

PENGARUH MOBILE LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI INDONESIA: SEBUAH KAJIAN LITERATUR

Ghea Chandra Surawan¹, Bayu Saputra²

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
e-mail: ¹chandra.s@fkip.unila.ac.id, ²bayu.saputra1988@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK

Transformasi teknologi telah mendorong perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk di Indonesia. Salah satu inovasi penting dalam transformasi ini adalah mobile learning, yaitu pemanfaatan perangkat mobile seperti smartphone dan tablet untuk mendukung proses belajar mengajar. Kajian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh mobile learning terhadap hasil belajar peserta didik di Indonesia menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) terhadap sepuluh artikel ilmiah yang diterbitkan tahun 2019 – 2024. Hasil dari kajian menunjukkan bahwa implementasi mobile learning secara konsisten memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu mobile learning juga mampu meningkatkan motivasi, minat, keterlibatan aktif, dan kolaborasi peserta didik. Mobile Learning yang saat ini banyak digunakan diantaranya Quizizz, multimedia berbasis Android, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif. Meskipun terbukti efektif, penerapannya masih memerlukan kesiapan dari pendidik dan peserta didik, serta pengembangan berkelanjutan terhadap media pembelajaran berbasis mobile juga masih dimungkinkan. Temuan ini menunjukkan bahwa mobile learning berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan layak untuk terus dikembangkan di masa depan.

Kata Kunci: *mobile learning, hasil belajar, pendidikan Indonesia, teknologi pembelajaran, pembelajaran digital*

ABSTRACT

Technological transformation has driven significant changes in the field of education, including in Indonesia. One of the key innovations in this transformation is mobile learning, which refers to the use of mobile devices such as smartphones and tablets to support the teaching and learning process. This study aims to analyze the impact of mobile learning on student learning outcomes in Indonesia using a Systematic Literature Review (SLR) approach based on ten scholarly articles published between 2019 and 2024. The findings consistently show that the implementation of mobile learning has a positive and significant effect on improving students' learning outcomes, including cognitive, affective, and psychomotor domains. Moreover, mobile learning also enhances students' motivation, interest, active engagement, and collaboration. Commonly used

mobile learning tools include Quizizz, Android-based multimedia, educational games, and interactive applications. Despite its proven effectiveness, successful implementation still requires preparedness from both educators and learners, and there is still room for further development of mobile-based learning media. These findings indicate that mobile learning holds great potential to enhance the quality of education in Indonesia and is worth continuous development in the future.

Keywords: *mobile learning, learning outcomes, Indonesian education, educational technology, digital learning*

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi membawa perkembangan teknologi pada berbagai aspek di kehidupan manusia (Bangsawan, 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju mendorong perubahan di kehidupan masyarakat di Indonesia (Wahidin & Wati, 2024), Transformasi teknologi dan masuknya teknologi informasi dan komunikasi dimasyarakat mengubah paradigma pendidikan secara drastis (Rosyadi, 2022). Model pembelajaran tradisional yang dulu mendominasi di sekolah kini sudah mulai berubah dengan munculnya berbagai pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan fleksibel (Usman dkk, 2021). Walaupun demikian perkembangan teknologi yang terus berubah dan semakin maju membuka peluang pengembangan model belajar baru dengan kreativitas dan fleksibilitas yang lebih baik dari sebelumnya.

Perangkat *mobile* atau seluler merupakan salah satu teknologi yang tumbuh paling cepat dan membawa banyak potensi untuk digunakan dan di implementasikan ke dalam proses Pembelajaran (Saparuddin dkk, 2022). Fleksibilitas ditambah dengan probabilitas yang dimiliki perangkat mobil mengizinkan materi Pembelajaran dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat sehingga belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja (Usman dkk, 2021). Perangkat *mobile* yang dimiliki oleh sebagian besar masyarakat dapat mempermudah akses teknologi menjadi lebih mudah dan murah tanpa perlu melakukan pengadaan perangkat baru yang biasanya terjadi saat mengimplementasikan teknologi dan Masyarakat hanya perlu menggunakan perangkat yang sudah dimiliki (Gill, n.d.; *How Many People Have Smartphones in 2024?*, 2024). Peningkatan kepemilikan oleh peserta didik membuka peluang baru implementasi teknologi dalam pendidikan, hal ini akan membuka peluang untuk dapat mengadopsi materi pembelajaran berbasis elektronik dalam belajar mengajar (Saparuddin dkk, 2022). Teknologi *mobile* yang sudah dimiliki akan menjadikan pemanfaatan dan implementasi teknologi pada pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran menjadi lebih mudah dan murah.

