

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mempunyai peranan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan sebagai sumber daya manusia yang handal dapat diciptakan melalui pendidikan. Seperti yang tercantum pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 bahwa:

"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."<sup>1</sup>

Guru saat ini menghadapi tantangan yang lebih besar dari era sebelumnya. Hal ini merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, karena diharapkan mampu mengembangkan dan menyiapkan potensi peserta didik untuk memiliki kecakapan abad 21 dengan pembelajaran inovatif serta *meaningful learning*. Perkembangan zaman menjadi kebutuhan belajar di era revolusi industri 4.0. Menurut Muhali *21st Century Learning Framework: Core subjects and 21st century themes* sebagai pondasi akademik di abad ke-21 yaitu komponen *life and career skills, learning and innovation skills, information, media, and technology skills* sebagai produk belajar peserta didik.<sup>2</sup> Pelaksanaan pembelajaran kebutuhan belajar di era revolusi 4.0 dipengaruhi oleh proses globalisasi. Globalisasi merupakan proses dalam penyebaran hal baru yang

---

<sup>1</sup> Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, *Introduction and Aim of the Study, Acta Pædiatrica* 71 ([https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU\\_tahun2003\\_nomor020.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/UU_tahun2003_nomor020.pdf)), h. 4. Diunduh tanggal 9 Januari 2022.

<sup>2</sup> Muhall, Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan*. Desember 2019, Volume 3, Issue 2, Pages: 22-50.

meliputi, informasi, teknologi, kesehatan dan pendidikan secara mendunia.<sup>3</sup> Globalisasi membawa dampak perubahan besar bagi kehidupan yang dapat dilihat dalam struktur nilai, moral dan tingkah laku. Adanya pengaruh globalisasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan nilai-nilai yang harus di perhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai manusia yang berkualitas.<sup>4</sup> Salah satu yang harus dilakukan pemerintah menanamkan nilai dan karakter dalam pendidikan di sekolah.

Pendidikan yang menjadi lembaga untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkarakter yang sesuai dengan nilai-nilai moral. Dalam kurikulum 2013 yang dirancang untuk mengintegrasikan penguatan pendidikan karakter yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Penguatan pendidikan karakter (PKK) sebagai fondasi mendukung dan mendorong kinestetik (raga) sehingga dapat diimplementasikan. Dalam pendidikan Indonesia termasuk negara yang majemuk dengan keanekaragaman, suku ras, budaya, bahasa dan agama yang harus memiliki sikap toleransi setiap individu.<sup>5</sup> Sehingga penguatan pendidikan karakter pada satuan pendidikan juga dikuatkan dengan adanya “Profil Pelajar Pancasila”. Profil Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan bersikap sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila yaitu terdiri dari beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, benalar kritis serta kreatif.<sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> Anita Rinawati, Transformasi Pendidikan Untuk Menghadapi Globalisasi. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Juni 2015, volume 1, Issue 1, Pages: 93-103.

<sup>4</sup> Zulkifli M, Globalisasi Komunikasi Dalam Hubungannya Dengan Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Munzir*. November 2014, Volume 7, Issue 2, Pages: 139-161.

<sup>5</sup> Nuryanah et al., Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon Untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Oktober 2021, Volume 5, Issue 5, Pages: 3050-3060.

<sup>6</sup> Trisna Wulandari, “6 Profil Pelajar Pancasila Yang Dirumuskan Kemendikbud,” last modified 2021, <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5635708/6-profil-pelajar-pancasila-yang-dirumuskan-kemendikbud-ini-lengkapnya>.

Profil Pelajar Pancasila tertuang dalam dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024. Jika Profil Pelajar Pancasila dikembangkan dalam jenjang sekolah dasar, peserta didik akan lebih mudah meyerap nilai-nilai yang ditanamkan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Penanaman yang dilakukan sejak dini akan lebih meninggalkan kesan yang bermakna bagi peserta didik dan akan menjadi ingatan jangka panjang yang tidak mudah terhapuskan.

Penerapan Profil Pelajar Pancasila melalui muatan pelajaran yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini dapat mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang menjadi generasi penerus. Pada abad ke-21 membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter serta dapat memiliki kemampuan keterampilan yang baik. Hal ini dapat membentuk generasi penerus dari dampak negatif yang timbul pada abad ke-21 pada penurunan nilai moral dan etika. Adanya Profil Pelajar Pancasila melalui kurikulum yang diterapkan di sekolah dapat meningkatkan nilai-nilai dan moral dalam pendidikan di sekolah.

