Jurnal Kewarganegaraan
Vol. 6 No. 2 September 2022
P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328

Desain Pembelajaran *Mobile Learning* untuk Memperkenalkan Sikap Tanggung Jawab di Sekolah Dasar

Ika Lestari[1] Maratun Nafiah[2] Yesi[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia[1,2,3]
Email: ikalestari@unj.ac.id[1] mnafiah@unj.ac.id[2] yesitoboali60@gmail.com[3]

Abstrak

Sikap tanggung jawab adalah bentuk kepemilikan dan kepedulian dalam melaksanakan tindakan. Pengembangan bertujuan mengembangkan sebuah desain pembelajaran untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab sebagai penunjang materi pembelajaran. Metode yang digunakan Research & Development, model yang dikembangkan dengan menggunakan; *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 02 Toboali. Langkah-Langkah dalam penelitian ini, 1) menganalisis kebutuhan penelitian, 2) perancangan produk, 3) mengembangkan produk, 4) uji coba peserta didik, dan 5) evaluasi. Teknik analisis data menggunakan wawancara dan kuesioner. Hasil uji coba pengembangan di evaluasi oleh ahli media 93,33% ahli bahasa 94.23% dan ahli materi 87,5% dalam kategori sangat baik serta hasil uji coba pengguna *one-to-one* 87,5% dan *small group* 89,5% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab dapat dikatakan layak digunakan di kelas tiga sekolah dasar.
Kata Kunci: *Mobile Learning*, Tanggung Jawab, PPKn

Abstract

The attitude of responsibility is the form of ownership and concern in carrying out action. Development aims to develop a learning design to introduce attitude responsibility as a supporting of learning materials. The method used Research & Development, the model developed using; Analyze, Design, Develop, Implementation, and Evaluation (Addie). This research was conducted in the country's school of 02 Toboali. The steps in this study, 1) analyzed the needs of the study, 2) product design, 3) developed the product, 4) trials learners, and 5) evaluation. Data analysis techniques use interviews and questionnaires. The results of development tests in evaluation by media experts 93.33% linguist 94.23% and material experts 87.5% in excellent category and the results of one-to-one user testing 87.5% and Small Group 89.5% in excellent category. This shows that mobile design learning to introduce the attitude of responsibility can be said to be worth using in the first three elementary school.
Keywords: *Mobile Learning*, Responsibility, Civic Education

This work is licensed under a Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional.

PENDAHULUAN

Nilai pendidikan karakter ini sangat penting untuk pengembangan peserta didik. Menurut Mustoip mengatakan bahwa karakteristik peserta didk akan sangat berpengaruh dalam membentuk karakter mulia yang kuat sebagai dasar pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kesadaran tentang pentingnya nilai-nilai yang baik dan memiliki komitmen untuk selalu melakukannya baik dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari (Mustoip, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Shidiqqi mengatakan bahwa karakter tidak terbentuk secara instan, tapi harus dilatih secara serius, terus menerus dan proporsional dalam rangka untuk mencapai bentuk karakter (Anugerah Ash-shidiqqi, 2018).

Peserta didk dapat berkembang secara optimal jika peserta didik tahu karakter mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Zurqoni menemukan bahwa pendidikan karakter yang dikembangkan dalam sistem pendidikan di Indonesia memiliki dampak positif pada

pengembangan peserta didik (Zurqoni et al., 2018). Pendidikan karakter yang diluncurkan oleh negara Indonesia harus didukung oleh lingkungan terdekat seperti keluarga. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Wardani yang mengatakan bahwa pendidikan karakter adalah istilah yang mengandung semua aspek, seperti bagaimana sekolah, lembaga sosial, dan orang tua dapat mendukung perkembangan positif dari karakter utama mulai dari anak-anak, orang tua dan orang dewasa salah satunya karakter yang dapat dikembangkan adalah karakter tanggung jawab (Wardani et al., 2020).

