

## PEMBELAJARAN INTERAKTIF *MOBILE LEARNING* PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Abdulah

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: [abdulahmpd63@gmail.com](mailto:abdulahmpd63@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari permasalahan yang terjadi dalam proses perkuliahan dimana mahasiswa tidak memahami penjelasan yang ada pada buku ajar, karena hanya menjelaskan secara teoritis saja tanpa adanya media pembelajaran yang memudahkan mahasiswa dalam memahami dan mempelajari materi yang ada pada mata kuliah kewarganegaraan. Pembelajaran interaktif *mobile learning* pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media interaktif *mobile learning* pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Penelitian ini menggunakan penelitian studi literatur menelaah 7 jurnal yang relevan dengan penelitian penulis. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah diambil dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menelaah dan menganalisis buku serta jurnal dengan kaidah yang berhubungan dengan media interaktif *mobile learning*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif *mobile learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan metode penelitian studi literatur pada 7 jurnal yang ditelaah berkenaan dengan Pengembangan media interaktif *mobile learning*, terdapat hasil yang diperoleh yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan media interaktif *mobile learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa terlihat dari hasil telaah 4 jurnal penelitian kuantitatif dan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar siswa berdasarkan hasil telaah 3 jurnal dengan metode penelitian tindakan kelas.

**Kata Kunci:** *Interaktif, Mobile Learning, Pendidikan Kewarganegaraan*

### ABSTRACT

*This research is motivated by problems that occur in the lecture process where students do not understand the explanations in textbooks, because they only explain theoretically without any learning media that makes it easier for students to understand and study the material in citizenship courses, development of interactive media mobile learning in citizenship education courses. This study aims to determine the effectiveness of mobile learning interactive media in citizenship education courses. This research uses a literature study that examines 7 journals that are relevant to the author's research. The type of data used is secondary data, namely data obtained indirectly. The data needed in this research is taken from documents related to research. Data collection techniques are carried out by reviewing and analyzing books and journals with rules related to mobile learning interactive media. The data analysis technique used is qualitative analysis. The results of this study indicate that the development of interactive mobile learning media can have an influence on student learning outcomes. Based on the results of data analysis using literature study research methods in 7 journals that were reviewed regarding the development of interactive mobile learning media, the results obtained were the results of the study showed that the development of interactive mobile learning media had an effect on student learning outcomes as seen from the results of the study of 4 quantitative research journals. and an increase in student learning outcomes based on the results of the study of 3 journals with classroom action research methods.*

**Keywords:** *interactive, Mobile learning, Citizenship Education.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di era milenial lebih mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital. Pemanfaatan teknologi digital digunakan secara beragam, baik pada pra-pembelajaran, proses pembelajaran maupun pasca pembelajaran berlangsung. Revolusi industri 4.0 sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk diantaranya pendidikan. Pendidikan di era milenial tidak hanya dituntut untuk meningkatkan aspek kualitas, akan tetapi juga kuantitas. Pendidikan harus diimbangi dengan karakter dan literasi sehingga menjadikan peserta didik bijaksana dalam menggunakan mesin untuk kemaslahatan masyarakat, dengan tujuan menyeimbangkan antara kualitas dan kuantitas pendidikan. (Gani & Saddam, 2020)

Generasi Langgas (Millennials) atau biasanya disebut juga generasi Y, Netters, dan Nexters merupakan generasi yang berkembang dimana banyak inovasi-inovasi ilmu teknologi informasi. Menurut Haroviz (2012), generasi Y atau yang disebut sebagai ggenerasi millenial adalah sekelompok anak-anak muda yang lahir pada awal tahun 1980 hingga awal tahun 2000 an. Generasi ini juga nyaman dengan keberagaman, teknologi, dan komunikasi online untuk tetap terkoneksi dengan teman-temanya. Menurut Choi et al (dalam Onibala, 2017) generasi ini lebih fleksibel terhadap hal-hal yang baru dan segala kemungkinan yang mungkin terjadi, sehingga sering digambarkan sebagai generasi yang sangat nyaman dengan perubahan.

Ali dan Purwandi (2017) menyebutkan bahwa generasi milenial adalah mereka yang lahir antara tahun 1980 sampai dengan tahun 2000.

