

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER GOTONG ROYONG SISWA DI SEKOLAH DASAR

Ilma Sari¹, Donna Boedi Maritasari², Yuniar Lestarini³, Rohini⁴

¹Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

Universitas Hamzanwadi

Email: ilmasari003@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis mobile learning terhadap pembentukan karakter gotong royong siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif pre-eksperimental dengan desain one-shot case study. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Islam Tahfizh Kerongkong dengan jumlah 17 siswa, yang terdiri dari 10 perempuan dan 7 laki-laki. Data dikumpulkan melalui observasi respons siswa saat tindakan dilakukan dan angket kesadaran gotong royong siswa setelah tindakan dilakukan. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata respons siswa terhadap mobile learning mencapai 80% (kategori baik), mengindikasikan minat dan antusiasme belajar yang tinggi. Namun rata-rata skor angket kesadaran gotong royong siswa sebesar 63,29 (kategori cukup). Uji normalitas Shapiro-Wilk menghasilkan $p = 0,306 (> 0,05)$, sehingga data berdistribusi normal. Uji hipotesis one-sample t-test memperoleh nilai $p = 0,530$ (2-tailed), lebih besar dari 0,05, sehingga hipotesis nol diterima. Artinya, secara statistik implementasi mobile learning belum memberikan pengaruh signifikan terhadap karakter gotong royong siswa. Simpulan penelitian ini, media mobile learning meningkatkan motivasi belajar siswa secara umum, tetapi tidak cukup efektif membentuk karakter gotong royong secara otomatis.

Kata Kunci: media, mobile learning, gotong royong

Abstract

This study aims to examine the effect of mobile learning-based instructional media on the development of mutual cooperation character in elementary school students. The method used was a quantitative pre-experimental one-shot case study design. The subjects in this study were all fourth-grade students at SD Islam Tahfizh Kerongkong, consisting of 17 students, consisting of 10 girls and 7 boys. Data were collected through observations of student responses during the activity and a questionnaire on student mutual cooperation awareness after the activity. The results showed that the average student response to mobile learning reached 80% (good category), indicating high interest and enthusiasm for learning. However, the average score on the mutual cooperation awareness questionnaire was 63.29 (fair category). The Shapiro-Wilk normality test yielded a p value of 0.306 (> 0.05), indicating a normal distribution of the data. The one-sample t-test yielded a p value of 0.530 (2-tailed), greater than 0.05, thus accepting the null hypothesis. This means that statistically, the implementation of mobile learning has not had a significant impact on students' mutual cooperation (gotong royong) character. The conclusion of this study is that mobile learning media increases students' learning motivation in general, but is not effective enough to automatically develop a mutual cooperation (gotong royong) character.

Keywords: media, mobile learning, mutual cooperation

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berlangsung dengan sangat cepat. Perubahan ini akan memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia. Inovasi dalam teknologi komunikasi dan informasi memfasilitasi interaksi antara individu di seluruh penjuru dunia. Dalam konteks globalisasi ini, suatu negara perlu bersikap terbuka agar dapat mengikuti kemajuan teknologi yang terjadi di berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, politik, ekonomi, sosial, dan budaya.

Apabila kemajuan teknologi dan informasi dimanfaatkan secara optimal, hal ini akan memberikan keuntungan bagi penggunaannya, seperti meningkatkan kepedulian terhadap budaya global, tidak tertinggal oleh perkembangan zaman, serta mengembangkan pola pikir yang luas dan terbuka. Sebaliknya, jika tidak dimanfaatkan dengan baik, dapat menimbulkan dampak negatif, seperti terbentuknya generasi muda yang bersifat individualis, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, sering membolos sekolah, tidak mematuhi peraturan sekolah, serta mengabaikan tanggung jawab sebagai siswa. Fenomena ini terjadi karena anak-anak menghabiskan waktu mereka untuk mengakses *gadget*, sehingga dapat mempengaruhi karakter dan pola hidup mereka.

