

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu pesat, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan saat ini. Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan maka dalam pelaksanaannya, pendidikan berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan pembaharuan pada paradigma pendidikan. Pembaharuan teori belajar dan orientasi belajar yang mau tidak mau harus diikuti, seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi.

Perubahan dalam sistem pendidikan menjadi tuntutan suatu bangsa untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang siap menghadapi segala situasi dan kondisi dalam menghadapi perkembangan zaman. Setiap pembaharuan yang terjadi pada konsep pendidikan akan berpengaruh juga pada cara dan sistem pendidikan yang terjadi pada perguruan tinggi. Pembaharuan orientasi belajar berdampak pada peran dosen dalam mengemas pembelajaran. Peran dosen tidak lagi sebagai sumber utama dalam pembelajaran namun sebagai fasilitator yang dapat memamcu kreativitas mahasiswa dalam belajar.

Pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen secara bervariasi dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Kegiatan pembelajaran seharusnya dilakukan dengan melihat karakteristik mahasiswa, karakteristik mata kuliah, dan hambatan yang muncul dalam pembelajaran. Hal itu juga harus sejalan dengan peran mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam lingkungan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*learner center*), setiap individu belajar berdasarkan inisiatif dan tanggung jawabnya sendiri.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk peningkatan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu proses pemahaman mahasiswa sehingga mahasiswa dapat

mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Pada era teknologi seperti sekarang ini, mahasiswa memiliki akses yang begitu besar terhadap sumber belajar yang dapat menyempurnakan pemahamannya tentang suatu materi pembelajaran, khususnya materi pembelajaran perkembangan peserta didik.

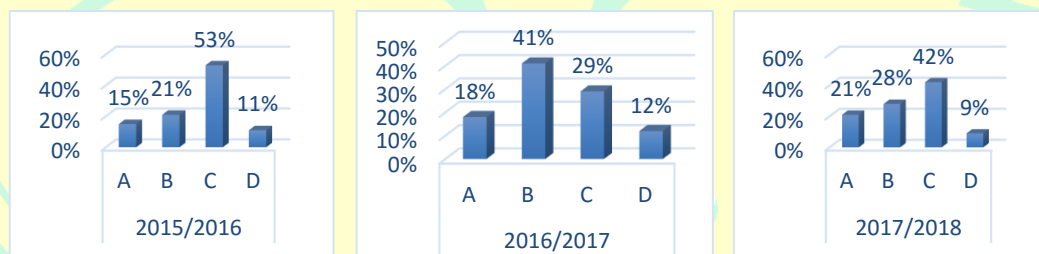
Kurikulum mata kuliah perkembangan peserta didik masih menggunakan model pembelajaran konvensional berupa pembelajaran tatap muka (konvensional *face-to-face*) dalam ruang kelas, yang menekankan pada sistem pembelajaran berpusat pada pengajar. Peneliti melakukan studi pendahuluan menggunakan angket yang ditujukan kepada pengajar dan mahasiswa, mempelajari dokumen nilai mahasiswa untuk dua tahun terakhir, serta melakukan pengamatan langsung di kelas yang menyelenggarakan perkuliahan perkembangan peserta didik. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa metode pembelajaran langsung (tatap muka) yang berpusat pada pengajar untuk perkuliahan perkembangan peserta didik menyebabkan proses belajar menjadi pasif. Pemahaman mahasiswa tidak maksimal pada bagian kompetensi tertentu sehingga nilai akhir mahasiswa masih banyak yang tidak mencapai kompetensi. Suasana belajar dalam ruang kelas juga menjadi membosankan. Beberapa mahasiswa terlihat memerlukan perhatian dan penanganan khusus pada saat belajar, namun tidak dapat ditangani oleh pengajar karena tidak tersedia waktu yang cukup untuk melakukan pendampingan langsung. Kondisi ini sejalan dengan penemuan (Simarmata, Limbong, Napitupulu, & Sriadhi, 2018) yang mengemukakan bahwa dosen menghadapi kesulitan menyampaikan seluruh materi pada model pembelajaran konvensional karena alokasi waktu yang terbatas, akibatnya mahasiswa tertinggal mengikuti pembelajaran, dan menyebabkan mahasiswa tidak dapat mencapai standar kompetensi minimum yang direncanakan dalam desain pembelajaran.