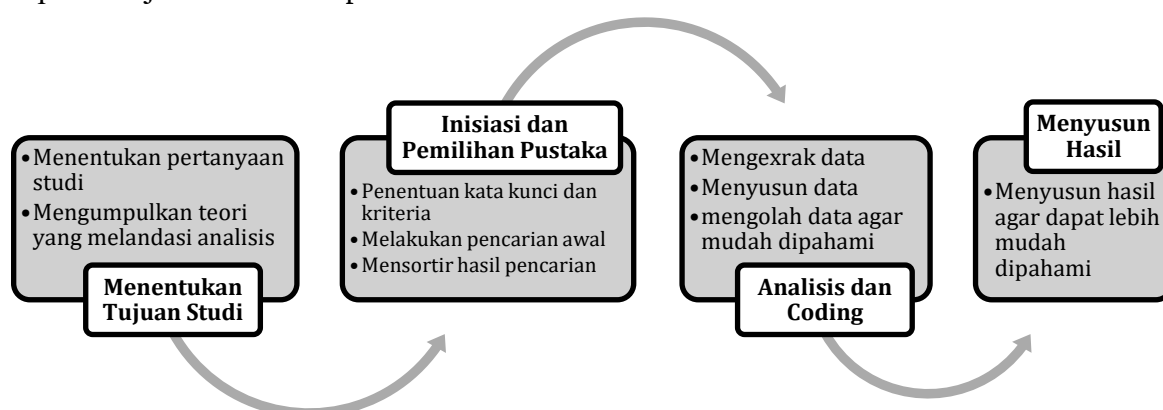
Peluang yang ada pada penggunaan perangkat mobil melahirkan sebuah pendekatan baru dalam pembelajaran, integrasi teknologi *mobile* menghasilkan model *mobile learning* yang memanfaatkan probabilitas dan fleksibilitas perangkat *mobile* (Najjar & Oktasari, 2023). *Mobile Learning* memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran yang lebih fleksibel, yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana

saja sehingga mampu mendukung dan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik (Oktavian & Fitra Aldya, 2020), Implementasi *Mobile Learning* juga dapat dilakukan pada berbagai jenjang Pendidikan baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas atau pun pendidikan tinggi, serta tidak terbatas pada pendidikan sains yang berfokus terhadap pengetahuan, namun juga vokasional yang menekankan terdapat ketrampilan praktis dan kesiapan kerja.

Mobile Learning bukan hanya mengubah materi pembelajaran menjadi bentuk digital, namun merupakan pendekatan transformatif yang dapat mengubah bagaimana peserta didik berinteraksi dengan materi pembelajaran, pendidik, dan lingkungan belajar peserta didik di Indonesia. Oleh karenanya muncul pertanyaan: Sejauh mana *Mobile Learning* berkembang dan bagaimana *Mobile Learning* berdampak pada hasil belajar peserta didik, terutama di Indonesia? Sehingga penelitian untuk mengetahui dan menggali lebih dalam pengaruh *mobile learning* terhadap hasil belajar peserta didik menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Artikel ini bertujuan untuk meninjau berbagai hasil penelitian yang membahas pengaruh *mobile learning* terhadap hasil belajar peserta didik di wilayah Indonesia dan memberikan bagaimana *mobile learning* mengubah pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Systematic Literatur Review* (SLR) dapat dilihat pada gambar 1. Untuk menelaah secara komprehensif pengaruh *mobile learning* terhadap hasil belajar peserta didik di wilayah Indonesia, studi ini dipilih untuk dapat melihat secara lebih luas implementasi *mobile learning* dengan mengkaji penelitian-penelitian yang telah dilakukan. Kajian dilakukan secara sistematis melalui identifikasi, seleksi, dan analisis literatur yang relevan dalam rentang waktu sepuluh tahun terakhir, yaitu tahun 2019 hingga 2024. Proses pencarian artikel dilakukan melalui database ilmiah daring seperti Google Scholar, ScienDirect, dan DOAJ dengan menggunakan kata kunci “*mobile learning*”, “*learning outcome*”, “hasil belajar” dan “pembelajaran berbasis aplikasi *mobile*”.