Berdasarkan hal tersebut, sebagian besar dari mereka saat ini sedang berstatus sebagai mahasiswa. Karakter yang melekat pada diri milenial bisa menjadi potensi penggerak kemajuan Indonesia. Namun berbagai faktor internal dan eksternal yang tercipta pada era ini dan juga pada diri milenial dapat menjadi ancaman tersendiri bagi masa depan mereka khususnya dan Indonesia umumnya.

Struktur penduduk Indonesia saat ini sedang dalam kondisi bonus demografi, di mana penduduk di usia produktif sangat besar. Mahasiswa dari generasi milenial merupakan bagian dari bonus demografi. Mereka merupakan sumber daya manusia yang digadang-gadang dapat membawa Indonesia menuju kesejahteraan. Kondisi bonus demografi ini dapat menjadi ancaman maupun kekuatan. Hal ini akan menjadi kekuatan jika generasi tersebut dapat memanfaatkan potensinya dengan optimal dan terus memupuk nilai-nilai terpuji serta membentuk karakternya.

Pendidikan berbasis budaya menjadi sebuah gerakan penyadaran masyarakat untuk terus belajar sepanjang hayat dalam mengatasi segala tantangan kehidupan yang berubah-ubah dan semakin berat. Totalitas dari karakter bangsa yang kuat dan unggul, pada kelanjutannya bisa meningkatkan kemandirian dan daya saing bangsa (M. Marsono, 2019). Oleh karena demikian peran lembaga pendidikan baik sekolah-sekolah maupun Perguruan Tinggi sangat menentukan bagaimana masa depan bangsa ini. Lembaga-lembaga ini sebagai wadah yang akan membentuk anak bangsa, dibangun dari teori-teori dan praktik lapangan secara akademik yang

dipersiapkan secara langsung untuk berada di lapangan atau dunia sosial (S. Saddam, D. L. Setyowati, and J. Juhadi, 2019). Kemampuan perkembangan jiwa dan akal pikiran inilah yang menghantarkan perlunya pembelajaran serta belajar dan mengajar. Proses pembelajaranpun dituntut agar tujuan ketercapaiannya terlaksana, sehingga perlu metode, teknik, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil yang baik dan diinginkan.

Masa depan generasi milenial dapat dilihat dari perkembangan globalisasi yang ditandai dengan teknologi yang berkembang semakin pesat, informasi dapat didapatkan dimana saja, terutama mengenai hal pendidikan, sehingga dikenal dengan istilah pendidikan era milenial. Para generasi milenial dalam memperoleh informasi pendidikan lewat dunia maya mudah diakses secara cepat. Era globalisasi telah memasuki generasi masa kini, globalisasi juga mengakibatkan pergeseran dalam dunia pendidikan yang semula bersistem tatap muka mulai mengarah pada sistem daring, seperti adanya pembelajaran online dan pembelajaran yang diambil dari teknologi informasi. Disebabkan masuknya globalisasi dalam dunia pendidikan dapat mengakibatkan interaksi antar manusiapun ikut bergeser dan tanpa diprediksi lagi bahwasanya hal tersebut akan semakin hilang dan tergerus diakibatkan oleh keadaan (Djamaluddin, 2019).

Bangsa Indonesia merupakan sebuah bangsa yang senantiasa menjunjung tinggi kearifan lokal yang dimiliki dan bangsa yang berupaya menjaga eksistensi budaya dan nilai tradisi yang masih berlaku dan bertahan dalam suatu daerah. Salah satu upaya yang dilakukan oleh

pemerintah dan masyarakat untuk senantiasa menjaga nilai-nilai budaya yang ada di Indonesia yakni dengan memasukkan unsur nilai budaya tersebut dalam dunia pendidikan (Zahrawati et al. 2021).

Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran di mana dosen pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif. Dengan kata lain interaksi antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa dengan mahasiswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Media dapat dijadikan salah satu media alternatif bagi mahasiswa untuk pembelajaran mandiri dan pendidik dalam menyampaikan materi (B, 2015). Pada proses seorang dosen mengajar, dosen harus mampu mengajak mahasiswa untuk mendengarkan apa yang disampaikan dosen, dan menyajikan media yang dapat dilihat dan mudah dicerna oleh mahasiswa, serta memberi kesempatan pada mahasiswa untuk menulis dan mengajukan pertanyaan, tanggapan, dan pernyataan sehingga terjadi dialog kreatif timbal balik terjadinya dialog yang menunjukkan proses belajar mengajar interaktif.