Melalui muatan pelajaran PPKn peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan konsep untuk memiliki karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skill*), sikap dan nilai (*attitudes and value*).<sup>7</sup> Pendidikan sangat berperan untuk meningkatkan karakter melalui pembelajaran PPKn. Secara keseluruhan PPKn memfokuskan pada pembentukan menjadi warga negara yang berkarter, terampil dan cerdas yang di amanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945.<sup>8</sup> Hal ini keberhasilan Pendidikan Pancasila dan tidak dilihat dar teori namun juga pada perubahan sikap yang

---

<sup>7</sup> Dita Priska Pravita Sari, Murtono, and Slamet Utomo. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning Dan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama*. Januari 2021, Volume 8, Issue 1, Pages: 1-9.

<sup>8</sup> Ihsan, Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. Juli 2017, Volume 2, Issue 2, Pages: 29-58.

ditunjukkan oleh peserta didik. Perubahan sikap seperti toleransi yang terdapat pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang harus diterapkan pada peserta didik kelas IV dengan tujuan agar peserta didik mulai berpikir kritis yang bisa mendoktrin dirinya terhadap perbedaan.<sup>9</sup> Sehingga ketika peserta didik dapat bersosialisasi dengan baik atas perbedaan agama, keyakinan, dan suku.

Melihat pentingnya pembelajaran PPKn seharusnya pembelajaran PPKn dikemas semenarik mungkin dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga menimbulkan pembelajaran yang efektif dan terstruktur.<sup>10</sup> Guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berupa, website, media interaktif, ataupun pembelajaran yang membutuhkan perangkat teknologi dan informasi yang dikemas dalam bentuk aplikasi (*mobile learning*) dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran PPKn agar menjadi efektif dan tidak membosankan.

Dari beberapa pilihan media pembelajaran yang telah disebutkan, salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn yaitu *mobile learning*. *Mobile learning* merupakan media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang mudah dibawa untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. *Mobile learning* sendiri merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi berupa perangkat *mobile*.<sup>11</sup> Pengembangan media ini memfasilitasi teknologi untuk menambah wawasan dan pengalaman peserta didik dalam mempelajari suatu materi.

---

<sup>9</sup> Nurul Ramadhaniar et al., Harmoni Pengetahuan Dan Sikap Toleransi. *Jurnal Bina Gogik*. September 2020, Volume 7, Issue 2, Pages: 1–11.

<sup>10</sup> Muhamad Faqih, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*. 2020, Volume 7, Issue 2 Pages: 27–34.

<sup>11</sup> Dian Ahmad Sasmito et al., Implementasi Mobile Learning Sebagai Solusi Pembelajaran Daring Untuk Peserta Didik Akibat Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Implementation of Mobile Learning as an Online Learning Solution for Students Due to the Covid-19 Pandemic*. Januari 2021, Volume 3, Issue 1, Pages: 1-14.

*Mobile learning* merupakan salah satu media yang dapat memenuhi kondisi belajar pada masa saat ini. *Mobile learning* dapat menjadi salah satu media pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan. Penggunaan *mobile learning* dalam pembelajaran juga dapat menunjang pembelajaran peserta didik secara mandiri dengan hasil belajar yang maksimal.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Kramat Pela 07 ada beberapa masalah yang ditemukan salah satu materi PPKn yang sulit adalah penerapan dari nilai-nilai toleransi baik konsep dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari pada materi keragaman suku bangsa dan agama selain itu, proses pembelajaran PPKn masih hanya menghafal teori saja seharusnya pembelajaran PPKn juga menilai sikap dan keterampilan. Salah satu sikap yang dapat dikembangkan adalah toleransi.<sup>13</sup> Untuk keterampilan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran PPKn adalah kemampuan berpikir kritis pada diri peserta didik. Keterampilan berfikir dapat dikembangkan melalui kegiatan mengamati, mencoba, menalar, berkomunikasi serta menyimpulkan. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan suatu model pembelajaran yang dapat dikatakan strategi dimana peserta didik belajar melalui permasalahan-permasalahan praktis yang berhubungan dengan kehidupan nyata.<sup>14</sup> Kemudian permasalahan yang melalui serangkaian pembelajaran yang sistematis oleh peserta didik. Untuk dapat menemukan permasalahan tersebut peserta didik dituntut untuk mencari, menganalisis, mensintesis, dan menerapkan informasi dalam menyelesaikan masalah yang di sajikan di awal pembelajaran oleh guru. Peserta didik dapat menemukan permasalahan yang dibahas secara

---

<sup>12</sup> Esterika Geofany Pangalo. Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. Oktober 2020, Volume 5, Issue 1, Pages: 38-56.

