

PENGEMBANGAN MEDIA DARING MOBILE LEARNING BERMUATAN 4C (CREATIVITY, CRITICAL THINKING, COLLABORATION, COMMUNICATION)

Oleh: Esti Swatika Sari, Beniati L., Nurhidayah, Maria Purbandari, Hanis R.

ABSTRAK

Kehidupan manusia mengalami berbagai perubahan dengan semakin berkembangnya bidang teknologi informasi dan komunikasi yang dikenal dengan era 4.0. Kajian kecerdasan masyarakat dalam memilah informasi serta memanfaatkan teknologi digital memunculkan istilah literasi informasi dan literasi digital. Era ini pun diikuti dengan perubahan paradigma pembelajaran abad 21 yang mengedepankan teknologi dan informasi yang didalamnya memuat 4C yaitu *creativity*, *critical thinking*, *collaboration*, dan *communication*. Unsur 4C merupakan tuntutan dalam aspek *Learning and Innovation Skills* abad 21 yang mengarah pada berpikir tingkat tinggi (HOTS). Perangkat digital untuk melakukan akses informasi dan teknologi tersebut salah satunya adalah *mobile phone* yang telah menjadi *personal digital assistance* yang mendukung kegiatan manusia. Keberadaan *mobile phone* untuk pembelajaran atau disebut *mobile learning* semakin dimanfaatkan dengan adanya beragam aplikasi untuk pembelajaran daring yang membuat proses pembelajaran lebih efektif, kreatif, dan menarik. Selain itu, pemanfaatan *mobile learning* semakin relevan dengan situasi dunia saat ini dimana terjadi pandemi covid 19 yang disikapi dengan kebijakan “belajar dari rumah”, termasuk melakukan pembiasaan literasi yang selama ini telah dilakukan. Pembiasaan ini dapat terhambat jika tidak direspon dengan pengembangan media untuk mempertahankan pembiasaan literasi ini. Oleh karena itu, solusi alternatif diperlukan yakni melalui pengembangan media daring *mobile learning* untuk pembiasaan literasi. Penelitian ini merupakan penelitian berjenjang dengan memadukan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Model penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan dipilih karena melalui penelitian tercipta sebuah produk pengembangan media daring *mobile learning* untuk pembiasaan literasi yang sudah divalidasi. Subjek dalam penelitian ini antara lain: Dinas pendidikan, MGMP Bahasa Indonesia, kepala sekolah, Satgas Literasi, Guru, dan siswa di DIY. Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil observasi, diskusi, dan wawancara baik dari para ahli maupun pihak-pihak yang menjadi subjek penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari analisis terhadap angket, validasi produk yang dikembangkan yang dilakukan melalui uji ahli (*expert judgment*) serta pengguna. Instrumen penelitian berupa kuesioner, kisi-kisi wawancara, dan dokumentasi. Data akan dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan prototipe aplikasi terdiri atas tahap prapengembangan merencanakan desain berbasis pengguna dan empat tahap pengembangan meliputi memahami dan menentukan konteks penggunaan, menetapkan persyaratan pengguna, menghasilkan solusi desain, serta evaluasi desain. Evaluasi berbasis inspeksi menghasilkan revisi dan penilaian kelayakan media. Pada validasi materi, seluruh aspek penilaian mendapat klasifikasi **sangat baik**. Persentase tingkat kelayakan materi menurut rerata skor yaitu **98,63%** sehingga mendapatkan kategori **sangat layak**. Berdasarkan pengujian ahli media diketahui prototipe aplikasi memenuhi semua aspek penilaian kelayakan media dengan kategori **sangat baik**. Tingkat kelayakan media yaitu **94,88%** sehingga dinyatakan **sangat layak**. Uji prototipe aplikasi pada evaluasi pengguna menunjukkan respons siswa yang **baik** berdasarkan penilaian kegunaan (*usability*). Dengan persentase rerata skor **76,25%**, prototipe aplikasi **layak** dikembangkan sebagai media pengembangan literasi siswa SMP tanpa revisi.

Kata Kunci: *Mobile learning*, *daring*, *creativity*, *critical thinking*, *collaboration*, *communication*