Gambar 1. Sistematik Kajian Literatur Review (Priharsari, 2022)

Untuk menghasilkan analisis berkualitas dan reliabel, artikel yang digunakan adalah artikel publikasi berbahasa Inggris dan Indonesia, dengan kriteria inklusi berupa artikel harus berasal dari jurnal atau proceeding bereputasi yang terindeks, hasil penelitian berupa hasil empiris (Kuantitatif, Kualitatif, maupun campuran) yang membahas mengenai *mobile learning* dan hasil belajar peserta didik, baik yang melibatkan peserta didik sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan sekolah kejuruan atau dengan konteks pendidikan pengetahuan dan vokasional. Sedangkan jenis artikel yang berupa opini, esai, atau review yang tidak menggunakan data empiris, serta penelitian yang tidak berkaitan langsung dengan hasil belajar di eliminasi dalam proses seleksi.

Proses seleksi dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu penelusuran menggunakan kata kunci yang ditentukan, dilanjutkan dengan seleksi awal yang dilakukan dengan menyeleksi berdasarkan judul dan abstrak serta peninjauan isi (full text) untuk memastikan relevansi artikel. Artikel yang memenuhi kriteria kemudian di analisis dengan mengekstrak informasi penting artikel ke dalam tabel yang mencakup nama penulis, tahun publikasi, metode penelitian, media atau aplikasi yang digunakan, indikator hasil belajar dan temuan utama. Selanjutnya, dilakukan analisis tematik terhadap artikel-artikel terpilih guna mengidentifikasinya pola, tren, serta kontribusi dari implementasi *mobile learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Literatur Review

Penelitian ini menganalisis 10 artikel ilmiah yang terbit antara tahun 2019-2024 yang membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran *mobile learning* dan membahas implikasinya terhadap hasil belajar peserta didik, dari hasil analisis yang dilakukan pada penelitian mengenai pengaruh pembelajaran *mobile base learning*, pembelajaran *mobile* yang di implementasikan berbagai media diantaranya Quizizz, kartu QR, media berbasis android, multimedia berbasis aplikasi android, dan *game*. Detail hasil dari literatur yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Artikel pengaruh *mobile learning* terhadap hasil belajar

Tahun	Penulis	Jenis	Judul
2024	Putri & Huriyah	Kuantitatif	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan pada Siswa Kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.
2024	Wahyuningtiyas dkk	Kuantitatif	Peningkatan Minat dan Hasil Belajar dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i> pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Malang.

2023	Pramudita dkk	Kuantitatif	Pengaruh penggunaan perangkat <i>mobile learning</i> berbasis <i>Game Based Learning</i> terhadap hasil pembelajaran IPA di SMPN 2 Sempu.
2022	Rosyadi	Kuantitatif	Implementasi <i>mobile learning</i> berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran instalasi tenaga listrik kelas XI-TIPTL di SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung
2022	Rosanti dkk	Kuantitatif	Pengaruh penggunaan media <i>mobile learning</i> terhadap hasil belajar dan kedisiplinan peserta didik sekolah dasar.
2022	Abdjul dkk	Kuantitatif	Pengaruh penerapan model pembelajaran Ryleac berbasis <i>mobile learning</i> terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Gorontalo.
2022	Wati dkk	Kuantitatif	Pengaruh model pembelajaran <i>problem-based learning</i> berbantuan media <i>mobile learning</i> terhadap kemampuan kolaborasi matematika siswa kelas IV SD.
2021	Fardila & Arief	Kuantitatif	Pengembangan <i>mobile learning</i> berbasis <i>articulate storyline</i> 3 pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan <i>self-regulated learning</i> dan hasil belajar siswa (Studi pada kelas X OTKP di SMK Cendika Bangsa Kepanjen).
2020	Ardiansyah & Nana	Kuantitatif	Peran <i>mobile learning</i> sebagai inovasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di sekolah.
2019	Marta Wijayanti dkk	Kuantitatif	Keefektifan <i>mobile learning</i> media bermuatan <i>ethnoscience</i> terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Putri & Huriyah (2024) mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Mobile Learning*, yang didukung oleh aplikasi Quizizz dan fitur kartu QR, memberikan dampak positif dan signifikan terhadap hasil belajar materi pecahan pada peserta didik kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru. Peserta didik yang menggunakan Media *Mobile Learning* memperoleh nilai rata-rata 81,13 dengan kualifikasi baik, sementara peserta didik yang menggunakan metode konvensional hanya mendapatkan rata-rata 64,00