Apabila dilihat dari gaya belajar, mahasiswa program studi teknologi pendidikan lebih condong ke arah gaya belajar visual. Hal tersebut diambil dari hasil penelitian skripsi mahasiswa tahun 2016 yang menyatakan 63% dari 327 mahasiswa program studi teknologi pendidikan Universitas Baturaja memiliki gaya belajar visual. Dengan ciri-ciri bahwa mahasiswa lebih cenderung untuk mengingat

informasi dengan menyaksikan langsung sumber informasi dalam pembelajaran (Rahmad, 2016).

Mata kuliah perkembangan peserta didik merupakan mata kuliah dasar kependidikan pada program S1 kependidikan khususnya program studi teknologi pendidikan Universitas Baturaja. Mata kuliah ini membahas tentang perkembangan peserta didik dan penerapannya dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk mewujudkan capaian tersebut, seorang pendidik wajib mengkaji berbagai aspek perkembangan peserta didik, di antaranya hakikat pertumbuhan dan perkembangan, karakteristik, dan perbedaan individu.

Pada bagian tertentu dirasa perlu untuk memadukan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran hal ini bertujuan untuk lebih memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang perkembangan peserta didik dari tiap tahapnya. Pada pelaksanaan pembelajaran Perkembangan Peserta Didik yang telah berlangsung sebelumnya kurang berjalan dengan baik. Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan hasil belajar Perkembangan Peserta Didik yang dicapai rendah. Hal ini ditunjukkan dari data hasil belajar mata kuliah perkembangan peserta didik di semester sebelumnya yaitu genap 2018/2019, dengan data nilai mahasiswa seperti berikut:



Gambar. 1.1 Hasil Belajar Perkembangan Peserta Didik

Hasil Belajar yang rendah berpengaruh terhadap tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang didapat dalam perkuliahan itu sendiri. Merujuk pada uraian tersebut, untuk meningkatkan mutu pembelajaran maka dirasa perlu untuk melibatkan semua pihak dalam pembelajaran di antaranya :

1. Dosen: Dosen diharapkan mampu mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dengan cara menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dosen diharapkan memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi serta penguasaan terhadap sumber belajar terkini.

2. Mahasiswa: Mahasiswa dapat memanfaatkan teknologi, salah satunya dengan teknologi *mobile*, sehingga mahasiswa dapat menjadikan *mobile* bukan sekedar sarana hiburan tetapi sebagai sarana untuk meningkatkan pembelajaran.
3. Institusi: Menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran berjalan dengan optimal.

Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka banyak pula aplikasi *mobile* yang telah dikembangkan. Perkembangan teknologi juga melahirkan sebuah konsep pembelajaran baru yaitu *e-learning*. Perkembangan teknologi aplikasi *mobile* dan *elearning* telah menciptakan suatu bentuk pembelajaran baru, yaitu *mobile learning* atau *m-learning*. Bila *e-learning* adalah sebuah konsep pembelajaran yang proses belajarnya bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja menggunakan teknologi komputer dan internet. *M-learning* adalah pengembangan dari *e-learning* dengan menggunakan perangkat yang lebih mudah untuk dibawa kemana-mana seperti telepon genggam, tablet, dan sebagainya sebagai sarana untuk melakukan pembelajaran. Model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik merupakan bagian dari *blended learning* karena penelitian ini membagi pertemuan perkuliahan menjadi 2 (dua) bagian pada 1 (satu) semester. Aspek pembelajaran tersebut kemudian dijabarkan lagi menjadi 12 (dua belas) materi pembelajaran, yaitu: (1) dasar pertumbuhan; (2) konsep dasar perkembangan; (3) konsep dasar peserta didik; (4) periode perkembangan; (5) hukum- hukum perkembangan; (6) faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan peserta didik; (7) perkembangan kemampuan fisik dan Pertumbuhan fisik: Usia Dini (Early Childhood); (8) perkembangan kemampuan fisik dan pertumbuhan fisik: anak usia sekolah dasar (late childhood); (9) perkembangan kemampuan fisik dan pertumbuhan fisik: remaja (*middlehood*); (10) perkembangan kemampuan fisik dan pertumbuhan fisik: dewasa (*adult*); (11) perkembangan kreativitas peserta didik; (12) pengaruh hubungan teman sebaya. Pada materi 1-6 dilakukan secara tatap muka dan pada materi 7-12 dilakukan secara *online/mobile learning*.

