan kedudukan, derajat, dan juga hak serta kewajiban dasarnya sebagai makhluk Tuhan yang Maha Esa.

Cara yang dapat dilakukan untuk menghadapi dan mengatasi situasi ini adalah dengan memberikan kembali pemahaman yang benar mengenai nilai-nilai luhur Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang perlu diberikan sejak dini, yakni pada jenjang Sekolah Dasar kelas VI yang merupakan usia remaja awal (12-15 tahun). Pada masa remaja, anak mulai belajar dan berkembang dalam hal mengenali diri dan lingkungannya dan pembentukan karakter anak yang sesuai dengan Pancasila dapat dikuatkan, karena terbentuknya karakter pada usia dini menyebabkan tidak akan mudah untuk mengubah karakter dari anak tersebut ketika dewasa.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan itu sendiri bertujuan untuk mengembangkan manusia yang beriman, memiliki budi pekerti luhur, dan juga memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Menurut Winataputra & Budimansyah (2012) Pendidikan Kewarganegaraan ialah proses untuk

menyiapkan generasi yang mengetahui tanggung jawabnya sebagai warga Negara. Namun sangat disayangkan bahwa selama ini mata pelajaran PPKn yang berisi penyampaian Pancasila dan UUD 1945 bukan sebagai nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, melainkan hanya sebatas dasar administrasi pemerintahan (Komarudin Hidayat, 2014).

Dari hasil wawancara dengan guru kelas VI, didapatkan informasi bahwa kegiatan pembelajaran PPKn memang belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran PPKn dan menganggap bahwa mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang sulit karena bersifat teori dan hafalan. Selain itu, metode ceramah masih mendominasi kegiatan pembelajaran dan guru hanya mengandalkan buku pembelajaran cetak yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Kurangnya ketertarikan siswa dan masih digunakannya metode pembelajaran konvensional juga menyebabkan minimnya keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa hanya mendengarkan dan menerima materi yang disampaikan guru tanpa berusaha memahaminya lebih dalam lagi baik dengan bertanya langsung kepada guru ataupun mencari informasi secara mandiri.

Pada kegiatan pembelajaran tatap muka saja siswa masih kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, ditambah kini kegiatan pembelajaran di semua jenjang Pendidikan di Indonesia dalam setahun terakhir dilakukan secara jarak jauh. Hal itu juga yang menyebabkan proses pembelajaran di SDN Telajung 01 tidak berjalan dengan maksimal. Terlebih lagi contoh dan penerapan dari mata pelajaran PPKn ini masih bersifat abstrak. Kondisi ini jika dibiarkan begitu saja, akan menyebabkan kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran PPKn yang seharusnya

dapat membentuk siswa yang bersikap dan berkarakter sesuai Pancasila.

Pembelajaran PPKn yang hanya mengandalkan media berupa buku pembelajaran cetak dan didominasi dengan verbalisme akan menyulitkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran PPKn seharusnya mampu melibatkan siswa untuk berperan aktif seperti pendapat yang dikemukakan Kurniawan (2017:492) mengenai konsep *active learning* yang hendaknya meminimalisir peran dari guru, menuju penggunaan media pembelajaran yang dapat mengaktualisasikan proses belajar menjadi lebih efisien, efektif, dan praktis. Seharusnya pula kegiatan pembelajaran PPKn yang berfokus pada pembentukan sikap dan karakter siswa dapat disajikan dengan cara yang tepat dan dengan media yang tepat sehingga pembelajaran PPKn dapat membuat siswa tidak hanya mampu menghafal teori-teori saja, namun juga mampu dalam menerapkannya ke dalam kehidupan nyata.

Berangkat dari permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang dapat digunakan dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Solusi tersebut yaitu pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat serta dibantu dengan media pembelajaran yang dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Metode pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran PPKn adalah metode studi kasus.

