

## Utilization of Mobile Learning Media as a Civics Learning Resource in Improving Understanding of Teaching Materials

<sup>1</sup>Lilis Rosita, <sup>2</sup>Ana Maulana\*, <sup>3</sup>Prima Melati  
Institut Pendidikan Indonesia Garut  
Jl. Sukagalih no 34 Tarogong Kaler Garut  
rlilis862@gmail.com  
anamaulana@institutpendidikan.ac.id\*  
melatiprimal@gmail.com

(Received: 8 Nop 2022 / Accepted: 15 Nop 2022/Published Online: 5 Des 2022)

### Abstract

*PKn is one of the subjects that are still considered saturated, less interested so that it affects the level of understanding of the teaching material. It needs a touch of technology as a supporting capacity so that PKn learning is more interesting and easier to understand. The use of Mobile learning media is considered effective to convey the message of PKn learning in order to improve understanding of teaching materials. It needs research on (1) how the use of media as a source of learning civics, (2) how the understanding of students in learning civics, (3) how the use of mobile learning media as a source of learning civics can improve understanding of teaching materials. From the analysis of hypothesis test data. There is a significant increase, the use of mobile learning media as a source of learning for Civics in improving understanding of teaching materials. Correlation coefficient test has a significant relationship with  $(r) = 0.773$ , the degree of relationship between the two variables "strong", coefficient of determination  $(d) = 77\%$ , the remaining 23% is influenced by other variables. The results of the study concluded that, mobile learning media as a source of Pkn learning, can improve understanding of teaching materials. The study was conducted on XII grade students at SMAN 29 Garut. The recommendation of the research is expected that teachers can utilize various learning media to improve students ' understanding of teaching materials.*

**Keywords:** *Mobile Learning Media, PKn Learning, Understanding Teaching Materials*

### Abstrak

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap menjenuhkan, kurang diminati sehingga berpengaruh pada tingkat pemahaman materi ajarnya. Perlu sentuhan teknologi sebagai daya dukung agar pembelajaran PKn lebih menarik dan mudah difahami. Penggunaan media *mobile learning* dirasa efektif untuk menyampaikan pesan pembelajaran PKn agar dapat meningkatkan pemahaman materi ajar. Perlu penelitian tentang (1) bagaimana pemanfaatan media sebagai sumber pembelajaran PKn, (2) bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran PKn, (3) bagaimana pemanfaatan media *mobile learning* sebagai sumber pembelajaran PKn bisa meningkatkan pemahaman materi ajar. Dari hasil analisis data uji hipotesis. Terdapat peningkatan yang signifikan, pemanfaatan media *mobile learning* sebagai sumber pembelajaran PKn dalam meningkatkan pemahaman materi ajar. Uji koefisien korelasi memiliki hubungan yang signifikan dengan  $(r) = 0.773$ , tingkat hubungan kedua variabel "Kuat", koefisien determinasi  $(d) = 77\%$ , sisanya 23% dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil Penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa, media *mobile learning* sebagai sumber pembelajaran Pkn, dapat meningkatkan pemahaman materi ajar. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XII di SMAN 29 Garut. Rekomendasi hasil penelitian diharapkan para guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi ajar siswa.

**Kata Kunci:** *Media Mobile Learning, Pembelajaran PKn, Pemahaman Materi Ajar*

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat mengakibatkan perubahan di berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk memajukan kesejahteraan umum, sesuai dengan yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 alinea IV.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa. Namun masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Bahkan proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses belajar. Para pendidik dituntut dapat menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik harus dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Pendidikan masa kini mengacu kepada pendidikan dengan multi dimensi yang mengedepankan pendekatan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup manusia baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan dalam pembelajaran.

Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi siswa dan guru agar dapat bertahan di zaman globalisasi ini. Dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran adalah diperkaya sumber media pembelajaran, seperti buku teks modul, film, video dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru pada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. [1]. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa [2].

Demikian juga dalam pembelajaran PKn, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Kemajuan teknologi modern yang berkaitan dengan kemajuan komputer, berdampak pula pada bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan.