Mobile learning (m-learning) merupakan paradigma pembelajaran memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile* yang diperkirakan akan mengalami perkembangan pesat dan potensial seiring dengan perkembangan teknologi *mobile*

itu sendiri. Sedangkan secara teknis, perangkat mobile yang beredar saat ini sebenarnya telah memiliki kapabilitas untuk menjalankan konten-konten berupa multimedia maupun aplikasi *software*. Selain itu konten yang ada kebanyakan masih bersifat hiburan dan belum banyak dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Jika dilihat dari fungsinya dalam kegiatan pembelajaran, *mobile learning* memiliki fungsi yaitu sebagai *suplement* (tambahan), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). Pada model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik ini *mobile learning* bertindak sebagai pengganti (substitusi). Hal ini terlihat dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa menerapkan *mobile learning* secara *full online* dengan aplikasi *mobile PPD* yang telah dirancang. Artinya peran *mobile learning* menggantikan dosen dalam pembelajaran. Dosen bertindak sebagai fasilitator dan hanya memonitor kegiatan pembelajaran. Penelitian ini berlandaskan juga pada: (1) teori belajar diantaranya teori Behaviorisme. (2). Kognitivisme dan (3) Konstruktivisme.

Model pembelajaran berbasis *mobile learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang fleksibel karena interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen dapat terjadi berdasarkan tingkat dan kebutuhan pembelajaran individu berdasarkan kebutuhan peserta didik (Kim, Lee, & Rha, 2017). *Mobile learning* membawa banyak manfaat untuk mengatasi masalah pendidik dalam manajemen waktu serta meningkatkan kemandirian peserta didik untuk memahami materi pembelajaran (Han & Shin, 2016). Kehadiran *mobile learning* sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang belum dikuasai dimanapun dan kapanpun (Domingo & B.G, 2016). *Mobile learning* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Wirawan, 2012). *Mobile learning* memiliki pengaruh terhadap peningkatan akademik peserta didik (Peters, 2007). Pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* juga pernah diteliti oleh Rahmelina (2017), dari penelitian tersebut dikatakan bahwa aplikasi *mobile learning* mata kuliah sistem operasi membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan cara praktis dan fleksibel. Dari beberapa penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar dari penelitian *mobile learning* menunjukkan hasil positif. Serta di jelaskan pula bahwa *smartphone* saat ini adalah

perangkat yang paling banyak digunakan untuk *mobile learning* (Chee, yahya, Ibrahim, & Hasan, 2017).

Penelitian ini juga berlandaskan pada teori belajar diantaranya: teori behaviorisme, kognitivisme dan konstruktivisme. Teori behaviorisme merupakan bentuk pembelajaran yang sangat terprogram dan individual. Karena itulah desain model pembelajaran berbasis *mobile learning* menjadi sangat penting sebagai bagian dari upaya pengkondisian belajar. Begitu juga sajian materi, pemberian rangkuman, soal dan balikan juga merupakan bagian dari upaya memberikan stimulus, mengkondisikan, mengetahui respons dalam pembelajaran. penggunaan komponen pembelajaran seperti petunjuk belajar, sajian materi, rangkuman, soal dan jawaban adalah bagian dari upaya untuk memberikan stimulus dan respons bagi seseorang yang belajar. Stimulus, respons dan pengkondisian merupakan istilah yang dilahirkan dari teori belajar behaviorisme, dan penerapannya sangat kuat dalam pengembangan model pembelajaran berbasis *mobile learning*. Teori Belajar Kognitif lebih mementingkan proses daripada hasilnya. Pembelajaran kognitif merupakan gaya belajar aktif yang fokusnya memaksimalkan potensi otak. Melalui metode ini, peserta didik bisa lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan ide-ide yang sudah ada. Hasil pembelajaran tidak hanya bergantung pada informasi yang diberikan dosen, tapi juga pada cara mahasiswa memproses informasi tersebut. Penerapan teori belajar konstruktivisme menjadikan mahasiswa lebih mandiri dalam belajar. Mahasiswa harus dapat mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh dosen. Mahasiswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan mahasiswa lain dan dengan dosen, artinya bahwa pembelajaran itu dikontrol oleh mahasiswa itu sendiri. Belajar harus interaktif dan membantu mengembangkan makna personal. Mahasiswa menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, dan kemudian mempersonalisasi dan mengkontekstualisasi informasi menjadi pengetahuan dan pengalaman dalam belajar.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Dick and Carey (Dick & Carey, 2015) yang terdiri dari 10 (sepuluh) langkah yaitu: (1) *Identify Instructional Goals* (Mengidentifikasi Tujuan Pengembangan