Karakter tanggung jawab yang dapat membuat peserta didik untuk melakukan tindakan-tindakan mereka sendiri. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Gungor & Guzel bahwa tanggung jawab moral dan situasi individu yang dapat mencapai hal-hal dengan penuh kesadaran, kebebasan, mengambil tanggung jawab untuk hasil dan perkembangan karena pembentukan psikologi (Güngör & Güzel, 2017). Dengan pelaksanaan program pembelajaran jarak jauh oleh pemerintah masalah baru yang timbul. Dalam pembelajaran langsung guru dapat membimbing peserta didik untuk mengambil tanggung jawab untuk tugas-tugas mereka secara langsung, tetapi dalam pembelajaran jarak jauh guru merasa kesulitan untuk membimbing peserta didik untuk dapat bertanggung jawab dengan tugas-tugas mereka.

Peserta didik harus mampu mengambil tanggung jawab untuk mereka melalui pengetahuan, perasaan, dan tindakan selama pembelajaran jarak jauh. Karakter yang baik ditunjukkan dengan tindakan yang benar terhadap orang-orang di sekitar yang terdiri dari tiga bagian-bagian yang terkait, yaitu pengetahuan, perasaan, dan tindakan-tindakan moral (Erlisnawati et al., 2020). Sikap tanggung jawab ini termasuk dalam penilaian afektif yang khusus indikator dalam penilaian meliputi; 1) bersedia dan mampu melaksanakan tugas-tugas, 2) menyelesaikan tugas tepat waktu, 3) mengikuti pembelajaran dengan serius, 4) tidak curang dalam melakukan tugas, 5) menunjukkan inisiatif untuk memecahkan masalah (Widyaningtyas et al., 2018).

Berdasarkan penelitian Putri yang mengatakan mengatakan guru harus menemukan cara untuk memberikan umpan balik dan memberikan penilaian otentik pada hari ini keadaan yang unik. Untuk menjaga jarak pembelajaran berjalan dengan baik, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran (Putri et al., 2020). Media pembelajaran memiliki potensi pengaruh pada peserta didik, bahkan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Rachmadtullah et al., 2018). Salah satu alternatif yang guru dapat memilih *mobile learning* yang dapat digunakan untuk menjadi interaktif dan komunikatif.

Mobile learning adalah mengarah upaya-upaya untuk mengubah dan mengembangkan teknologi komunikasi, terutama (smartphone) yang interaktif dan komunikatif cara untuk mengatur pembelajaran bermakna (Khabibah & Yuwana, 2020). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Sulisworo yang mengatakan bahwa *mobile learning* didefinisikan sebagai bagian dari pembelajaran elektronik yang menyediakan kesempatan luas dalam perangkat *mobile* dan kemampuan lebih bagi peserta didik untuk belajar (Sulisworo et al., 2016). Oleh karena itu, *mobile learning* suatu jenis belajar mengajar yang dapat membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar dilakukan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.

Keterbaruan dalam pengembangan desain *mobile learning* yang dikembangkan ini berbentuk aplikasi yang dapat di akses melalui ponsel yang dapat diakses dimanpun dan kapanpun. Desain pada *mobile learning* ini meningkatkan lingkungan belajar dan membuat kemajuan yang signifikan dalam pribadi peserta didik, secara akademik dan pengembangan kreatif selama kegiatan belajar. (Lim & Churchill, 2016). Kegiatan belajar yang dikembang dengan desain *mobile learning* menjadi kebutuhan pada proses pembelajaran jarak jauh yang dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan memberikan kesan yang menyenangkan

untuk peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Tidak hanya belajar dengan desain *mobile learning* pada proses pembelajaran tetapi juga dapat belajar sambil bermain.

Nilai penting dari belajar yang berlaku pada desain *mobile learning* adalah untuk membuat siswa yang melek teknologi dengan cara yang positif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Murdiono berhak mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis *android* untuk pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang menyatakan bahwa *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Murdiono et al., 2020).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada bulan Mei 2021 melalui wawancara kepada guru dan pengisian kuesioner di SDN 02 Toboali Bangka Belitung kegiatan yang dilakukan pada proses pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi. Peneliti menemukan bahwa kegiatan dilakukan masih banyak guru belum dapat memanfaatkan teknologi pada proses kegiatan belajar sehingga membuat pembelajaran jarak jauh terkesan monoton. Selain itu dalam proses pembelajaran guru merasa kesulitan untuk memimbing peserta didik bertanggung jawab atas tugasnya yang berbentuk mengerjakan soal atau mengikuti kegiatan pembelajaran secara langsung sampai selesai. Hal ini yang mengakibatkan kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik pada pembelajaran jarak jauh.

