

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN TERAPAN**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS
8 ETNIS SUMATERA UTARA PADA PEMBELAJARAN PKn UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA MAHASISWA
DI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**

TIM PENGUSUL

Ketua Tim	: Ramsul Nababan, S.H., M.H	NIDN : 0002117104
Anggota 1	: Dr. Reh Bungana Beru Perangin-angin, SH., M.Hum.	NIDN : 0015108002
Anggota 2	: Dr. Surya Dharma, S.Pd., M.Pd	NIDN : 0003038302
Anggota 3	: Hodriani, S.Sos., M.AP., M.Pd	NIDN : 0016126804
Anggota 4	: Drs. Sumarsono, M.Sn	NIDN : 0016126804
Mahasiswa	: Kania Nova Ramadhani	NIM : 3223111034
	Alex Prayoga Sidabutar	NIM : 3223111031
	Agustin Pratama Sihotang	NIM : 3223111030
	Eirene Dahlia Sidabutar	NIM : 3222411015
	Yosua Gabe Maruli Sijabat	NIM : 3223111001

**JURUSAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
TAHUN 2025**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. Judul Penelitian | : Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Mahasiswa Di Universitas Negeri Medan |
| 2. Bidang Ilmu | : Pendidikan Kewarganegaraan |
| 3. Ketua Peneliti | |
| a. Nama Lengkap | : Ramsul Nababan, S.H., M.H. |
| b. Jenis Kelamin | : Laki-laki |
| c. NIP/ NIDN | : 197111022002121002 |
| d. Disiplin Ilmu | : Ilmu Hukum |
| e. Pangkat/ Golongan | : III/d |
| f. Jabatan | : Lektor |
| g. Fakultas/ Jurusan | : Ilmu Sosial |
| h. Alamat | : Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate |
| i. Telpn/ Faks/ E-mail | : 081362029969 |
| j. Alamat Rumah | : Villa Setiabudi Garden No. C33 Medan |
| k. Telpn/ Faks/ E-mail | : 081362029969 |
| 4. Jumlah Anggota Peneliti | : 4 |
| Nama Anggota Peneliti dan NIDN | : 1. Dr. Reh Bungana Beru Perangin-angin, SH., M.Hum. — 198010152008012010 |
| | : 2. Dr. Surya Dharma, S.Pd., M.Pd. — 198303032008121002 |
| | : 3. Hodriani, S.Sos., M.A.P. — 196812162008012012 |
| | : 4. Drs. Sumarsono, M.Sn. — 196102271992031001 |
| Nama dan NIM Mhs yang terlibat | : 1. 3223111034 — KANIA NOVA RAMADHANI |
| | : 2. 3223111031 — ALEX PRAYOGA SIDABUTAR |
| | : 3. 3223111030 — AGUSTIN PRATAMA SIHOTANG |
| | : 4. 3222411015 — EIRENE DAHLIA SIDABUTAR |
| | : 5. 3223111001 — YOSUA GABE MARULI SIJABAT |
| 5. Lokasi Penelitian | : Universitas Negeri Medan |
| Jumlah Biaya Penelitian | : Rp 41.750.000 |



Medan, 06-10-2025
Ketua Peneliti

Ramsul Nababan, S.H., M.H.
197111022002121002

RINGKASAN

Keberagaman etnis di Indonesia, khususnya di Sumatera Utara dengan delapan kelompok etnis utama, menjadi potensi besar dalam membangun literasi budaya mahasiswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran mobile learning berbasis delapan etnis Sumatera Utara pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan. Metode penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model William W. Lee dan Diana L. Owens, melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta uji coba kepada mahasiswa dan dosen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran Mobile Learning berbasis delapan etnis Sumatera Utara pada pembelajaran PKn di Universitas Negeri Medan terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,75 dan ahli media 4,35, keduanya termasuk kategori Sangat Layak. Substansi materi telah sesuai dengan kompetensi dasar PKn serta memuat konten faktual, kontekstual, dan relevan dalam mendukung penguatan nilai-nilai kebinekaan. Dari segi kepraktisan, media ini mudah digunakan mahasiswa karena dapat diakses melalui perangkat Android dengan tampilan menarik, navigasi sederhana, dan fitur interaktif yang mendapat penilaian rata-rata 4,1. Selain itu, hasil N-Gain Score rata-rata 0,94 dan N-Gain persen 94,25% menunjukkan efektivitas sangat tinggi dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Etnis Sumatera Utara, Literasi Budaya, Mobile Learning

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Literasi Budaya Mahasiswa di Universitas Negeri Medan”* ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital serta berakar pada konteks budaya lokal. Melalui pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis delapan etnis di Sumatera Utara, diharapkan dapat meningkatkan literasi budaya mahasiswa sekaligus memperkuat nilai-nilai kebinekaan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penulis menyadari bahwa terlaksananya penelitian ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Negeri Medan, Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Ketua Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti dalam proses penelitian ini.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis budaya lokal di bidang Pendidikan Kewarganegaraan, serta dapat dijadikan rujukan bagi peneliti dan pendidik di masa mendatang. Segala saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini.

Medan, 30 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
RINGKASAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pendidikan Kewarganegaraan.....	6
2.2 Literasi Budaya	6
2.3 8 Etnis Sumatera Utara	7
2.4 Aplikasi Mobile	9
2.5 Penelitian Relevan	10
BAB III METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	13
3.2 Bagan Alir Penelitian.....	13
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	15
3.4 Populasi dan Sampel.....	15
3.5 Teknik Pengumpulan Data	16
3.6 Teknik Analisis Data	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil Penelitian	19
4.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn.....	19
4.1.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn.....	28
4.1.3 Efektivitas Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn.....	31
4.2 Pembahasan	33
4.3 Luaran Yang Dicapai	38
BAB V PENUTUP	40
5.1 Simpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	45
Lampiran 1. Surat Izin dan Surat Tugas Penelitian	45
Lampiran 2. Kontrak Penelitian.....	47
Lampiran 3. Produk Media Mobile Learning.....	52
Lampiran 4. Submit KI Desain Industri	56
Lampiran 6. LoA Prosiding Internasional 1	57
Lampiran 7. Submit Artikel Scopus	58
Lampiran 8. LoA Prosiding Internasional 2	59
Lampiran 9. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Penelitian	13
------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli	17
Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	17
Tabel 3. Penskoran Angket.....	18
Tabel 4. Kriteria Interpretasi Kemenarikan	18
Tabel 5. Analisis Front-End Analysis	20
Tabel 6. Penilaian Validasi Materi	24
Tabel 7. Penilaian Validasi Media.....	26
Tabel 8. Penilaian Praktisi Pembelajaran	29
Tabel 9. Penilaian Kepratisan Mahasiswa.....	30
Tabel 10. Penilaian N-Gain	32

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang majemuk. Hal ini ditandai dengan banyaknya keanekaragaman yang dimiliki Indonesia, salah satunya ialah keberagaman etnis atau suku. Berdasarkan sensus penduduk yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2010, didapatkan hasil bahwa terdapat 1331 kategori suku di Indonesia (BPS, 2015). Hal ini menggambarkan sekaligus membuktikan bahwa Indonesia adalah negara yang besar akan kemajemukan masyarakatnya terutama dalam suku bangsa. Keberagaman suku bangsa ini pada akhirnya akan melahirkan keberagaman budaya. Keanekaragaman budaya di Indonesia adalah kekayaan yang memberikan bangsa Indonesia keistimewaan di antara negara-negara lain. Ragam budaya yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia merupakan warisan berharga yang tidak ternilai dan perlu dijaga serta dilestarikan secara berkelanjutan (Peter & Simatupang, 2022). Bukti nyata dari eksistensi keberagaman tersebut ialah dalam pendidikan.

Dalam pendidikan, terdapat keberagaman etnik dan budaya di antara sesama mahasiswa maupun dosen. Keberagaman ini merupakan anugerah Tuhan yang harus disyukuri dan disikapi dengan bijak agar tidak menimbulkan pertentangan atau konflik. Apalagi saat ini, ketegangan di kalangan mahasiswa sering kali muncul, baik yang sifatnya vertikal maupun horizontal, dan berujung pada berbagai masalah. Salah satunya ialah penghinaan antarmahasiswa, seperti yang terjadi di sejumlah perguruan tinggi, yang memicu konflik di antara sesama mereka. Peristiwa lain seperti tawuran atau perkelahian yang memperlihatkan dampak negatif terhadap keharmonisan sosial di antara mahasiswa. Ketegangan yang meningkat ini kerap memicu gesekan sosial dan pada akhirnya mengarah pada konflik, yang jelas bertentangan dengan nilai-nilai bangsa. Indonesia sebagai negara yang menjunjung tinggi persatuan dan kesatuan, menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan individu, golongan, atau kelompok, sesuai dengan sila ketiga Pancasila dan prinsip Bhinneka Tunggal Ika (Wantu & Hamim, 2020). Dengan demikian jelas terlihat bahwa keberagaman etnis dalam pendidikan harus disikapi dengan bijak, dan memerlukan pemahaman serta pengenalan budaya sebagai elemen penting untuk meningkatkan literasi budaya di kalangan mahasiswa. Literasi budaya dapat berperan sebagai penghubung bagi mahasiswa untuk memahami budaya mahasiswa lainnya. Lebih lanjut, pengaruh literasi budaya dalam kehidupan bermasyarakat dapat dikategorikan ke dalam beberapa aspek,

yaitu: (1) pembentukan karakter bangsa, (2) pembentukan identitas nasional, dan (3) penguatan kebinekaan dalam konteks global (Falimu et al., 2023).

Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi di Indonesia dengan keunikan keberagaman etnisnya. Provinsi ini memiliki delapan kelompok etnis utama, yaitu: etnis Melayu, Simalungun, Toba, Mandailing, Angkola, Pakpak, Karo, dan Nias sebagai kelompok etnis asli yang telah lama menetap di Sumatera Utara. Keberadaan etnis-etnis tersebut telah tercatat oleh Marsden pada tahun 2008 dan Anderson pada tahun 1971 bahkan sebelum era kolonialisme dimulai (Damanik, 2018). Keberagaman etnis ini merupakan potensi yang dapat dimanfaatkan sebagai modal untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis budaya, yang bisa mengintegrasikan nilai-nilai lokal dalam proses pembelajaran. Salah satu mata kuliah yang dapat dijadikan sarana atau transportasi untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis budaya ialah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Mata kuliah ini sangat berperan penting dalam membangun literasi budaya dikalangan mahasiswa. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan utama dalam membangun wawasan dan kesadaran bernegara, serta menanamkan sikap dan perilaku cinta tanah air yang berlandaskan budaya bangsa, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional. Hal ini sangat penting bagi anak muda yang tengah menuntut ilmu, menguasai teknologi, dan tetap melestarikan seni (Salsabila & Dewi, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa budaya merupakan salah satu hal penting yang menjadi bagian dari pendidikan kewarganegaraan. Sehingga dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan merupakan kendaraan yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi budaya dikalangan mahasiswa melalui media pembelajaran *mobile learning*. Pada abad ke-21 saat ini, yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dengan ciri khas penggunaan perangkat mobile dan internet. Dalam menghadapi perkembangan ini, mahasiswa sebagai generasi muda perlu mencintai budaya Indonesia agar warisan budaya bangsa tetap terjaga di tengah kemajuan teknologi. Pengaruh teknologi informasi saat ini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia, terutama internet yang membuka akses luas terhadap informasi maupun komunikasi. Sebagai contoh, melalui internet, mahasiswa dapat mempelajari berbagai budaya asing dengan lebih mudah, memungkinkan pemahaman lebih dalam tentang keragaman budaya dunia. Kemajuan teknologi, khususnya internet, telah memberikan dampak besar. Internet tidak hanya menjadi sarana untuk memahami budaya lain, namun juga sebagai platform untuk mengekspresikan budaya sendiri (Rizkia et al., 2024).

Mobile learning adalah media pembelajaran digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* dapat menjadi solusi strategis dalam meningkatkan literasi budaya dikalangan mahasiswa dan diharapkan meminimalisir konflik yang dapat terjadi akibat keberagaman etnis maupun kebudayaan. Selain itu, *mobile learning* juga memiliki beberapa manfaat seperti portabilitas yang memudahkan mobilitas, kemampuan untuk terhubung kapan saja dan di mana saja, akses yang fleksibel dan tepat ke sumber-sumber *e-learning*, komunikasi yang cepat dan efisien, pemberdayaan dan keterlibatan aktif mahasiswa, terutama bagi mereka yang berada di komunitas yang lebih luas, dan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan aktif (Pangalo, 2020). Melalui *mobile learning*, penerapan literasi budaya dapat dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas ataupun di luar kelas. Penerapan literasi budaya dalam pembelajaran di kelas dapat diajarkan dalam materi pendidikan kewarganegaraan itu sendiri dan pada penerapan literasi budaya di luar kelas dapat dilakukan pada pemberian penugasan project maupun aktivitas lainnya (Iman, 2022).

Universitas Negeri Medan, sebagai salah satu instansi pendidikan tinggi di Sumatera Utara mempunyai tanggung jawab dalam mengembangkan pembelajaran yang berbasis etnis. Melalui pengembangan media *mobile learning* berbasis 8 (delapan) etnis Sumatera Utara, diharapkan literasi budaya mahasiswa dapat lebih meningkat. Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar -Kampus Merdeka (MBKM). Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan kebijakan pemerintah yang bertujuan untuk mempercepat peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui sektor pendidikan (Tarihoran et al., 2023). Salah satu peningkatan kualitas tersebut ialah menekan pentingnya penguatan budaya dalam pembelajaran.

Dalam meningkatkan literasi budaya dikalangan mahasiswa melalui *mobile learning*, maka media pembelajaran digital ini harus didesain sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam meningkatkan literasi budaya. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis mobile, sarana prasarana yang mendukung juga harus disiapkan seperti infrastruktur teknologi, literasi digital mahasiswa, dan teknis lainnya perlu diperhatikan. Hal ini perlu dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mahasiswa dalam proses belajar (Rosmana et al., 2023).

Hasil penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam memperkaya wawasan mahasiswa mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang meningkatkan literasi budaya. Selain itu, media pembelajaran yang dihasilkan juga dapat

digunakan sebagai alat untuk meningkatkan toleransi terhadap keberagaman budaya di perguruan tinggi. Pada titik inilah penting untuk membangun toleransi, terutama dengan menanamkan nilai-nilai persatuan Indonesia. Perguruan tinggi berperan sebagai wadah dalam proses pendidikan yang harus mampu menumbuhkan kesadaran mahasiswa untuk menghormati dan memahami keragaman budaya. Tidak hanya itu, perguruan tinggi juga berperan signifikan dalam mentransformasi budaya masyarakat dan mengelola keberagaman budaya dengan baik (Sirajuddin et al., 2022).