Belajar dan mengajar selalu ditekankan pada proses belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai target yang sudah ditetapkan. Hal paling utama adalah menyusun strategi, media dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Dosen hendaknya memahami ragam perbedaan yang muncul dalam intelektual setiap mahasiswa, terutama dalam mengelompokan mahasiswa dalam

kategori tertentu di kelas. Mahasiswa yang dirasa memiliki tingkat kecerdasan kurang sebaiknya tidak dikelompokkan dengan mahasiswa yang tingkat kecerdasannya tinggi. Mahasiswa harus dikategorikan dengan mahasiswa yang setingkat kecerdasan dengannya. Sehingga relevansi nuansa pembelajaran dan tingkat kesulitan dan cara penyajian materi perkuliahan yang dapat disesuaikan dengan tingkat kecerdasan mahasiswa.

Peluncuran *International Journal of Mobile dan Blended Learning* adalah salah satu dari beberapa indikator bahwa pembelajaran *mobile* secara *global* mencapai momentum dan identitas yang kritis dan berkelanjutan. Enam atau tujuh tahun terakhir telah menyaksikan serangkaian uji coba dan inisiatif lintas sektor dan lintas negara dan ini telah menetapkan pertama bahwa pembelajaran keliling membutuhkan pembelajaran bagi individu, komunitas dan negara di mana akses terhadap pembelajaran itu menantang atau bermasalah dan kedua pembelajaran keliling meningkatkan, memperkaya dan memperluas cara belajar dipahami (Traxler, 2009). Penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran interaktif dengan judul *Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Bahan Ajar Mobile Learning* pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan di IKIP Budi Utomo Hasil penelitian ini berupa bahan ajar *mobile learning* yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahlimedia pembelajaran sehingga produk bahan ajar merupakan produk yang valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Kesimpulannya

bahan ajar *mobile learning* pada matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan telah divalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran. (Dwi Saputro & Asih Wahyu, 2019).

(Ally, 2009) mengemukakan bahwa pengertian *mobile learning* yaitu sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi perangkat mobile yang dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Penggunaan *mobile learning* dapat dikendalikan secara langsung dan maksimal oleh pengguna untuk menentukan waktu dan tempat belajar sehingga tidak terpaku pada jadwal dan tempat belajar. Adanya *mobile learning* dapat memudahkan pengguna dalam belajar sehingga harapannya dengan *mobile learning* hasil belajar mahasiswa akan meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif *mobile learning* pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas bahwa peran teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sangat membantu dalam proses pembelajaran PKn guna menjadi sarana kreasi, inovasi, dan pengembangan diri untuk belajar mandiri dan terarah. Teknologi dijadikan sebagai sarana sumber pembelajaran. Banyak siswa yang terbantu dengan adanya teknologi dalam menunjang pembelajaran, terutama dalam pembelajaran secara mandiri. Namun tidak dapat terlepas dari pengaruh negatif dan positif. Pemanfaatan smart phone sebagai sarana teknologi yang membantu dalam proses belajar mestinya digunakan dengan cara memunculkan bahan dan aplikasi yang menunjang



pembelajaran, membrowsing materi pembelajaran, jurnal-jurnal atau artikel, kamus bahasa Indonesia, kamus IPA, kamus IPS, kamus bahasa Inggris, kamus matematika, kamus ilmiah, dan kamus-kamus wawasan kebangsaan. (Gani & Saddam, 2020).

Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0 membantu mempercepat proses belajar jika digunakan dengan bijak sesuai kebutuhan materi pembelajaran PKn. Ciri utama pembelajaran interaktif adalah komunikasi berjalan dalam proses belajar-mengajar secara aktif. Hal tersebut dapat dilihat dari interaksi antara dosen dengan mahasiswa, dosen dan mahasiswa atau antara mahasiswa dan dosen. Motivasi mahasiswa dipengaruhi oleh taraf kesulitan materi, cara dosen mengajar, dan komunikasi antar mahasiswa dengan mahasiswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif jenis *library research*, yaitu mengumpulkan data atau karya tulis ilmiah yang bertujuan sebagai objek penelitian atau pengumpulan data bersifat kepustakaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data literar yang berkaitan dengan bahan-bahan pustaka yang koheren dengan objek pembahasan. Analisis data yang digunakan adalah analisis isi (content analysis), yaitu penelitian yang membahas secara mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Media Interaktif**

Media adalah komponen dari sumber belajar yang berisi materi

instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Hamdani, 2011). Menurut Sadiman dalam (Kustandi & Sutjipto, 2016) pembelajaran adalah usaha terencana yang dilakukan untuk memanipulasi sumber belajar agar terjadi aktivitas belajar oleh siswa. Agar proses pembelajaran berjalan lancar maka diperlukan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran (Sudjana & Rivai, 2010).

Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran (Saluky, 2016). Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain (Pujawan, 2012). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, gambar bergerak, dan video (Putri & Sibeua, 2014).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. Media ini menjadikan siswa

berinteraksi langsung dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media.

### **Mobile learning**

Pengertian dari *Mobile Learning* mengalami perubahan seiring dengan munculnya teknologi-teknologi baru. Dalam penelitiannya, Susan Smith Nash mengungkapkan bahwa pengertian *mobile learning* adalah istilah untuk materi pembelajaran maupun aktifitas belajar yang disampaikan dengan menggunakan media perangkat bergerak yang mengakomodasi keterbatasan penyampaian multimedia, terutama dalam bentuk suara, gambar, animasi dan teks (Susan, 2007).

*Mobile learning* yaitu sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan bantuan teknologi perangkat mobile yang dapat diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Penggunaan *mobile learning* dapat dikendalikan secara langsung dan maksimal oleh pengguna untuk menentukan waktu dan tempat belajar sehingga tidak terpaku pada jadwal dan tempat belajar. (Ally, 2009)

(Kineo, 2007) mengungkapkan bahwa pengertian *mobile learning* adalah kemampuan belajar yang tidak terikat kepada tempat maupun waktu, yang difasilitasi oleh perangkat bergerak. Pengertian *mobile learning* yang digunakan dalam tulisan ini adalah materi pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media perangkat bergerak yang tidak terikat kepada tempat maupun waktu. Karakteristik dari *mobile learning* yang perlu diperhatikan adalah :

a. *Ubiquitous*, yang artinya materi mobile learning bisa diakses di

mana saja, berkaitan dengan lokasi belajar.

- b. *Bite sized*, yang artinya ukuran dari materi mobile learning yang diakses harus disampaikan dalam durasi yang singkat. Hal ini untuk mengantisipasi mahasiswa yang mengakses *mobile learning* pada situasi yang penuh interupsi yang dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa.
- c. *On demand*, yang artinya mobile learning harus sanggup menyampaikan materi dikala dibutuhkan oleh mahasiswa. Memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran saat dibutuhkan oleh mahasiswa.
- d. *Typically blended*, yang artinya *mobile learning* sudah biasa digunakan bersama metode pembelajaran yang lain. *Mobile Learning* cenderung digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa selain yang telah disampaikan dengan metode lain, misal belajar di kelas.
- e. *Collaborative*, yang artinya *mobile learning* harus dapat memanfaatkan kemampuan perangkatnya yang memiliki kemampuan komunikasi. Dengan kemampuan komunikasi ini, sekelompok orang dapat belajar secara bersama dan saling berbagi pengetahuan satu sama lain. Dengan demikian, *mobile learning* memiliki potensi untuk membuat komunitas mobile, atau paling tidak, interaksi dengan guru dapat dilakukan melalui *mobile learning*.
- f. *Location dependent*, yang artinya perangkat bergerak memiliki potensi untuk menyampaikan materi yang sesuai dengan posisi mahasiswa. Misalnya

menyampaikan tips penjualan bagi sales yang sesuai dengan pelanggan yang akan dikunjungi terkait dengan tempat pertemuan. Sadar akan lokasi bisa didukung oleh berbagai teknologi termasuk prinsip segitiga dari jaringan seluler atau GPS (*Global Positioning system*), yang akhirnya dapat mengirimkan materi khusus sesuai dengan lokasi mahasiswa.

### **Pendidikan Kewarganegaraan**

Pendidikan kewarganegaraan secara etimologis berasal dari istilah *Civic Education* yang diartikan ke bahasa Indonesia menjadi pendidikan kewargaan lalu menjadi Pendidikan Kewarganegaraan. Istilah itu sendiri diwakili oleh Azra dan Tim ICCE (*Indonesia Center for Civic Education*) dari Universitas Islam Negeri Jakarta sebagai pengembang *Civic Education* pertama di perguruan tinggi. Penggunaan dari istilah "Pendidikan Kewarganegaraan" sendiri diwakili oleh Winaputa dkk dari Tim CICED). (A. Ubaedillah & Abdul Rozak, 2008).