Perangkat Pembelajaran); (2) *Conduct Instructional Analyis* (Melakukan Analisis Instruksional); (3) *Analyze Learners and Contexs* (Menganalisis Karakteristik Siswa dan Konteks Pembelajaran); (4) *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Pencapaian Pembelajaran Matakuliah); (5) *Develop Assessment Instruments* (Mengembangkan Instrument Penilaian); (6) *Develop Instructional Strategy* (Mengembangkan Strategi Instruksional); (7) *Develop and Select Instructional Materials* (Mengembangkan dan Memilih Bahan Ajar); (8) *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction* (Mendesain dan Melakukan Evaluasi Formatif); (9) *Revise Instruction* (Melakukan Revisi Terhadap Model Pembelajaran yang Dikembangkan); (10) *Design and Conduct Summative Evaluation* (Merancang dan Mengembangkan Evaluasi Sumatif). Pada langkah ke tujuh dari model Dick and carey yaitu mengembangkan dan memilih bahan ajar, kemudian model pengembangan berbasis *mobile learning* ini juga dikombinasikan juga dengan model Hanafin and Peck yang memiliki 3 (tiga) tahapan, yaitu: (1) *phase 1 need assesment*; *phase 2 design*; *phase 3. Develop/implementation*. Setelah tiga langkah tersebut dilakukan maka dilakukan revisi dan evaluasi. Model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik.dikembangkan dengan mencakup tiga model yaitu; a) model konseptual; b) model prosedural; c) model fisik, dan menghasilkan produk berupa aplikasi *mobile* perkembangan peserta didik, bahan ajar cetak, panduan dosen dan panduan mahasiswa.

Pada penerapan model pembelajaran berbasis *mobile learning* ini dosen dan mahasiswa menggunakan aplikasi khusus mata kuliah perkembangan peserta didik. Aplikasi tersebut telah dirancang khusus yang dapat didownload oleh dosen dan mahasiswa melalui *Playstore* atau tersedia juga dalam bentuk web dengan link <https://ruangkreatif.id/mobile/public> . Secara konseptual model ini memberi arahan kepada dosen untuk dapat mengelola kelas secara full online. Dosen mengupload materi pembelajaran sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) yang telah dibuat. Materi pembelajaran tersebut dapat berupa file atau bahan ajar non cetak berupa file Pdf, PPT dan video yang di upload pada aplikasi mobile PPD. Dosen tetap dapat memantau mahasiswa melalui kehadirannya pada saat belajar melalui aplikasi, melakukan diskusi, dan memberikan soal latihan dan tugas.

Mahasiswa dapat belajar mandiri tidak tergantung dengan waktu kapan harus belajar. Pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Namun, jika mengerjakan tugas dan latihan dosen dapat memberikan waktu dalam pengerjaannya. Berdasarkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah ini terdiri dari 12 kali (dua belas) pembahasan dan 15 (lima belas) kali pertemuan. Namun dalam penelitian ini penerapan model pembelajaran berbasis *mobile learning* yang full dilakukan secara *online* melalui aplikasi mobile PPD hanya dimulai dari pembahasan ke 7 (tujuh) dan pada pertemuan ke 9 (sembilan) tepatnya setelah mid semester. Penelitian ini hanya menilai kegiatan pembelajaran mata kuliah perkembangan peserta didik yang full online yang dilakukan dengan *mobile learning* tanpa tatap muka. Penelitian dilakukan bersamaan dengan munculnya wabah covid 19 yang tidak memungkinkan untuk pembelajaran dilakukan secara tatap muka.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahan dalam pendidikan khususnya pada mata kuliah Perkembangan Peserta Didik. Model Pembelajaran berbasis *mobile learning* ini semoga dapat memberikan ilmu baru bagi dosen dalam mengembangkan model pembelajaran dan pemanfaatan teknologi *mobile*. Bagi para peneliti semoga akan memberikan masukan dalam hal menambah kajian pengembangan model pembelajaran berbasis *mobile learning*. Penelitian ini diharapkan mampu memenuhi kualifikasi berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yaitu mampu mengembangkan pengetahuan, teknologi, dan atau seni baru di dalam bidang keilmuannya atau praktik profesionalnya melalui riset, hingga menghasilkan karya kreatif, original, dan teruji.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan model pembelajaran berbasis *mobile learning* mata kuliah perkembangan peserta didik pada program studi teknologi pendidikan Universitas Baturaja, semester genap 2019/2020.