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile learning* ini diharapkan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam mata kuliah PKn yang berbasis budaya lokal. Hal ini juga sejalan dengan visi Universitas Negeri Medan untuk menjadi pusat pendidikan dan budaya unggulan di Sumatera Utara. Literasi budaya mahasiswa merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan melalui pendekatan inovatif. Pengembangan media *mobile learning* berbasis 8 (delapan) etnis Sumatera Utara merupakan salah satu alternatif solusi dalam menjawab kebutuhan tersebut sekaligus memperkuat integrasi budaya dalam proses pembelajaran di Universitas Negeri Medan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan?
3. Bagaimana efektifitas media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan?

2. Mengetahui kepraktisan media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan?
3. Mengetahui efektifitas media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Menjadi acuan pengembangan kajian media pembelajaran Mobile Learning yang memadukan muatan lokal budaya dengan teknologi digital dalam pembelajaran PKn.
2. Memberikan kontribusi dalam penguatan teori literasi budaya melalui pembelajaran berbasis kearifan lokal di tingkat perguruan tinggi.
3. Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dengan konteks keragaman budaya daerah di Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan alternatif media pembelajaran yang praktis, menarik, dan mudah diakses bagi dosen PKn di Universitas Negeri Medan.
2. Membantu mahasiswa meningkatkan literasi budaya melalui pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pada keberagaman budaya lokal.
3. Mendorong mahasiswa memanfaatkan teknologi secara positif untuk pembelajaran mandiri dan pengayaan wawasan kebinekaan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) hakikatnya adalah program pendidikan yang membahas terkait *nation* (bangsa), tantangan dan permasalahan kewarganegaraan yang saling berhubungan dengan politik, demokrasi, hak asasi manusia dan masyarakat (Dewi et al., 2020). Pendidikan kewarganegaraan (PKn) diidentifikasi sebagai rekomendasi terhadap tantangan pada mahasiswa dalam mengembangkan sikap dan karakter warga negara yang baik. Mahasiswa digambarkan sebagai *agent of change* yang memegang peran kunci untuk membentuk wajah masyarakat yang inklusif dan harmonis (Wibisono & Viktorahadi, 2022). Pendapat ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Winataputra dalam Noe (2021) program pendidikan yang memfokuskan dalam membina serat mengembangkan keadaban menjadi warga negara lebih mulia (*civic virtues*) (Noe, 2021). Hal ini kemudian ditampilkan dalam profil warga negara yang paripurna sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (warga negara Pancasila). Sejalan dengan tuntutan serta visi Pendidikan Kewarganegaraan di atas, maka pendidikan kewarganegaraan sangat syarat dengan nilai yang mendukung pembentukan karakter manusia seutuhnya. Salah satu karakter yang akan dikembangkan setelah mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan adalah mampu memahami dan menghargai persamaan dan perbedaan tradisi, nilai, dan keyakinan budaya diri sendiri dan orang lain . Warga negara yang mengenal bagian dari kebudayaan sebagai pemahaman terhadap nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat setempat merupakan identitas nasional bangsa yang harus dimiliki warga negara (Marlina & Halidatunnisa, 2022). Tergerus dengan budaya dan kebiasaan asing (westernisasi) mengakibatkan hilangnya nilai dan kebudayaan pada diri generasi muda. PKn menjadi wadah pembentukan karakter sesuai dengan amanat pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Amelia & Dewi, 2021).

2.2 Literasi Budaya

Pada dasarnya kemampuan seseorang untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan budaya serta negara dikenal dengan istilah literasi budaya, kemampuan ini mencerminkan pemahaman terhadap nilai-nilai masyarakat, hak, dan kewajiban sebagai warga negara. Literasi ini berperan dalam membentuk identitas nasional serta meningkatkan partisipasi aktif individu dalam masyarakat yang beragam. Pemahaman tentang keadaan budaya dan perbedaan antara budaya bertujuan mewujudkan harmonisasi dan melestarikan budaya, memberikan kekayaan pengetahuan sejarah budaya yang berdampak positif dalam

melestarikan budaya dan keberagaman Indonesia. Menurut berbagai ahli, literasi budaya mencakup pemahaman budaya lokal, kemampuan mengantisipasi perubahan budaya, dan adaptasi terhadap budaya baru. Hirsch, dalam bukunya *Cultural Literacy* lewat penelitian Budiawan (2022), menekankan bahwa kemampuan membaca, menulis, dan berkomunikasi tidak dapat dipisahkan dari pengetahuan kultural. Dalam konteks Indonesia, literasi budaya penting karena keberagamannya yang mencakup suku, bahasa, adat, dan kepercayaan (Budiawan, 2022).

Beberapa prinsip utama literasi budaya meliputi *Pertama*, Budaya sebagai Alam Pikir: Bahasa daerah dan perilaku sebagai wujud kekayaan budaya yang membentuk identitas nasional. *Kedua*, Kesenian sebagai Produk Budaya: Kesenian dari berbagai daerah harus dikenalkan kepada generasi muda untuk menjaga akar budaya. *Ketiga*, Kewargaan Multikultural dan Partisipatif: Warga dari berbagai latar belakang harus menjunjung toleransi, kerja sama, dan partisipasi aktif dalam kehidupan bernegara. *Keempat*, Nasionalisme: Kecintaan terhadap bangsa melalui sikap menghormati aturan, martabat bangsa, dan negara. *Kelima*, Inklusivitas: Mengedepankan sikap menghargai dan mengapresiasi keanekaragaman, menciptakan kesetaraan dalam masyarakat. *Keenam*, Pengalaman Langsung: Membentuk kesadaran warga negara melalui interaksi langsung dalam lingkungan sosial.

Literasi budaya harus ditanamkan sejak dini melalui pendidikan dan pengalaman langsung. Implementasinya memerlukan proses panjang dan memperhatikan prinsip-prinsip tersebut guna menciptakan generasi yang toleran, adaptif, dan berkontribusi pada keharmonisan masyarakat (Subagio & Dkk, 2024). Dengan adanya keberagaman, adat, agama, Bahasa dan lainnya mengharuskan warga negara untuk menjadi saling memahami. Literasi budaya dapat menjadi modal bagi generasi muda dalam menjalankan kehidupan yang tidak terlepas pada pola perilaku, kegiatan religi (keagamaan), kesenian dan teknologi yang terkait pada nilai tradisional kebudayaan. Dengan demikian literasi ini memberikan pengaruh kepada setiap individu termasuk generasi muda dalam menjadi khasanah akan pentingnya warisan yang dimiliki dengan nilai-nilai kemanusiaan yang tersirat dalam mewujudkan literasi budaya kewarganegaraan yang optimal.

2.3 8 Etnis Sumatera Utara

Sumatera Utara merupakan provinsi yang kaya akan keragaman budaya dan terletak di bagian utara Pulau Sumatera, dengan ibu kota Medan. Provinsi ini memiliki luas wilayah 72.981 km² dan terdiri dari 25 kabupaten, 8 kota besar, 440 kecamatan, 693 kelurahan, dan 5.419 desa. Sumatera Utara dihuni oleh delapan etnis yang masing-masing memiliki

karakteristik budaya, bahasa, dan adat istiadat yang unik. Etnis-etnis tersebut meliputi Batak Toba (25,62%), Mandailing (11,27%), Nias (6,36%), Melayu (5,86%), Karo (5,09%), Simalungun (2,04%), Pakpak (0,73%), dan Angkola (0,69%). Setiap etnis ini memberikan kontribusi besar terhadap kehidupan sosial dan budaya daerah melalui tradisi, bahasa, seni, dan adat istiadat mereka. Keberagaman etnis ini membentuk suatu mosaik kebudayaan yang mempengaruhi aspek sosial, ekonomi, dan politik di Sumatera Utara (Id, 2020).

Etnis Karo terkenal dengan budaya pertanian yang kaya, serta ritual adat yang memegang peranan penting dalam kehidupan mereka. dikenal dengan sistem kekerabatan Merga Silima (lima marga utama) yang menjadi dasar organisasi sosial mereka. Pada tulisannya Tarigan, S. B. A. (2022) menjelaskan bahwa masyarakat Karo memiliki tradisi pertanian yang kuat dan sistem pengobatan tradisional yang dikenal sebagai Guru Sibaso, sementara sebagai salah satu sub-etnis Batak terbesar, memiliki sistem kekerabatan patrilineal yang kuat dengan konsep Dalihan Na Tolu sebagai fondasi struktur sosial mereka. Sistem ini mengatur hubungan antara Hula-hula (pemberi istri), Boru (penerima istri), dan Dongan Tubu (teman semarga) yang masih dipegang teguh hingga saat ini (Sembiring, 2024).

Batak Simalungun memiliki karakteristik unik dalam hal struktur sosial dengan sistem Tolu Sahundulan dan Lima Saodoran. Menurut penelitian Reynaldi (2024) masyarakat Simalungun memiliki tradisi musik yang khas dengan penggunaan instrumen Gonrang Sipitu-pitu dalam berbagai upacara adat. etnis Batak Pakpak, yang bermukim di wilayah Dairi dan sekitarnya, memiliki sistem kepercayaan yang kuat terkait dengan alam dan leluhur. Sistem bercocok tanam dan pengelolaan hutan tradisional mereka mencerminkan kearifan lokal yang telah berkembang selama berabad-abad (Lubis, 2022). Batak Angkola dan Mandailing, meski sering dianggap serupa, memiliki beberapa perbedaan dalam tradisi dan adat istiadat. Demora, (2021) mengungkapkan bahwa kedua sub-etnis ini memiliki sistem Gordang Sambilan yang menjadi ciri khas dalam upacara adat mereka (Demora, 2021). Etnis Melayu Pesisir di Sumatera Utara memiliki budaya yang kuat dipengaruhi oleh nilai-nilai Islam dan tradisi maritim. Sistem kesultanan dan adat istiadat mereka telah membentuk identitas budaya yang berbeda dengan etnis lainnya di Sumatera Utara (Puspita, 2023). Etnis Nias, yang mendiami kepulauan di sebelah barat Sumatera Utara, memiliki arsitektur tradisional yang unik dan sistem sosial yang berbasis pada status dan prestise. Tradisi megalitik dan upacara lompat batu (Fahombo) menjadi identitas budaya yang khas (Telaumbanua et al., 2023).

Setiap etnis memiliki peran yang penting dalam membentuk kehidupan sosial dan berwarganegara. Keberagaman dari kedelapan etnis tersebut bukan menjadi sebuah batasan akan adanya perbedaan antar individu maupun kelompok, melainkan menjadi sebuah pelengkap yang memperkaya kehidupan dan kebudayaan bangsa. Namun kepesatan perubahan zaman membawa kebudayaan semakin tergerus dengan arus digitalisasi terutama pada generasi muda, digitalisasi membawa pengaruh terhadap pelestarian budaya tersebut. Paparan tren modern kini menjadi ancaman dalam mempertahankan warisan budaya bangsa. Sendjaja menyampaikan ada dua hal yang dapat dilakukan sebagai upaya, Pertama, Pengalaman budaya adalah upaya pelestarian budaya dengan cara terlibat langsung dalam pengalaman budaya tersebut. Misalnya, jika suatu kebudayaan berbentuk tarian, masyarakat dianjurkan untuk mempelajari dan berlatih menguasai tarian tersebut, dan menampilkannya setiap tahun dalam acara atau festival tertentu. Dengan cara ini, kebudayaan lokal dapat terus dilestarikan. Kedua, Pengetahuan budaya adalah pelestarian budaya yang dilakukan dengan mendirikan pusat informasi budaya yang dapat disesuaikan dalam berbagai bentuk. Tujuannya adalah untuk edukasi masyarakat atau untuk mendukung pengembangan kebudayaan serta potensi pariwisata daerah. Dengan pendekatan ini, generasi muda dapat memperdalam pengetahuan mereka tentang kebudayaan mereka sendiri. Selain itu, kebudayaan lokal juga dapat dilestarikan dengan cara mengenali dan memahami kebudayaan tersebut, sehingga dapat mengurangi kemungkinan pembajakan budaya oleh negara lain. Salah satu masalah yang sering terjadi adalah kurangnya kebanggaan terhadap produk atau kebudayaan sendiri, di mana sering kali masyarakat lebih mengagumi budaya impor yang sebenarnya tidak mencerminkan karakter bangsa sebagai masyarakat Timur (Nahak, 2019).

2.4 Aplikasi Mobile

Teknologi informasi kini telah menjadi salah satu bagian dari kehidupan manusia, perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan pada kecepatan serta akses informasi yang diperlukan. Kemajuan dalam penggunaan teknologi juga turut serta pada perkembangan perangkat mobile, seperti smart phone, tablet, pc yang memungkinkan penggunaanya untuk mengakses internet secara praktis. Pada tahun 2011 Jakarta post melakukan sebuah riset yang memperlihatkan bahwa pengguna internet dinegara Indonesia 61% mengaksesnya melalui perangkat *mobile* (Saputra, 2024). Aplikasi *mobile* telah mendukung berbagai kebutuhan termasuk dibidang pendidikan, banyak universitas yang menggunakan sistem informasi akademik berbasis *mobile*.

