

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Rancangan dan Implementasi

4.1.1 Halaman Pembuka Siswa

Gambar 4.1 merupakan tampilan halaman pembuka saat pengguna baru saja menjalankan aplikasi. Pada halaman ini terdapat judul dari aplikasi dengan meng-klik pada halaman ini pengguna dapat melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 4. 1 Halaman Pembuka Siswa

4.1.2 Halaman *Login* Siswa

Gambar 4.2 menunjukkan halaman untuk pengguna (Siswa) melakukan *login*. *Login* hanya bisa diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar. Saat melakukan *login* pengguna dapat memasukkan *user ID* dan *password* dengan benar lalu klik *button* “*Login*”. Jika pengguna salah memasukan *user ID* dan *password* maka akan muncul *pop-up* pemberitahuan dan jika benar pengguna dapat melanjutkan kehalaman berikutnya.



Gambar 4. 2 Halaman *Login*

4.1.3 Halaman *Home* atau Daftar Isi Siswa

Gambar 4.3 merupakan halaman informasi daftar isi pada setiap bab materi pancasila dan terdapat data *user ID* dan waktu terakhir akses dari pengguna. Pada judul setiap bab terdapat *link* untuk di klik pengguna untuk melihat materi. Aplikasi terdapat 7 bab yaitu: (1) pengantar Pendidikan Pancasila, (2) Bagaimana Pancasila dalam arus sejarah bangsa Indonesia, (3) Bagaimana pancasila menjadi dasar Negara Republik Indonesia, (4) Mengapa Indonesia menjadi ideologi negara, (5) Mengapa pancasila merupakan sistem filsafat, (6) Bagaimana pancasila menjadi sistem etika, dan (7) Mengapa pancasila menjadi dasar nilai pengembangan ilmu.