Metode studi kasus adalah suatu bentuk pencarian (*inquiry*) yang berfokus pada penyelesaian masalah atau kasus. Metode ini erat kaitannya dengan pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*), namun metode studi kasus ini memiliki lingkup yang lebih luas (Sukmadinata dan Syaodih, 2012). Metode studi kasus dapat membantu siswa dalam mengambil keputusan terkait permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata siswa.

Hal tersebut karena pada pembelajaran yang menggunakan metode studi kasus akan menghadirkan masalah-masalah yang relevan dengan kejadian yang pernah dialami ataupun akan terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa. Seperti hasil penelitian Muhammad Japar yang menunjukkan bahwa metode studi kasus dalam kegiatan pembelajaran PPKn dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis, mampu menganalisis, dan bersikap sesuai dengan Pancasila. Beberapa jenis kasus di antaranya adalah (1) directed case (kasus yang diarahkan) (2) dilemma (kasus keputusan) (3) interrupted case (kasus terputus) (4) analysis or issue case. Dan kasus yang akan digunakan pada penelitian ini adalah analysis or issue case.

Sedangkan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam permasalahan di atas adalah mobile learning. Mobile learning merupakan media teknologi digital yang dapat menjadi alternatif media pembelajaran masa kini yang memiliki fleksibilitas yang cukup tinggi, sehingga mengizinkan pengguna dengan mudah mengakses informasi, materi, petunjuk, dan juga dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.

Menurut Hidayat dan Utomo (2014) m-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah layanan atau media yang memberikan informasi secara elektronik kepada peserta didik. Mobile learning juga dapat menyediakan konten pembelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu. Dapat dikatakan bahwa mobile learning adalah media pembelajaran dengan teknologi digital yang memerlukan akses internet dan dapat digunakan melalui mobile devices di mana pun dan kapan pun tanpa terbatas waktu dan ruang. Beberapa jenis mobile learning di antaranya adalah (1) teks (2) gambar (3) audio (4) video (5) aplikasi perangkat lunak (Tamimuddin, 2007). Dan pada penelitian ini akan dikembangkan mobile learning berupa aplikasi perangkat lunak.

Mobile learning cocok digunakan secara mandiri oleh siswa karena perangkat mobile sudah banyak digunakan di kalangan siswa yang merupakan generasi digital natives. Hal tersebut didukung oleh hasil survei pengguna internet di Indonesia tahun 2019-2020 yang mencapai 196,7 juta pengguna dari populasi Indonesia yang berjumlah 266.911.900 jiwa. Pesatnya jumlah pengguna internet yang di dalamnya termasuk pelajar Sekolah Dasar membuka potensi dalam pengembangan dan penggunaan mobile learning untuk membantu kelancaran pembelajaran. Perangkat mobile yang digunakan dalam mobile learning antara lain adalah PDA, handphone, dan tablet.

Pembelajaran yang menggunakan mobile learning menjadikan siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui device bergerak seperti smartphone dan tablet, atau segala perangkat yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga siswa dapat mengakses pembelajaran di mana pun mereka berada tanpa mengenal ruang dan waktu (Tolawo, Lumenta, & Karouw, 2014, p. 1).

Dengan adanya media pembelajaran digital berupa mobile learning, pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih menarik karena terdapat variasi media pembelajaran sehingga tidak hanya mengandalkan buku pembelajaran cetak dan uraian guru sehingga siswa dapat merasakan pengalaman yang baru pada pembelajaran PPKn. Keunggulan lain dari mobile learning adalah penggunaan perangkat yang lebih kecil sehingga bersifat mobile dan lebih murah dibandingkan perangkat seperti personal komputer. Materi pembelajaran yang terdapat pada mobile learning pun dapat divisualisasikan dengan tampilan yang lebih menarik dan dapat dikombinasikan dengan konten yang sesuai dengan berbagai gaya belajar peserta didik yang beragam.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran mobile learning dengan menggunakan metode studi kasus yang