Tantangan dalam menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk gotong royong semakin kompleks di era globalisasi ini. Anak-anak terpapar berbagai pengaruh dari media sosial dan teknologi informasi yang sering kali menekankan individualisme dan persaingan, sehingga mengurangi rasa kepedulian dan kerja sama di antara mereka. Selain itu, keberagaman lingkungan keluarga dan masyarakat juga mempengaruhi cara pandang anak terhadap nilai-nilai sosial. Salah satu upaya untuk melestarikan dan mempertahankan karakter gotong royong adalah melalui pendidikan.

Pendidikan di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian generasi muda. Di Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan kepribadian yang baik. Salah satu nilai yang sangat dijunjung tinggi dalam budaya Indonesia adalah gotong royong. Gotong royong merupakan bentuk solidaritas sosial di mana terdapat bantuan dari pihak lain untuk kepentingan individu maupun bersama yang menunjukkan loyalitas dalam kesatuan (Romadhona & Ambarwati, 2025). Gotong royong mencerminkan semangat kerjasama, saling membantu, dan kebersamaan yang merupakan elemen penting dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia. Sejak usia dini, anak-anak perlu diajarkan dan dibiasakan untuk melakukan aktivitas secara kolektif dengan semangat gotong royong, sehingga permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan dengan lebih mudah.

Sekolah dasar sebagai satuan pendidikan di Indonesia yang didominasi oleh siswa dalam kelompok usia anak, memegang peranan yang penting dan krusial dalam pembentukan karakter (Berliana et al., 2022). Di usia ini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih kompleks, yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep dasar dalam berbagai bidang, seperti matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan. Selain itu, masa pendidikan dasar juga merupakan periode di mana anak-anak

belajar berinteraksi dengan teman sebaya, membangun hubungan sosial, serta mengasah keterampilan komunikasi mereka. Pengalaman yang mereka dapatkan di sekolah dasar akan membentuk fondasi bagi kepribadian dan karakter mereka di masa depan. Namun, fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan kurangnya kesadaran dan partisipasi siswa ketika melaksanakan gotong royong (Musdalifah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada tanggal 10 Desember 2024 di SD Islam Tahfizh Kerongkong, peneliti menemukan bahwa meskipun sekolah telah mengintegrasikan nilai-nilai karakter gotong royong, ada beberapa siswa yang menunjukkan kurangnya kesadaran terkait gotong royong. Beberapa siswa masih menunjukkan sikap individualis dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan gotong royong. Meskipun sudah dibuatkan jadwal untuk membersihkan ruang kelas, hanya satu atau dua siswa saja yang menjalankan tugasnya. Sedangkan siswa lainnya acuh tak acuh melihat temannya dan lebih memilih untuk bermain atau berbelanja ke kantin. Selain itu pemahaman siswa terkait gotong royong masih kurang. Hal ini disebabkan oleh pengaruh lingkungan luar, seperti media sosial yang sering kali menekankan pada pencapaian pribadi daripada kolaborasi, serta keluarga yang kurang menekankan pentingnya kerjasama. Selain itu, dalam menanamkan pemahaman dan kesadaran siswa akan pentingnya gotong royong, guru belum pernah mencoba menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* (*m-learning*) menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan tersebut. *M-learning* adalah proses pembelajaran yang menggunakan perangkat seluler seperti *handphone*. Melalui *mobile learning*, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja (Maritasari et al., 2023). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengembangan karakter gotong royong. *M-learning* juga memberikan fleksibilitas dalam penyampaian materi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap karakter gotong royong siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan *mobile learning* sebagai media pembelajaran. Serta, memberikan wawasan bagi para pendidik mengenai penggunaan *mobile learning* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental one-shot case study*. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang menerima perlakuan (pembelajaran menggunakan media *mobile learning*) tanpa pengukuran awal (*pretest*) dan diobservasi hasilnya setelah perlakuan dilakukan (Saat & Sitti, 2020). Penelitian dilaksanakan di SD Islam Tahfizh Kerongkong. Subjeknya adalah seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut dengan jumlah 17 siswa, yang terdiri dari 10 perempuan dan 7 laki-laki. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat respons siswa terhadap media *mobile learning* dan sikap gotong royong saat kegiatan kebersihan, serta angket untuk mengukur tingkat kesadaran gotong royong setelah

pembelajaran. Data observasi dikumpulkan selama tindakan dan setelah tindakan dilakukan, sedangkan angket disebarakan kepada siswa setelah penerapan media berbasis *mobile learning*. Analisis data meliputi pengolahan deskriptif (persentase, rata-rata) dan uji statistik normalitas (*Shapiro-Wilk*) serta uji t-test satu sampel untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dikumpulkan oleh peneliti merupakan data yang diperoleh dari observasi langsung selama tindakan dan setelah pemberian tindakan dilakukan, serta angket dari siswa yang berjumlah 17 siswa. Hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti dideskripsikan secara rinci pada berikut ini.