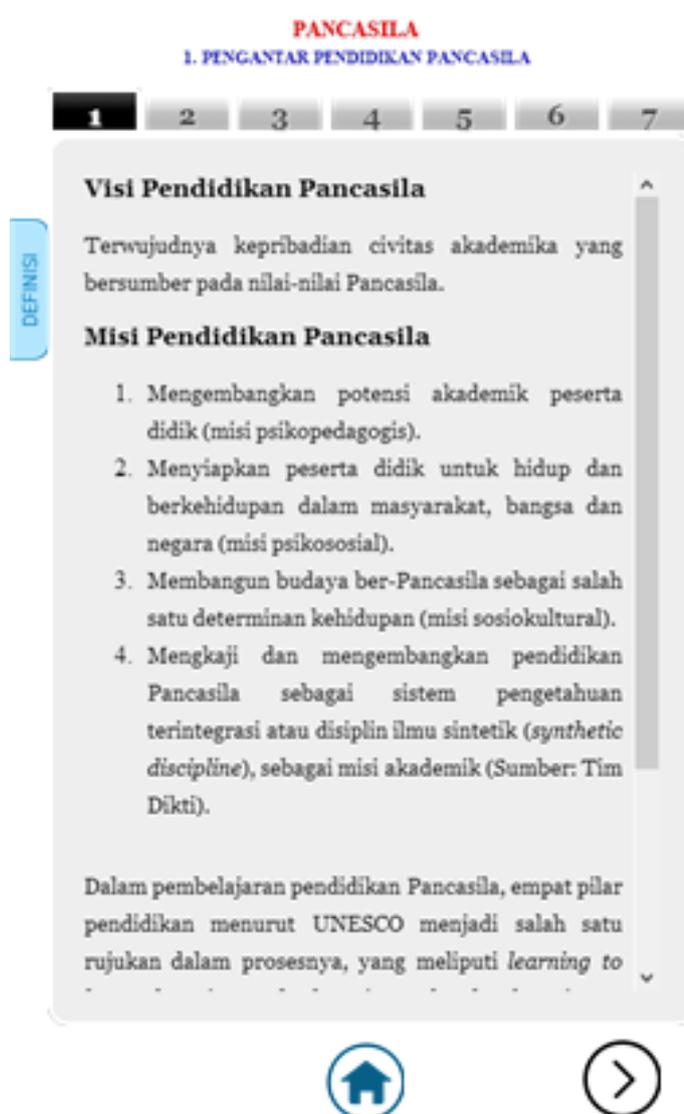


Sesi	CAI
1	PENGANTAR PENDIDIKAN PANCASILA
2	BAGAIMANA PANCASILA DALAM ARUS SEJARAH BANGSA INDONESIA?
3	BAGAIMANA PANCASILA MENJADI DASAR NEGARA REPUBLIK INDONESIA?
4	MENGAPA PANCASILA MENJADI IDEOLOGI NEGARA?
5	MENGAPA PANCASILA MERUPAKAN SISTEM FILSAFAT?
6	BAGAIMANA PANCASILA MENJADI SISTEM ETIKA?
7	MENGAPA PANCASILA MENJADI DASAR NILAI PENGEMBANGAN ILMU?

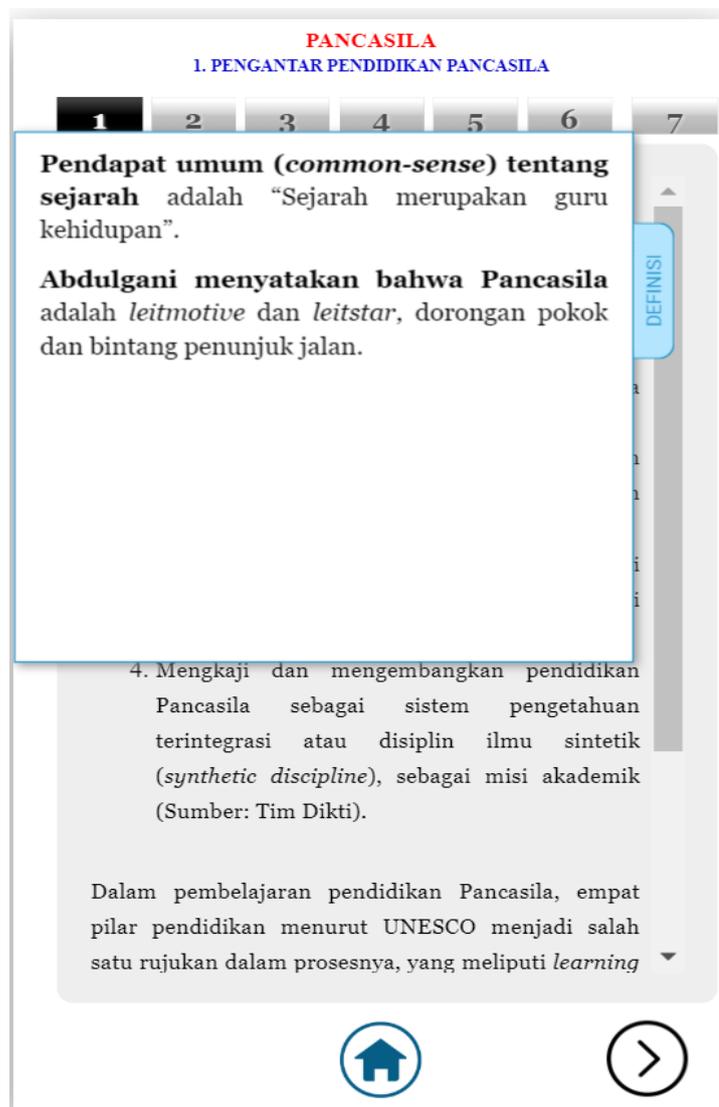
Gambar 4. 3 Halaman *Home* atau Daftar Isi

4.1.4 Halaman Materi Siswa

Gambar 4.4 dan **Gambar 4.5** menunjukkan halaman yang berisi materi pancasila yang dipilih dari daftar isi. Pada halaman ini materi pancasila disajikan dengan konsep *Factual Knowledge* dan *Conceptual Knowledge*.