bersifat interaktif, komunikatif, dan menyenangkan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ialah digabungkannya metode studi kasus dan mobile learning yang dapat digunakan secara jarak jauh untuk menunjang pembelajaran PPKn, khususnya pada materi yang bertujuan membentuk sikap dan karakter siswa. Mobile learning ini juga dapat digunakan secara offline, sehingga siswa tidak memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya. Di dalamnya akan disajikan materi pembelajaran melalui suara, teks, gambar-gambar, video, contoh-contoh penerapan dan kasus-kasus yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dan latihan soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat membangkitkan emosi intelektual siswa. Sehingga dapat menanamkan kembali nilai-nilai Pancasila pada diri siswa dan membantu kelancaran proses pembelajaran guru dan siswa. Selain itu diharapkan dapat tercipta kemandirian di dalam diri siswa ketika menggunakan media tersebut.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan produk. Menggunakan model pengembangan Rapid Prototyping. Model tersebut terdiri atas 5 tahapan, yaitu: (1) Asses Needs & Analyze Content, (2) Set Objective, (3) Construct Prototype, (4) Utilize Prototype, (5) Install & Maintain Systems.

Sasaran pengguna pada penelitian ini adalah siswa kelas VI di SDN Telajung 01. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan Januari 2021 sampai dengan bulan November 2021.

Produk yang dikembangkan akan melalui evaluasi formatif dengan *expert review*, uji pengguna tahap *one-to-one*, uji pengguna *small group*, dan evaluasi hasil belajar. Menggunakan instrumen angket dengan skala likert 4-1. Aspek yang dinilai disesuaikan dengan teori Kualitas Produk Komputer dan Peranti Lunak (Smaldino, 2009), Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi S. Wahono, 2006), Penilaian Produk (Roblyer, 2009), dan prinsip desain grafis (Leonardo Adi & Andreas James, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini dilaksanakan secara daring dan luring. Penelitian dilaksanakan selama 10 bulan yaitu sejak bulan Januari 2021 sampai dengan bulan November 2021. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan Rapid Prototyping oleh Tripp Bichelmeyer 1990. Berikut ini tahapan pengembangannya:

### A. Assess Needs & Analyze Content

#### a) Asses Needs

Berdasarkan pedoman wawancara kepada guru yang telah dibuat, guru mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran PPKn di kelas VI SDN Telajung 01 masih menggunakan metode ceramah. Selain itu, media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran adalah berupa buku cetak. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi Pancasila masih belum optimal, hal itu berdasarkan hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan nilai masih di bawah KKM. Satu kali pertemuan pada mata pelajaran PPKn pada tema berdurasi 35 menit. Guru mengungkapkan bahwa siswa merasa jenuh pada saat pembelajaran PPKn dan siswa kurang tertarik pada pelajaran PPKn. Adapun kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran PPKn adalah siswa menganggap mata pelajaran PPKn hanyalah bersifat teori dan hafalan semata, terbatasnya media pembelajaran, dan metode yang digunakan menyulitkan siswa dalam memahami materi PPKn yang masih bersifat abstrak. Untuk karakteristik siswa di kelas VI SDN Telajung, siswa sudah mampu menggunakan gawai secara mandiri, hal ini menjadi pertimbangan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kemampuan siswa tersebut.

#### b) Analyze Content

Pada tahapan ini diperoleh informasi terkait materi pembelajaran PPKn yang akan dikembangkan. Hasil yang diperoleh setelah berdiskusi dengan guru dan setelah melihat-lihat buku yang digunakan siswa yaitu, materi

yang akan digunakan dalam pengembangan kali ini adalah materi yang berkaitan dengan nilai-nilai sila kedua Pancasila. Materi tersebut terdapat dalam mata pelajaran PPKn kelas VI pada Tema 7 Subtema 1 (Kepemimpinan materi Pemimpin di Sekitarku). Materi yang ada pada buku tema tersebut masih kurang lengkap karena hanya menyajikan butir-butir sila kedua Pancasila menurut TAP MPR saja dan tidak ada penjelasan maupun contoh lebih lanjut. Nilai-nilai Pancasila sila kedua dan penerapannya perlu dibuatkan media mobile learning karena saat ini pembelajaran dilaksanakan sedang dilaksanakan secara jarak jauh (PJJ) dan tidak mendapatkan penjelasan secara langsung dari guru. Sehingga diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut walaupun sedang melaksanakan belajar dari rumah.