Komputer bukan hanya dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyajikan informasi namun juga dapat digunakan di berbagai bidang pendidikan. salah satunya *mobile learning*.

*Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, membuat *mobile learning* akan membawa manfaat ketersediaan topik materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Tidak semua materi pengajaran cocok untuk memanfaatkan *mobile learning*. Karena itulah *mobile learning* menjurus pada penggunaan perangkat teknologi informasi genggam. terdapat tiga fungsi utama penggunaan *mobile learning* sebagai *suplement* (tambahan), *complement* (pelengkap) dan *substitution* (pengganti). Sebagai *suplement* (Tambahan), *mobile learning* sebagai *suplement* bahwa terdapat kebebasan bagi siswa

untuk memilih dan memanfaatkan mobile dalam mengakses materi-materi pembelajaran ataupun dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Sedangkan sebagai Complement (pelengkap) Mobile learning dapat dikatakan sebagai pelengkap karena dapat digunakan sebagai alat evaluasi, pemberian pengayaan serta, penguatan dan dapat digunakan untuk mengulang kembali (recalling) pembelajaran yang telah dilakukan meski tanpa bantuan dan pendampingan dari guru atau tutor. Dan sebagai Substitusi (pengganti). Mobile learning sebagai pengganti memiliki pengertian bahwa siswa dapat diberikan kebebasan dalam memilih model pembelajaran yang diinginkan. [3].

Seperti diketahui media yang sering digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah media *power point*, video pembelajaran, LKS (modul) dan media gambar. Media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis). Ketersediaan perpustakaan yang sudah memuat berbagai referensi buku pun masih belum menimbulkan minat siswa dalam membaca. Pemanfaatan media pembelajaran sedapat mungkin dapat diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pembelajaran PKn dalam prosesnya membutuhkan media pembelajaran sehingga akan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Namun pada kenyataannya dilapangan, masih ada pendidik yang menyepelekan hal tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMAN 29 Garut banyak guru yang kurang menguasai dalam penggunaan metode pengajaran yang bervariasi. Terkadang para pendidik merasa cukup dengan metode konvensional sehingga kurang memberikan pemahaman terhadap peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Kebanyakan para pendidik menggunakan metode ceramah sebagai metodenya dalam menyampaikan sebuah materi khususnya guru Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu guru biasanya memberikan tugas kepada peserta didik. Adanya rasa jenuh dikarenakan yang dirasakan oleh siswa karena dalam proses pembelajaran siswa hanya terfokus terhadap guru yang sedang memberikan materi di depan kelas yang menjadikan proses pembelajaran kurang efektif.

Maka dari itu harus ada dorongan atau rangsangan (stimulus) yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam cita-citanya membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, salah satunya dengan meningkatkan pemahaman siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat [4]. Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap individu siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dipelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami.

Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori yaitu: 1) Pemahaman terjemahan (tingkat rendah), 2) Pemahaman penafsiran (tingkat kedua) dan 3) Pemahaman ekstrapolasi (tingkat tinggi). Ketiga tingkatan pemahaman tersebut saling terkait satu sama lain. Pemahaman siswa dimulai dari tingkat rendah yaitu siswa masih menterjemahkan informasi yang disampaikan, kemudian siswa mulai memilah-milah menafsirkan informasi yang ada dan selanjutnya di analisis pada tingkatan lebih tinggi yaitu ekstrapolasi [5].

Dengan memanfaatkan media, proses belajar mengajar di kelas menjadi menarik dan menyenangkan, telah banyak penelitian bidang ini diantaranya Wulan Junita, dengan judul penelitian Penggunaan Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran, Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED dan penelitiannya Musahrain, Nunuk Suryani, Suharno yaitu Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media dalam Pembelajaran, Prosiding Seminar Pendidikan Nasional, Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret. Penelitian mereka bisa dijadikan rujukan peneliti dalam melakukan penelitian pengaruh pemanfaatan media *mobile learning* sebagai sumber pembelajaran pkn dalam meningkatkan pemahaman materi ajar.