2.5 Penelitian Relevan

Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara pada Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Literasi Budaya Mahasiswa di Universitas Negeri Medan dikonstruksi atas dasar gagasan yang terinspirasi dari beberapa penelitian terdahulu, yaitu: pertama penelitian yang dilakukan oleh Ammatulloh., dkk (2021) dengan judul” Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning berbasis Android Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. Bahwa akhir penelitian ini adalah *task user*, bukti perubahan karakter peserta didik, *prototypedesign* dan aplikasi android dalam memberikan pemahaman nilai karakter dengan *user experience* yang baik serta tampilan konten yang interaktif sehingga membuat peserta didik termotivasi untuk mengimplementasikan setiap nilai karakter positif yang dipelajarinya (Imtisyah Ammatulloh et al., 2021). Hasil penelitian ini menunjukkan, media pembelajaran *M-Learning* berbasis android memberikan kontribusi terhadap pemahaman pada nilai karakter dengan peningkatan efektivitas dan efisiensi proses pembentukan karakter peserta didik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Boari, Megavitry dkk (2023) dengan judul” The Analysis Of Effectiveness Of Mobile Learning Media Usage In Train Students’ Critical Thinking Skills”. Media mobile learning menggunakan App Inventor pada materi kesetimbangan benda tegar dan dinamika rotasi yang memicu kemampuan berpikir kritis dan melatih keterampilan siswa dengan hasil nilai N-gain 0,49 kategori sedang dan angket efektivitas pendidik dengan persentase 86% sangat kategori efektif. Siswa menilai kepraktisan materi mobile learning memanfaatkan App Inventor sebesar 78,5%, sedangkan guru menilainya sebesar 92%. Namun media ini ditingkatkan lebih lanjut dalam hal desain dan pemilihan warna agar lebih menarik secara visual. Pada menu latihan, belum tersedia umpan balik untuk siswa; diharapkan ke depan dapat disediakan umpan balik, tidak hanya jawaban (Boari et al., 2023). Dari penelitian ini dapat menjadi landasan yang jelas terhadap celah dan batasan bagi peneliti dalam penggunaan digitalisasi sebagai bentuk rekomendasi dalam menanggapi segala tantangan proses pembelajaran yang efektif dan relevan dan dapat membantu para pendidik untuk merancang pembelajaran secara efektif serta dapat dijadikan sebagai wahana dalam melatih peserta didik dalam memecahkan suatu masalah secara komprehensif.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zahrani (2024) dengan judul” Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD”. Analisis data yang diperoleh melalui angket respon guru, media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara dinilai dengan

persentase sebesar 86% dan termasuk dalam kategori "sangat valid/sangat layak." Sementara itu, melalui angket respon siswa, diperoleh persentase sebesar 84%-100% dari 6 siswa, dan 64%-83,9% dari 21 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara mampu memberikan informasi baru, memudahkan siswa memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, mendorong minat belajar, menarik perhatian, menyenangkan, serta mudah dan aman digunakan. Pada tahap evaluasi, diperoleh kesimpulan bahwa media *flashcard* berbasis kearifan lokal Sumatra Utara pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* kelas IV dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Zahrani & Nurmairina, 2024). Penelitian ini mengacu pada pemikiran peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* yang memanfaatkan etnis untuk menciptakan pembelajaran PKn lebih efisien, sehingga pembelajaran dan penilaian dapat dilakukan secara sistematis, akuntabel untuk peningkatan literasi budaya pada mahasiswa.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Subarjo dan Al Afiah (2022) dengan judul "Media Edukasi Interaktif Pembelajaran Pancasila Berbasis *Mobile*". Implementasi media edukasi interaktif berbasis *mobile* pada pembelajaran Pancasila dinilai efektif dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini tercermin dari hasil kuisioner yang melibatkan 50 responden, di mana 45 orang (90%) menyatakan setuju bahwa penggunaan media game edukasi ini dapat membantu mempelajari Pancasila dan penerapannya. Media edukasi ini memiliki dua kelebihan utama: (1) sangat mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa sekolah dasar; dan (2) mudah dipahami, baik dalam sesi pembelajaran yang memuat materi Pancasila, maupun dalam sesi bermain yang mengintegrasikan permainan tebak gambar lambang sila dan contoh penerapan dari setiap sila Pancasila. Dengan demikian, media edukasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Subarjo et al., 2022). Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, peneliti menelaah dan mencoba mengembangkan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis 8 etnis Sumatera Utara pada pembelajaran PKn pada Mahasiswa di Universitas Negeri Medan untuk memberikan peningkatan literasi Budaya Mahasiswa.

Hasil-hasil penelitian terdahulu menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Penelitian sebelumnya mensyaratkan bahwa: (1) pembelajaran berbasis digital, seperti *mobile learning*, perlu dirancang secara konstruktif untuk memberikan kontribusi terhadap pemahaman nilai-nilai karakter peserta didik secara bermakna; (2) media pembelajaran berbasis teknologi,

seperti aplikasi *mobile learning*, dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, terutama dalam pembentukan karakter dan literasi budaya peserta didik; dan (3) pengembangan media pembelajaran berbasis digital juga dapat dijadikan sebagai wahana untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah peserta didik secara komprehensif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat celah dan tantangan dalam pemanfaatan digitalisasi dalam pembelajaran yang memerlukan respons kreatif dan inovatif dari para pendidik. Penelitian ini memberikan landasan yang kuat bagi pendidik untuk merancang pembelajaran secara efektif, termasuk penggunaan media digital sebagai solusi atas tantangan pembelajaran yang relevan di era modern. Berangkat dari temuan ini, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* yang mengintegrasikan kearifan lokal 8 etnis Sumatera Utara pada pembelajaran PKn untuk mahasiswa Universitas Negeri Medan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi budaya mahasiswa melalui pendekatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan pendekatan berbasis *mobile learning* ini, diharapkan mahasiswa tidak hanya mampu memahami nilai-nilai budaya lokal, tetapi juga terlatih dalam berpikir kritis serta mampu memecahkan masalah dalam konteks multikultural secara lebih komprehensif.

BAB III

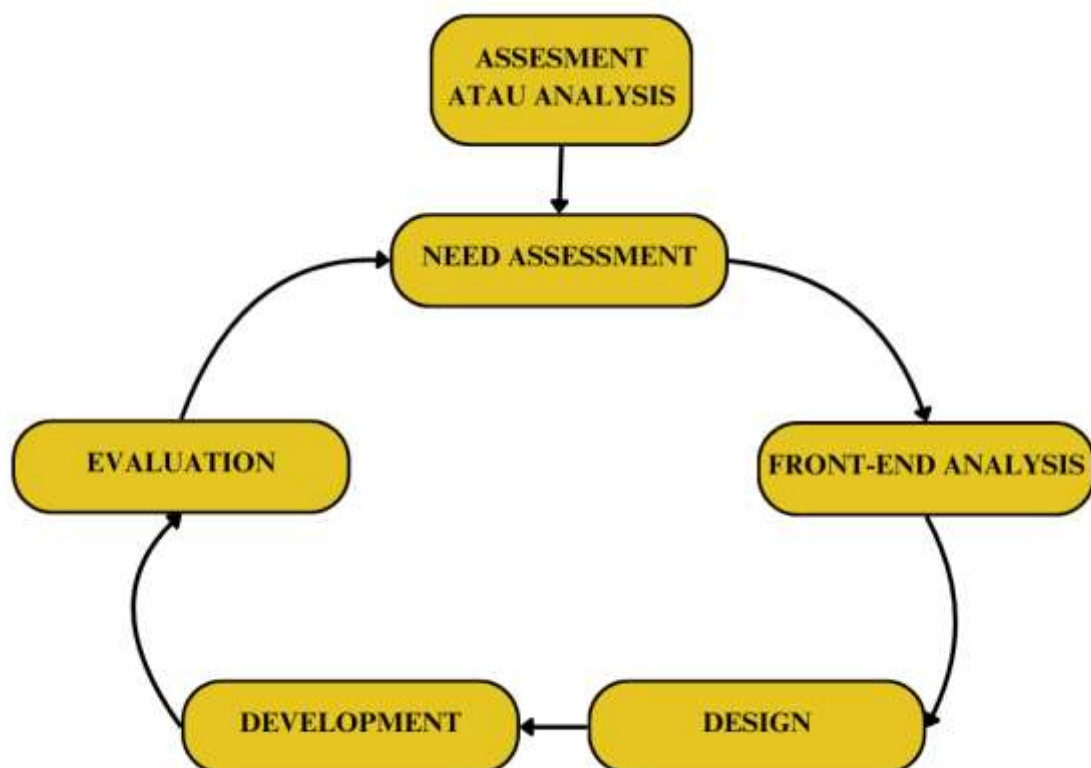
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan yang dikenal dalam dunia pendidikan sebagai *Research and Development* (R&D). Metode R&D melibatkan proses sistematis untuk merancang dan menguji keabsahan produk pendidikan yang dibuat guna memenuhi kebutuhan spesifik (Hardani et al., 2020). Model pengembangan yang diterapkan untuk merancang media pembelajaran ini adalah model yang diperkenalkan oleh William W. Lee dan Diana L. Owens. Model ini dipilih karena dirancang khusus untuk pengembangan pembelajaran berbasis multimedia (*multimedia-based instructional design*) dan menawarkan tahapan yang sistematis serta terperinci dalam proses pengembangan media pembelajaran.

3.2 Bagan Alir Penelitian

Langkah-langkah dalam model ini memberikan panduan yang jelas untuk menghasilkan produk yang efektif dan sesuai kebutuhan (Winaryati et al., 2021). Ditunjukkan dalam gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Analysis

Pada tahap ini, proses pengembangan dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu *need assessment* dan *front-end analysis*. Pada *Need Assessment* Proses ini dilakukan melalui metode wawancara dengan dosen dan mahasiswa. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi nyata yang sedang berlangsung dan kondisi ideal yang diharapkan. Hasil dari wawancara ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Serta *Front-End Analysis* Tahapan ini mencakup empat jenis analisis utama: *Pertama*, Analisis Pengguna bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Hasil dari analisis ini akan disesuaikan dengan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran agar relevan dan efektif. *Kedua*, Analisis Teknologi mengkaji fasilitas yang tersedia dan mendukung proses pembelajaran, khususnya yang melibatkan media pembelajaran interaktif. Identifikasi ini memastikan teknologi yang digunakan dapat menunjang pengalaman belajar yang optimal. *Ketiga*, Analisis Situasi menganalisis lingkungan belajar mahasiswa, termasuk lokasi, kondisi sekitar, dan ketersediaan jaringan internet. Faktor-faktor ini sangat memengaruhi desain dan perencanaan media pembelajaran yang akan diterapkan. *Keempat*, Analisis Tugas memeriksa indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menentukan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media yang dirancang.

2. Design

Tahap *Design* merupakan tahap perencanaan dalam pengembangan proyek media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *storyboard* yang berfungsi sebagai kerangka awal untuk merancang media pembelajaran secara visual. Selain itu, dibuat pula *flowchart* sebagai panduan sistematis dalam menyusun alur dan struktur materi yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang dirancang. Tahapan ini memastikan media pembelajaran memiliki desain yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3. Development

Pada tahap *Development*, langkah-langkah yang dilakukan meliputi pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan *storyboard* dan *flowchart* yang telah dirancang sebelumnya, guna memastikan media yang dihasilkan sesuai dengan perencanaan awal. Selain itu, disusun pula angket untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran, yang menjadi bagian dari proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media bertujuan untuk menyempurnakan desain dan fungsionalitas media pembelajaran, sementara

validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui media tersebut dapat efektif mendukung proses pembelajaran.

4. *Evaluation*

Tahap *Evaluation* merupakan tahap akhir dalam pengembangan media pembelajaran, di mana produk yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dinilai kelayakannya untuk digunakan. Pada tahap ini, dilakukan analisis mendalam terhadap data hasil uji coba, termasuk penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuannya adalah untuk memastikan media pembelajaran memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan efektif mendukung proses pembelajaran.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan (UNIMED). Pemilihan lokasi ini didasarkan pada relevansi program studi dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan yang secara langsung berkaitan dengan penguatan literasi budaya di kalangan mahasiswa. Selain itu, Jurusan PPKn FIS UNIMED memiliki sumber daya pendukung berupa dosen, mahasiswa, dan fasilitas pembelajaran yang memadai untuk mendukung pelaksanaan penelitian ini.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama enam bulan, yaitu mulai bulan Maret hingga September 2025. Rentang waktu ini mencakup seluruh tahapan penelitian, mulai dari tahap perencanaan, pengembangan media Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara, pelaksanaan uji kepraktisan dan keefektifan, hingga tahap analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 3 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan (UNIMED). Populasi ini dipilih karena mahasiswa pada semester ini dianggap telah memiliki dasar pengetahuan PKn yang relevan, sehingga sesuai untuk menguji media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara.

Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 mahasiswa yang dipilih dari populasi tersebut. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel secara sengaja dengan mempertimbangkan kriteria tertentu yang mendukung tujuan penelitian. Pemilihan sampel ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai tingkat kepraktisan dan keefektifan

media pembelajaran dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa di lingkungan Jurusan PPKn FIS UNIMED.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan modul pembelajaran ini mencakup beberapa teknik, yaitu angket (kuesioner), wawancara, dan dokumentasi.

1. Angket (Kuisisioner)

Angket, atau kuesioner, adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Yusuf, 2023). Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Pada tahap evaluasi, angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Sedangkan pada tahap uji coba, angket diberikan kepada dosen dan mahasiswa sebagai pengguna utama media pembelajaran, guna mendapatkan masukan terkait efektivitas dan kualitas media yang dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan terstruktur antara dua pihak, di mana pewawancara (*interviewer*) mengajukan pertanyaan, dan terwawancara (*interviewee*) memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Murdiyanto, 2020). Dalam penelitian ini, wawancara ditujukan kepada dosen dan mahasiswa Jurusan PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data awal yang relevan serta menggali informasi mengenai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi dasar pengembangan penelitian lebih lanjut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan atau karya seorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dengan fokus penelitian (Yusuf, 2023). Dalam penelitian ini dokumentasi adalah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian dan sumber-sumber lainnya seperti buku, jurnal, dan website.

3.6 Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Hasil Validasi Media

Pada tahap awal, peneliti menyusun lembar validasi yang memuat sejumlah pernyataan untuk dievaluasi oleh para validator. Validasi dilakukan dengan cara mengisi angket, di mana validator memberikan tanda centang pada kategori yang telah disediakan

sesuai dengan penilaian mereka. Angket ini menggunakan skala Likert, yang terdiri dari lima tingkatan evaluasi, sehingga memungkinkan validator memberikan penilaian secara terukur dan mendalam terhadap setiap pernyataan. Skala ini digunakan untuk menghasilkan data kuantitatif yang dapat dianalisis guna menilai kualitas atau kelayakan aspek yang sedang diuji. Berikut adalah rincian skala Likert yang digunakan.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Riduwan, (2013)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi media akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor minimum

Selanjutnya, persentase hasil validasi media tersebut dapat diklasifikasikan berdasarkan interpretasi skor menggunakan skala Likert. Dengan pendekatan ini, dapat ditarik kesimpulan mengenai tingkat kelayakan modul. Interpretasi skor kelayakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Skor	Keterangan
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq P < 81\%$	Layak
$41\% \leq P < 61\%$	Cukup Layak
$21\% \leq P < 41\%$	Tidak Layak
$0\% \leq P < 21\%$	Sangat Tidak Layak

2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Dosen dan Mahasiswa

Angket tanggapan untuk dosen dan mahasiswa adalah instrumen yang dirancang oleh peneliti, yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan. Dosen dan mahasiswa diminta untuk memberikan penilaian dengan memilih salah satu kategori yang telah ditentukan sesuai dengan pendapat mereka. Penilaian dalam angket ini menggunakan skala Likert, yang terdiri dari lima tingkat evaluasi, untuk memastikan hasil yang terukur dan sistematis dalam mengumpulkan informasi dan tanggapan dari responden.

Tabel 3. Penskoran Angket

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Riduwan, (2013)

Hasil angket respon Dosen dan Mahasiswa akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor minimum

Hasil persentase yang diperoleh dapat diklasifikasikan berdasarkan kriteria interpretasi skor sesuai dengan skala Likert. Melalui klasifikasi ini, dapat diambil kesimpulan mengenai tanggapan dari Dosen dan Mahasiswa. Kriteria interpretasi skor menggunakan skala Likert adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Skor	Keterangan
$81\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Menarik
$61\% \leq P < 81\%$	Menarik
$41\% \leq P < 61\%$	Cukup Menarik
$21\% \leq P < 41\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq P < 21\%$	Sangat Tidak Menarik

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn

Pada tahap awal pengembangan media pembelajaran PKn berbasis mobile learning Android yang terintegrasi budaya lokal Sumatera Utara dilakukan tahap *need assesment*. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi aktual di lapangan dengan kondisi ideal yang diharapkan. Dalam tahapan ini dilakukan wawancara dengan dosen dan mahasiswa. Wawancara ini menggali persepsi, pengalaman, serta harapan mereka terhadap proses pembelajaran PKn yang selama ini berlangsung.