Kondisi ini menjadi tidak efektif karena guru yang masih menggunakan ponsel sebagai alat komunikasi bukan sebagai media pembelajaran yang berbasis pada teknologi digital. Kemampuan guru belum memanfaatkan teknologi dalam memberikan materi pelajaran pada pembelajaran jarak jauh tampak mononton. Selain itu guru memberikan tugas yang terlalu banyak sehingga memaksa siswa untuk dikerjakan dengan tuntas. Hal ini mengakibatkan rasa tanggung jawab peserta didik semakin rendah untuk mengerjakannya serta tidak dilakukan sama sekali dalam tugas yang di berikan oleh guru. Akibtanya peserta didik tidak dapat menanamkan nilai-nilai karakter secara bermakna melalui muatan pelajaran PPKn. Oleh karena itu guru harus bisa memanfaatkan ponsel yang lebih berguna dalam kegiatan proses pembelajaran. Melihat kebutuhan ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan ponsel desain pembelajaran untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab di sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut dari permasalah di atas peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan mengembangkan desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab sekolah dasar untuk mengoptimalkan media sebagai penunjang materi pembelajaran yang menarik serta kreatif. Dengan pembelajaran yang menggunakan digital maupun *mobile learning* dapat dilakukan dimanpun dan kapanpun karena *mobile learning* sebagai faktor pendorong yang tergolong masih baru untuk dikembangkan dalam kebutuhan pembelajaran yang semakin beragam yang dapat di akses secara mandiri sehingga dapat diterapkan dalam kelas pada pengembangan pembelajaran PPKn. Melihat kebutuhan ini, peneliti tertarik untuk mengembangkan ponsel desain *mobile learning* sebagai pembelajaran PPKn untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab di sekolah dasar untuk mengatasi masalah di atas.

METODE PENELITIAN

Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas tiga di SDN 02 Toboali, Bangka Belitung pada bulan April hingga juni 2021. Dalam prosedur penelitian menggunakan Research & Development, model ADDIE. Terdapat lima langkah dalam model pengembangan ADDIE, yaitu; 1) *Analyze,* 2) *Design,* 3) *Develop,* 4) *Implementation, dan* 5) *Evaluation*.

Pada tahapan *analysis* peneliti melakukan wawancara dan kuesioner untuk mengumplkan informasi melalui analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan ditemukan beberapa hal yaitu 1) SDN 02 Toboali telah memanfaatkan teknologi pada kegiatan

pembelajaran; 2) kurangnya pemanfaatan teknolog; 3) soal yang diberikan cukup banyak kepada peserta didik. Selanjutnya, pada tahapan *design* peneliti melakukan perancangan dengan membuat *storyboard* desain *mobile learning* untuk memperkenlkan sikap tanggung jawab.

Pada tahapa *development* yang dilakukan peneliti mulai mengembangkan produk desain *mobile learning* yang masih sebatas *storyboard* menjadi produk siap pakai. Rancangan awal selesai selanjutnya menuju proses validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dalam melihat perbandingan media di awal dan setelah revisi untuk mengetahui kelayakan desain *mobile learning* dengan menggunakan instrumen penilaian. Pada tahap *implementation* ini media dinilai dan layak setelah revisi yang akan di ujicobakan kepada peserta didik kelas III. Tahap *evaluation*, peneliti melakukan *one-to-one* terdiri 3 peserta didik dan *small group* terdiri 6 peserta didik di kelas tiga sekolah dasar.

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Penilaian menggunakan *skala likert*, yaitu data yang telah ditemukan bersifat kuantitatif menjadi data kualitatif untuk menentukan kualitas produk yang dihasilkan. Penilaian ini menggunakan skala likert dalam skala 4 yang terdiri dari skala 1 untuk Sangat Baik (SB), skala 2 untuk Baik (B), skala 3 untuk Cukup Baik (CB), dan skala 4 untuk Kurang Baik (KB). Berikut adalah pedoman dalam menafsirkan kelayakan:

Tabel 1. *Skala Likert*

No	Persentase	Kategori Kelayakan
1	76%-100%	Sangat baik
2	51%-75%	Baik
3	26%-50%	Cukup Baik
4	0%-25%	Kurang Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Tahapan terdiri dari menganalisis kebutuhan, perancangan produk, penyusunan instrumen dan mengaktualisasikan produk dan validasi para ahli serta uji coba peserta didik dan evaluasi. Pengembangan produk dilakukan pada bulan April-Juni 2021.

Hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan kepada guru kelas dan peserta didik ditemukan bahwa pada proses pembelajaran PPKn yang hanya menggunakan buku tematik guru tanpa memperhatikan media dalam pembelajaran jarak jauh. Pemanfaatan teknologi oleh guru dalam kegiatan belajar belum optimal.

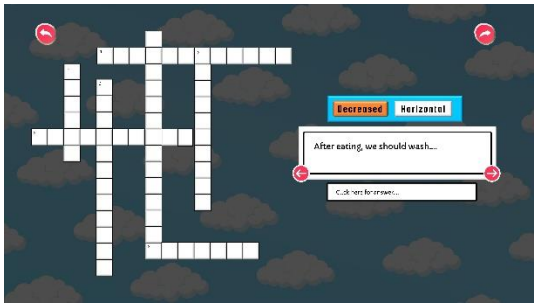
Kemudian Kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dalam memberikan materi tugas kepada peserta didik pada pembelajaran. Selain itu guru memberikan tugas soal yang cukup banyak kepada peserta didik sehingga memaksa peserta didik untuk dikerjakan dengan tuntas. Berpusat pada perkembangan kognitif yang tidak hanya berpusat pada buku tematik atau menghafal teori dan memberikan soal-soal kepada peserta didik, tetapi juga guru harus menanamkan nilai-nilai karakter peserta didik.

Kondisi ini mengakibatkan peserta didik tidak dapat menanamkan nilai-nilai karakter secara bermakna melalui muatan pelajaran PPKn. Tampilan produk desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab dapat dilihat pada Gambar 1, Gambar 2, Gambar 3 dan Gambar 4.

Gambar 1. Tampilan *Cover* Desain *Mobile Learing*

Gambar 2. Tampilan Menu

Gambar 3. Pembelajaran Video



Gambar 4. Tampilan *Games*

Hasil penilaian produk dari ketiga ahli yang terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4. Berdasarkan hasil uji ahli media 93,33%, ahli bahasa 94,23% dan ahli materi 87,5% dikategorikan sangat baik oleh ketiga ahli. Walaupun penilaian desain *mobile learning* dikatakan sangat baik masih perlu perbaikan untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab. Kemudian uji ahli dilakukan juga uji oleh peserta didik untuk menilai produk yang dikembangkan.

Penilaian yang dilakukan oleh peserta didik melalui dua tahap yaitu, *one-to one* dan uji *small group.* Penilaian oleh peserta didik dapat dilihat dari Tabel 5 dan Tabel 6. Uji *one-to one* mendapatkan 87,5% dan uji *small group* mendapatkan 89,5% dengan skor tersebut di

kategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi ahli dan uji coba produk kepada peserta didik, maka penelit mengetahui bahwa desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab layak digunakan dalam pembelajaran PPKn untuk kelas tiga sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Junlah Nilai	%
1.	Kesesuain media	2	8	1	7	87,5%
2	Kesesuaian penyajian media	3	12		11	91,66%
3.	Kemenarikan warna dan huruf	6	24		22	91,66%
4.	Kemudahan pengoperasian	4	16		15	93,75%
Jumlah		15	60	1	56	-
Rata-Rata		93,33%				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Bahasa

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Junlah Nilai	%
1.	Ketepatan bahasa	8	32	1	30	93,75%
2	Keefektivitasan kalimat	5	20		19	95%
Jumlah		13	52	1	49	-
Rata-Rata		94,23%				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Kriterium	Jumlah Ahli	Junlah Nilai	%
1.	Penyajian materi	1	4	1	3	75%
2	Kesesuaian materi	8	32		30	93,75%
3.	Kelayakan penyajian	2	8		6	75%
4.	Kesinambungan penyajian isi media	3	12		10	83,3%
Jumlah		14	56	1	49	-
Rata-Rata		87,5%				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 4. Hasil Uji *One-To-One*

