



# Pengembangan media pembelajaran m-learning berbasis android pada mata pelajaran PPKn materi lembaga-lembaga negara kelas X

**Andiansyah Bagus Rahmadila, Rosyid Al Atok, Rista Ayu Mawarti\***  
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia  
\*Penulis korespondensi, Surel: rista.ayu.fis@um.ac.id

Paper received: 20-09-2022; revised: 12-10-2022; accepted: 30-10-2022

## Abstract

This paper discusses about the development of android-based mobile learning media for the teaching of Civics subject at SMAN 1 Purwosari. This study aims at producing an android-based learning media on Civics subject, particularly about The State Institutions material. This development research uses the ADDIE model which consists of five steps, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility of the media was validated by media expert, material expert, linguist, and practitioner. After the validation stage, a limited trial was conducted to the 10th grade students of SMAN 1 Purwosari. The results of the media feasibility validation and limited trial are as the following: (1) the media expert scored 3,97 with "very good" qualification, (2) the material expert scored 3,08 with "good" qualification, (3) the linguist scored 3,58 with "very good" qualification, (4) the practitioner scored 4 with "very good" qualification, (5) the small group trial result obtains a score of 3,61 with "very good" qualification, and (6) the large group trial result obtains a score of 3,46 with "very good" qualification. Thus, it can be concluded that the media product that has been developed is feasible to be used as a learning media in supporting Civics learning.

**Keywords:** media development; learning media; mobile learning; Civics; state institutions

## Abstrak

Artikel ini membahas tentang penelitian pengembangan media pembelajaran mobile-learning berbasis android pada mata pelajaran PPKn di SMAN 1 Purwosari. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran PPKn dengan materi Lembaga-lembaga Negara. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Validasi kelayakan media dilakukan oleh validator ahli media, materi, bahasa dan praktisi. Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas 10 IPS 1 SMAN 1 Purwosari. Hasil validasi baik dari validator ahli media, materi, bahasa, praktisi, dan uji coba terbatas diperoleh nilai kelayakan produk media yang dikembangkan sebagai berikut: (1) dari ahli media diperoleh nilai 3,97 dengan kualifikasi "sangat layak", (2) dari ahli materi diperoleh nilai 3,08 dengan kualifikasi "layak", (3) dari ahli bahasa diperoleh nilai 3,58 dengan kualifikasi "sangat layak", (4) dari praktisi diperoleh nilai 4 dengan kualifikasi "sangat layak", (5) dari uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 3,61 dengan kualifikasi "sangat layak", dan (6) dari uji coba kelompok besar diperoleh nilai 3,46 dengan kualifikasi "sangat layak". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran PPKn.

**Kata kunci:** pengembangan media; media pembelajaran; m-learning; PPKn; lembaga-lembaga negara

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses mengembangkan kemampuan diri sendiri yang dilakukan dengan upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara (Nurkholis, 2013) merupakan upaya untuk mengembangkan pikiran, budi pekerti, dan jasmani

untuk dapat meningkatkan kesempurnaan hidup yang sesuai dengan alam dan masyarakat. Sementara, menurut UU No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu siswa mencapai potensi mereka dengan mendorong perkembangan kepribadian, spiritual keagamaan, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri dan masyarakat. Pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya sadar dan terencana yang berwujud kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan pikiran, budi pekerti dan jasmani siswa. Berjalannya proses pembelajaran tentu memerlukan suatu pendukung untuk memaksimalkan penyaluran informasi pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin "*medius*" bentuk jamak dari "*medium*" yang berarti tengah atau perantara. Media pembelajaran adalah alay yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Peranan yang dimiliki media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Sebab, proses pembelajaran efektif perlu adanya media pembelajaran yang variatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada faktanya, proses pembelajaran saat ini masih banyak dilakukan secara konvensional. Proses pembelajaran seperti ini masih banyak menggunakan buku teks yang terbilang cukup membosankan bagi siswa jika diterapkan pada beberapa mata pelajaran di sekolah. Salah satunya adalah pada mata pelajaran sosial yaitu PPKn yang cenderung memiliki banyak konsep atau teori menghafal. Proses pembelajaran seperti ini tentu terbilang tidak cukup efektif karena akan berdampak pada minat siswa. Siswa akan cenderung merasa tidak suka terhadap mata pelajaran yang diajarkan sehingga sulit untuk memahami materi dan menurunkan motivasi belajar siswa.

Pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada transformasi metode pembelajaran dari konvensional menjadi digital. Transformasi ini mendorong dunia pendidikan untuk terus mengikuti berbagai perkembangan teknologi. Salah satunya dengan menerapkan sistem pembelajaran dengan menggunakan media digital. Namun, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pengetahuan sosial masih sering terabaikan. Terlebih lagi untuk mata pelajaran PPKn yang secara umum masih menerapkan media pembelajaran secara grafis, seperti power point dan buku pegangan siswa yang kurang menarik.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran pengetahuan sosial masih sering dilakukan secara konvensional. Banyak alasan penggunaan media pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, diantaranya adalah sulit mencari media yang tepat, waktu yang dibutuhkan untuk persiapan lebih banyak, tidak ada dana pengembangan media, dan lain sebagainya (Zulfiati, 2014). Dampak dari penggunaan pembelajaran konvensional yaitu, kegiatan pembelajaran terasa membosankan, siswa menjadi pasif, siswa hanya aktif membuat catatan dan materi yang diperoleh dari metode ceramah lebih cepat terlupakan (Delisda & Sofyan, 2014). Oleh karena itu, peran media pembelajaran pada ilmu sosial berbasis digital dapat sangat membantu di era saat ini, salah satunya pada mata pelajaran PPKn. Untuk membuat materi lebih menarik dan mampu memotivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menempatkan materi pada media aplikasi android (Apriyani, 2015).

Penggunaan teknologi berbasis mobile terbilang cukup tinggi di Indonesia. Data dari *International Data Corporation* menyatakan bahwa penggunaan android di Indonesia terbilang cukup tinggi dengan persentase sebesar 60%. Hal ini memberikan peluang penggunaan

perangkat telepon (*handphone*) untuk semakin dekat keberadaannya dengan kehidupan pelajar yang tidak hanya untuk bermain tetapi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran *m-learning*.

Pengembangan media pembelajaran dengan model *m-learning* ditujukan pada semua telepon seluler yang memiliki platform android yang tentunya tidak asing lagi bagi para siswa. Nantinya, media pembelajaran akan dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang akan menampilkan beberapa dari materi pembelajaran PPKn yang dapat disebarluaskan maupun diunduh secara bebas. Media pembelajaran juga didukung dengan unsur multimedia visual dan animasi untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami materi PPKn khususnya materi lembaga-lembaga negara. Pemanfaatan *m-learning* dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik dalam mengakses materi pelajaran (González et al., 2015). Adanya keberadaan *smartphone* dalam dunia pendidikan juga dapat membantu guru dan siswa mencari berbagai informasi untuk menunjang proses pembelajaran (Susanto & Akmal, 2018). Hal ini selaras dengan pendapat (Mabruri et al., 2019) yang menyatakan bahwa *m-learning* yang telah dikembangkan memiliki pengaruh yang signifikan dalam menarik perhatian siswa dan nilai yang diperoleh siswa. Adanya *mobile learning*, diharapkan mampu menarik membantu peserta didik untuk bisa mendalami materi pelajaran dimanapun dan kapanpun karena dapat memudahkan peserta didik dalam mengakses materi saat jam pelajaran ataupun diluar jam pelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *m-learning* berbasis android ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarisma (2019). Dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis android memiliki kriteria "layak". Respon siswa dan guru diperoleh rata-rata positif, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan praktis. Penelitian lainnya milik Oktiana (2015) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk buku saku digital mata pelajaran akuntansi mendapat respon positif dan mendapat persentase  $\geq 70\%$ . Media yang dikembangkan dapat menarik, mendorong dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Perdana (2020) secara keseluruhan mendapatkan skor validasi dengan kriteria "sangat tinggi/sangat layak". Hasil uji coba terbatas pada produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas "layak". Dari ketiga penelitian tersebut yang membedakan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada mata pelajaran atau materi, subjek penelitian serta *software* yang digunakan untuk mengembangkan produk.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *m-learning* berbasis android berbasis android ini perlu dilakukan karena media belum banyak dikembangkan terutama pada mata pelajaran PPKn. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam belajar serta bagi guru dapat digunakan sebagai alternatif media dalam menyampaikan materi lembaga-lembaga negara. Berdasarkan paparan tersebut penelitian ini secara khusus dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran *m-learning* berbasis android pada mata pelajaran PPKn materi lembaga-lembaga negara yang layak dan menarik.