<sup>13</sup> Dinar Yuliani et al., Implementasi Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran PKN Di SDN Baranangsiang. *Aulad: Journal on Early Childhood*. November 2021, Volume 4, Issue 3, Pages: 137–142.

<sup>14</sup> Junaidi, Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*. April 2020, Volume 9, Issue 1, Pages: 25-35.

kritis serta dapat menyimpulkan permasalahan tersebut. Pemecahan masalah menjadi faktor penting dalam menunjang pemahaman dan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Apabila peserta didik tidak memiliki keterampilan pemecahan masalah, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang dijumpai sepanjang proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran harus sesuai dengan komponen pembelajaran agar fungsinya optimal dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

Interaksi antara guru dan peserta didik tidak dapat terjalin secara optimal dikarenakan tidak adanya *WhatsApp Group (WAG)* antara guru dan peserta didik. *WAG* yang dibentuk hanya melibatkan guru dan beberapa perwakilan orang tua/wali peserta didik kelas IV. Oleh karena itu diperlukan media sebagai perantara interaksi yang optimal antara guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membuat interaksi antara guru dan peserta didik terjalin lebih baik. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta dikolaborasikan dengan pemanfaatan teknologi dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat mandiri, kreatif dan dapat menyelesaikan masalah yang disajikan guru diawal pembelajaran.

Informasi yang tidak hanya diperoleh dari pengamatan tetapi dari hasil wawancara kepada peserta didik ada beberapa materi yang sulit dipahami memahami beberapa materi pembelajaran PPKn, salah satu materi yang sulit dipahami adalah materi mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di kelas IV SD. Materi tersebut disampaikan tanpa dukungan media yang optimal. Pembelajaran pada materi Keberagaman Suku Bangsa dan Agama diajarkan hanya menggunakan buku tematik dan video melalui Youtube. Penggunaan video dari Youtube dianggap kurang optimal digunakan di dalam pembelajaran karena kurang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik di kelas IV SDN Kramat Pela 07. Penggunaan gambar, teks bacaan, penggunaan audio, serta video yang sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik dapat dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Fitur-fitur tersebut

dapat digabungkan melalui media pembelajaran *mobile learning*. Melalui wawancara guru di kelas IV terdapat beberapa materi PPKn yang di anggap sulit yaitu materi Keragaman, Pancasila dan Undang-Undang Dasar.

Keterbaruan dari penelitian ini peneliti menggunakan program dalam pembuat aplikasi yaitu menggunakan *software unity* yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Program *unity* memiliki beberapa keunggulan yaitu, aplikasi yang dihasilkan lebih mudah dalam mengirmkan ke perangkat yang dipakai untuk mengoperasikannya sehingga kita dapat menguji langsung aplikasi ke berbagai perangkat *android* misalnya ponsel, laptop dan juga komputer. *Unity* bisa diakses secara *offline* maupun *online* sehingga peserta didik dapat mempelajari secara langsung secara mandiri dan dapat menghemat kouta. Sehingga dapat dikembangkan dengan menambahkan video, suara, gambar dan dapat disambungkan situs lain dalam bentuk link. Serta tampilan yang interaktif, kreatif, dan menarik membuat peserta didik lebih mudah memahami materi dan tertarik. Dalam satu aplikasi ini tidak hanya bisa di pakai secara individu tetapi bisa digunakan secara berkelompok.

Hasil penelitian terdahulu dilakukan Nurhidayat, dkk 2020 yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Mobile Learning Berbasis Smartphone Android* Materi Huruf Madura Untuk Sekolah Dasar Negeri 1 Perante Kabupaten Situbono” menyimpulkan bahwa hasil penelitian yaitu: (1) Multimedia *mobile learning* berbasis *Smartphone android* kelas V SDN 1 Perante, dengan kriteria media termasuk valid digunakan dalam pembelajaran. (2) Pengembangan Multimedia *Mobile Learning Berbasis Smartphone Android* Materi Huruf Madura Untuk Sekolah Dasar Negeri 1 Perante Kabupaten Situbono yang dikembangkan layak dan efektif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif lagi.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Bayu Nurhidayat, Agus Wedi And Henry Praherdhiono. Pengembangan Multimedia Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Madura Untuk SD Negeri 1 Perante Kabupaten Situbondo. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. April 2020, Volume 6, Issue 2, Pages: 103–110.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Liana, dkk 2021 yang berjudul “Pengembangan *E-Book Berbasis Problem Based Learning* Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut tersebut dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar Bahasa Jawa di kelas IV Sekolah Dasar.<sup>16</sup>