Kebaharuan penelitian ini, dalam penelitian pendahulu yang menjadi rujukan dilakukan sebagai studi kepustakaan yang membahas tentang konsep atau teori tentang penggunaan mobile learning dalam pembelajaran, begitu pula dalam penelitian Musahrain, Nunuk Suryani, Suharno menjelaskan apa itu *mobile learning*, peran mobile learning dalam pendidikan atau pembelajaran, manfaat, fungsi serta kelebihan *mobile learning* dalam pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini

menjadikan media *mobile learning* sebagai sumber pembelajaran Pkn yang dapat meningkatkan pemahaman materi ajar.

## Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif korelatif, yaitu: penelitian yang berusaha menggambarkan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang dengan mempelajari dua hubungan variabel atau lebih, metode ini signifikansi dua hubungan variabel lebih jelas, akurat dan lebih mudah untuk diuji tingkat kebenarannya sesuai dengan tujuan dalam pengujian hipotesis yang diduga dan diharapkan terdapat korelasi dari variabel-variabel yang diteliti. Pengolahan data menggunakan SPSS versi 16. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa XII di SMAN 29 Garut berjumlah 240 siswa, sampel penelitian diambil 10% dihasilkan 24 siswa sampel penelitiannya, responden yang dipilih secara acak dengan menggunakan teknik simple random sampling dimana memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi. responden yang dipilih secara acak dengan menggunakan teknik simple random sampling dimana teknik ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi. Variabel yang diukur yakni pemanfaatan media *mobile learning*, yang kemudian diuji statistik untuk melihat besaran korelasi dan pengaruh terhadap peningkatan pemahaman materi ajar.

## IV. Pembahasan dan Temuan Hasil Penelitian

### 1. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah proses penganalisisan hasil penelitian, selanjutnya diuraikan pembahasan penelitian ini dikaji dengan beberapa teori yang berkaitan dengan pengaruh Pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn terhadap pemahaman materi ajar peserta didik pada kelas XII SMA Negeri 29 Garut.

#### a. Pemanfaatan Media *Mobile Learning* Dapat Meningkatkan Pemahaman Materi Ajar Peserta Didik

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn pada kelas XII SMA Negeri 29 Garut tergolong kategori baik, hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan prosentase terbesar yaitu tiga puluh tujuh koma lima persen dengan jumlah responden sembilan orang peserta didik.

Setelah diketahui data hasil angket batasan masalah ini didukung dengan kajian teori. Pada batasan masalah pertama yaitu tentang bagaimana pemanfaatan media *Mobile Learning* di SMA Negeri 29 Garut. *Mobile learning* didefinisikan oleh Clark Quinn sebagai *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. ELearning independent of location in time or space.*[6]

Berdasarkan definisi tersebut maka *mobile learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Hal penting yang perlu di perhatikan bahwa tidak setiap materi pengajaran cocok memanfaatkan *mobile learning*.

Istilah *mobile learning (m-Learning)* mengacu kepada penggunaan perangkat/divais teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti PDA, telepon genggam, Laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran. *Mobile Learning (m-Learning)* merupakan bagian dari *electronic learning (e-Learning)* sehingga, dengan sendirinya, juga merupakan bagian dari *distance learning (d-Learning)*

Beberapa kemampuan penting yang harus disediakan oleh perangkat pembelajaran *m-Learning* adalah adanya kemampuan untuk terkoneksi ke peralatan lain (terutama

komputer), kemampuan menyajikan informasi pembelajaran dan kemampuan untuk merealisasikan komunikasi bilateral antara pengajar dan pembelajar. *M-Learning* adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran, kapanpun dan dimanapun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi pervasif dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning*). Selain itu, dibandingkan pembelajaran konvensional, *m-Learning* memungkinkan adanya lebih banyak kesempatan untuk kolaborasi secara ad hoc dan berinteraksi secara informal diantara pembelajar.