## 2. Metode

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian pengembangan (*RnD*). Penelitian dilakukan dengan membuat media pembelajaran *m-learning* berbasis android menggunakan *unity* pada mata pelajaran PPKn materi lembaga-lembaga negara. Penelitian pengembangan adalah suatu usaha dalam menciptakan dan menguji produk yang dipakai dalam proses belajar

mengajar (Purnama, 2016). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pemilihan ADDIE didasari atas pertimbangan jika model ini memiliki proses yang terstruktur dan memiliki prosedur yang mudah serta sederhana untuk digunakan dalam pembuatan produk media. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*.

Penilaian kelayakan media pembelajaran dilakukan menggunakan skala *likert* dengan lima pilihan jawaban Sugiyono (2013) sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Namun dalam Penelitian ini menggunakan skala 4 pilihan jawaban. Supaya diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, 4 = sangat setuju. Dalam penelitian ini pengumpulan datanya menggunakan lembar angket ahli media, materi, bahasa dan praktisi. Data yang diperoleh diolah dengan rumus (Wibowo, 2019)  $X = \frac{\sum x}{N}$ , dengan keterangan X= skor rata-rata,  $\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh, N= jumlah butir pertanyaan.

**Tabel 1. Kualifikasi Kelayakan Media**

No	Skor	Kualifikasi
1	3.26 – 4.00	Sangat Layak/Sangat Baik
2	2.51 – 3.25	Layak/Baik
3	1.76 – 2.50	Tidak Layak/ Kurang Baik
4	1.00 – 1.75	Sangat Tidak Layak/Sangat Kurang Baik

Sumber: Wibowo (2019)

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Lembaga Negara Indonesia pada Materi Fungsi dan Kewenangan Lembaga-lembaga Negara

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *m-learning* berbasis android pada materi fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara. Media pada materi fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara umumnya dalam bentuk cetak namun pada penelitian ini dikembangkan kedalam bentuk digital agar lebih mudah digunakan dan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan salah satu *game engine* bernama *Unity* dan pembuatan desain isi materi menggunakan *software Adobe Illustrator*. Media berbentuk aplikasi android dan memiliki nama “Lembaga Negara Indonesia” yang diambil dari materi yang termuat dalam media yaitu materi lembaga-lembaga negara agar lebih mudah dikenal dan diingat. Media pembelajaran Lembaga Negara Indonesia memiliki ukuran 95-megabyte dan untuk mengaksesnya dibutuhkan *smartphone* yang memiliki sistem operasi android versi 4.4 KitKat atau di atasnya.

Aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur video, gambar yang menarik, animasi flipbook membuka menu materi, dan evaluasi yang bisa digunakan untuk melihat pemahaman pengguna setelah menggunakan media. Fitur evaluasi membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya karena terintegrasi dengan *google form*. Pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan meningkatkan daya serap materi yang diberikan (Andayani & Widjaja, 2016). Aplikasi dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu inovasi pengembangan media pembelajaran.

Materi yang digunakan pada media pembelajaran Lembaga Negara Indonesia adalah mata pelajaran PPKn kelas X Kompetensi Dasar 3.3 tentang fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI Tahun 1945. Media dikembangkan untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar berdasarkan silabus dan struktur isi mata pelajaran PPKn kelas X. Isi materi dikembangkan berdasarkan buku siswa, modul dan jurnal atau artikel materi. Media pembelajaran Lembaga Negara Indonesia dikembangkan sesuai urutan sebagai berikut.



Gambar 1. Halaman Utama pada Media Lembaga Negara Indonesia

Pertama, Halaman utama (*user interface*) terdiri atas judul aplikasi yang disesuaikan dengan fitur dan materi lembaga-lembaga negara untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui isi bahasan dari media yang dibuat. Konsep sampul memiliki tema warna hijau dan putih pemilihan warna hijau diambil dari atap gedung DPR yang merupakan salah satu lembaga negara. Desain *button* atau menu dibuat simpel karena untuk memudahkan pengguna dalam memilih. Pada halaman utama memuat beberapa menu yaitu empat menu materi utama atau halaman inti (sistem politik, infrastruktur politik, suprastruktur politik dan *good governance*), pada menu video berisi video rangkuman penjelasan terkait dengan materi secara keseluruhan, pada menu evaluasi berisi kumpulan soal yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman yang diperoleh setelah mempelajari pada menu materi, dan pada menu petunjuk penggunaan berisi informasi mengenai tata cara penggunaan aplikasi.