Gambar 4.4 Halaman Materi Siswa



Gambar 4.5 Halaman Materi *Factual Knowledge*

Gambar 4.4 merupakan tampilan materi yang berisi *Conceptual Knowledge* dari materi pancasila. Pengguna dapat klik *tab bars* yang ada diatas untuk melanjutkan pembahasan konsep materi selanjutnya. Sedangkan *Tab bars* yang ada disampingkan kiri merupakan *Factual Knowledge* yang berisi definisi dari materi seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 4.5**. Pengguna dapat melanjutkan kehalaman berikutnya dengan klik *button next* atau kembali ke halaman *home* atau daftar isi dengan klik *button home*.

4.1.5 Halaman Kuis *Essay* atau Bahan Diskusi

Gambar 4.6 adalah halaman modul siswa yang berisi *Procedural Knowledge*. Halaman ini mengharuskan pengguna untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan. Jawaban pengguna akan secara otomatis dikirim ke *server* dan akan muncul di modul guru. Pertanyaan ini menjadi subjek diskusi dalam kelas.

PANCASILA

1. Jelaskan dengan singkat (50 kata):

1. Mengapa pendidikan Pancasila itu penting bagi mahasiswa?
2. Apa usul Anda supaya kuliah Pendidikan Pancasila menarik?

Jawab

◀ 🏠 ▶

Gambar 4. 6 Halaman Kuis *Essay*

4.1.6 Halaman Kuis

Gambar 4.7 adalah halaman yang berisi sebuah pertanyaan yang menyangkut sesuai pada bab materi. Pengguna dapat memilih salah satu jawaban yang benar lalu akan muncul *button* “Submit”, pengguna dapat klik *button* tersebut untuk menyimpan jawaban. Jika menjawab pertanyaan dengan benar otomatis skor akan bertambah dan pengguna dapat melihat hasil skor yang berada di atas soal. Untuk menyimpan nilai ke *server* Pengguna dapat klik *button* “Simpan Nilai”.

PANCASILA

Total score 50 from 100

Scored test
Answered 0 from 2 Question 1 from 2

Notonagoro dalam Kaelan mengemukakan Keadilan legal adalah kewajiban warga negara terhadap negara atau dinamakan keadilan bertaat. Keadilan komutatif adalah keadilan antara sesama warga negara.

Choose correct variant

Benar
 Salah

SUBMIT

SIMPAN NILAI



Gambar 4. 7 Halaman Kuis

4.1.7 Halaman Pembuka Modul Guru

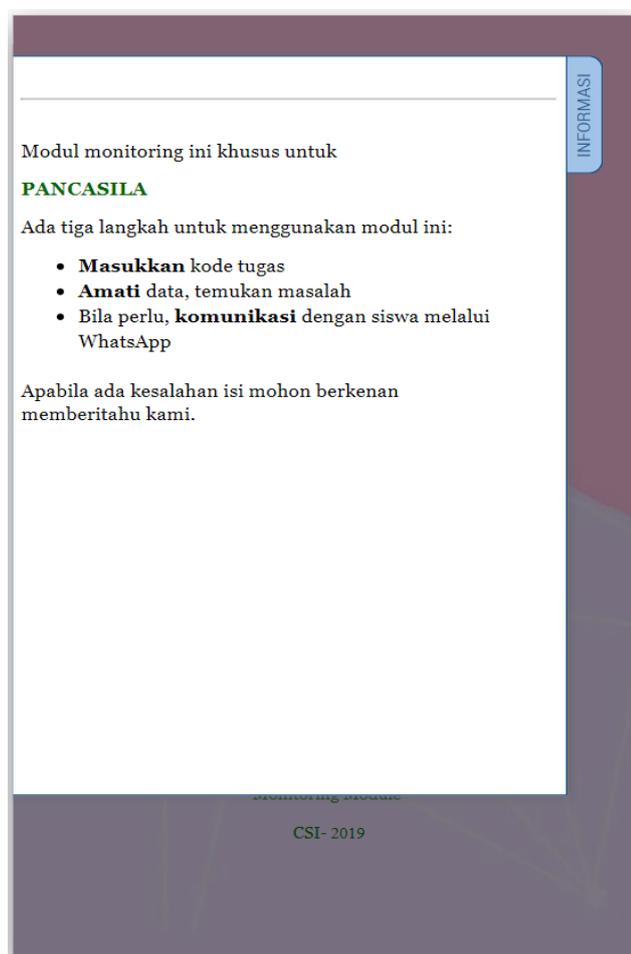
Gambar 4.8 merupakan halaman pembuka saat pengguna (guru) baru saja menjalankan aplikasi. Pada halaman ini terdapat judul dari aplikasi dengan meng-klik pada halaman ini pengguna dapat melanjutkan ke halaman berikutnya.