## B. Set Objectives

Setelah dilakukan penilaian kebutuhan dan analisis konten, maka pada tahap yang kedua ini dilakukan kegiatan untuk menetapkan tujuan pembelajaran untuk mobile learning yang dikembangkan dengan berdiskusi bersama guru. Hasil dari rumusan tujuan umum dan khusus adalah sebagai berikut:

**Tujuan Instruksional Umum:** Setelah menggunakan mobile learning, siswa diharapkan mampu menganalisis penerapan nilai-nilai sila kedua Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

### Tujuan Instruksional Khusus:

1. Siswa diharapkan mampu menjelaskan butir-butir yang terkandung dalam sila kedua Pancasila
2. Siswa diharapkan mampu menyebutkan contoh-contoh penerapan sila kedua Pancasila
3. Siswa diharapkan mampu menganalisis contoh kasus penerapan sila kedua Pancasila

## C. Construct Prototype

Tahapan selanjutnya yaitu mengembangkan prototype mobile learning.

Tahap ketiga ini dimulai dari mengembangkan desain dari prototype yang akan dikembangkan. Tahapan-tahapan desain tersebut di antaranya menghasilkan GBIM (Garis Besar Isi Media), JM (Jabaran Materi), flowchart, dan storyboard.

a) Pembuatan GBIM, JM, Flowchart, dan Storyboard

Pada tahap ini dihasilkan Garis Besar Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM). GBIM dan JM tersebut disertakan dalam lampiran. Setelah dibuatnya GBIM dan JM, pengembang mulai membuat flowchart dan storyboard berdasarkan GBIM dan JM yang sudah dibuat sebelumnya. Dibuatnya flowchart dan storyboard bertujuan sebagai gambaran atau ilustrasi yang akan disajikan dalam software yang digunakan dalam mengembangkan mobile learning (Smart Apps Creator). Flowchart dan storyboard yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan mobile learning juga disertakan pada lampiran.

b) Membuat Prototype

Pada tahap ini, dihasilkan tampilan desain dan komponen dari tampilan dan materi yang akan disajikan dalam prototype mobile learning. Desain tersebut diproduksi menggunakan Adobe Illustrator. Berikut ini adalah contoh dari pembuatan desain tampilan dan konten dengan menggunakan Adobe Illustrator.



**Gambar 1** pembuatan mobile learning dengan software Smart Apps Creator



Gambar 2 tampilan halaman utama mobile learning

D. Utilize Prototype

a) Tahap Review Ahli

Review ahli bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam mobile learning.

Tabel 1 Rekapitulasi hasil review ahli media dan ahli materi

No.	Ahli	Nilai Rata-rata
1	Ahli Media	3,4
2	Ahli Materi	3,68
Rata-rata Nilai		3,54

Setelah mendapatkan review dari ahli media dan ahli materi, selanjutnya pengembang melakukan kegiatan revisi terhadap mobile learning sesuai dengan komentar dan masukan yang diberikan oleh ahli.

b) Tahap Uji Coba One to One

Uji coba satu-satu atau one to one dilakukan terhadap 2 orang siswa kelas VI di SDN Telajung 01. Kedua siswa tersebut dipilih karena memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Dari hasil uji coba tersebut didapatkan skor rata-rata sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi hasil uji coba one to one

No.	Ahli	Nilai Rata-rata
1	Responden 1	3,53
2	Responden 2	3,03
Rata-rata		3,28

c) Tahap Uji Coba Small Group

Setelah dilakukannya uji coba one to one, maka yang selanjutnya dilakukan adalah uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa dengan kecerdasan berbeda. Hasil dari uji coba tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi hasil uji coba small group