Hasil observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait respon siswa terhadap penerapan media selama tindakan, serta kesadaran siswa tentang gotong royong setelah tindakan dilakukan. Data observasi dikumpulkan menggunakan lembar observasi yang dirancang untuk menilai respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *mobile learning* dan kesadaran siswa tentang gotong royong setelah tindakan dilakukan. Hasil dari observasi ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi

Aspek	Pernyataan	Skor	Total	Persentase
Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i>	1	4	16	80%
	2	3		
	3	3		
	4	3		
	5	3		
Gotong Royong	6	2	12	60%

Berdasarkan data Tabel 1 di atas, terlihat bahwa untuk aspek respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *mobile learning* termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat menjadikan proses pembelajaran terkait gotong royong lebih menyenangkan. Selanjutnya untuk aspek kesadaran siswa terkait gotong royong termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki kesadaran tentang bergotong royong dalam menjaga kebersihan lingkungan di sekolah.

Hasil Angket

Angket adalah data yang diperoleh dari respon siswa terhadap pernyataan-pernyataan yang disajikan dalam bentuk kuesioner untuk mengukur tingkat kesadaran siswa terhadap gotong royong. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kesadaran siswa tentang gotong royong. Hasil dari angket ini kemudian dianalisis untuk melihat tingkat

kesadaran siswa terkait gotong royong setelah penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning*.

Tabel 3. Hasil Skor Angket Siswa

Responden	Nilai	Responden	Nilai
R1	77	R10	52
R2	62	R11	58
R3	58	R12	48
R4	60	R13	65
R5	80	R14	68
R6	57	R15	63
R7	55	R16	77
R8	48	R17	85
R9	63		
Total		1076	
Rata-rata		63.29	

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 17 responden di atas, diperoleh total skor sebesar 1.076 dengan rata-rata 63,29. Nilai tertinggi diperoleh oleh R17 sebesar 85, dan nilai terendah diperoleh oleh R8 dan R12 sebesar 48. Setelah menganalisis hasil angket siswa, terlihat bahwa tidak ada siswa yang masuk kategori sangat baik. Adapun, untuk kategori baik sebanyak 4 siswa. Kategori cukup sebanyak 6 siswa, kategori kurang sebanyak 4 siswa dan 3 siswa berada pada kategori tidak baik.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning*. *Mobile learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan suatu alat sebagai sumber informasi yang dapat dilakukan dimana saja yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Junita, 2023). Media pembelajaran berbasis *mobile learning* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar di era digital. Pertama, *mobile learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran (Martha et al., 2018). Dengan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, siswa dapat mengakses materi tanpa batas ruang dan waktu. Kedua, pembelajaran berbasis *mobile learning* mendorong kemandirian belajar karena peserta didik dapat menyesuaikan kecepatan dan gaya belajar masing-masing, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu (Setiadi & Muhammad, 2020). Dari sisi efisiensi, media ini juga hemat sumber daya karena materi dapat disebarkan secara digital tanpa perlu mencetak bahan ajar fisik, sehingga mendukung pembelajaran berkelanjutan dan ramah lingkungan (Husaen & Hamda, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian yang meliputi.

Proses Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, kegiatan difokuskan pada penanaman pemahaman mengenai pentingnya gotong royong, di mana siswa diajak untuk menyadari bahwa gotong royong merupakan kunci dalam menciptakan lingkungan yang harmonis. Adapun kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah penjelasan materi terkait pentingnya gotong royong. Kemudian, untuk meningkatkan daya ingat siswa tentang gotong royong, peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu tentang gotong royong secara bersama-sama. Selanjutnya, sebelum pertemuan pertama diakhiri, peneliti mengajak siswa untuk bermain *game* labirin yang diakses melalui *handphone* masing-masing siswa. Untuk menyelesaikan *game* labirin ini, siswa perlu menjawab beberapa soal yang berkaitan tentang gotong royong.