Berdasarkan temuan menunjukkan bahwa mahasiswa seringkali mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi yang diajarkan dengan realitas kehidupan sosial yang multikultural di sekitarnya. Hal ini terjadi karena kurangnya kontekstualisasi materi ajar dengan pengalaman sosial dan budaya yang mereka alami sehari-hari. Padahal, sebagaimana dikemukakan oleh Banks (2015), pendidikan kewarganegaraan yang efektif haruslah bersifat inklusif dan berbasis pengalaman nyata peserta didik, terutama dalam konteks masyarakat yang majemuk secara etnis dan budaya.

Selain itu, Dosen sebagai fasilitator pembelajaran juga menyampaikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah dan hafalan materi, belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Metode ini cenderung tidak membangkitkan pemikiran kritis atau pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai kewarganegaraan seperti toleransi, keadilan sosial, dan tanggung jawab kolektif. Pendekatan pedagogis yang tidak adaptif terhadap perubahan sosial dan preferensi generasi digital justru memperlemah relevansi dan daya tarik pembelajaran (McLaren & Bosio, 2022). Dalam konteks ini, diperlukan strategi pembelajaran yang bersifat partisipatif, kontekstual, dan berbasis pada nilai-nilai lokal agar mahasiswa dapat memaknai materi kewarganegaraan secara lebih otentik dan aplikatif.

Lebih lanjut, belum tersedianya media pembelajaran yang secara eksplisit mengangkat kearifan lokal dari delapan etnis utama di Sumatera Utara, Melayu, Simalungun, Toba, Mandailing, Angkola, Pakpak, Karo, dan Nias, menjadi salah satu penyebab rendahnya relevansi antara materi ajar dengan lingkungan sosial budaya mahasiswa. Padahal, kearifan lokal merupakan sumber pembelajaran yang kaya akan nilai moral, etika, dan filosofi hidup yang sejalan dengan nilai-nilai dalam Pendidikan Kewarganegaraan (Nurhidayah et al.,

2022). Ketidakhadiran elemen-elemen ini dalam media pembelajaran menyebabkan mahasiswa kehilangan koneksi emosional dan intelektual terhadap materi yang diajarkan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.

Dalam kerangka konstruktivisme sosial, sebagaimana dikemukakan oleh Vygotsky (1978), pembelajaran yang efektif seharusnya membangun makna melalui interaksi sosial dan lingkungan budaya peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal menjadi kebutuhan mendesak agar proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif. Media tersebut dapat berperan sebagai jembatan antara teks akademik dan realitas kehidupan mahasiswa, sekaligus sebagai alat untuk memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan di tengah masyarakat multikultural.

Selain tahapan need assessment, dilakukan pula analisis awal (front-end analysis) yang bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran mobile learning yang dikembangkan benar-benar tepat guna, sesuai sasaran, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Analisis ini menjadi langkah strategis dalam proses perancangan media agar tidak hanya efektif secara teknis, tetapi juga kontekstual secara pedagogis dan sosial-budaya. Front-end analysis mencakup empat dimensi utama, yaitu analisis pengguna, analisis teknologi, analisis situasi, dan analisis tugas. Hasil dari analisis awal tersebut disajikan secara sistematis dalam tabel berikut.

Tabel 5. Analisis Front-End Analysis

Jenis Analisis	Tujuan	Temuan	Implikasi pada Desain
Analisis Pengguna	Mengidentifikasi karakteristik pengguna (mahasiswa).	1. Mahasiswa memiliki literasi digital cukup baik 2. Terbiasa menggunakan smartphone 3. Latar belakang budaya beragam	Desain media harus menarik, mudah diakses, dan mengakomodasi keberagaman budaya
Analisis Teknologi	Mengetahui ketersediaan dan	1. Sebagian besar mahasiswa menggunakan android	Aplikasi berbasis android dengan fitur offline setelah pengunduhan

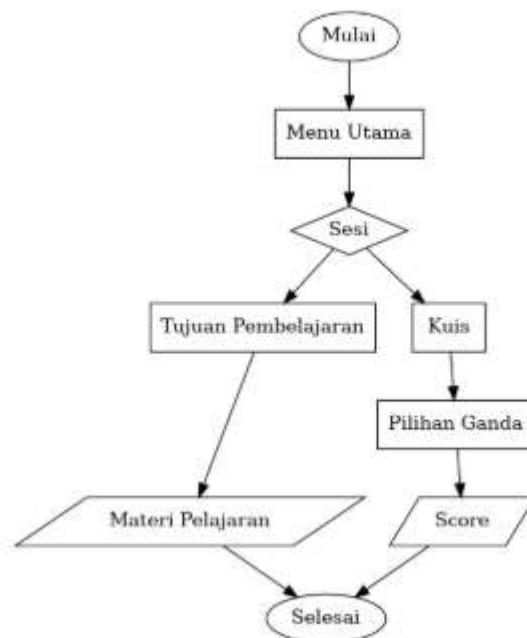
	kesiapan perangkat dan jaringan.	2. Akses internet stabil tetapi tidak merata	
Analisis Situasi	Menganalisis lingkungan belajar mahasiswa (lokasi, kondisi fisik, akses internet).	1. Mahasiswa tinggal di daerah dengan kondisi jaringan yang bervariasi 2. Proses pembelajaran sering menggunakan metode blended learning	Desain media harus ringan, tidak bergantung penuh pada internet, dan responsif
Analisis Tugas	Menyesuaikan materi dengan indikator dan capaian pembelajaran mata kuliah PKn.	1. Capaian mencakup nilai-nilai Pancasila, gotong royong, dan keberagaman budaya 2. Belum ada media yang kontekstual terhadap budaya lokal	Materi diintegrasikan dengan narasi dan kearifan lokal dari 8 etnis Sumatera Utara.

Kemudian, Tahap *Design* merupakan fase perencanaan penting dalam proses pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis budaya lokal. Pada tahap ini, dilakukan penyusunan desain konseptual yang bertujuan untuk menerjemahkan kebutuhan pembelajaran ke dalam bentuk visual dan sistematis. Alur storyboard dimulai dari Tampilan Awal Aplikasi, yang menampilkan identitas aplikasi dan tombol masuk ke Menu Utama. Di dalam Menu Utama terdapat tiga pilihan utama, yaitu: Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, dan Quiz Pembelajaran.

Pada bagian Tujuan Pembelajaran, ditampilkan tiga tujuan utama yang mengarahkan mahasiswa terhadap kompetensi yang ingin dicapai dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis budaya lokal. Sementara itu, bagian Materi Pembelajaran menyajikan konten utama berupa integrasi nilai-nilai budaya dari delapan etnis Sumatera Utara ke dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan. Materi disusun dengan urutan sebagai berikut: PKn, Etnik Melayu, Etnik Karo, Etnik Simalungun, Etnik Batak Toba, Etnik Pakpak, Etnik Angkola, Etnik Mandailing, dan Etnik Nias. Konten masing-masing etnik memuat nilai-nilai lokal seperti gotong royong, musyawarah, toleransi, dan penghormatan terhadap perbedaan yang direlasikan dengan nilai-nilai dalam Pancasila dan konsep

kewarganegaraan aktif. Di bagian Quiz Pembelajaran, pengguna dapat menguji pemahamannya terhadap materi PKn dan konten budaya setiap etnik. Quiz dirancang dalam bentuk pilihan ganda dengan umpan balik langsung (*feedback*), guna memperkuat pemahaman mahasiswa secara reflektif dan interaktif.

Baik storyboard maupun flowchart disusun dengan mengacu langsung pada capaian pembelajaran mata kuliah PKn, yang menekankan pada pemahaman nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, keberagaman, dan penguatan karakter mahasiswa sebagai warga negara Indonesia yang kritis, toleran, dan berwawasan multikultural. Desain media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memfasilitasi pembentukan sikap dan nilai kewarganegaraan melalui pendekatan berbasis budaya lokal. Berikut merupakan diagram flowchart cara kerja yang dibuat agar pengguna dapat lebih mengerti.



Pada tahap berikutnya yaitu *Development*, penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi Android berbasis budaya lokal yang terintegrasi dengan mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat konten nilai-nilai kewarganegaraan dan kearifan lokal etnik di Sumatera Utara, sehingga menjadi sarana edukatif yang kontekstual sekaligus mengangkat budaya daerah. Dalam pengembangannya, aplikasi ini dibangun menggunakan framework Flutter dan bahasa pemrograman Dart, yang memungkinkan proses pembuatan aplikasi lebih efisien, modern, serta kompatibel dengan berbagai perangkat Android.

Antarmuka aplikasi dirancang secara responsif dan ramah pengguna dengan pendekatan Material Design, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan

mudah diakses oleh mahasiswa. Aplikasi ini terdiri atas beberapa fitur utama yang saling terintegrasi. Saat aplikasi dibuka, pengguna akan melihat tampilan awal yang menunjukkan nama aplikasi dan tombol "Mulai" yang mengarahkan ke halaman utama. Visual yang digunakan pada tampilan awal mengusung elemen-elemen budaya Sumatera Utara seperti ornamen tradisional dan motif khas etnik lokal untuk menciptakan kesan awal yang kuat terhadap konteks budaya yang diangkat.

Setelah masuk ke menu utama, pengguna dapat mengakses tiga bagian inti aplikasi, yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kuis pembelajaran. Tujuan pembelajaran disajikan secara ringkas dan komunikatif, menekankan pada pemahaman nilai-nilai dasar kewarganegaraan dalam konteks budaya lokal, kemampuan mengidentifikasi keberagaman budaya etnik Sumatera Utara, serta penumbuhan sikap toleransi dan partisipatif dalam masyarakat multikultural. Tujuan ini diharapkan mampu memberikan arah pembelajaran yang jelas dan terukur.

Bagian materi pembelajaran dikembangkan dalam sembilan subbagian utama, mencakup Pendidikan Kewarganegaraan dan delapan etnik besar di Sumatera Utara, yaitu Melayu, Karo, Simalungun, Batak Toba, Pakpak, Angkola, Mandailing, dan Nias. Setiap materi dirancang dengan pendekatan etnopedagogi yang menekankan nilai-nilai budaya, identitas etnik, serta kontribusinya dalam membentuk karakter kebangsaan. Penyampaian materi dilakukan secara multimodal dengan teks naratif, ilustrasi visual, dan media pendukung agar dapat meningkatkan daya tarik serta mempermudah pemahaman.

Selanjutnya, fitur kuis pembelajaran disusun sebagai alat evaluatif untuk mengukur capaian pembelajaran mahasiswa. Terdapat sembilan bagian kuis yang masing-masing terkait dengan satu topik materi, dan setiap bagian terdiri atas dua puluh soal pilihan ganda. Soal-soal kuis dirancang untuk menguji pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep PKn, pengetahuan budaya lokal, serta kemampuan mengintegrasikan nilai budaya dengan nilai-nilai kewarganegaraan. Kuis ini juga dilengkapi dengan umpan balik otomatis, dan skor hasil.

Pada tahap *development*, dilakukan pula proses validasi untuk memastikan kualitas isi dan tampilan dari aplikasi yang dikembangkan. Validasi ini melibatkan dua orang validator yang terdiri atas validator materi dan validator media. Kedua validator merupakan dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dari Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan yang memiliki keahlian dan pengalaman dalam pengembangan model pembelajaran berbasis digital. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan konten materi serta kesesuaian aspek teknis dan pedagogis media pembelajaran. Validator materi bertugas menilai akurasi

isi, relevansi materi dengan capaian pembelajaran, kedalaman konten, serta keterpaduan antara nilai-nilai kewarganegaraan dengan kearifan lokal budaya etnik Sumatera Utara. Berikut merupakan hasil dari validator materi.

Tabel 6. Penilaian Validasi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PKn berdasarkan kurikulum nasional.	5	Sangat Baik
2	Materi mampu menggambarkan nilai-nilai budaya dari etnis di Sumatera Utara secara komprehensif dan kontekstual.	4	Baik
3	Penjabaran hubungan antara nilai-nilai lokal etnis dan nilai-nilai Pancasila dilakukan secara tepat dan relevan.	5	Sangat Baik
4	Informasi yang disampaikan bersumber dari referensi terpercaya, termasuk literatur ilmiah dan kearifan lokal.	5	Sangat Baik
5	Materi mendorong pengembangan sikap toleransi, saling menghargai, dan tenggang rasa antar peserta didik.	4	Baik
6	Penjelasan tentang nilai-nilai Pancasila disajikan dengan bahasa yang jelas, tidak membingungkan, dan kontekstual.	5	Sangat Baik
7	Materi mampu mengintegrasikan nilai-nilai karakter kebangsaan seperti nasionalisme, religiusitas, dan gotong royong.	5	Sangat Baik
8	Materi pembelajaran mendukung penguatan identitas nasional melalui pengenalan budaya dan falsafah etnis lokal.	5	Sangat Baik
9	Penyajian materi membantu peserta didik berpikir kritis terhadap falsafah budaya.	4	Baik
10	Aplikasi materi disusun dengan urutan yang logis, terstruktur, dan mendukung alur pembelajaran yang sistematis.	5	Sangat Baik
11	Materi memuat unsur kebaruan (novelty) dalam pendekatan pembelajaran PKn berbasis kearifan lokal.	4	Baik
12	Penjelasan konsep-konsep budaya lokal tidak menimbulkan bias, diskriminasi, atau stereotipe terhadap etnis tertentu.	5	Sangat Baik
13	Materi mendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila terutama dalam dimensi kebhinekaan global dan gotong royong.	5	Sangat Baik
14	Terdapat penyelarasan antara nilai-nilai lokal dan nilai-nilai universal dalam membentuk warga negara yang bijak.	5	Sangat Baik

15	Materi dapat memicu diskusi dan refleksi peserta didik terhadap nilai budaya lokal dan nasional.	4	Baik
16	Setiap topik etnis mengandung nilai moral yang dapat dihubungkan dengan pendidikan karakter dalam PKn.	5	Sangat Baik
17	Penjelasan hubungan antara budaya etnis dengan wawasan kebangsaan dan wawasan nusantara dilakukan secara integratif.	5	Sangat Baik
18	Materi memberikan pemahaman konkret tentang kontribusi setiap etnis terhadap identitas nasional Indonesia.	5	Sangat Baik
19	Aplikasi pembelajaran yang dirancang memberi ruang pada konteks sosial lokal peserta didik di Sumatera Utara.	5	Sangat Baik
20	Materi dapat dijadikan model bagi pengembangan pendidikan multikultural berbasis etnis dan Pancasila di daerah lain.	5	Sangat Baik
Jumlah		95	
Rata-Rata		4,75	
Klasifikasi		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas diperlihatkan bahwa terdapat 20 butir indikator atau aspek yang dinilai oleh validator materi. Penilaian dilakukan untuk meninjau kelayakan materi dalam aplikasi pembelajaran PKn berbasis budaya lokal etnis Sumatera Utara. Hasil validasi menunjukkan bahwa jumlah skor keseluruhan yang diberikan oleh validator adalah 95, dengan nilai rata-rata 4,75. Mengacu pada kriteria klasifikasi penilaian, skor rata-rata tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Penilaian sangat baik ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran dalam aplikasi telah disusun secara tepat, relevan, dan sesuai dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan kurikulum nasional. Materi juga dinilai mampu menggambarkan nilai-nilai budaya dari berbagai etnis di Sumatera Utara secara kontekstual dan komprehensif, serta mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dan karakter kebangsaan secara logis dan terstruktur. Selain itu, penyajian materi dinilai mendorong penguatan sikap toleransi, identitas nasional, serta wawasan kebhinekaan peserta didik.