dengan kualifikasi kurang. Uji statistik menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut, dan penggunaan *Mobile Learning* terbukti dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Wahyuningtiyas dkk (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *mobile learning* secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Setelah penerapan media ini, skor rata-rata minat belajar peserta mengalami peningkatan dari 81,9 menjadi 90,45, sementara hasil belajar juga menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan skor rata-rata yang meningkat dari 70 menjadi 83, serta tingkat ketuntasan klasik yang naik dari 48,58% menjadi 80%. Penggunaan multimedia tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pramudita dkk (2023) menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil Pre-Test dan Post-Test peserta didik setelah penerapan metode *Game Based Learning* dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi kalor, suhu, dan pemuain. Temuan ini menegaskan bahwa metode *Game Based Learning* tidak hanya berpengaruh pada peningkatan pemahaman konsep ilmiah peserta didik, tetapi juga berhasil merangsang minat dan motivasi belajar mereka selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan, peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias, yang berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Rosyadi (2022) menemukan implementasi *mobile learning* berbasis android pada pembelajaran materi sistem pembumihan yang dilakukan pada 37 peserta didik kelas XI-TIPTL menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif dengan kategori sedang, dan capaian ranah afektif dinilai sangat baik terhadap sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada ranah psikomotorik, hasil penilaian praktikum pemasangan sistem pembumihan yang di dukung dengan *mobile learning* dan *jobsheet* menunjukkan capaian dengan kategori A, dan berdasarkan angket, siswa memberikan respons positif dan menerima pembelajaran berbasis *mobile* dengan baik.

Rosanti dkk (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media *mobile learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan kedisiplinan peserta didik Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil uji-t, nilai signifikansi untuk pengaruh media *mobile learning* terhadap hasil belajar adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar kognitif pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang keberagaman budaya. Selain itu, pengaruh media *mobile learning* terhadap kedisiplinan peserta didik juga terbukti signifikan, dengan nilai signifikansi 0,001 yang juga lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan bahwa media ini dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik. Secara keseluruhan, temuan ini menyimpulkan bahwa penerapan media *mobile learning* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kedisiplinan peserta didik kelas IV di SD Negeri Cipelem 01.

Abdul dkk (2022) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran Ryleac berbasis *Mobile Learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-hitung dari kelas eksperimen dan kedua kelas replikasi lebih tinggi dibandingkan dengan

t-tabel, yang menandakan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah penerapan metode tersebut. Rata-rata nilai n-gain yang diperoleh juga berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terutama selama masa pandemi COVID-19.

Wati dkk (2022) mengungkapkan beberapa temuan utama yang menarik. Pertama, tingkat kemampuan kolaborasi peserta didik kelas IV SD di Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar menunjukkan bahwa rata-rata mereka telah memenuhi kriteria kolaboratif yang diharapkan. Hal ini menandakan bahwa peserta didik sudah dapat bekerja sama dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan kolaborasi matematika peserta didik, tergantung pada model pembelajaran yang digunakan. Peserta didik yang diajar menggunakan model pembelajaran *problem-based learning* dengan dukungan media *Mobile Learning* menunjukkan hasil yang berbeda dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media visual. Perbedaan ini menunjukkan bahwa jenis model pembelajaran yang diterapkan dapat memengaruhi kemampuan kolaborasi peserta didik dalam memecahkan masalah matematika

Fardila & Arief (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3*, yang diberi nama MoLfAS (*Mobile Learning for Archive Storage*), terbukti sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran kearsipan. Media ini efektif dalam meningkatkan kemampuan *self-regulated learning* dan hasil belajar peserta didik secara signifikan, baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. MoLfAS juga memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja, bahkan secara mandiri, serta terbukti dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik selama pembelajaran daring yang diterapkan pada masa pandemi Covid-19. Selain itu, media ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, termasuk melalui integrasi otomatisasi dalam perekapan nilai dan publikasi di platform seperti Google Play Store, yang akan memperluas jangkauan akses dan penggunaannya