Gambar 4. 8 Halaman Pembuka Guru

4.1.8 Halaman Informasi

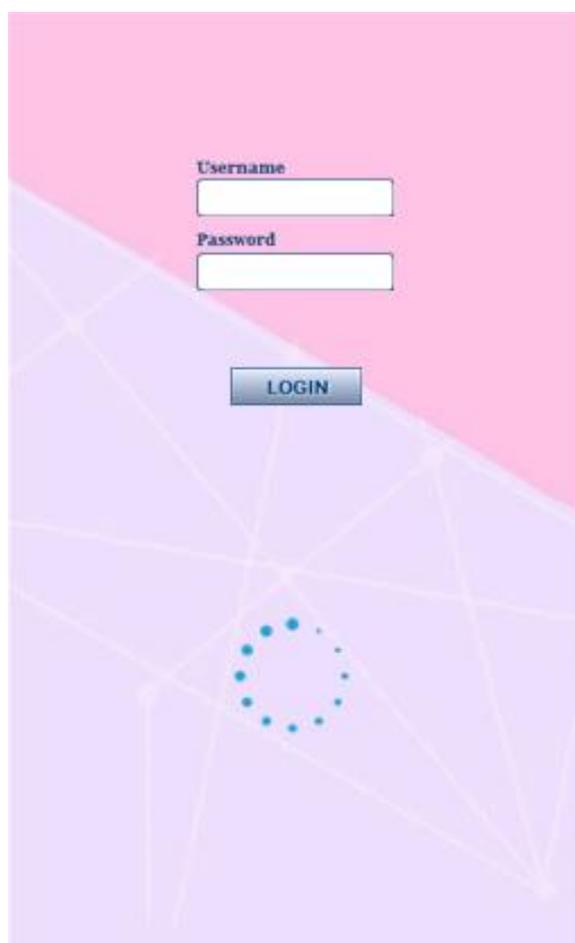
Gambar 4.9 merupakan halaman yang berisi sebuah informasi dalam menggunakan aplikasi *monitoring* khusus untuk pelajaran PKN yang terdapat 3 langkah didalamnya. Halaman ini mempermudah guru untuk menjalankan modul dengan mengikuti langkah yang terdapat di informasi tersebut. Informasi ini juga terdapat dalam halaman *login* guru.



Gambar 4.9 Halaman Informasi

4.1.9 Halaman *Login* Guru

Gambar 4.10 menunjukkan halaman untuk pengguna (Guru) melakukan *login*. *Login* hanya bisa diakses oleh pengguna yang sudah terdaftar. Saat melakukan *login* pengguna dapat memasukkan *user ID* dan *password* dengan benar lalu klik *button* “*Login*”. Jika pengguna salah memasukan *user ID* dan *password* maka akan muncul *pop-up* pemberitahuan dan jika benar pengguna dapat melanjutkan kehalaman berikutnya.



Gambar 4. 10 Halaman *Login* Guru

4.1.10 Halaman *Home* Guru

Gambar 4.11 merupakan halaman utama modul guru. Halaman ini guru memiliki akses untuk memantau aktivitas siswa menggunakan *mobile learning*. Guru dapat melihat daftar siswa, *ID WhatsApp* (nomor telepon), jawaban siswa, dan nilai siswa. Daftar siswa memiliki tautan *WhatsApp* untuk komunikasi pribadi. Dengan menggunakan fitur ini, seorang guru dapat memantau kegiatan belajar siswa, termasuk dapat memeriksa jawaban siswa. Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk memberikan umpan balik dan memotivasi siswa secara pribadi dengan menggunakan *WhatsApp*.