2. Menguji kelayakan model pembelajaran berbasis *mobile learning* mata kuliah perkembangan peserta didik pada program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja, semester genap 2019/2020.
3. Menguji keefektifan model pembelajaran berbasis *mobile learning* mata kuliah perkembangan peserta didik pada program studi teknologi pendidikan Universitas Baturaja, semester genap 2019/2020.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik ?
2. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik?
3. Bagaimanakah efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dapat memudahkan proses pembelajaran Perkembangan Peserta Didik. Bagi dosen dapat memudahkan *transfer of knowledge* dan bagi mahasiswa dapat memudahkan pencapaian kompetensi pembelajaran Perkembangan Peserta Didik sesuai tuntutan kompetensi dimasa mendatang. Adapun tujuan khusus penelitian dan pengembangan ini adalah untuk:

1. Menghasilkan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada Mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.
2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada Mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.
3. Menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada Mata kuliah Perkembangan Peserta Didik.

E. Signifikansi Penelitian

Mobile learning memanfaatkan perangkat *mobile* seperti *smartphone* dalam menunjang pembelajaran. Mempermudah akses sumber belajar serta menjadikan sumber belajar lebih menarik. *Mobile learning* mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam hal kemudahan akses. Materi yang dipersiapkan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik belajar mandiri bisa dikemas dalam bentuk teks, *audio* maupun *video* dalam satu perangkat *smartphone*. Dengan demikian proses transfer pengetahuan melalui interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar menjadi semakin mudah. Signifikansi penelitian ini menunjukkan seberapa pentingnya:

1. Model pembelajaran berbasis *mobile learning* perlu dikembangkan agar pembelajaran pada mata kuliah perkembangan peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien, serta hasil belajar mahasiswa menjadi lebih baik.
2. Peningkatan kreatifitas dan kompetensi dosen dalam menerapkan pembelajaran dengan penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Peningkatan kreatifitas mahasiswa, dengan *mobile learning* mahasiswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan serta dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
4. Pengayaan literatur bagi para akademisi tentang model pembelajaran yang sesuai dengan mata kuliah perkembangan peserta didik, seiring dengan perkembangan zaman di era teknologi pada saat sekarang ini.
5. Referensi penelitian lanjutan yang berhubungan dengan pengembangan model pembelajaran berbasis *mobile learning*.

F. Kebaharuan Penelitian (*State of The Art*)

Pengembangan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik di program studi Teknologi Pendidikan, Universitas Baturaja dilakukan dengan berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Penelitian tentang pengembangan *mobile learning* itu sendiri telah diteliti oleh peneliti dari dalam dan luar negeri. Peneliti dari dalam negeri diantaranya; (Rohinah, 2015) Hasil penelitiannya berupa produk pengembangan aplikasi bahan ajar *pendidikan* agama islam berbasis Android. Produk akhir dari pengembangan ini yaitu aplikasi yang dikemas dalam bentuk file

.apk langsung dari *software* MIT App inventor. (Pagesti & Sudarsini, 2015) Menghasilkan penelitian berupa produk berupa media video senam irama dalam pembelajaran pendidikan jasmani adaptif. (Passey & Zozimo, 2016) Menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis *mobile learning* pada program pendidikan guru untuk mendukung guru di Indonesia lebih efektif dan efisien dalam mengajar dikelas yaitu dengan menggunakan perangkat seluler diruang kelas. (Indrianto, Setyawati, & Kusuma, 2017) Menghasilkan produk penelitian berupa aplikasi inventor2 pembelajaran basket pada tingkat SMA kelas X serta (Anggitasari & Hartono, 2017), Ibrahim & Isharwati, 2017), (Pratama, Ulfa, & Kuswandi, 2018), (Wijaya, Ulfa, & Praherdiono, 2018) dan (Ngurahrai & Farmaryanti, 2019). Dari penellitian yang dilakukan dari dalam negeri tersebut menunjukkan bahwa *mobile learning* efektif untuk diterapkan untuk membantu pembelajaran.