Selanjutnya, validasi juga dilakukan oleh validator media yang bertugas menilai beberapa aspek teknis dan tampilan aplikasi. Penilaian mencakup desain antarmuka (user interface), kemudahan navigasi, keterbacaan teks, konsistensi elemen visual, serta integrasi fitur-fitur aplikasi dalam mendukung proses pembelajaran. Validasi media ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional,

mudah digunakan, dan sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran digital. Berikut disajikan hasil penilaian dari validator media.

Tabel 7. Penilaian Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Tampilan antarmuka aplikasi menarik, konsisten, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	3	Cukup Baik
2	Desain aplikasi mendukung aksesibilitas dan mudah dinavigasi oleh pengguna tanpa kebingungan.	5	Sangat Baik
3	Struktur menu aplikasi (Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, dan Quiz Pembelajaran) disusun secara logis dan intuitif.	4	Baik
4	Visualisasi ikon atau simbol pada setiap fitur mencerminkan fungsi dengan jelas (misalnya ikon materi, quiz, tujuan).	4	Baik
5	Setiap materi pembelajaran ditampilkan secara proporsional dan tidak terlalu padat secara visual.	4	Baik
6	Kombinasi warna, font, dan elemen grafis mendukung kenyamanan membaca dan estetika aplikasi.	4	Baik
7	Materi etnis (Melayu, Karo, Simalungun, Batak Toba, Pakpak, Angkola, Mandailing, Nias) tersaji dengan konsisten dan seragam dalam tata letak.	5	Sangat Baik
8	Aplikasi menyediakan fitur kembali (back), menu utama, dan navigasi antarhalaman secara fungsional.	5	Sangat Baik
9	Quiz disajikan secara interaktif dan responsif dengan jumlah soal yang konsisten (20 soal per etnis dan topik).	4	Baik
10	Soal quiz ditampilkan dengan jelas, dengan pilihan ganda yang dapat dipilih dan langsung ditampilkan umpan baliknya.	5	Sangat Baik
11	Terdapat sistem penilaian atau hasil kuis yang dapat dilihat oleh pengguna (feedback skor atau koreksi).	3	Cukup Baik
12	Aplikasi dapat berjalan secara optimal di perangkat ponsel.	5	Sangat Baik
13	Loading antarhalaman berlangsung cepat dan tidak menimbulkan gangguan dalam pembelajaran.	5	Sangat Baik
14	Fitur kuis mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik.	4	Baik
15	Tidak terdapat bug atau error pada saat penggunaan fitur utama aplikasi.	4	Baik
16	Materi dan fitur kuis dapat dibuka kapan saja tanpa gangguan teknis (aksesibilitas baik).	4	Baik

17	Elemen multimedia (gambar, ikon budaya, peta etnis, dsb.) mendukung pemahaman dan tidak mengganggu konsentrasi.	4	Baik
18	Font yang digunakan mudah dibaca oleh peserta didik dari berbagai jenjang usia.	5	Sangat Baik
19	Aplikasi tidak hanya informatif tetapi juga edukatif dalam penguatan nilai-nilai kebangsaan dan budaya lokal.	5	Sangat Baik
20	Aplikasi mendukung pembelajaran mandiri dan cocok digunakan dalam kegiatan belajar di dalam maupun luar kelas.	5	Sangat Baik
Jumlah		87	
Rata-Rata		4,35	
Klasifikasi		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel di atas, validator media memberikan penilaian terhadap 20 aspek indikator yang mencakup tampilan antarmuka, navigasi, visualisasi, interaktivitas kuis, dan dukungan teknis terhadap proses pembelajaran. Total skor yang diperoleh dari hasil validasi media adalah 87, dengan nilai rata-rata 4,35. Mengacu pada klasifikasi penilaian, rata-rata tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran PKn berbasis budaya Sumatera Utara secara umum telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif dan menarik. Desain antarmuka aplikasi dinilai mendukung keterbacaan, kenyamanan pengguna, dan konsistensi visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Struktur menu yang logis, fitur navigasi yang fungsional, serta penggunaan ikon dan elemen grafis yang sesuai turut memperkuat kualitas tampilan aplikasi.

Selain itu, aspek interaktivitas dan aksesibilitas juga mendapatkan perhatian. Quiz disusun secara konsisten dengan fitur umpan balik yang responsif dan sistem penilaian yang dapat diakses pengguna. Penilaian juga mencakup aspek teknis seperti performa aplikasi pada perangkat ponsel, kecepatan loading antarhalaman, dan ketahanan terhadap bug atau error selama penggunaan. Elemen multimedia seperti gambar dan ikon budaya turut mendukung pemahaman materi tanpa mengganggu konsentrasi belajar.

Setelah proses validasi dilakukan, tim pengembang melanjutkan ke tahap perbaikan produk berdasarkan catatan dan saran yang diberikan oleh validator. Validasi ahli materi tidak memberikan catatan perbaikan, sehingga konten materi dinyatakan telah sesuai dengan standar isi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta selaras dengan nilai-nilai kearifan lokal etnis Sumatera Utara. Validasi ini menegaskan bahwa materi dalam aplikasi sudah relevan, akurat, dan kontekstual sehingga tidak memerlukan revisi lanjutan.

Sementara itu, dari hasil validasi ahli media, terdapat beberapa masukan penting yang telah ditindaklanjuti dalam pengembangan lanjutan aplikasi. *Pertama*, tim pengembang menambahkan fitur pengaturan tingkat volume backsound, terutama ketika pengguna memasuki bagian materi pembelajaran. Penyesuaian ini dilakukan agar nuansa kebudayaan tetap terjaga melalui musik latar, namun tidak mengganggu konsentrasi belajar mahasiswa. *Kedua*, aplikasi telah dilengkapi dengan panduan penggunaan yang dapat diakses pada halaman awal sebelum masuk ke menu utama. Penambahan ini bertujuan untuk membantu pengguna memahami cara mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan efisien. *Ketiga*, peningkatan visual dan integrasi grafis berbasis kearifan lokal juga dilakukan sebagai respons terhadap masukan yang menyarankan penggunaan teknik *Image Overlay Box*. Gambar-gambar budaya lokal dari setiap etnik di Sumatera Utara telah ditambahkan sebagai latar transparan pada bagian tertentu seperti halaman Tujuan Pembelajaran, dengan pengaturan tingkat opacity dan kontras teks agar tetap terbaca dengan baik. Elemen grafis tambahan juga telah diintegrasikan ke dalam masing-masing bagian materi etnik untuk memperkaya visualisasi konten.

Keempat, untuk meningkatkan fungsi evaluatif, aplikasi kini telah dilengkapi dengan fitur rekapitulasi hasil kuis, yang memungkinkan pengguna melihat skor akhir secara keseluruhan setelah menyelesaikan soal-soal pada setiap bagian. *Kelima*, ikon "Home" pada topbar telah diperbaiki dengan menambahkan teks seperti "Kembali" atau "Home" untuk memperjelas fungsi tombol. Selain itu, konsistensi letak tombol navigasi juga telah ditata ulang agar tampil seragam pada seluruh bagian aplikasi. Dengan seluruh revisi yang telah dilakukan, aplikasi ini dinilai semakin layak dan siap digunakan dalam tahap uji coba. Revisi ini tidak hanya menyempurnakan aspek teknis dan estetika aplikasi, tetapi juga memperkuat kualitas fungsional sebagai media pembelajaran berbasis budaya lokal yang adaptif dan edukatif.

4.1.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn

Penilaian kepraktisan media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara dilakukan melalui uji coba langsung oleh dosen yang mempraktikkannya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penilaian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran sejauh mana media ini mudah digunakan, membantu kelancaran proses pembelajaran, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran PKn di kelas. Hasil penilaian dosen memberikan informasi penting mengenai kemudahan operasional, kejelasan instruksi, tampilan antarmuka, hingga kemanfaatannya dalam membangun pemahaman

mahasiswa terhadap nilai-nilai kebinekaan di Sumatera Utara. Berikut disajikan hasil lengkap dari penilaian kepraktisan yang diperoleh.

Tabel 8. Penilaian Praktisi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Kategori
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar PKn.	4	Baik
2	Materi memuat informasi yang faktual dan terpercaya.	5	Sangat Baik
3	Materi tentang 8 etnis Sumatera Utara disusun secara runtut dan logis.	4	Baik
4	Materi mudah dipahami oleh mahasiswa.	5	Sangat Baik
5	Materi mendukung pengembangan nilai kebinekaan dan toleransi.	4	Baik
6	Materi memuat contoh-contoh yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa.	4	Baik
7	Materi mendorong diskusi dan refleksi kritis di kelas.	3	Cukup Baik
8	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PKn.	4	Baik
9	Materi sesuai dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan zaman.	5	Sangat Baik
10	Materi membantu mahasiswa memahami keunikan budaya lokal Sumatera Utara.	4	Baik
11	Media mudah diakses melalui berbagai perangkat mobile.	4	Baik
12	Panduan penggunaan media jelas dan mudah diikuti.	4	Baik
13	Desain tampilan media menarik dan mendukung materi.	5	Sangat Baik
14	Navigasi menu dalam media mudah dipahami.	5	Sangat Baik
15	Fitur interaktif pada media mendukung pembelajaran aktif.	4	Baik
16	Media berjalan lancar tanpa gangguan teknis berarti.	4	Baik
17	Media mendukung variasi metode pembelajaran.	5	Sangat Baik
18	Media membantu dosen menjelaskan materi lebih efektif.	5	Sangat Baik
19	Media memotivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.	4	Baik
20	Secara keseluruhan, media ini praktis dan layak digunakan pada pembelajaran PKn.	4	Sangat Baik
Jumlah		86	
Rata-Rata		4,3	
Klasifikasi		Sangat Menarik	

Berdasarkan hasil penilaian pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara memperoleh skor rata-rata

4,3 dengan klasifikasi sangat menarik. Penilaian ini mencakup aspek materi dan media, di mana sebagian besar indikator berada pada kategori baik hingga sangat baik. Aspek materi dinilai relevan dengan kompetensi dasar PKn, memuat informasi yang faktual, kontekstual, serta mampu mendukung penguatan nilai kebinekaan. Sementara itu, aspek media dinilai mudah diakses, memiliki desain yang menarik, navigasi yang mudah, serta fitur interaktif yang mendukung pembelajaran aktif dan efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut praktis, mendukung proses belajar mengajar, dan layak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Langkah analisis selanjutnya dilaksanakan melalui tahap uji coba produk dengan melibatkan sebanyak 30 mahasiswa sebagai responden. Uji coba ini diikuti oleh mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Keterlibatan mahasiswa dari program studi ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif terkait tingkat efektivitas serta penerimaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan demikian, diharapkan hasil uji coba ini mampu memberikan masukan yang bermanfaat untuk penyempurnaan media ke depannya. Adapun hasil dari pelaksanaan uji coba produk dapat dilihat pada uraian berikut.

Tabel 9. Penilaian Kepratisan Mahasiswa

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Rata	Kategori
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar PKn.	125	4,2	Baik
2	Materi memuat informasi yang faktual dan terpercaya.	130	4,3	Baik
3	Materi tentang 8 etnis Sumatera Utara disusun secara runtut dan logis.	132	4,4	Baik
4	Materi mudah dipahami oleh mahasiswa.	125	4,2	Baik
5	Materi mendukung pengembangan nilai kebinekaan dan toleransi.	123	4,1	Baik
6	Materi memuat contoh-contoh yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa.	121	4,0	Baik
7	Materi mendorong diskusi dan refleksi kritis di kelas.	109	3,6	Cukup Baik
8	Materi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PKn.	121	4,0	Baik
9	Materi sesuai dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan zaman.	126	4,2	Baik
10	Materi membantu mahasiswa memahami keunikan budaya lokal Sumatera Utara.	128	4,3	Baik

11	Media mudah diakses melalui berbagai perangkat mobile.	127	4,2	Baik
12	Panduan penggunaan media jelas dan mudah diikuti.	124	4,1	Baik
13	Desain tampilan media menarik dan mendukung materi.	128	4,3	Baik
14	Navigasi menu dalam media mudah dipahami.	128	4,3	Baik
15	Fitur interaktif pada media mendukung pembelajaran aktif.	127	4,2	Baik
16	Media berjalan lancar tanpa gangguan teknis berarti.	127	4,2	Baik
17	Media mendukung variasi metode pembelajaran.	127	4,2	Baik
18	Media membantu dosen menjelaskan materi lebih efektif.	127	4,2	Baik
19	Media memotivasi mahasiswa untuk belajar secara mandiri.	127	4,2	Baik
20	Secara keseluruhan, media ini praktis dan layak digunakan pada pembelajaran PKn.	127	4,2	Baik
Jumlah		2.509		
Persentasi		83,63%		
Rata-Rata		4,1		
Klasifikasi		Sangat Menarik		

Berdasarkan hasil penilaian mahasiswa pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara memperoleh 83,63% dengan rata-rata 4,1 yang masuk dalam klasifikasi sangat menarik. Penilaian ini menunjukkan bahwa mahasiswa menilai aspek materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar PKn, memuat informasi faktual, disusun logis, serta mendukung penguatan nilai kebinekaan dengan baik. Selain itu, aspek media dinilai mudah diakses melalui perangkat mobile, memiliki panduan yang jelas, tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, dan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran aktif. Penilaian positif ini mencerminkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya praktis dan bermanfaat tetapi juga diterima dengan baik oleh mahasiswa sebagai pendukung proses pembelajaran PKn di era digital.