No	Nama	WhatsApp	Jawaban	Skor
1	Septi	081227925979		
2	Isma	089656131693		
3	Reivista	085717785125		
4	Melisa	085647639356		
5	Rifdah	082290808723		
6	Melisa	085647639356		
7	Rifdah	082290808723		
8	Aditya Wahyu	081270804881		
9	Maftuhah	089650231522		

Gambar 4. 11 Halaman *Home* Guru

4.2 Pengujian

Pengujian tahap implementasi dilakukan uji coba modul kepada 30 Siswa. Siswa diminta untuk mengunduh aplikasi modul siswa pada *smartphone* atau siswa dapat menggunakan *smartphone* peneliti untuk mencoba menjalankan aplikasi. Setelah mencoba siswa diminta memberikan respon dengan mengisi 2 kuesioner yang disediakan oleh peneliti.

Pada **Tabel 4.1** menunjukkan hasil kuesioner dan hasil persentase jawaban yang setuju atau sangat setuju. Tujuan mengumpulkan kuesioner ini adalah untuk menentukan tingkat kemudahan belajar menggunakan pembelajaran *mobile*.

Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Point (1:STS, 2: TS, 3: S, 4: SS)							
No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6
1	Responden 1	4	4	4	3	3	3
2	Responden 2	4	3	3	3	3	3
3	Responden 3	4	3	3	3	4	4
4	Responden 4	3	3	2	3	3	3
5	Responden 5	3	3	3	3	2	1
6	Responden 6	3	3	3	3	3	2
7	Responden 7	4	4	4	3	3	3
8	Responden 8	4	3	3	3	4	3
9	Responden 9	4	3	3	3	4	3
10	Responden 10	4	3	3	4	4	3
11	Responden 11	4	3	3	2	3	3
12	Responden 12	4	3	4	3	4	3
13	Responden 13	4	3	4	2	3	3
14	Responden 14	4	4	3	4	4	4

Point (1:STS, 2: TS, 3: S, 4: SS)							
No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6
15	Responden 15	4	3	3	2	4	2
16	Responden 16	4	3	4	3	3	3
17	Responden 17	4	4	3	3	3	3
18	Responden 18	3	4	3	4	3	4
19	Responden 19	4	4	3	3	4	4
20	Responden 20	3	4	3	4	3	4
21	Responden 21	4	3	4	3	4	3
22	Responden 22	4	3	4	4	3	3
23	Responden 23	3	2	2	3	3	4
24	Responden 24	4	3	3	3	4	4
25	Responden 25	3	4	4	3	3	4
26	Responden 26	3	2	2	4	3	2
27	Responden 27	3	3	4	2	2	3
28	Responden 28	4	2	3	3	3	3
29	Responden 29	4	3	2	3	3	3
30	Responden 30	4	3	3	4	4	3
Total		111	95	95	93	99	93
Persentase Index		92,5%	79,2%	79,2%	77,5%	82,5%	77,5%

Pada **Tabel 4.2** menunjukkan hasil kuesioner dan persentase untuk mengetahui minat siswa dalam menghadiri diskusi kelas. Dari data ini, hampir semua siswa sepakat bahwa belajar menggunakan *mobile learning* itu mudah. Banyak siswa juga setuju setelah menggunakan *mobile learning*. Mereka merasa tertarik untuk terlibat aktif dalam diskusi kelas.

Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Ketertarikan Belajar

Point (1:STS, 2: TS, 3: S, 4: SS)						
No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5
1	Responden 1	4	3	4	3	3
2	Responden 2	4	3	3	3	3
3	Responden 3	3	3	3	3	3
4	Responden 4	3	4	4	3	3
5	Responden 5	3	3	3	3	3
6	Responden 6	4	3	3	4	4
7	Responden 7	4	3	3	4	3
8	Responden 8	4	3	3	3	4
9	Responden 9	3	3	3	3	3
10	Responden 10	3	4	3	3	4
11	Responden 11	4	3	3	3	3
12	Responden 12	4	3	4	3	3
13	Responden 13	3	3	4	3	4
14	Responden 14	3	4	3	4	4
15	Responden 15	3	3	3	3	3
16	Responden 16	4	4	3	3	4
17	Responden 17	3	2	2	3	3
18	Responden 18	4	3	4	3	4
19	Responden 19	3	3	3	3	3
20	Responden 20	3	3	3	3	3
21	Responden 21	3	2	2	3	2