Penelitian tentang model pembelajaran berbasis mobil *learning* telah berkembang lebih awal dilakuukan di luar negeri. Penelitian ini terus berkembang sampai dengan masa sekarang ini. Beberapa penelitian tentang *mobile learning* yang diteliti oleh peneliti luar, diantaranya dilakukan oleh (Kim, Lee, & Rha, 2017) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran berbasis *mobile learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang fleksibel karena interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen dapat terjadi berdasarkan tingkat dan kebutuhan pembelajaran individu berdasarkan kebutuhan peserta didik. Dalam kehidupan modern, ada perangkat yang muncul yang dapat mendukung pembelajaran seluler termasuk laptop, tablet PC, PDA, dan *smartphone*. Dari data penelitian yang dilakukan oleh *smartphone*, itu adalah perangkat yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran *mobile* (Chee et al., 2017), (Göksu & Atici, 2013). Materi yang dipersiapkan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik belajar mandiri bisa dikemas dalam bentuk teks, *audio* maupun *video* dalam satu perangkat *smartphone*. (Makarchuk, 2017).

Model pembelajaran berbasis *mobile learnig* menyediakan *platform* pembelajaran terbaru dan berdasarkan kecepatan pesat perkembangan teknologi seluler di seluruh dunia diharapkan tumbuh dengan kecepatan yang tinggi (Alrasheedi & Capretz, 2015). Akibatnya hampir semua lembaga pendidikan

formal menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Di zaman modern, pendidikan jarak jauh menjadi pendekatan yang lebih populer dan diterima dalam pendidikan (Yilmaz, 2015). Di samping itu, dewasa ini teknologi digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam dunia pendidikan (Benson & Kolsaker, 2015). Teknologi digital di sini mencakup beragam perangkat keras dan perangkat lunak komputer, seperti telepon seluler, *web tools*, perangkat lunak aplikasi, layanan komunikasi dan penyimpanan (Mohammadyari & Singh, 2015).

Berdasarkan studi literatur yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang nantinya akan menjadi acuan *state of the art* (unsur kebaruan) dalam penelitian yang akan dikembangkan. Penelitian-penelitian yang sudah ada belum membahas tentang bagaimana mengembangkan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik. Pada penelitian ini dihasilkan sebuah medel pembelajaran, aplikasi pembelajaran yang dikemas dengan bantuan *mobile technology*, bahan ajar dalam bentuk media cetak (buku ajar perkembangan peserta didik untuk mahasiswa dan buku panduan dosen perkembangan peserta didik) dan bentuk media non cetak berupa file dalam bentuk PDF yang dapat didownload oleh mahasiswa, yang didalamnya berisi uraian materi. Serta *link video* pembelajaran secara *online* yang dapat dilihat dan diulang kembali oleh mahasiswa dalam kanal Youtube. sehingga memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengeksplere sumber-sumber belajar secara tak terbatas, dimana saja dan kapan saja.

Penelitian ini menjadi inovasi pembelajaran bagi dosen khususnya pada mata kuliah perkembangan peserta didik. Inovasi pembelajaran dikatakan sebagai gagasan atau penemuan baru untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar atau perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku peserta didik yang lebih baik. Dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah perkembangan peserta didik efektif untuk diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dari hasil peneitian dan penelusuran *literature*, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan/ *state of the art* dari penelitian yang peneliti kembangkan ini yaitu, kebaruan tipe I (*invention*) yaitu model *mobile learning* pada mata kuliah

perkembangan peserta didik, dan kebaruan tipe II (*improvement*) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan model pembelajaran dari berbasis komputer ke teknologi mobile/*smartphone*, yaitu berupa aplikasi pembelajaran perkembangan peserta didik, sehingga pengguna dalam hal ini adalah mahasiswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja tanpa terikat waktu dan tempat.