Setelah mendapatkan referensi dari penelitian terdahulu, peneliti melakukan keterbaruan baru. *Mobile learning* berbasis *problem based learning* ini akan dilengkapi dengan fitur yang lebih mudah mengoperasikan kedalam perangkat android yaitu, ponsel, komputer, dan *leptop* serta tidak hanya dilakukan satu orang melainkan bisa dilakukan dengan berkelompok sebagai salah satu upaya dalam kemajuan teknologi. Selain itu materi yang akan dikembangkan adalah materi kergaman suku bangsa dan agama pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang dihadapi dan didukung pada penelitian terdahulu, peneliti memutuskan untuk mencari solusi dengan mengembangkan *mobile learning* berbasis *problem based learning* sekolah dasar untuk mengoptimalkan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik serta penunjang pembelajaran keragaman suku bangsa dan agama di sekolah dasar. Pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik atau *mobile learning* sebagai sebuah kecenderungan baru dalam belajar yang membentuk pembelajaran dapat dilakukan dimana pun dan kapanpun. Sehingga *mobile learning* merupakan faktor pendorong yang masih tergolong baru untuk dikembangkan dalam kebutuhan pembelajaran yang semakin beragam, murah dan mudah diakses tidak dapat dihindari dalam proses pembelajaran sehingga dapat diterapkan di dalam kelas pada pengembangan materi pembelajaran PPKn pada platform *android* untuk perangkat *mobile learning* dengan topik kergaman suku bangsa dan agama kelas IV di sekolah dasar.

---

<sup>16</sup> Liana, Iskandar Wiryokusumo And Ibut Priono Leksono. Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP)*. November 2021, Volume 8, Issu 3. h. 289-298.



## B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran membuat peserta didik sulit dalam memahami materi.
2. Proses pembelajaran kurang maksimal karena pemberian informasi dari guru hanya disebar di dalam WAG yang berisikan perwakilan dari peserta didik. Hal tersebut membuat tidak adanya interaksi langsung antara guru dan peserta didik di dalam WAG.
3. Banyak hafalan dalam muatan pembelajaran PPKn membuat peserta didik menjadi bosan di dalam pembelajaran.
4. Pemanfaatan aplikasi berbasis *android* dalam dunia Pendidikan belum maksimal.
5. Perlunya media *mobile learning* dalam pembelajaran PPKn di kelas IV sekolah dasar.

## C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada identifikasi masalah media *mobile learning* berbasis *problem based learning* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3,4 dan 5 muatan PPKn sekolah dasar kelas IV.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan sebuah rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media *mobile learning* pada pembelajaran PPKn berbasis *problem based learning* di kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *mobile learning* pada pembelajaran PPKn berbasis *problem based learning* di kelas IV sekolah dasar?

## E. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang sudah dirancang diatas, maka peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pihak

sekolah dan guru dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat yang peneliti harapkan yaitu:

## **1. Secara Teoritis**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran PPKn yang menarik, kreatif, inovatif, serta menyenangkan. Disamping ini penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *problem based learning* dengan perkembangan peserta didik, zaman dan kurikulum.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Peserta didik**

Hasil dikembangkan dalam bentuk aplikasi *mobile learning* berbasis *problem based learning*, dapat digunakan oleh peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari keragaman suku bangsa dan agama kelas IV sekolah dasar. Sebagai upaya aktif untuk mengembangkan proses belajar yang fleksibel yang memungkinkan peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan berpartisipasi dalam perkembangan teknologi Pendidikan melalui ponsel.

### **b. Bagi Guru**

Hasil yang dikembangkan berupa aplikasi *mobile learning* berbasis *problem based learning* dapat digunakan oleh guru sebagai acuan saat mengajar keragaman suku bangsa agama kelas IV sekolah dasar menjadi kreatif dan inovatif dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran alternatif yang tepat untuk memotivasi guru dalam perkembangan zaman.

### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik, memperkaya pengetahuan pengembangan media pembelajaran dengan melakukan

pembelajaran di sekolah atau kapanpun dan dimanapun. Penelitian ini dapat membantu sekolah melaksanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

**d. Peneliti**

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan pengetahuan dan dapat memberi informasi kepada peserta didik pada media yang dikembangkan. Semoga dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media yang lainnya.

**e. Peneliti selanjutnya**

Hasil pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *problem based learning* untuk mejadi inspirasi dan referensi selanjutnya, sehingga dapat menciptakan produk yang lebih baik lagi dan bermanfaat untuk peneliti selanjutnya.