No	Aspek	Jumlah Bulir	Skor Kriterium	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	%
1.	Desain tampilan media	4	16	3	15	93,75%
2.	Kelayakan bahasa	4	16		14	87,5%
3.	Penyajian materi	2	8		7	87,5%
4.	Kemudahan penggunaan aplikasi	1	4		3	75%
5.	Kebermanfaatan	1	4		3	75%
Jumlah		12	48	3	42	-
Rata-Rata		87,5%				
Kriteria		Sangat Baik				

Tabel 5. Hasil *Small Group*

No.	Aspek	Jumlah Bulir	Skor Kriterium	Jumlah Responden	Jumlah Nilai	%
1.	Desain tampilan media	4	16	6	16	100%
2.	Penyajian bahasa	4	16		15	93,75%
3.	Penyajian materi	2	8		6	75%

4.	Kemudahan penggunaan aplikasi	1	4		3	75%
5.	Kebermanfaatan	1	4		3	75%
Jumlah		12	48	6	43	-
Rata-Rata		89,5%				
Kriteria		Sangat Baik				

Pembahasan

Pengembangan desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran bagi guru mempermudah penyampai materi kepada peserta didik dan sebagai penunjang materi. Media ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tidak terbats tempat dan waktu, dapat meningkatkan interkasi guru dan peserta didik dapat melanjutkan belajar mandiri di luar belajar, dapat menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, dan dapat memberikan ulasan kepada guru tentang materi yang dikumpulkan dan memfasilitasi kerjasama guru serta peserta didik melalui teknologi komunikasi. Dalam merancang sebuah media guru harus melibatkan dengan indikator sikap tanggung jawab.

Desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab yaitu:

1. Desain *mobile learning* membantu peserta didik menjadi semangat, antusias dalm proses pembelajar, serta dapat menarik peserta didik.
2. Materi yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013.
3. Desain *mobile learning* dapat diakses dalam perangkat keras yaitu ponsel.
4. Menampilkan video pembelajaran dan juga menampilkan menu pilihan untuk setiap menu harus diselesaikan satu persatu sehingga dapat menanamkan sikap tanggung jawab peserta didik.

Sedangkan untuk kekurangan dari desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab yaitu:

1. Hanya terbatas mengenai sikap tanggung jawab.
2. Hanya dapat diakses menggunakan satu perangkat keras yaitu ponsel.
3. Perlunya pendampingan bagi peserta didik dengan minat belajar yang kurang.

KESIMPULAN

Pengembangn desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab untuk pembelajaran PPKn di kelas tiga menggunakan tahap penelitian ADDIE. Terdapat lima langkah dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab dalam pembelajaran berdasarkan penilaian dari ketiga validasi ahli dan peserta didik. Untuk desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab dari ahli media sebesar 93,33% ahli bahasa 94,23% dan ahli materi sebesar 87,5%. Dengan skor tersebut desain *mobile learning* untuk memperkenalkan sikap tanggung jawab dikategorikan sangat baik.

Selain uji ahli dilakukan juga kepada uji peserta didik untuk menilai produk yang dikembangkan. Penelitian dilakukan pada uji peserta didik melakukan dua tahapa yaitu, *one-to-one* dan *small group*. Penilaian uji kepada peserta didik dapat dilihat dari tabeL 5 dan 6. Uji *one-to one* mendapatkan skor sebesar 87,5% dan uji *small group* mendaptkan skor sebesar 89,5% yang dikategorikan sangat baik. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian validasi oleh

para ahli dan uji coba produk kepada peserta didik, maka peneliti dapat mengetahui bahwa desain *mobile learing* layak digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas tiga sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anugerah Ash-shidiqqi, E. (2018). the Analysis of Character Education in Indonesia. *International Journal of Humanities, Art and Social Studies (IJHAS)*, *3*(4), 39–46.

Ayish, N., & Deveci, T. (2019). *Student Perceptions of Responsibility for Their Own Learning and for Supporting Peers ' Learning in a Project-based Learning Environment*. *31*(2), 224–237.