Ardiansyah & Nana (2020) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Android atau *Mobile Learning* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran fisika. Media berbasis Android mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik di kelas serta memberikan fleksibilitas pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini tidak hanya memotivasi peserta didik, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Selain itu, penerapan teknologi ini memerlukan kesiapan dari baik pendidik maupun peserta didik dalam menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat

Marta Wijayanti dkk (2019) menunjukkan bahwa penggunaan Media *Mobile Learning* yang mengintegrasikan *ethnoscience* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA. Hal ini didukung oleh hasil analisis statistik yang menunjukkan bahwa nilai hitung (7,718) lebih tinggi dibandingkan dengan tabel (2,04gam5), serta nilai signifikansi (0,001) yang lebih kecil dari 0,05, yang membuktikan bahwa hipotesis diterima, yakni nilai kelas eksperimen

lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mempermudah proses pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang baru dan positif.

Pembahasan

Penggunaan *Mobile Learning* menurut analisis yang dilakukan pada artikel yang didapat, dapat diuraikan bahwa penggunaan *Mobile Learning* sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Sebagian besar penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara kognitif pada peserta didik, selain itu kemudahan akses dan fleksibilitas *Mobile Learning* yang digunakan dapat mempengaruhi motivasi minat, dan kedisiplinan belajar peserta didik.

Misalnya, dalam penelitian oleh Putri & Huriyah (2024), penggunaan *Mobile Learning* berbasis aplikasi Quizizz dan kartu QR terbukti meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan, dengan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Hal yang sejalan juga ditemukan dalam penelitian Wahyuningtiyas dkk (2024) yang menunjukkan bahwa multimedia berbasis *Mobile Learning* tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga memperbaiki keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan *Mobile Learning* berbasis *game* dalam pembelajaran IPA juga memperlihatkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep ilmiah dan motivasi peserta didik (Pramudita dkk, 2023).

Selain itu, media pembelajaran berbasis *Mobile Learning* Android juga diakui memberikan dampak positif, dengan efek yang sangat tinggi, seperti yang ditunjukkan oleh Rosyadi (2022) di mana implementasi *Mobile Learning* menunjukkan bahwa media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tidak hanya itu, pengaruh positif media *Mobile Learning* juga terlihat dalam peningkatan pada ranah psikomotor peserta didik.

Rosanti dkk (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan *Mobile Learning* memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar kognitif pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial tentang keberagaman budaya. Selain itu, terdapat relevansi positif media *Mobile Learning* terhadap kedisiplinan peserta didik yang terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik di sekolah dasar,

Penelitian oleh Abdul dkk (2022) dan Wati dkk (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis *Mobile Learning* meningkatkan kolaborasi peserta didik, baik dalam konteks pembelajaran matematika maupun pembelajaran lainnya. Penggunaan media yang memungkinkan fleksibilitas dan pembelajaran mandiri juga mendapat pengakuan dalam penelitian Fardila & Arief (2021), yang menemukan bahwa MoLfAS, media berbasis *Articulate Storyline 3*, meningkatkan kemampuan *self-regulated learning* dan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring di masa pandemi.

Secara keseluruhan, *Mobile Learning* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di berbagai mata pelajaran, terutama IPA dan matematika, serta meningkatkan aspek motivasi, minat, kedisiplinan, dan kolaborasi peserta didik. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat

membawa dampak positif yang luas, meskipun penerapannya memerlukan kesiapan dari pendidik dan peserta didik untuk menghadapinya. Selain itu, adanya potensi pengembangan lebih lanjut, seperti integrasi otomatisasi dan aksesibilitas melalui platform digital, membuka peluang bagi perluasan dan peningkatan efektivitas *Mobile Learning* dalam pendidikan di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan dari berbagai literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Mobile Learning* pada pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Media berbasis *Mobile Learning* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif namun juga berdampak positif pada aspek motivasi, minat, dan kolaborasi peserta didik. Analisis juga menunjukkan bahwa *Mobile Learning* efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memberikan fleksibilitas pembelajaran, serta memfasilitasi pembelajaran mandiri. Keunggulan *Mobile Learning* seperti kemudahan akses, fleksibilitas waktu, dan kemampuan untuk mendukung pembelajaran mandiri menjadikan *Mobile Learning* sebagai solusi yang tepat dalam menjawab tantangan pendidikan modern yang dapat memanfaatkan teknologi informasi. Meskipun demikian, penerapan *Mobile Learning* di Indonesia masih memerlukan kesiapan pendidik dan peserta didik. Dengan terus berkembangnya integrasi teknologi dengan pengembangan lebih lanjut, *Mobile Learning* memiliki potensi besar untuk terus mendorong kualitas pendidikan di Indonesia. Penelitian untuk mengembangkan *Mobile Learning* masih terbuka lebar dengan mengimplementasikan teknologi informasi yang juga terus berkembang, pengembangan media spesifik atau sistem yang fleksibel juga masih dapat dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdjul, T., Monoarfa, R., & Uloli, R. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Ryleac Berbasis Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sma Negeri 2 Gorontalo. *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 8(1), 123–127. <https://doi.org/10.31764/ORBITA.V8I1.8073>
- Ardiansyah, Abd. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.23887/IJERR.V3I1.24245>
- Bangsawan, G. (2023). Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital di Indonesia: Peluang dan Tantangan untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.21787/jskip.2.2023.27-40>
- Fardila, S., & Arief, M. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis articulate storyline 3 pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan self-regulated learning dan hasil belajar siswa (studi pada kelas x OTKP di SMK Cendika Bangsa

- Kepanjen). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(4), 344–356. <https://doi.org/10.17977/UM066V1I42021P344-356>
- Gill, S. (n.d.). *How Many People Own Smartphones in the World? (2024-2029) | Priori Data*. <https://Prioridata.Com/Data/Smartphone-Stats/>.
- How Many People Have Smartphones in 2024?* (2024). <https://www.oberlo.com/statistics/how-many-people-have-smartphones>
- Marta Wijayanti, D., Ahmadi, F., & Dasar, P. (2019). Keefektifan Mobile Learning Media Bermuatan Ethnoscience terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2), 129–136. <https://doi.org/10.69896/MODELING.V6I2.463>
- Najjar, S., & Oktasari, H. (2023, October). *Embracing Mobile Learning In Education: Membuka Keuntungan, Menghadapi Tantangan, dan Menjelajahi Prospek Masa Depan*.
- Oktavian, R., & Fitra Aldya, R. (2020). Efektifitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Pramudita, A. D., Supriadi, B., Anggraeni, A. W., & Rahayu, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Perangkat Mobile Learning Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Pembelajaran IPA di SMPN 2 SEMPU. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 396–402. <https://doi.org/10.31764/JUSTEK.V6I4.19797>
- Priharsari, D. (2022). Systematic Literature Review di Bidang Sistem Informasi dan Ilmu Komputer. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(2), 263. <https://doi.org/10.25126/JTIK.2022923884>
- Putri, A., & Huriyah, H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Di Mi Al-Khairiyah Banjarbaru. *Darris: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 117–129. <https://doi.org/10.47732/DARRIS.V7I2.529>
- Rosanti, N., Mu'amar, M., & Setiyoko, D. T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 298–306. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.7076566>
- Rosyadi, A. Y. (2022). Implementasi mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran instalasi tenaga listrik kelas XI-TIPTL di SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(1), 40–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.108>
- Saparuddin, P, M., Ismail, Sahribulan, & P, D. D. P. U. S. (2022). Optimalisasi Quizizz Sebagai Gamifikasi Pembelajaran Untuk Mendukung Adaptasi Teknologi Bagi Guru di SMP Negeri 21 Bulukumba. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2.
- Usman, M., Julianti, & Julianti, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5859>

- Wahidin, D., & Wati, I. (2024). Peluang Dan Tantangan Transformasi Digital Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 9, 311–322. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/senmea/article/view/5474>
- Wahyuningtiyas, K. P., Bachri, S., & Muktiningsih, M. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 141–149. <https://doi.org/10.17977/UM084V2I22024P141-149>
- Wati, M., Syamsuddin, A., & Rukli, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.31605/IJES.V5I1.1834>