Kedua, halaman inti berisi materi atau teks tertulis kajian teoritis materi fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI Tahun 1945 yang bersifat konseptual. Materi merupakan inti dari kegiatan pembelajaran karena materi inilah yang diupayakan agar siswa memahami atau menguasainya (Pane & Dasopang, 2017). Materi dibagi menjadi empat sub bahasan agar memudahkan siswa untuk mempelajarinya yakni, 1) definisi sistem politik, 2) infrastruktur politik, 3) suprastruktur politik, dan 4) *good governance*. Bahasa yang digunakan dalam penjelasan materi disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, menggunakan bahasa yang lugas, komunikatif dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Jenis huruf yang digunakan adalah *Tahoma bold*, *Montserrat Extrabold* dan *Myriad pro*. Menu materi juga dilengkapi dengan gambar serta bagan agar lebih menarik dan tidak monoton.

Penggunaan gambar dalam proses pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi serta dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar (Amir, 2016)). Adapun halaman materi yang disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Halaman Materi pada Media Lembaga Negara

Ketiga, halaman video berisi video tentang penjelasan materi lembaga-lembaga negara secara singkat dan jelas. Video dapat diputar secara *offline* tidak membutuhkan koneksi internet untuk membukanya. Video efektif untuk membantu menyampaikan materi secara dinamis serta memiliki kemampuan dalam memvisualisasi materi (Hafizah, 2020). Video yang ada pada media dapat diputar, dipercepat dan diulang pada menit yang diinginkan dengan menggeser tombol *slidebar*. Keempat, media dilengkapi halaman evaluasi yang berisi latihan soal untuk menguji pemahaman setelah belajar menggunakan media. Latihan soal adalah sesuatu hal yang sulit yang harus dipecahkan, memperoleh prestasi semaksimal mungkin (Viorika, 2019). Pada media yang dikembangkan memiliki jenis latihan soal yang berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban.

Produk yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi kelayakan dan kemenarikan. Data pertama adalah uji validasi oleh ahli media, materi, bahasa dan praktisi untuk menilai kelayakan media Lembaga Negara Indonesia sebagai media pembelajaran. Data yang kedua adalah lembar tanggapan siswa untuk menilai kemenarikan media pembelajaran.

### 3.2. Kelayakan Media Pembelajaran Lembaga Negara Indonesia

Validasi produk dilaksanakan untuk mendapatkan nilai kevalidan dan kelayakan media. Validasi dilakukan oleh 4 validator yakni validator ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli praktisi (guru). Penentuan empat validator ahli berdasarkan rekomendasi dari dosen pembimbing dan disesuaikan dengan kualifikasi yang dimiliki masing-masing validator.

Tabel 2 merupakan hasil validasi media yang dilakukan validator ahli media dalam memberikan penilaian terkait dengan produk pengembangan aplikasi lembaga negara Indonesia. Berdasarkan penilaian dan masukan yang diberikan validator media, peneliti melakukan perbaikan terkait dengan ukuran dan juga pemilihan font yang digunakan pada media. Selain itu juga validator juga menyarankan untuk diberikan teks box agar materi bisa terbaca lebih jelas. Dengan demikian sesuai dengan yang ada pada tabel 2 terkait validasi media yang dikembangkan mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3.94 dengan klasifikasi

“Sangat Layak”. Dengan hasil demikian maka produk pengembangan Lembaga Negara Indonesia sudah sangat layak digunakan. Namun produk yang dikembangkan memiliki beberapa catatan dari validator ahli media, yaitu terkait dengan pemilihan warna, ukuran dan juga pemilihan font yang digunakan pada media. Selain itu validator juga menyarankan untuk diberikan teks box agar materi bisa terbaca lebih jelas. Peneliti kemudian melakukan revisi sesuai saran ahli media dengan mengganti font dan ukuran agar tulisan lebih mudah dibaca. Selain itu peneliti juga menambahkan teks box sesuai dengan apa yang disarankan oleh validator ahli. Perbaikan dilakukan dikarenakan tulisan kurang jelas dan kurang kontras dengan latarnya.