Point (1:STS, 2: TS, 3: S, 4: SS)						
No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5
22	Responden 22	3	3	4	4	3
23	Responden 23	2	3	2	4	3
24	Responden 24	3	3	4	3	4
25	Responden 25	3	3	4	3	3
26	Responden 26	3	2	4	3	2
27	Responden 27	2	3	2	4	3
28	Responden 28	3	3	2	3	3
29	Responden 29	4	3	2	3	2
30	Responden 30	4	3	4	4	3
Total		99	91	94	97	95
Persentase Index		82,5 %	75,8 %	78,3 %	80,8 %	79,2 %

4.3 Pembahasan

Tujuan awal pengembangan aplikasi ini untuk mempermudah siswa dalam belajar PKN. Karena, saat belajar di sekolah siswa memiliki keterbatasan dalam belajar PKN. Berdasarkan hasil percobaan, siswa merasa lebih mudah dalam belajar PKN menggunakan *mobile learning*. Hal yang mendukung kemudahan ini adalah aplikasi yang mudah diinstall pada *smartphone*. Dengan kemudahan tersebut siswa dapat mengakses materi kapan pun dan dimana pun.

Sistem aplikasi ini memang mempermudah siswa dalam belajar. tetapi, sistem aplikasi ini belum mampu meningkatkan hasil belajar. hal ini disebabkan metode belajar menggunakan *mobile learning* tidak memiliki perbedaan banyak dengan metode belajar secara konvensional. Tingkat signifikan hanya 0,1 lebih tinggi saat belajar menggunakan *mobile learning*. Dari yang sebelumnya rata-rata nilai siswa 85,5% naik menjadi 85,6. Namun, jika membandingkan nilai siswa satu persatu kemungkinan akan mendapatkan hasil yang berbeda. Ini menunjukkan bahwa cara belajar siswa yang berbeda.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan hal yang menjadi kelebihan *mobile learning* adalah membuat siswa menjadi tertarik dan terlibat dalam diskusi kelas. Siswa tertarik berdiskusi karena mereka memahami konsep yang dipelajari menggunakan *mobile learning*. Hal ini pula, membuat siswa tertarik mendiskusikan isu-isu sosial politik dan negara.

Hal yang masih belum bisa dirubah dengan sistem aplikasi ini adalah kebiasaan guru. Kebiasaan ini disebabkan karena guru terikat dengan peraturan kurikulum yang sudah ada. Sedangkan merubah kebiasaan siswa lebih mudah karena, siswa dapat berinovasi apapun saat mereka belajar.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan pada siswa, banyak dari siswa yang merasa termotivasi dalam belajar menggunakan aplikasi ini. Siswa merasa materi yang ada dalam *mobile learning* lebih mudah dipahami karena sudah terkonsep. Salah satu konsep bagus dari materi yang ada dalam *mobile learning* adalah materi telah dibagi menjadi tiga bagian yaitu *Factual Knowledge*, *Conceptual Knowledge*, dan *Procedural Knowledge*.

Berdasarkan konsep yang dibuat dalam aplikasi *mobile learning*, sebenarnya mampu mempermudah guru dalam mengajar. Pada dasarnya guru biasa mengajar dalam beberapa kelas, karenanya mempersulit guru untuk mengajarkan secara optimal pelajaran PKN pada siswa. Akan tetapi, dengan bantuan *mobile learning* guru akan terbantu dalam memantau dan mengevaluasi setiap siswa. Dengan aplikasi ini, guru juga mampu memberi penilaian terhadap siswa-siswanya. Berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada guru, aplikasi ini mampu memotivasi siswa dalam belajar PKN. Serta, dengan menggunakan media *smarphone* dan aplikasi *mobile learning* lebih menjanjikan hasil belajar siswa yang optimal dari pada menggunakan metode mengajar secara konvensional.