Pada pertemuan kedua difokuskan pada penanaman pentingnya menjaga kebersihan di sekolah. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan pemahaman serta contoh nyata tentang bagaimana menjaga kebersihan bersama dapat menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, nyaman, dan kondusif untuk belajar. Adapun kegiatan yang dilakukan pada pertemuan kedua ini adalah menjelaskan materi tentang pentingnya menjaga kebersihan. Selanjutnya, sama seperti pertemuan pertama, peneliti mengajak siswa untuk menyanyikan lagu tentang peduli lingkungan untuk meningkatkan daya ingat siswa tentang materi yang sudah dijelaskan. Terakhir, siswa mengerjakan kuis terkait materi yang sudah dijelaskan pada pertemuan pertama dan kedua untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang pentingnya gotong royong.

Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning

Berdasarkan hasil observasi akhir yang telah dilakukan, terlihat bahwa respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa merasa senang, tertarik, dan antusias selama mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Antusiasme ini tampak dari partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disajikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa sekolah dasar, karena sesuai dengan kebiasaan mereka yang dekat dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, meskipun respon siswa berada pada kategori baik, hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa media ini belum mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kesadaran siswa terkait gotong royong. Hal ini mengindikasikan bahwa penerimaan siswa terhadap media tidak secara otomatis berbanding lurus dengan pembentukan karakter.

Kesadaran Siswa Terkait Gotong Royong Setelah Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning*, peneliti melakukan observasi akhir dan menyebarkan angket kepada siswa kelas IV untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media tersebut terhadap karakter gotong royong siswa. Dari hasil

pengolahan data angket, diperoleh skor rata-rata sebesar 63,29. Apabila dilihat dari pedoman penilaian, rata-rata tersebut termasuk dalam kategori cukup. Artinya, kesadaran siswa dalam menerapkan nilai gotong royong masih berada pada tingkat menengah, belum mencapai kategori baik maupun sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah memiliki pemahaman dasar mengenai pentingnya gotong royong, namun penerapan sikap dan perilaku gotong royong dalam keseharian mereka masih belum konsisten dan perlu ditingkatkan. Hasil observasi akhir juga memperkuat temuan dari angket. Observasi menunjukkan bahwa kesadaran siswa terkait gotong royong memperoleh skor sebesar 60%, yang juga termasuk dalam kategori cukup. Dalam praktiknya, kesadaran gotong royong siswa terlihat ketika mereka melakukan kegiatan kebersihan bersama di sekolah, seperti menyapu kelas, memungut sampah di halaman, atau membersihkan taman sekolah.

Meskipun sebagian siswa sudah terlibat aktif dalam kegiatan tersebut, masih ditemukan beberapa siswa yang kurang berpartisipasi secara konsisten dan lebih bergantung pada teman-temannya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa memahami pentingnya gotong royong dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah, namun penerapan sikap tersebut belum sepenuhnya terbentuk sebagai kebiasaan. Dengan demikian, baik hasil angket maupun observasi menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning* belum cukup kuat dalam meningkatkan kesadaran gotong royong siswa, terutama dalam konteks menjaga kebersihan sekolah. Untuk itu, diperlukan pembiasaan melalui kegiatan nyata secara rutin agar nilai gotong royong benar-benar terinternalisasi dalam perilaku sehari-hari siswa.