**Tabel 2. Hasil Validasi Media**

Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor (X)	Skor maksimum	Rata-rata	Kualifikasi
1. Desain Sampul	4	16	16	4	Sangat Layak
2. Penyajian Media	12	47	48	3.92	Sangat Layak
3. Desain Isi Media	3	12	12	4	Sangat Layak
Jumlah	19	75	76	3.94	Sangat Layak

**Tabel 3. Hasil Validasi Materi**

Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor (X)	Skor maksimum	Rata-rata	Kualifikasi
1. Konsep penyajian materi	6	19	24	3.16	Layak
2. Penyajian materi	4	12	16	3	Layak
Jumlah	10	31	40	3.1	Layak

Pemaparan pada Tabel 3 merupakan hasil validasi materi yang dilakukan validator ahli materi dalam memberikan penilaian terkait dengan produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan validator materi, peneliti melakukan perbaikan terkait dengan penyajian materi agar lebih menarik dengan memberikan bagan sehingga terlihat lebih variatif. Dengan demikian sesuai yang ada pada tabel 3 terkait validasi materi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3.1 dengan kualifikasi “Layak”. Dengan hasil demikian maka produk pengembangan Lembaga Negara Indonesia sudah sangat layak digunakan. Peneliti mendapatkan masukan dari validator ahli materi terkait penyajian materi agar dibuat lebih menarik tidak hanya berisikan uraian materi saja dan juga untuk fitur evaluasi lebih baik jika tidak keluar dari aplikasi. Peneliti kemudian melakukan perbaikan setelah dilakukan validasi materi sesuai dengan masukan validator ahli materi yakni dengan memberi gambar dan bagan yang menunjang pemahaman terhadap materi. Masukan untuk fitur tidak dilakukan perbaikan dengan pertimbangan aplikasi akan memiliki ukuran yang sangat besar sehingga pengoperasian aplikasi menjadi lebih lambat.

Pemaparan pada Tabel 4 merupakan hasil validasi bahasa yang dilakukan validator ahli bahasa dalam memberikan penilaian terkait dengan produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan validator bahasa, peneliti melakukan perbaikan terkait dengan tanda baca (titik, koma, huruf besar kecil, dan italic), ketepatan struktur kalimat serta pemberian alamat sumber gambar yang ada pada media. Dengan demikian sesuai yang ada pada tabel 4 terkait validasi bahasa mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3.57 dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Dengan hasil demikian maka produk pengembangan lembaga

negara Indonesia sudah sangat layak digunakan. Namun terdapat beberapa catatan dari validator bahasa, yakni terkait dengan tanda baca (titik, koma, huruf besar kecil) dan penggunaan *italic* pada kata asing. Ketepatan struktur kalimat serta pemberian alamat sumber gambar yang ada pada media. Peneliti kemudian melakukan perbaikan terkait dengan tanda baca mulai dari titik koma, huruf besar kecil serta pada istilah yang berasal dari kata asing diubah menjadi *italic*. Selain itu peneliti juga memberikan alamat sumber gambar yang ada pada media.

**Tabel 4. Hasil Validasi Bahasa**

Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor (X)	Skor maksimum	Rata-rata	Kualifikasi
1. Lugas	3	10	12	3.33	Sangat Layak
2. Komunikatif	1	4	4	4	Sangat Layak
3. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	2	8	8	4	Sangat Layak
4. Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia	1	3	4	3	Layak
Jumlah	7	25	28	3.57	Sangat Layak

**Tabel 5. Hasil Validasi Praktisi**

Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor (X)	Skor maksimum	Rata-rata	Kualifikasi
1. Kemudahan penggunaan	5	20	20	4	Sangat Layak
Jumlah	5	20	20	4	Sangat Layak

Pemaparan pada Tabel 5 merupakan hasil validasi bahasa yang dilakukan validator praktisi dalam memberikan penilaian terkait dengan produk yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan validator praktisi, penggunaan media dapat membantu pendidik menghemat waktu dan efisien dalam penyampaian materi. Dengan demikian sesuai dengan yang ada pada tabel 5 terkait validasi bahasa mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 4 dengan kualifikasi "Sangat Layak". Dengan hasil demikian maka produk pengembangan Lembaga Negara Indonesia sudah sangat layak digunakan. Pada validasi praktisi peneliti tidak melakukan revisi produk karena tidak memperoleh saran atau rekomendasi perbaikan produk.