Erlisnawati, Sapriya, & Budimansyah, D. (2020). *The Elementary School Students ' Responsibility Character Analysis*. *9*(03), 4874–4877.

Güngör, S. K., & Güzel, D. B. (2017). The Education of Developing Responsibility Value. *Journal of Education and Training Studies*, *5*(2), 167. https://doi.org/10.11114/jets.v5i2.1361

Khabibah, I., & Yuwana, S. (2020). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Android-Based Mobile Learning Media Development with Multiple Intelligence of Literate Language Skills on the Fifth Grade Elementary School Students*. 539–548.

Khalil, A. (2017). Mobile Learning Technologies. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, *7*(5), 2833–2837.

Lim, C. P., & Churchill, D. (2016). *Mobile learning*. *4820*. https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1113705

Murdiono, M., Suyato, Rahmawati, E. N., & Aziz, M. A. (2020). Developing an android-based mobile application for civic education learning. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *14*(16), 180–193. https://doi.org/10.3991/ijim.v14i16.14967

Mustoip, S. (2018). Character education implementation for students in grade IV SDN 5 Sindangkasih regency of Purwakarta West Java. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, *8*(2), 112. https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2739

Nanda, D. W. (2020). *the Importance of Mobile Learning (M-Learning) Activities To Enhance Students ' Learning Engagement in Indonesian Secondary Schools*. *1*(1), 24–31.

Putri, R. S., Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Wijayanti, L. M., & Hyun, C. C. (2020). Impact of the COVID-19 pandemic on online home learning: An explorative study of primary schools in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, *29*(5), 4809–4818.

Rachmadtullah, R., Nadiroh, N., Sumantri, M. S., & S, Z. M. (2018). *Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School*. *251*(Acec), 293–296. https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.67

Rif'at, M. F., Wati, M., & Suyidno, S. (2020). Developing Students' Responsibility and Scientific Creativity through Creative Responsibility Based Learning in Learning Physics. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, *08*(1), 12–22.

Sarwono, A. Y., & Widianto, E. (2020). *The Teacher ' s Role in Developing Student Social Attitudes*. *4*(3), 384–391.

Sönmez, A., Göçmez, L., Uygun, D., & Ataizi, M. (2018). A review of Current Studies of Mobile Learning. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, *1*(1), 12–27. https://doi.org/10.31681/jetol.378241

Sulisworo, D., Ishafit, & Firdausy, K. (2016). The development of mobile learning application using Jigsaw technique. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *10*(3), 11–16. https://doi.org/10.3991/ijim.v10i3.5268

Suyidno, Eko, S., Arifuddin, M., Misbah, Sunarti, T., & Dwikoranto. (2019). Increasing Students' Responsibility and Scientific Creativity through Creative Responsibility Based Learnin. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, *09*(02), 178–188.

Syahidi, A. A., Tolle, H., Supianto, A. A., Hirashima, T., & Arai, K. (2020). *Interactive M-Learning Media Technology to Enhance the Learning Process of Basic Logic Gate Topics in Vocational School and Engineering Education*. *2*(December), 50–63.

Taufiq, M., Amalia, A. V, & Leviana, A. (2016). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia WITH CONSERVATION INSIGHT ANDROID-BASED APP INVENTOR 2*. *5*(2), 291–298. https://doi.org/10.15294/jpii.v5i2.7375

Wardani, S. R., Andayani, & Suyitno. (2020). Building Character Education in Elementary School Students through the Cultural-themed Literacy Book. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, *4*(1), 251–256.

Widyaningtyas, H., Winarni, R., & Murwaningsih, T. (2018). Developing Students' Responsibility Through Numbered Head Together Model In Social Science Learning At Elementary School. *International Journal Of Indonesia Education and Teaching*, *2*(2), 112–119.

Yaumas, N. E., & Syafril, S. (2019). Attitude of Responsibility of Prospective Counselors in Utilizing Internet Technology Nova Erlina Yaumas, Syafrimen Syafril. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, *06*(2), 175–182.

Zurqoni, Retnawati, H., Apino, E., & Anazifa, R. D. (2018). Impact of character education implementation: A goal-free evaluation. *Problems of Education in the 21st Century*, *76*(6), 881–899. https://doi.org/10.33225/pec/18.76.881