4.1.3 Efektivitas Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan, dilakukan analisis data

menggunakan perhitungan normalized gain (N-Gain). Analisis ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Data deskriptif dari hasil perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 10. Penilaian N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	35	.64	1.00	.9426	.08330
Ngain_persen	35	63.93	100.00	94.2567	8.32984
Valid N (listwise)	35				

Hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan dianalisis menggunakan perhitungan normalized gain (N-Gain). Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 35 mahasiswa, diperoleh bahwa nilai N-Gain Score berada pada rentang minimum 0,64 hingga maksimum 1,00 dengan nilai rata-rata 0,9426 dan standar deviasi 0,08330. Jika merujuk pada kriteria interpretasi N-Gain, di mana $g > 0,7$ dikategorikan sebagai peningkatan tinggi, maka nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa peningkatan literasi budaya mahasiswa termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan mahasiswa dalam aspek literasi budaya.

Selanjutnya, jika dilihat dari nilai N-Gain persen, diperoleh hasil dengan nilai minimum 63,93%, nilai maksimum 100%, dan rata-rata 94,25% dengan standar deviasi 8,32. Berdasarkan kriteria efektivitas, apabila persentase N-Gain melebihi 76%, maka pembelajaran dapat dikatakan efektif. Dengan rata-rata yang mencapai lebih dari 94%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara tergolong sangat efektif dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa.

Secara keseluruhan, data penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Mobile Learning tidak hanya membantu mahasiswa memahami nilai-nilai budaya lokal, tetapi juga memperkuat keterampilan literasi budaya mereka secara konsisten. Hal ini tercermin dari capaian rata-rata skor yang tinggi serta distribusi nilai yang relatif merata pada seluruh responden. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara efektif digunakan dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan literasi budaya mahasiswa di Universitas Negeri Medan.

4.2 Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis budaya lokal Sumatera Utara diawali dengan identifikasi kebutuhan melalui *need assessment* dan *front-end analysis* untuk memastikan kesesuaian media dengan karakteristik mahasiswa PKn. Temuan pada tahap awal menunjukkan adanya kesenjangan antara materi PKn dengan realitas sosial multikultural mahasiswa. Mahasiswa mengalami kesulitan mengaitkan materi dengan konteks budaya sekitar, sedangkan metode konvensional yang dominan cenderung membatasi partisipasi aktif dan pemahaman kritis (Banks, 2015; McLaren & Bosio, 2022).

Hasil analisis pengguna, teknologi, situasi, dan tugas menegaskan pentingnya merancang media yang mudah diakses melalui perangkat Android, mendukung pembelajaran blended, serta memuat konten kearifan lokal delapan etnis. Oleh karena itu, desain media menekankan integrasi nilai-nilai lokal ke dalam materi PKn, disusun dalam bentuk aplikasi interaktif dengan tampilan yang responsif, fitur kuis, dan umpan balik langsung. Desain ini diharapkan mampu menjembatani materi PKn dengan pengalaman budaya mahasiswa serta mendukung pembelajaran yang kontekstual dan transformative (Nurhidayah et al., 2022; Vygotsky, 1978b).

Tahap pengembangan produk diwujudkan melalui pembuatan aplikasi Android berbasis Flutter dengan antarmuka *user friendly* dan materi yang menggabungkan teks, ilustrasi, serta evaluasi berbasis kuis. Integrasi konten kebinekaan dan etnopedagogi diharapkan tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan. Validasi ahli materi dan media kemudian dilakukan untuk memastikan substansi materi, desain visual, navigasi, dan interaktivitas aplikasi memenuhi standar kelayakan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran PKn berbasis budaya lokal etnis Sumatera Utara memperoleh skor total 95 dengan nilai rata-rata 4,75, yang diklasifikasikan dalam kategori Sangat Layak. Penilaian ini mencakup 20 butir indikator yang menitikberatkan pada relevansi isi, keakuratan materi, kesesuaian dengan kompetensi dasar PKn, serta integrasi nilai-nilai kebinekaan. Temuan ini mengindikasikan bahwa substansi materi telah sesuai dengan standar akademik dan mendukung tujuan pembelajaran PKn, yaitu membentuk warga negara yang cerdas, partisipatif, dan berkarakter multikultural (Sapriya, 2017).

Hasil validasi materi yang tinggi ini mendukung pandangan Banks (2015), yang menekankan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan yang efektif harus kontekstual, inklusif,

dan memanfaatkan pengalaman nyata peserta didik dalam masyarakat majemuk. Integrasi konten budaya delapan etnis Sumatera Utara ke dalam materi PKn memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dengan nilai-nilai lokal yang relevan. Penelitian Nurhidayah et al. (2022), juga menegaskan bahwa kearifan lokal merupakan sumber belajar penting untuk menginternalisasi nilai-nilai moral dan kebinekaan, sehingga penguatan materi berbasis budaya lokal memperkuat keterhubungan antara teks akademik dengan konteks sosial budaya mahasiswa.

Pada aspek media, validator memberikan skor total 87 dengan rata-rata 4,35, yang juga masuk kategori Sangat Layak. Aspek yang dinilai meliputi tampilan antarmuka, struktur navigasi, kualitas visual, interaktivitas kuis, serta dukungan teknis media dalam mendukung pembelajaran aktif. Tingginya skor validasi media menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi prinsip *user friendly* dan *usability*, yang menjadi syarat utama dalam pengembangan media digital (Munir, 2017). Struktur menu yang logis dan navigasi yang intuitif membuat pengguna dapat mengakses konten dengan mudah, sedangkan elemen visual yang konsisten meningkatkan kenyamanan dan keterbacaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pimmer et al. (2016), yang menekankan bahwa desain antarmuka yang baik, didukung interaktivitas yang optimal, mampu meningkatkan pengalaman belajar (*learning experience*) peserta didik secara signifikan.

Fitur kuis interaktif dengan umpan balik langsung juga mendukung prinsip *active learning* sebagaimana dikemukakan Bonwell & Eison (1991), yaitu mendorong mahasiswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui evaluasi mandiri. Fitur ini memfasilitasi pembelajaran reflektif dan membantu mahasiswa mengukur pemahaman terhadap materi PKn dan konteks budaya lokal secara berkelanjutan. Dukungan elemen visual berbasis ornamen etnik dan motif khas Sumatera Utara juga memperkaya media dengan nuansa lokalitas yang otentik, sehingga mahasiswa merasa materi lebih dekat dengan kehidupan nyata mereka.

Selain itu, Hasil penilaian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran Mobile Learning berbasis delapan etnis Sumatera Utara memiliki tingkat keterterimaan yang sangat baik, baik dari sisi aspek materi maupun aspek media. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat menjawab tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0, di mana literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki pendidik dan peserta didik (Trilling & Fadel, 2009).

Mobile Learning, menurut Sharples et al. (2016), merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile untuk mendukung proses belajar mengajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bersifat fleksibel (*flexible learning*), personal (*personalized learning*), dan kontekstual (*contextual learning*). Penggunaan konten lokal berbasis delapan etnis Sumatera Utara sangat relevan dengan konsep pembelajaran kontekstual, karena materi yang dekat dengan lingkungan sosial budaya peserta didik diyakini dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar mereka (Bernstein, 2004; E. B. Johnson, 2002).

Aspek materi pada media ini dinilai relevan dengan kompetensi dasar PKn yang menekankan pentingnya penguatan nilai-nilai kebinekaan, toleransi, dan multikulturalisme. Pendidikan Kewarganegaraan pada dasarnya bertujuan membentuk warga negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab, dengan menghargai keberagaman sebagai bagian dari identitas nasional (Sapriya, 2017). Temuan Hodriani et al. (2025), mendukung hal ini, di mana pengembangan media pembelajaran PKn dengan pendekatan dilema moral berbantuan Augmented Reality terbukti efektif memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan mahasiswa. Media yang dikembangkan mendapatkan penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, sehingga layak diujicobakan lebih lanjut sebagai alternatif inovatif pembelajaran PKn yang kontekstual dan mampu meningkatkan kesadaran kebinekaan. Dengan demikian, materi yang disusun faktual, logis, dan kontekstual tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan kewarganegaraan yang berorientasi pada penguatan identitas bangsa.

Selain itu, penilaian aspek media yang mencakup kemudahan akses, desain antarmuka yang menarik, navigasi yang intuitif, serta keberadaan fitur interaktif menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria *user friendly*. Prinsip *usability* dan *user experience* menjadi salah satu indikator penting dalam pengembangan media digital (Munir, 2017). Penelitian Pimmer et al. (2016), mengungkapkan bahwa keberhasilan implementasi *Mobile Learning* di pendidikan tinggi tidak hanya bergantung pada materi tetapi juga pada kualitas antarmuka, kemudahan navigasi, serta kesesuaian media dengan perangkat mobile yang digunakan mahasiswa.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, *Mobile Learning* juga mendukung paradigma pembelajaran aktif (*active learning*) dan pembelajaran mandiri (*self-directed learning*). Bonwell & Eison (1991), menekankan bahwa pembelajaran aktif menuntut peran aktif peserta didik dalam memahami materi, melakukan eksplorasi, dan memanfaatkan media pembelajaran secara mandiri. Kehadiran fitur interaktif seperti kuis, video, maupun

forum diskusi pada media ini dapat memfasilitasi peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima materi secara pasif tetapi juga turut membangun pemahaman secara mandiri.

Selain itu, media *Mobile Learning* yang dikembangkan juga mendukung *blended learning*, di mana kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring menjadi strategi yang semakin relevan di era digital (Graham, 2006). Dengan media ini, mahasiswa dapat memanfaatkan materi pembelajaran di luar jam perkuliahan secara fleksibel, sehingga tercipta proses pembelajaran yang berkesinambungan dan berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*). Hal ini sejalan dengan temuan El-Sofany & El-Haggar (2020), yang menyebutkan bahwa *Mobile Learning* memberikan kebebasan belajar, meningkatkan retensi materi, dan mendukung penguatan literasi digital.

Penilaian mahasiswa dengan skor total 2.509 (rata-rata 4,1) pada klasifikasi sangat menarik menegaskan bahwa media ini diterima dengan baik sebagai sarana pendukung pembelajaran PKn. Penilaian ini mencerminkan kepuasan mahasiswa terhadap media pembelajaran, yang menurut Setyosari (2016), merupakan indikator penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan layak diterapkan pada skala yang lebih luas. Hasil ini juga mendukung penelitian Sudarsono & Burhanuddin (2024), yang menemukan bahwa media *Mobile Learning* berbasis lokalitas mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan kepuasan mahasiswa karena materi disajikan dalam konteks budaya yang familiar.

Dengan kata lain, pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya menjawab tantangan digitalisasi pembelajaran di era modern tetapi juga berkontribusi pada upaya penguatan literasi kebinekaan di kalangan mahasiswa. Hal ini penting, mengingat salah satu tantangan pendidikan dewasa ini adalah menurunnya kesadaran terhadap nilai-nilai kebinekaan akibat derasnya arus globalisasi (Tilaar & Hapsari, 2004). Oleh karena itu, integrasi materi lokal berbasis etnis menjadi langkah strategis untuk menjaga identitas budaya dan menanamkan nilai toleransi serta semangat persatuan.

Kemudian, dalam efektifitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis 8 etnis Sumatera Utara dalam mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan terbukti efektif dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa. Hal ini terlihat dari nilai *N-Gain Score* dengan rata-rata 0,94 (kategori tinggi) serta *N-Gain persen* rata-rata 94,25% (sangat efektif). Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman mahasiswa mengenai literasi budaya.

Temuan ini sejalan dengan teori efektivitas pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual (C. I. Johnson & Mayer, 2009; Robert, 1996). Literasi budaya sendiri dipahami sebagai kemampuan memahami dan merespons kebudayaan Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa yang mencakup aspek kepedulian, pemikiran kritis, dan keterampilan sosial (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Dengan demikian, media Mobile Learning yang memuat representasi budaya dari 8 etnis Sumatera Utara menjadi sarana yang relevan dalam memperkuat identitas mahasiswa sebagai warga negara yang berakar pada budaya lokal.

Selain itu, penelitian terdahulu juga memperkuat temuan ini Rosita et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan mobile learning dalam pembelajaran PKn secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, dengan koefisien korelasi sebesar 0,773 yang menunjukkan hubungan kuat antara penggunaan mobile learning dan peningkatan pemahaman. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Abdulah (2022) yang menelaah tujuh jurnal terkait mobile learning interaktif pada mata kuliah PKn, di mana media ini terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar mahasiswa, baik melalui pendekatan kuantitatif maupun tindakan kelas. Dengan kata lain, penggunaan mobile learning bukan hanya relevan sebagai inovasi pedagogis, tetapi juga memiliki landasan empiris yang kuat.

Dalam konteks generasi milenial yang akrab dengan teknologi digital, media Mobile Learning hadir sebagai solusi pembelajaran yang adaptif Wagiono et al. (2020) menjelaskan bahwa generasi ini hidup dalam budaya gadget, sehingga pembelajaran PKn perlu dikembangkan melalui M-Learning berbasis cooperative learning untuk menanamkan karakter kebangsaan dengan memanfaatkan perangkat mobile. Kehadiran media berbasis 8 etnis Sumatera Utara semakin memperkaya proses tersebut karena mengintegrasikan nilai budaya lokal ke dalam pengalaman belajar digital mahasiswa.

Jika dikaitkan dengan penelitian pengembangan media PKn berbasis dilema moral dengan Augmented Reality (AR), Hodriani et al. (2025) juga menegaskan bahwa media inovatif dapat memperkuat literasi budaya dan kewargaan mahasiswa dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, baik media berbasis AR maupun Mobile Learning yang memanfaatkan kearifan lokal, keduanya memiliki kesamaan fungsi: mengatasi kebosanan pembelajaran konvensional yang cenderung abstrak dan memperkuat literasi budaya serta civic engagement mahasiswa.

Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini memiliki implikasi penting terhadap pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan di era Revolusi Industri 4.0. Mobile Learning memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara fleksibel kapan pun dan di mana pun (Abdulah, 2022). Hal ini menjawab kebutuhan generasi digital yang menuntut pembelajaran lebih personal, praktis, dan sesuai dengan gaya hidup mereka. Melalui penyajian konten berbasis etnis Sumatera Utara, mahasiswa tidak hanya menguasai konsep PKN, tetapi juga menumbuhkan kesadaran multikultural serta rasa bangga terhadap identitas lokal sebagai bagian dari identitas nasional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara sangat efektif dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa inovasi media pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan kearifan lokal memiliki potensi besar untuk mendukung penguatan karakter, identitas, dan civic literacy generasi muda Indonesia.