*Mobile learning* merupakan paradigma baru dalam dunia pembelajaran. Model pembelajaran ini muncul untuk merespon perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi bergerak, yang sangat pesat belakangan ini. Selain itu tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini, divais komunikasi bergerak adalah salah satu perangkat yang lekat dengan kehidupan sehari-hari aktor pembelajaran seperti pengajar dan siswa. Aplikasi *mobile learning* saat ini masih berada dalam tahap pengembangan dan dikaji oleh para pakar.

*Mobile learning* merupakan interseksi dari *mobile computing* dan *e-learning* yang menyediakan: sumber daya yang dapat diakses dari manapun, kemampuan sistem pencarian yang tangguh, interaksi yang kaya, dukungan yang penuh terhadap pembelajaran yang efektif dan penilaian berdasarkan kinerja. Model alternatif pembelajaran yang memiliki karakteristik tidak tergantung lokasi dan waktu. Selain hal tersebut, model alternatif tersebut juga diharapkan mampu menyediakan fasilitas *knowledge sharing* dan visualisasi pengetahuan sehingga pengetahuan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Konsep tersebut di harapkan dapat mendorong terwujudnya suasana pembelajaran yang baru dan dapat memotivasi semangat belajar siswa dan guru.

Penerapan *mobile learning* memang sangat cocok untuk pembelajaran, namun ada juga materi ajar yang tidak cocok mengadopsi konsep *mobile learning* antara lain : materi yang bersifat “*hands on*”, keterampilan sebagai mana dokter gigi, seni musik khususnya mencipta lagu, *interview skills*, *team work* seperti marketing maupun materi yang membutuhkan pengungkapan ekspresi seperti tari.

Mempertimbangkan hal hal tersebut diatas maka penerapan *mobile learning* lebih baik pada jenjang pendidikan tinggi. Konsep *mobile learning* pada jenjang Pendidikan Tinggi yang diusulkan adalah sebagai berikut: konsep *mobile learning* difokuskan untuk menyediakan kelas pembelajaran maya yang memungkinkan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi meliputi penyediaan materi ajar, ruang diskusi, penyampaian tugas dan pengumuman penilaian. Teknologi yang diadopsi sebaiknya efektif secara pedagogi dan dinilai sebagai sebuah pembaharuan. Selain itu teknologi yang dipilih sebaiknya mudah di akses dan tersedia dengan distribusi yang merata di lingkungan siswa maupun guru.

Pengukuran terhadap *readiness* atau kesiapan merupakan aktivitas yang perlu dilakukan. Hal ini disebabkan karena kesiapan terkait dengan keberhasilan penerapan *mobile learning*. Dalam konteks penerapan *mobile learning* kesiapan dapat dipahami sebagai kemauan dan kemampuan untuk menyelenggarakan dan berpartisipasi dalam *mobile learning*. *Mobile learning readiness* menyangkut semua *stake holder* yang terkait dengan penerapan *mobile learning* antara lain guru, siswa, pihak penyelenggara atau lembaga pendidikan dan pemerintah sebagai penyedia infrastruktur dan regulasi.

Guru diharapkan memiliki kemauan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Kemauan untuk menerima teknologi informasi dan komunikasi menjadi pintu awal yang mempengaruhi faktor kesiapan lain yaitu *ICT literacy*. Kemauan menerima teknologi akan mempengaruhi terhadap kemauan untuk menggunakan dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi untuk diterapkan dalam proses belajar

mengajar. *ICT literacy* merupakan kemampuan teknis dan kognitif yang dimiliki guru untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Peserta didik berperan sama pentingnya dengan guru dalam proses pembelajaran. Kemauan siswa untuk menerima teknologi juga merupakan dimensi kesiapan yang perlu diukur. Sedangkan dimensi kemampuan meliputi *ICT literacy*, media akses, dan daya beli siswa dalam mengakses materi pembelajaran. *ICT literacy* terkait dengan kemampuan teknis dan kognitif siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

#### **b. Pemahaman Materi Ajar Peserta Didik**

Dari hasil penelitian membuktikan bahwa Pemahaman materi ajar peserta didik kelas XII SMA Negeri 29 Garut tergolong kategori baik dengan prosentase terbesar yaitu lima puluh empat koma dua persen dengan jumlah responden tiga belas peserta didik yang diperoleh dari data hasil penyebaran angket. Setelah diketahui data hasil angket batasan masalah ini didukung dengan kajian teori. Pada batasan masalah kedua yaitu tentang “Bagaimana pemahaman materi ajar yang dimiliki oleh peserta didik di SMA Negeri 29 Garut”. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **2. Temuan Hasil Penelitian**

Dalam proses penelitian ini ditemukan dua temuan yaitu temuan secara teoretis dan temuan secara praktis.