Amanat Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi menyatakan bahwa, pembelajaran di perguruan tinggi wajib menyelenggarakan mata kuliah, Agama, Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan dan Bahasa Indonesia yang merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan sehingga mengekspresikan karakter Bangsa Indonesia yang sejalan dengan Program Nawacita. (*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*).

(Noor Ms Bakry, 2010). Menurutnya, Pendidikan Kewarganegaraan secara teoritis adalah untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung

jawab dan dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi adalah kelanjutan dari studi sebelumnya. Di Perguruan Tinggi diajarkan lebih mendetail sampai ke akar-akarnya. Apalagi jika mengambil jurusan PKn. Dasar mengapa Pendidikan Kewarganegaraan diajarkan sampai tingkat Perguruan Tinggi adalah Pasal 37 ayat (1) dan (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan Pasal 3 Keputusan Dirjen Dikti No. 43/Dikti/2006 tentang Rambu-rambu Pelaksanaan Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) yang dirancang untuk memberikan pengertian kepada mahasiswa tentang pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bekal agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dalam jurusan Pendidikan Kewarganegaraan sendiri, memuat materi mengenai hukum dan politik yang ada dan berkembang. Mahasiswa diajarkan untuk menjadi lebih demokratis, lebih kritis terhadap masalah-masalah yang sedang terjadi baik di dalam maupun di luar negeri.

Tidak hanya teori saja yang diberikan, namun juga memberikan sentuhan moral dan sikap sosial. Menyaring budaya dari luar agar sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia yaitu Pancasila.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan untuk membentuk warga negara yang baik, berakhlak mulia, mampu menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta mampu berperan dalam masyarakat.

### **Peran Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Kajian dalam Pendidikan Kewarganegaraan merupakan nilai, moral, dan tingkah laku dalam masyarakat, serta aturan-aturan baik yang formal maupun non formal yang menjadi pegangan warga Negara sejak dahulu hingga sekarang. Hal tersebut mengalir dan dikaji dari struktur ide-ide dan nilai-nilai yang bersifat abstrak. Dengan ini ketika belajar tentang PKn, maka yang bersangkutan sedang mengkaji nilai, moral dan tingkah laku masyarakat yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Lebih lanjut, keterkaitan tersebut membentuk suatu sistem yang dikenal dengan istilah PKn. Abstraknya objek kajian PKn ini ditengarai sebagai penyebab sulitnya siswa memahaminya. Sehingga dari hal ini, teknologi digital dipandang sebagai alternatif media yang efektif untuk membantu mahasiswa menemukan dan mengembangkan konsepsinya tentang PKn.

Objek kajian Pendidikan Kewarganegaraan secara umum adalah bagaimana menjadi warga

Negara yang baik berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar. Di dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar tersebut menjunjung tinggi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, agama yang diakui di Indonesia, budaya dan adat-istiadat masyarakat, serta nilai budaya luar yang cocok dan berkontribusi untuk kemajuan dan perkembangan bangsa Indonesia serta tidak bertentangan dengan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memuat materi tentang harmonisasi hak dan kewajiban asasi manusia dalam perspektif Pancasila, Sistem dan Demokrasi Pancasila, system hukum dan peradilan di Indonesia, dinamika peran Indonesia dalam perdamaian Dunia, mewaspadaikan ancaman terhadap kedudukan Negara kesatuan Republik Indonesia, dan memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Materi-materi tersebut bias didapatkan pada buku-buku Pendidikan Kewarganegaraan, jurnal dan artikel, dan sumber lainnya, bisa diperoleh cukup dengan pemanfaatan teknologi di era digital untuk membantu proses pembelajaran.

### **Pembelajaran Interaktif *Mobile Learning* pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan**

Pada era digital sekarang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi dan tersedia dalam berbagai bentuk dan dalam waktu yang relatif cepat. Kemajuan teknologi telah memberikan beberapa kelebihan karena dapat digunakan hampir dalam semua bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan



utamanya saat proses pembelajaran. Seiring dengan makin pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (Software), telah mengakibatkan bergesernya peran guru. Dosen tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran.

Penerapan nilai-nilai moral dan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memerlukan kesiapan dalam menyipkan perangkat pembelajaran yang lengkap, nilai-nilai moral dan karakter mahasiswa perlu diajarkan.