### 3.3. Kemenarikan Media Pembelajaran Lembaga Negara Indonesia

#### 3.3.1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil, uji coba ini dilakukan setelah melewati tahap validasi ahli media, materi, bahasa dan praktisi. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh siswa kelas X IPS 1 sebanyak 6 orang. Aspek yang dinilai terdiri atas aspek tampilan, sajian materi, dan manfaat. berikut hasil dari uji coba kelompok kecil yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek	Indikator	Skor (X)	Skor maksimum	Rata-rata	Kualifikasi
1.	Tampilan	Desain Sampul menarik	23	24	3.83	Sangat Layak
		Ukuran huruf mudah dibaca	21	24	3.5	Sangat Layak
		Gambar, video dan animasi menarik	22	24	3.66	Sangat Layak
		Keruntutan penyajian aplikasi	22	24	3.66	Sangat Layak
2.	Sajian Materi	Materi yang disajikan jelas	23	24	3.83	Sangat Layak
		Bahasa mudah dipahami	23	24	3.83	Sangat Layak
		Materi yang disajikan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran	23	24	3.83	Sangat Layak
		Soal evaluasi bermanfaat untuk mengetahui pemahaman siswa	23	24	3.83	Sangat Layak
3.	Manfaat	Menarik minat siswa untuk belajar	23	24	3.83	Sangat Layak
		Meningkatkan motivasi belajar	22	24	3.66	Sangat Layak
		Pembelajaran menjadi menarik	22	24	3.66	Sangat Layak
		Meningkatkan pemahaman siswa terkait materi	23	24	3.83	Sangat Layak
Jumlah			260	288	3.75	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6 memperoleh hasil penilaian dari 6 respon terhadap produk yang dikembangkan. Sebanyak 5 dari 6 responden memberikan penilaian bahwa aplikasi “Sangat Layak”, sementara 1 dari 6 responden memberikan penilaian bahwa aplikasi “Layak”. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan mendapat skor 260, dengan skor maksimal 288, dan diperoleh skor rata-rata keseluruhan 3,75 dengan kualifikasi “Sangat Layak” atau sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### 3.3.2. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas X IPS 1. Uji coba ini dilakukan dengan 26 responden. Hasil uji coba kelompok besar memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Coba Kelompok Besar**

No	Asepk	Indikator	Skor (X)	Skor maksimum	Rata-rata	Kualifikasi
1.	Tampilan	Desain Sampul menarik	91	104	3.5	Sangat Layak
		Ukuran huruf mudah dibaca	94	104	3.61	Sangat Layak
		Gambar, video dan animasi menarik	88	104	3.28	Sangat Layak
		Keruntutan penyajian aplikasi	90	104	3.36	Sangat Layak
2.	Sajian Materi	Materi yang disajikan jelas	93	104	3.57	Sangat Layak
		Bahasa mudah dipahami	92	104	3.53	Sangat Layak
		Materi yang disajikan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran	87	104	3.34	Sangat Layak
		Soal evaluasi bermanfaat untuk mengetahui pemahaman siswa	88	104	3.38	Sangat Layak
3.	Manfaat	Menarik minat siswa untuk belajar	91	104	3.5	Sangat Layak
		Meningkatkan motivasi belajar	88	104	3.38	Sangat Layak
		Pembelajaran menjadi menarik	90	104	3.46	Sangat Layak
		Meningkatkan pemahaman siswa terkait materi	89	104	3.42	Sangat Layak
Jumlah			1081	1248	3.46	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil uji coba kelompok besar, memperoleh hasil penilaian dari 26 responden terhadap produk yang dikembangkan. Sebanyak 16 dari 26 responden memberikan penilaian bahwa media yang dikembangkan “Sangat Layak”, sementara 10 dari 26 memberikan penilaian “Layak”. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar secara keseluruhan mendapat skor 1081, dengan skor maksimal 1248, dan diperoleh skor rata-rata keseluruhan 3,46 dengan kualifikasi “Sangat Layak” atau sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Produk media pembelajaran ketika di uji cobakan memiliki tanggapan dan komentar sangat positif, sebagian besar siswa menyatakan jika media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik, belajar menjadi menarik dan mudah diakses karena bisa dibuka melalui hp, belajar menjadi tidak membosankan dan aplikasi bisa membantu untuk belajar sendiri. Berdasarkan hasil uji coba dan komentar dari siswa media dinyatakan sangat menarik dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk pengembangan ini telah melalui tahapan revisi dan memiliki penilaian yang sangat baik, namun memiliki beberapa kekurangan yakni: (1) materi yang diangkat hanya terbatas pada materi KD 3.3 tentang fungsi dan kewenangan lembaga-lembaga negara menurut UUD NRI Tahun 1945; (2) aplikasi yang dikembangkan memiliki ukuran yang cukup