Pembahasan Hasil Analisis Data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti melakukan pemeriksaan terhadap data penelitian melalui uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil diperoleh melalui aplikasi SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data tersebut adalah 0,306. Artinya, data tersebut mempunyai nilai signifikansi lebih dari 0,05. Maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Setelah dipastikan bahwa data berdistribusi normal, tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan *One Sample Test*. Hasil pengujian tersebut menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* terhadap karakter gotong royong siswa. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,530 lebih besar dari alpha penelitian (0,05), menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0), yang menyatakan tidak ada pengaruh, diterima. Sedangkan hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan ada pengaruh, ditolak. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media *mobile learning* belum mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter gotong royong pada siswa sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media *mobile learning* dari sisi antusiasme dan kesenangan belajar, hal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam peningkatan kesadaran gotong royong. Artinya, penggunaan media *mobile learning* belum mampu membawa perubahan yang signifikan terhadap aspek kepedulian dan kesadaran untuk terlibat aktif dalam kegiatan bersama.

Hasil penelitian ini sejalan dan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Wafiqni & Arizka (2021) yang meneliti pengaruh media film animasi Upin & Ipin terhadap karakter

gotong royong siswa kelas V MI Miftahul Falah. Dalam penelitiannya, Alycia menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan survei dan melibatkan 46 responden. Hasil uji t menunjukkan $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ 2,021 dengan nilai $R^2 = 0,005$, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media film animasi terhadap pembentukan karakter gotong royong siswa. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang peneliti lakukan, di mana penerapan media pembelajaran berbasis *mobile learning* juga tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap karakter gotong royong siswa. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran belum berdampak langsung pada perubahan sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* berhasil meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa, terbukti dari respons siswa yang masuk dalam kategori baik dengan skor 80%. (2) Tingkat kesadaran gotong royong siswa setelah pembelajaran masuk dalam kategori cukup dengan rata-rata 63,29. (3) Secara statistik, implementasi media *mobile learning* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter gotong royong siswa ($p = 0,530 > 0,05$). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *mobile learning* belum cukup untuk menggantikan pengalaman gotong royong di sekolah.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru memadukan penggunaan *mobile learning* dengan kegiatan pembelajaran langsung yang bersifat kolaboratif, seperti proyek kelompok dan kerja bakti, sehingga pembentukan karakter gotong royong dapat lebih optimal. Sekolah perlu mendukung melalui penyediaan program dan fasilitas yang memadai, sementara orang tua diharapkan turut membimbing anak dalam menggunakan teknologi secara positif serta membiasakan mereka berpartisipasi dalam kegiatan gotong royong di rumah. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks, memperluas jumlah sampel, dan mengembangkan konten *mobile learning* yang lebih terfokus pada penanaman nilai kerja sama dan kebersamaan.

REFERENCE

- Berliana, D. F., Retnasari, L., Pamungkas, G., & Mahanani, S. S. (2022). *Implementasi Karakter Gotong Royong melalui Budaya Sekolah pada Siswa di SD Muhammadiyah Semingin*. 868–874.
- Husaen, M. M., & Hamda, Y. (2023). *Sytematic Literature Review: Kelayakan Media Pembelajaran Mobile Learning Sebagai Penunjang Pembelajaran MIPA di Indonesia. Jurnal Pendidikan MIPA dan Aplikasinya Lembaga "Bale Literasi"*, 3(2), 78-86.

- Junita, W. (2023). Penggunaan *Mobile learning* sebagai Media dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED ISBN 978-623-92913-0-3*, 602–609.
- Maritasari, D. B., Muhammad, H., Hadiyatul, R., Ahmad, Y. R., & Dina, A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android untuk Pembuatan Produk Multimedia Pembelajaran di MA Ridlol Walidain Batu Bangka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (3), 451-458.
- Martha, Z. D., Eka, P. A., & Yerry, S. (2018). E-Book Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-114.
- Musdalifah, S. & Mustika, D. (2024). Penerapan Budaya Gotong Royong Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kelas IV SD Negeri 006 Trimulya Jaya. *Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, 1(2), 348–357.
- Romadhona & Ambarwati, A. (2025). Karakter Gotong Royong Dalam 5 Cerita Bergambar Terpilih Pada Laman Sibi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 15(1), 91-98. Royong Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 18-27.
- Saat, S., & Sitti, M. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula* (Rev. ed.). Gowa: Pusaka Almaida.
- Setiadi, M. E., & Muhammad, A. G. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 20(3), 291-307.
- Wafiqni, N., & Arizka, A. (2021). Pengaruh Film Animasi Upin dan Ipin Terhadap Karakter Gotong Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 18-27.