No.	Ahli	Nilai Rata-rata
1	Responden 1	2,92
2	Responden 2	3,11
3	Responden 3	3,19
4	Responden 4	3,61
5	Responden 5	3,42
6	Responden 6	3,42
7	Responden 7	3,73
8	Responden 8	3,57
9	Responden 9	3,46
10	Responden 10	2,96
Rata-rata nilai		3,38

Selanjutnya dilakukan penilaian hasil belajar peserta didik dengan diberikan evaluasi hasil belajar. Berikut ini adalah hasil dari evaluasi tersebut:

Tabel 4 Rekapitulasi hasil uji coba small group

No.	Ahli	Nilai Rata-rata
1	Responden 1	90
2	Responden 2	90
3	Responden 3	80
4	Responden 4	80
5	Responden 5	70
6	Responden 6	100
7	Responden 7	100
8	Responden 8	90
9	Responden 9	100
10	Responden 10	100
Rata-rata nilai		90

E. Install and Maintain System

Langkah yang dilakukan pada tahap terakhir ini adalah mengekspor hasil akhir dari mobile learning yang sudah direvisi. Mobile learning yang sudah diekspor kembali ke dalam bentuk .apk siap untuk diinstall dan digunakan dalam perangkat mobile smartphone.

SIMPULAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa mobile learning dengan metode studi kasus untuk mata pelajaran PPKn kelas VI di SDN Telajung 01. Mobile learning ini dikembangkan dengan menggunakan model Rapid Prototyping yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu, *Asses Needs & Analyze Conten, Set Objective, Construct Prototype, Utilize Prototype* dan *Install & Maintain System*. Produk ini telah melalui

evaluasi formatif, dengan hasil review ahli media sebesar 3,4 dan ahli materi sebesar 3,68. Sedangkan untuk uji coba pengguna one to one mendapatkan skor 3,4, uji coba pengguna small group sebesar 3,4, dan evaluasi hasil belajar dengan nilai rata-rata 90. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mobile learning dengan metode studi kasus dapat dikategorikan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada para dosen pembimbing yang telah mencurahkan ilmu, petunjuk, bimbingan, motivasi, dan semangat selama berlangsungnya penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sönmez, A., Göçmez, L., Uygun, D. & Ataizi. *A Review of Current Studies of Mobile Learning* M. JETOL 2018, Volume 1, Issue 1
- Yayuk Kusumawati, "Analisis Pembelajaran Pkn SD/MI Dalam Pendekatan Saintifik". *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*. Vol 3, No. 1, 2019, hal. 46
- Muhammad Japar. The Improvement of Indonesia Students Engagement in Civic Education through Case-Based Learning. *Journal of Social Studies Education Research* 2018:9 (3), 27-44
- Tamimuddin. *Mengenal Mobile Learning (M-Learning)*. Diakses melalui <https://mtamim.files.wordpress.com>
- Tolawo, D., Lumenta, A., & Karouw, S. (2014). *Perancangan Mobile Learning Algoritma dan Pemrograman*. *E-Journal Teknik Informatika*, Vol. 4, No. 2,(h.1-5).
- Hasil Riset PISA (Programme for International Student Assesment), Organization Economic Cooperation and Development (OECD) 2018 diakses pada tanggal 10 Juli 2021 <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/12/12/pisa-murid-korban-bully-di-indonesia-tertinggi-kelima-di-dunia#>
- Perundangan di Indonesia (Unicef) <https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/Fact%20Sheet%20Perkawinan%20Anak%20di%20Indonesia.pdf> Diakses pada tanggal 10 Juli 2021
- Dirjen PPI: Survei Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia Bagian Penting dari Transformasi Digital diakses melalui [https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/o/berita\\_satker](https://www.kominfo.go.id/content/detail/30653/dirjen-ppi-survei-penetrasi-pengguna-internet-di-indonesia-bagian-penting-dari-transformasi-digital/o/berita_satker)