besar dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran yang lain; (3) menu evaluasi yang ada pada aplikasi memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya karena terintegrasi dengan *google form*.

Meskipun masih terdapat beberapa kekurangan media juga memiliki kelebihan yakni (1) media pembelajaran *m-learning* berbasis android ini dikemas dalam bentuk aplikasi android sehingga mudah digunakan secara praktis; (2) aplikasi yang dikembangkan bersifat adaptif karena fleksibel dapat diakses dimanapun dan kapanpun; (3) terdapat video pembelajaran yang merupakan penjelasan dari materi yang disajikan; (4) pada menu evaluasi terintegrasi dengan *google form* sehingga soal pada menu evaluasi dapat diperbarui tanpa update versi aplikasi yang terbaru apabila ada perubahan akan secara otomatis tersimpan pada aplikasi yang sudah terpasang. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media yang dihasilkan layak dan menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn.

#### 4. Simpulan

Produk media pembelajaran yang dikembangkan yang telah direvisi merupakan hasil akhir produk. Hasil akhir dari produk ini berupa media pembelajaran *m-learning* berbasis android pada materi lembaga-lembaga negara dengan nama Lembaga Negara Indonesia. Tingkat kelayakan produk didapatkan dari validasi ahli. Validasi ahli media diperoleh nilai 3,97 dengan kualifikasi sangat layak, ahli materi diperoleh nilai 3,08 dengan kualifikasi layak, ahli bahasa diperoleh nilai 3,58 dengan kualifikasi sangat layak dan validasi praktisi diperoleh nilai 4 dengan kualifikasi sangat layak. Tingkat kemenarikan data uji coba oleh kelompok kecil sebesar 3,75 dengan kualifikasi sangat layak dan kelompok besar sebesar 3,46 dengan kualifikas sangat layak, sehingga media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### Daftar Rujukan

- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Andayani, S., & Widjaja, H. (2016). Analisis Manfaat Pembelajaran Digital Bagi Mahasiswa. *Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, Palembang, 8.
- Delisda, D., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 75-84.
- González, M., González, M., Martín, M. E., Llamas, C., Martínez, Ó., Vegas, J., Herguedas, M., & Hernández, C. (2015). Teaching and learning physics with smartphones. *Journal of Cases on Information Technology*, 17(1), 31-50. <https://doi.org/10.4018/JCIT.2015010103>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Mabruri, H., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Science Mobile Learning Media to Improve Primary Students Learning Achievements. *Journal of Primary Education*, 8(1), 108-116.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktiana, G. D. (2015). *Pengembangan media pembelajaran berbasis android Dalam bentuk buku saku digital untuk mata pelajaran Akuntansi kompetensi dasar membuat ikhtisar siklus Akuntansi perusahaan jasa di kelas xi man 1 Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015*.
- Perdana, P. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berupa Buku Saku Digital pada Materi Sistem Saraf Manusia Kelas IX SMA*.

- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197. <https://doi.org/10.24127/hj.v6i2.1425>
- Syarisma, N. F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantu Aplikasi Appypie Pembelajaran Fluida di SMAN 3 Bontang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Viorika, E. (2019). *Pengembangan Game Edukasi “Labirin Matematika” Sebagai Media Latihan Soal*.
- Wibowo, A. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Berbasis Sketchup 3D Tingkat Lanjut Kelas XII Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Pajangan*.
- Zulfiati, H. M. (2014). Pengaruh pembelajaran IPS berbasis ICT (Information and Communications Technology) dengan aplikasi lectora inspire terhadap hasil belajar siswa. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 1(1), 39-58.