#### **a) Temuan Teoretis**

- 1) Media pembelajaran merupakan sesuatu yang menjadi perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru pada siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila peserta didik dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- 3) Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

#### **b) Temuan Praktis**

- 1) Pada kelas XII SMA Negeri 29 Garut, Pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn tergolong pada kategori baiksesuai dengan hasil penyebaran angket.
- 2) Pemahaman materi ajar yang dimiliki oleh peserta didik kelas XII SMA Negeri 29 Garut tergolong kategori baik sesuai dengan hasil penyebaran angket.
- 3) Pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn berpengaruh terhadap pemahaman materi ajar peserta didik dalam bentuk antusiasme peserta didik dalam belajar yang tinggi.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

Pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn, peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pelajaran PKn karena dengan pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn ternyata membuat peserta didik dapat memahami materi ajar dengan baik. berdasarkan hasil analisis statistik berada pada taraf baik dari perolehan data hasil penyebaran angket. Kecenderungan variabel pemahaman materi ajar

membuktikan bahwa pemahaman materi ajar kelas XII di SMAN 29 Garut tergolong kategori baik dengan prosentase terbesar yang diperoleh dari data hasil penyebaran angket. pemanfaatan media *Mobile Learning* sebagai sumber pembelajaran PKn terhadap pemahaman materi ajar peserta didik pada kelas XII SMA Negeri 29 Garut adalah termasuk ke dalam kategori kuat.

Untuk menciptakan gairah belajar peserta didik yang tinggi maka diperlukan variasi yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sedangkan banyak variasi yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk me peserta didik dan salah satunya dengan menggunakan media *mobile learning*.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wulan Junita, Penggunaan *Mobile Learning* sebagai Media dalam Pembelajaran, Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED
- [2] Arsyad, Azhar. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media, edisi pertama.
- [3] Musahrain , Nunuk Suryani , Suharno, Pengaplikasian *Mobile Learning* Sebagai Media dalam Pembelajaran, Prosiding Seminar Pendidikan Nasional, Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret
- [4] Bloom Et al. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: McKay
- [5] Rahmahtyasari, (2013),Peningkatan Pemahaman Materi dan Aktivitas Siswa Mata Pelajaran Rangkaian Dasar Listrik, skripsi , UNJ
- [6] Bambang Warsita,(2010), Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran yang efektif dan Inovatif, Jurnal Teknodik Vol. XIV No1.
- [7] Arikunto, Suharsimi.. (1985). Prosedur Penelitian. Satuan Pendekatan Praktis, Bina Aksara: Jakarta.
- [8] Arikunto, Suharsimi (1996). Prosedur Penilaian Pendidikan. Rineka Cipta: Jakarta.
- [9] Arikunto, Suharsimi (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta, Cet. 11, edisi revisi.
- [10] Departemen Pendidikan Nasional. (2006). Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [8] Direktorat Pendidikan Menengah Umum. (2001). Kebijakan Pendidikan Menengah Umum. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- [9] Fakry, Gaffar. (1987). Perencanaan pendidikan : teori dan metodologi. Jakarta : Department Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- [10] Gafur, Abdul. (1986). Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar. Solo: Tiga Serangkai.
- [11] Gafur, Abdul (1987).Pengaruh Strategi Urutan Penyampaian, Umpan Balik, dan Keterampilan Intelektual Terhadap Hasil Belajar Konsep. Jakarta: PAU – UT.
- [12] M. Toha, Anggoro. (2008). Metode Penelitian Jakarta. Universitas Terbuka