4.3 Luaran Yang Dicapai

No	Luaran	Status	Publikasi
Luaran Wajib			
1	Prosiding Internasional	Accepted	The 7th International Conference on Innovation in Education, Science and Culture (ICIESC) 2025
2	Artikel Jurnal Scopus	Submitted	Q2 di Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology (ARASET)
3	KI Desain Industri	Review	Simhaki Unimed
4	Produk Aplikasi	Selesai	Drive
5	Hak Cipta Laporan	Terbit	Simhaki Unimed
6	Laporan Akhir	Selesai	Simpmm Unimed
Luaran Tambahan			
6	Prosiding Internasional	Accepted	The 7th International Conference On Social

			Sciences And Interdisciplinary (7th ICSSIS)
7	Buku Panduan	ISBN: 978-634-204- 091-3	PT. Pena Persada

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Media pembelajaran Mobile Learning berbasis delapan etnis Sumatera Utara pada pembelajaran PKn di Universitas Negeri Medan terbukti memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli materi menunjukkan skor total 95 dengan rata-rata 4,75 yang termasuk kategori Sangat Layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh skor total 87 dengan rata-rata 4,35 yang juga termasuk kategori Sangat Layak. Hal ini menegaskan bahwa substansi materi telah sesuai dengan kompetensi dasar PKn, memuat konten yang faktual, kontekstual, dan relevan untuk mendukung penguatan nilai-nilai kebinekaan di lingkungan pembelajaran multikultural.

Dari segi kepraktisan, media ini dinilai sangat mudah digunakan oleh mahasiswa karena dapat diakses melalui perangkat Android yang mereka miliki sehari-hari. Desain antarmuka yang menarik, navigasi yang sederhana dan logis, serta fitur kuis interaktif yang dilengkapi umpan balik otomatis membuat mahasiswa dapat belajar secara mandiri, fleksibel, dan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Penilaian mahasiswa yang memberikan rata-rata skor 4,1 juga menguatkan bahwa media ini praktis digunakan, mendukung pembelajaran blended, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Selain itu penggunaan media pembelajaran Mobile Learning berbasis 8 etnis Sumatera Utara pada mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di Universitas Negeri Medan terbukti sangat efektif dalam meningkatkan literasi budaya mahasiswa. Hal ini terlihat dari perolehan nilai *N-Gain Score* rata-rata 0,94 yang berada pada kategori tinggi serta *N-Gain persen* rata-rata 94,25% yang menunjukkan tingkat efektivitas sangat tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi signifikan dalam memperkuat pemahaman, motivasi, dan kesadaran budaya mahasiswa.

5.2 Saran

1. Dosen dan pengajar diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis budaya lokal ini secara optimal sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, mandiri, dan kontekstual. Pengajar juga disarankan melakukan pendampingan dan evaluasi terstruktur agar pemanfaatan media tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga membentuk sikap kritis dan nilai-nilai toleransi di kalangan mahasiswa.
2. Pemerintah dan lembaga pendidikan di tingkat perguruan tinggi diharapkan memberikan dukungan kebijakan dan fasilitas untuk pengembangan dan penerapan

media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal di berbagai program studi. Dukungan ini dapat berupa pelatihan pengembangan media, pendanaan riset, serta kebijakan pembelajaran yang mendorong integrasi teknologi dengan materi lokal sebagai upaya memperkuat karakter kebangsaan dan literasi budaya di era globalisasi.

3. Penelitian mendatang diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Mobile Learning* serupa dengan memperluas konten kebudayaan etnis di wilayah lain di Indonesia, sehingga dapat memperkaya materi PKn yang bersifat multikultural secara nasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, A. (2022). Pembelajaran Interaktif Mobile Learning Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 127–136.
- Amelia, R. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Meminimalisir Pengaruh Globalisasi Terhadap Karakter Cinta Tanah Air Pada Siswa SMAN 1 Majalaya. *Ensiklopedia of Journal*, 3(3), 103–110.
- Banks, J. A. (2015). *Cultural diversity and education: Foundations, curriculum, and teaching*. Routledge.
- Bernstein, B. (2004). *The structuring of pedagogic discourse*. Routledge.
- Boari, Y., Megavitry, R., Pattiasina, P. J., Ramdani, H. T., & Munandar, H. (2023). The Analysis of Effectiveness of Mobile Learning Media Usage in Train Students' Critical Thinking Skills. *MUDIR: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 172–177.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC higher education reports*. ERIC.
- BPS. (2015). *Mengulik Data Suku di Indonesia*.
- Budiawan. (2022). Dari Cultural Literacy ke Literasi Budaya : Refeksi Dari Kontroversi Pemikiran E.D Hirsch JR. *Jurnal Ilmu Budaya*, 10(2), 10–17.
- Damanik, E. L. (2018). Menolak Evasive Identity: Memahami Dinamika Kelompok Etnik di Sumatera Utara. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 4(1), 9–22.
- Demora. (2021). *Analisis Tari Tor-tor Dalam Upacara Adat Perkawinan Masyarakat Asal Mandailing di Kota Duri Kabupaten Bengkalis Provinsi Riau*. Universitas Islam Riau.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter di Persekolahan. *Journal of Social Science and Education*, 1(2), 71–84.
- El-Sofany, H., & El-Haggar, N. (2020). The Effectiveness of Using Mobile Learning Techniques to Improve Learning Outcomes in Higher Education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14, 4. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i08.13125>
- Falimu, Lamadang, K. P., Tampani, Y., Masita, E., Irianto, S., Khartiono, L. D., Pratama, F. F., Rayani, R., Magalhaes, A. D. J., Syamsijulianto, T., Sole, Y. Y. E., & Tahu, F. (2023). *Literasi Budaya* (K. P. Lamadang (ed.); Pertama). PT. Adikarya Pratama Globalindo.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems. *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*, 1, 3–21.
- Hardani, Andrani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Isitiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March). Pustaka Ilmu.
- Hodriani, H., Halking, H., Dharma, S., Nainggolan, M., & Junaidi, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PKn dengan Pendekatan Dilema Moral Berbasis Android Berbantuan Augmented Reality. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 10(1), 233–250.
- Id, S. (2020). *Dendang Delapan Etnik Sumut, Provinsi dengan Etnis Terbanyak dan Toleransi Terbaik*.
- Iman, B. N. (2022). Budaya Literasi Dalam Dunia Pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41.
- Intisyah Ammatulloh, M., Permana, N., Firmansya, R., Nur Sha'adah, L., Ihsani Izzatunnis, Z., & Iman Muthaqin, D. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(08), 1408–1419.
- Johnson, C. I., & Mayer, R. E. (2009). A testing effect with multimedia learning. *Journal of*

- Educational Psychology*, 101(3), 621.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Lubis, A. F. (2022). Hukum Adat dan Ketahanan Pangan : Kearifan Lokal dalam Sistem Pertanian Tradisional. *Majalah Ilmiah FISIP UNTAG Semarang*, 19(1), 104–124.
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi Literasi Sosial Budaya di Sekolah dan Madrasah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426–436.
- McLaren, P., & Bosio, E. (2022). Revolutionary Critical Pedagogy and Critical Global Citizenship Education: A Conversation with Peter McLaren. *Citizenship Teaching & Learning*, 17, 165–181. https://doi.org/10.1386/ctl_00089_1
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal). In Yogyakarta Press. UPN “Veteran” Yogyakarta Press.
- Nahak. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
- Noe, W. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Wahana Pendidikan Karakter Menurut Pemikiran. *Untirta Civic Education Journal*, 6(1), 40–57.
- Nurhidayah, S., Rahmawati, A., & Saputra, D. S. (2022). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(1), 33–39.
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 38–56.
- Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022). Keberagaman Bahasa Dan Budaya Sebagai Kekayaan Bangsa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 9(1), 96–105.
- Pimmer, C., Mateescu, M., & Gröhbriel, U. (2016). Mobile and ubiquitous learning in higher education settings. A systematic review of empirical studies. *Computers in Human Behavior*, 63, 490–501.
- Puspita, F. (2023). Globalisasi dan Konstruksi Budaya Melayu: Studi Tentang Perkembangan, Pengaruh Islam dan Ancaman Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(3), 23–38.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rizkia, S., Nur'insyani, P., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Urgensi Penguatan Literasi Budaya dan Kewargaan Dalam Mempertahankan Budaya Masyarakat Indonesia Di Rra Revolusi Industri 4.0. *Daya Nasional Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 33–38.
- Robert, I. (1996). *Instructional media and technologies for learning*.
- Rosita, L., Maulana, A., & Melati, P. (2022). Utilization of Mobile Learning Media as a Civics Learning Resource in Improving Understanding of Teaching Materials. *Journal Civics and Social Studies*, 6(2), 38–44.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., & Rahma, A. R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagri Kaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.
- Salsabila, H., & Dewi, D. A. (2021). Keikutsertaan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Upaya Membangun Karakter Berbangsa dan Bernegara Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 20–29.
- Sapriya, S. (2017). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran (Cetakan 8). PT. Remaja Rosdakarya.
- Saputra. (2024). *Pemanfaatan Media Massa*. UIN Ar-Raniry dan Komunikasi.

- Sembiring, G. P. (2024). *Kearifan Lokal Pada Sistem Kekerabatan (Daliha Na Tolu dan Rakut Si Telu) Pada Masyarakat Batak Toba*. 2(2), 257–268.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=SnA-DwAAQBAJ>
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula, G. (2016). *A Theory of Learning for the Mobile Age* (pp. 63–81).
- Sirajuddin, R. R., Oruh, S., Agustang, A., Pascasarjana, M. P., Makassar, U. N., Pejuang, U., Indonesia, R., & Makassar, U. N. (2022). Peranan Mahasiswa dan Lembaga Dalam Membangun Toleransi Keragaman Budaya di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mkkassar. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2(2), 136–142.
- Subagio, H., & Dkk. (2024). *Kearifan Lokal Pancasila, Sejarah, dan Budaya Bangsa* (Pertama). Akademia Pustaka.
- Subarjo, A. H., Nurcahyani Dewi Retnowati, & Afiah, Y. A. Al. (2022). Media Edukasi Interaktif Pembelajaran Pancasila Berbasis Mobile. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(12), 411–420.
- Sudarsono, S., & Burhanuddin, B. (2024). Pengembangan Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Kearifan Lokal: Analisis Bibliometrik. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(1), 66–77.
- Tarihoran, T. M., Rajagukguk, Y. W., & Manalu, A. (2023). Mengenal Berbagai Budaya Melalui Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM). *INNOVATE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 10240–10248.
- Telaumbanua, v, Siahaan, A. Y., & Amin, M. (2023). Pengembangan Desa Wisata Berbasis Kearifan Lokal di Desa Bawomataluo, Kecamatan Fanayama, Nias Selatan. *Perspektif*, 12(1), 212–225.
- Tilaar, H. A. R., & Hapsari, S. D. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan global masa depan dalam transformasi pendidikan nasional*. Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Vygotsky, L. S. (1978a). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (eds.)). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Vygotsky, L. S. (1978b). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wagiono, F., Shaddiq, S., & Syahidi, A. A. (2020). Pengembangan pkn di era generasi millennial berbantuan m-learning (mobile learning) pada gadget pembelajaran berbasis cooperative learning bermuatan karakter. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 63–72.
- Wantu, S. M., & Hamim, U. (2020). Keharmonisan Antar Mahasiswa Dalam Bingkai Multikulturalisme Di Kota Gorontalo. *Jurnal Politico*, 9(2), 1–8.
- Wibisono, & Viktorahadi. (2022). *Persepsi dan Praktik Toleransi Beragama di Kalangan Mahasiswa Muslim dan Non-muslim*. Prodi S2 Studi Agama, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. KBM Indonesia.
- Yusuf, A. M. (2023). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.
- Zahrani, M. A., & Nurmairina. (2024). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03), 247–259.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin dan Surat Tugas Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Willem Iskandar Pasar V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6613365. Fax (061) 6614002
Laman: lppm.unimed.ac.id

Nomor : 0432a/UN33.8/LL/2025
Lamp. : --
Hal : Surat Izin Penelitian

Medan, 15 April 2025

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial
di
Tempat

Dengan hormat, kami mohon bantuan saudara untuk memberi izin kegiatan penelitian tahun 2025 yang dilaksanakan oleh:

No.	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Ramsul Nababan, S.H., M.H	197111022002121002	Ketua
2.	Dr. Reh Bungana Beru Perangin-angin, SH., M.Hum	198010152008012010	Anggota
3.	Dr. Surya Dharma, S.Pd., M.Pd	198303032008121002	Anggota
4.	Hodriani, S.Sos., M.AP., M.Pd	196812162008012012	Anggota
5.	Drs. Sumarsono, M.Sn	196102271992031001	Anggota
6.	Abdinur Batubara, S.Pd., M.Pd	199206012019031013	Validasi Media
7.	Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd	199409082019031008	Validasi Materi
8.	Kania Nova Ramadhani	3223111034	Mahasiswa
9.	Alex Prayoga Sidabutar	3223111031	Mahasiswa
10.	Agustin Pratama Sihotang	3223111030	Mahasiswa
11.	Eirene Dahlia Sidabutar	3222411015	Mahasiswa
12.	Yosua Gabe Maruli Sijabat	3223111001	Mahasiswa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Mahasiswa di Universitas Negeri Medan.

Lokasi Penelitian : Jurusan PPKn FIS UNIMED

Waktu Penelitian : 16 April s.d 16 Agustus 2025

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.



Dr. Hesti Fibriasari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197902082002122002



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Willem Iskandar Pasar V - Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6613365. Fax (061) 6614002
Laman: lppm.unimed.ac.id

SURAT TUGAS
Nomor : 0432b/UN33.8/LL/2025

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, dengan ini menugaskan,

No.	Nama	NIP/NIM	Jabatan
1.	Ramsul Nababan, S.H., M.H	197111022002121002	Ketua
2.	Dr. Reh Bungana Beru Perangin-angin, S.H., M.Hum	198010152008012010	Anggota
3.	Dr. Surya Dharma, S.Pd., M.Pd	198303032008121002	Anggota
4.	Hodriani, S.Sos., M.AP., M.Pd	196812162008012012	Anggota
5.	Drs. Sumarsono, M.Sn	196102271992031001	Anggota
6.	Abdinur Batubara, S.Pd., M.Pd	199206012019031013	Validasi Media
7.	Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd	199409082019031008	Validasi Materi
8.	Kania Nova Ramadhani	3223111034	Mahasiswa
9.	Alex Prayoga Sidabutar	3223111031	Mahasiswa
10.	Agustin Pratama Sihotang	3223111030	Mahasiswa
11.	Eirene Dahlia Sidabutar	3222411015	Mahasiswa
12.	Yosua Gabe Maruli Sijabat	3223111001	Mahasiswa

untuk melaksanakan kegiatan Penelitian Produk Terapan tahun 2025 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran Pkn Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Mahasiswa Di Universitas Negeri Medan", yang dilaksanakan tanggal 16 April 2025 di Jurusan PPKn FIS UNIMED.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Medan, 15 April 2025

Ketua

Dr. Hesti Fibriasari, S.Pd., M.Hum.
NIP. 197902082002122002

Lampiran 2. Kontrak Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jalan Willem Iskandar Pasar V – Kotak Pos No. 1589 - Medan 20221
Telepon (061) 6613365, Fax. (061) 6614002
Laman: lppm.unimed.ac.id

**KONTRAK PELAKSANAAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN
TAHUN ANGGARAN 2025**

NOMOR: 0147/UN33.8/PPKM/PPT/2025

Pada hari ini, **Rabu** tanggal **Dua Puluh Enam** bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima**, kami yang bertandatangan di bawah ini :

1. Dr. Hesti Fibriasari, S.Pd., M.Hum. : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Negeri Medan Nomor 01994/UN33/KPT/2023 tanggal 29 September 2023 tentang Pengangkatan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan Periode 2023-2027, berkedudukan di Jalan Willem Iskandar Pasar V, Medan 20221, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan, untuk selanjutnya disebut **Pihak Pertama**.