## KESIMPULAN

Pembelajaran interaktif *mobile learning* pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Dapat meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa sebagai berikut:

1. Fleksibel dalam belajar. Dengan alat ini, kegiatan belajar tidak lagi terbatas pada tempat dan waktu. Mahasiswa juga bisa mengakses konten-konten yang bervariasi (*text*, gambar, dan video) sehingga pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
2. Belajar lebih cepat. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah dan cepat tercapai. Konten-konten yang tersedia pada sarana *mobile* pada umumnya berukuran kecil dan ringkas. Dengan waktu singkat, mahasiswa bisa mengakses konten, menyelesaikan tugas dengan bantuan fitur-fitur, dan memulai topik berikutnya.
3. Kolaborasi antar mahasiswa. Mahasiswa akan merasakan bahwa berkolaborasi secara *online* akan lebih efektif dengan perangkat *mobile*. Proses

belajar biasanya terganggu dengan kurangnya kolaborasi. Disinilah keunggulan *mobile learning* bisa dimanfaatkan untuk memudahkan siswa berinteraksi dan bekerja sama dengan cepat tanpa harus bertatap muka.

## DAFTAR PUSTAKA

- ChoAli, Hasanuddin dan Lilik Purwandi. (2017). *Millennial Nusantara*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Affandi, Lalu Hamdani. (2014). *Pengaruh Metode Tutor Sebaya (Peer Tutoring) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Semester II Program Study S1 Pendidikan Bahasa Inggris Dalam Mata Kuliah Pengantar Pendidikan*. Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan 2 (3): 238-247.
- Ariputri, G.A. & E. (2015). Peningkatan Hasil Belajar English Listening Skill dengan Menggunakan Aplikasi "Smarty Way" Berbasis Android. *Edu Komputika Journal*,2(1), pp.38-47
- A. Ubaedillah & Abdul Rozak. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Prenada Media Grup. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/32632/1/ Abdul Rozak.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/32632/1/Abdul%20Rozak.pdf)
- Dwi Saputro, Y., & Asih Wahyu, T. (2019). Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Bahan Ajar Mobile Learning pada Matakuliah Pendidikan Kewarganegaraan di IKIP Budi Utomo. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(3), 35–46. <https://doi.org/10.24269/JPK.V4.N3.2019.PP35-46>
- Djamaluddin, Ahdar. 2019. "Pendidikan Millennial." di kutip di Koran Pare Pos pada tanggal 14 Agustus 2019

- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research\_ An Introduction (7th Edition)* (A. E. Burvikovs (Ed.); Seventh Ed).
- Gani, A. A., & Saddam, S. (2020). Pembelajaran Interaktif Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Mobile Learning di Era Industri 4.0. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 36. <https://doi.org/10.31764/CIVICUS.V8I1.1849>
- I Gde Dharma Nugraha. (2009). *Aplikasi dynamic mobile. FT UI, 2009.* [https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123392-T 26219-Aplikasi Dynamic Mobile-Tinjauan Literatur.pdf](https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123392-T26219-Aplikasi%20Dynamic%20Mobile-Tinjauan%20Literatur.pdf)
- Keputusan Dirjen  
*Dikti No. 43/DIKTI/Kep/2006:*  
Jakarta. Departemen Pertahanan RI Direktorat Jenderal Potensi Pertahanan
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto (2016) *Media Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saddam. (2019) *Integrasi Nilai-Nilai Konservasi Habituasi Kampus Universitas Negeri Semarang Melalui Kegiatan Akademik.* <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar/article/view/2937>. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v2i1.2937>
- Saluky. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress.* *EduMa*, 5 (1):80- 90
- Susan, (2007). *Metodologi Penelitian.* Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana. Indonesia.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai . (2010). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.
- Pujawan. (2012). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri di Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Traxler, John. *Learning in a Mobile Age. International Journal of Mobile and Blended Learning.* (Vol. 1 (1), 1-12, January-March 2009)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.* (2012). [https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU%20Nomor%2012%20Tahun%202012%20tentang%20Pendidikan%20Tinggi.pdf)
- UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen [JDIH BPK RI].* <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>
- Ufi/learndirect dan Kineo. (2007). *Mobile Learning Reviewed.* United Kingdom: Ufi/learndirect and Kineo.
- Zahrawati, Fawziah et al.(2021). "The Effect of Organizational Culture on Self-Concept and Discipline toward Self-Regulated Learning." *Lentera Pendidikan* 24(2): 290–302.