2. Ramsul Nababan, S.H., M.H. : Dosen **Fakultas Ilmu Sosial (FIS)** Universitas Negeri Medan, dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Peneliti skema **Penelitian Produk Terapan** Tahun Anggaran 2025, untuk selanjutnya disebut **Pihak Kedua**.

Pihak Pertama dan **Pihak Kedua** secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu **Kontrak Penelitian Produk Terapan Tahun Anggaran 2025** dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1
Ruang Lingkup Kontrak

Pihak Pertama memberi pekerjaan kepada **Pihak Kedua** dan **Pihak Kedua** menerima dan melaksanakan pekerjaan Penelitian Produk Terapan Tahun Anggaran 2025 dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis 8 Etnis Sumatera Utara Pada Pembelajaran PKn Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Mahasiswa Di Universitas Negeri Medan"**.

Pasal 2
Dana Penelitian

(1) Dana penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dibebankan pada dana internal PNPB Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2025.

Hal 1 dari 5

- (2) Besarnya dana untuk melaksanakan pekerjaan penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp. 41.750.000,-** (*Empat Puluh Satu Juta Tujuh Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah*).

Pasal 3 **Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian**

- (1) **Pihak Pertama** akan membayarkan dana penelitian kepada **Pihak Kedua** secara bertahap sebagai berikut:
- Pembayaran **Tahap I** (70%) sebesar **Rp. 29.225.000,-** (*Dua Puluh Sembilan Juta Dua Ratus Dua Puluh Lima Ribu Rupiah*);
 - Pembayaran **Tahap II** (30%) sebesar **Rp. 12.525.000,-** (*Dua Belas Juta Lima Ratus Dua Puluh Lima Ribu Rupiah*);
 - Pembayaran Tahap II dibayarkan setelah **Pihak Kedua** mengunggah Laporan Kemajuan; Catatan Harian dan Progress Luaran ke <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/> serta telah menyampaikan *hardcopy* Laporan Kemajuan ke Kantor LPPM UNIMED.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **Pihak Pertama** kepada **Pihak Kedua** ke rekening sebagai berikut:

Nama : **Ramsul Nababan, S.H., M.H.**
Nomor Rekening : **844017027**
Nama Bank : **PT BNI (Persero) Tbk**

- (3) **Pihak Pertama** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya dana penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disebabkan kesalahan **Pihak Kedua** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Pasal 4 **Jangka Waktu**

- (1) Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 dimulai sejak tanggal 26 Februari 2025 sampai dengan 31 Oktober 2025;
- (2) Khusus terkait Luaran Wajib Penelitian berupa Publikasi pada Jurnal Internasional Bereputasi terindeks Scopus minimal Q4/Web of Science dan Kekayaan Intelektual Produk Penelitian dapat diserahkan paling lambat tanggal 31 Desember 2026.

Pasal 5 **Luaran**

- (1) **Pihak Kedua** berkewajiban untuk mencapai target **luaran wajib** penelitian yaitu:
- Laporan Akhir;
 - Publikasi pada Jurnal Internasional Bereputasi terindeks Scopus minimal Q4/Web of Science;
 - KI Produk Penelitian (Hak Cipta Produk atau PATEN);
 - Hak Cipta Laporan;
- (2) Batas waktu pemenuhan luaran penelitian dalam ayat (1) huruf b dan c dapat dilakukan paling lambat sebagaimana diatur pada Pasal 4 ayat (2);
- (3) Jika luaran penelitian dalam ayat (1) huruf b dan c belum terpenuhi pada masa berakhir kontrak sebagaimana dimaksud pada Pasal 4 ayat (1), Peneliti wajib mengunggah progres capaian luaran wajib;
- (4) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Tim Penilai/Reviewer luaran sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.

Pasal 6

Hak dan Kewajiban

- (1) **Pihak Pertama** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **Pihak Kedua**;
- (2) **Pihak Pertama** berhak untuk mendapatkan dari **Pihak Kedua** luaran penelitian;
- (3) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah catatan harian, laporan kemajuan, laporan akhir, dan luaran wajib serta luaran tambahan di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/>;
- (4) **Pihak Kedua** berkewajiban menyerahkan kepada **Pihak Pertama** *hardcopy* laporan kemajuan, laporan akhir, laporan penggunaan dana yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan.

Pasal 7

Laporan Pelaksanaan Penelitian

- (1) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah catatan harian; laporan kemajuan dan progres luaran di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/> serta menyerahkan *hardcopy* Laporan Kemajuan dan Laporan Keuangan tahap I (70%) kepada **Pihak Pertama** paling lambat 31 Juli 2025 sebanyak 1 (satu) eksemplar sebagai persyaratan pembayaran dana tahap II (30%).
- (2) **Pihak Kedua** berkewajiban mengunggah catatan harian, laporan akhir, luaran wajib dan tambahan di laman <https://lppm.unimed.ac.id/simppm/> dengan memperhatikan ketentuan sebagai mana diatur pada Pasal 5 ayat (2) dan ayat (3) serta menyerahkan *hardcopy* laporan akhir, laporan keuangan II (30%), dan luaran penelitian paling lambat tanggal 31 Oktober 2025.
- (3) Laporan akhir penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (2) harus mengikuti ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas **A4**
 - b. Ditulis dengan format font **Times New Roman**, ukuran **12** dan spasi **1½**
 - c. Sistematika laporan akhir penelitian harus sesuai dengan yang tercantum di Buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2025.
 - d. Dibawah bagian sampul ditulis:

Dibiayai oleh:
Dana PNBPU Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2025
sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Medan
Nomor: 0194/UN33/KPT/2025

Pasal 8

Monitoring dan Evaluasi

- (1) **Pihak Pertama** dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi pada tanggal 04 s.d 15 Agustus 2025 terhadap Kemajuan Pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2025.
- (2) Jika terdapat perubahan terhadap tanggal sebagaimana tercantum pada ayat (1), **Pihak Pertama** akan menyampaikan pemberitahuan perubahan jadwal kepada **Pihak Kedua** paling lambat seminggu sebelum pelaksanaan monitoring dan evaluasi.

Pasal 9

Perubahan Tim Peneliti

Perubahan terhadap susunan Tim Peneliti dan substansi pelaksanaan penelitian ini dapat dilakukan dengan persetujuan tertulis dari Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan.

Pasal 10 **Penggantian Ketua Peneliti**

- (1) Apabila **Pihak Kedua**, selaku Ketua Peneliti tidak dapat melaksanakan penelitian ini dikarenakan mendapatkan status tugas belajar selama proses penelitian dilaksanakan, maka **Pihak Kedua** wajib mengusulkan kepada **Pihak Pertama** pengganti Ketua Peneliti yang berasal dari salah satu anggota tim **Pihak Kedua**.
- (2) Apabila **Pihak Kedua**, selaku Ketua Peneliti tidak dapat melaksanakan penelitian ini dikarenakan meninggal dunia selama proses penelitian dilaksanakan, maka anggota tim **Pihak Kedua** wajib mengusulkan kepada **Pihak Pertama** pengganti Ketua Peneliti yang berasal dari salah satu anggota tim **Pihak Kedua**.
- (3) Apabila **Pihak Kedua** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak memiliki pengganti Ketua Peneliti sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan (2), maka **Pihak Kedua** harus mengembalikan dana penelitian kepada **Pihak Pertama** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (4) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (3) disimpan oleh **Pihak Pertama**.

Pasal 11 **Sanksi**

- (1) Apabila batas waktu sebagaimana dimaksud pada Pasal 7 ayat (1) tidak terpenuhi oleh Pihak Kedua, dikenakan sanksi berupa penundaan pembayaran tahap II (30%) dan tidak dapat mengikuti pelaksanaan monitoring dan evaluasi;
- (2) Apabila batas waktu sebagaimana diatur pada Pasal 7 ayat (2) tidak terpenuhi oleh Pihak Kedua, dikenakan sanksi tidak dapat mengikuti seminar hasil dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian pada tahun berikutnya;
- (3) Apabila **Pihak Kedua** tidak dapat mencapai target luaran wajib sampai batas waktu yang telah ditetapkan, maka akan dicatat sebagai hutang dan apabila tidak dapat dilunasi oleh **Pihak Kedua**, maka tidak dapat mengusulkan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **Pihak Pertama** ditahun berikutnya;

Pasal 12 **Kekayaan Intelektual**

- (1) Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan perundang-undangan di Pusat KI, Kewirausahaan, dan Inkubator Bisnis LPPM Universitas Negeri Medan;
- (2) Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian wajib melalui Pusat KI, Kewirausahaan, dan Inkubator Bisnis LPPM Universitas Negeri Medan pada laman <https://lppm.unimed.ac.id/simbaki/> paling lambat pada tanggal 24 Oktober 2025;
- (3) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian wajib mencantumkan **PIHAK PERTAMA** sebagai pemberi dana;
- (4) Hasil penelitian adalah milik negara dan dihibahkan kepada **PIHAK KEDUA** melalui Berita Acara Serah Terima (BAST) untuk keberlanjutan pengembangan penelitian.

Pasal 13 **Pembatalan Perjanjian**

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, i'tikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **Pihak Kedua**, maka Kontrak Penelitian ini dinyatakan batal dan **Pihak Kedua** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **Pihak Pertama** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.

- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **Pihak Pertama**.

Pasal 14
Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPn dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **Pihak Kedua** dan harus dibayarkan oleh **Pihak Kedua** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

Pasal 15
Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **Pihak Pertama** dan **Pihak Kedua** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 16
Lain-lain

- (1) **Pihak Kedua** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikutsertakan pada pendanaan penelitian lainnya yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Kontrak ini dan dipandang perlu untuk diatur lebih lanjut, maka akan dilakukan perubahan-perubahan oleh kedua pihak;
- (3) Perubahan-perubahan yang akan diatur kemudian merupakan satu kesatuan dari Kontrak ini.

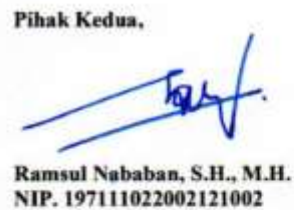
Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh kedua pihak dan dibuat dalam **rangkap 3 (tiga)** serta bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

Pihak Pertama,



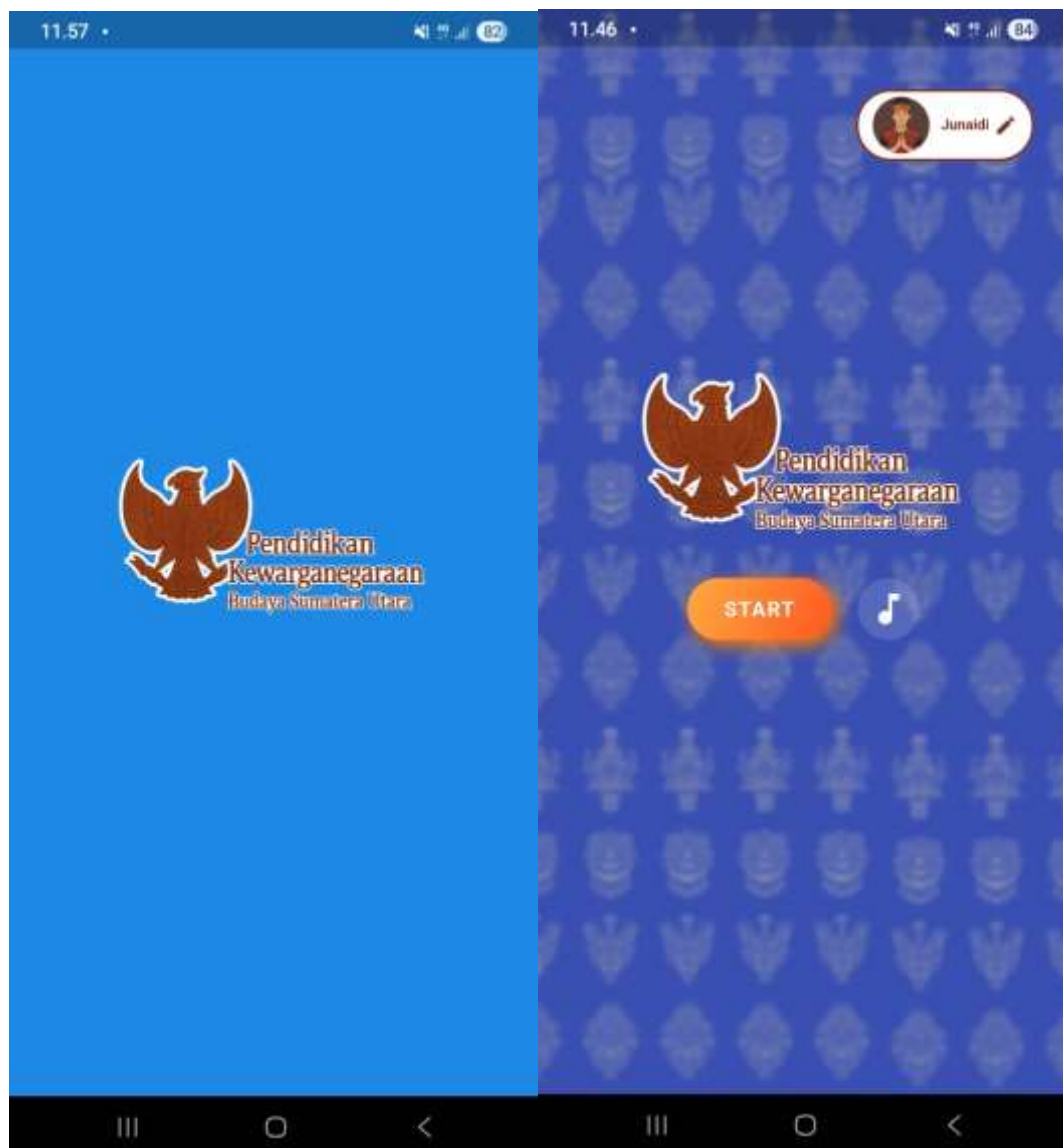
LP **Dr. Hesti Fibriasari, S.Pd., M.Hum.**
NIP. 197902082002122002

Pihak Kedua,

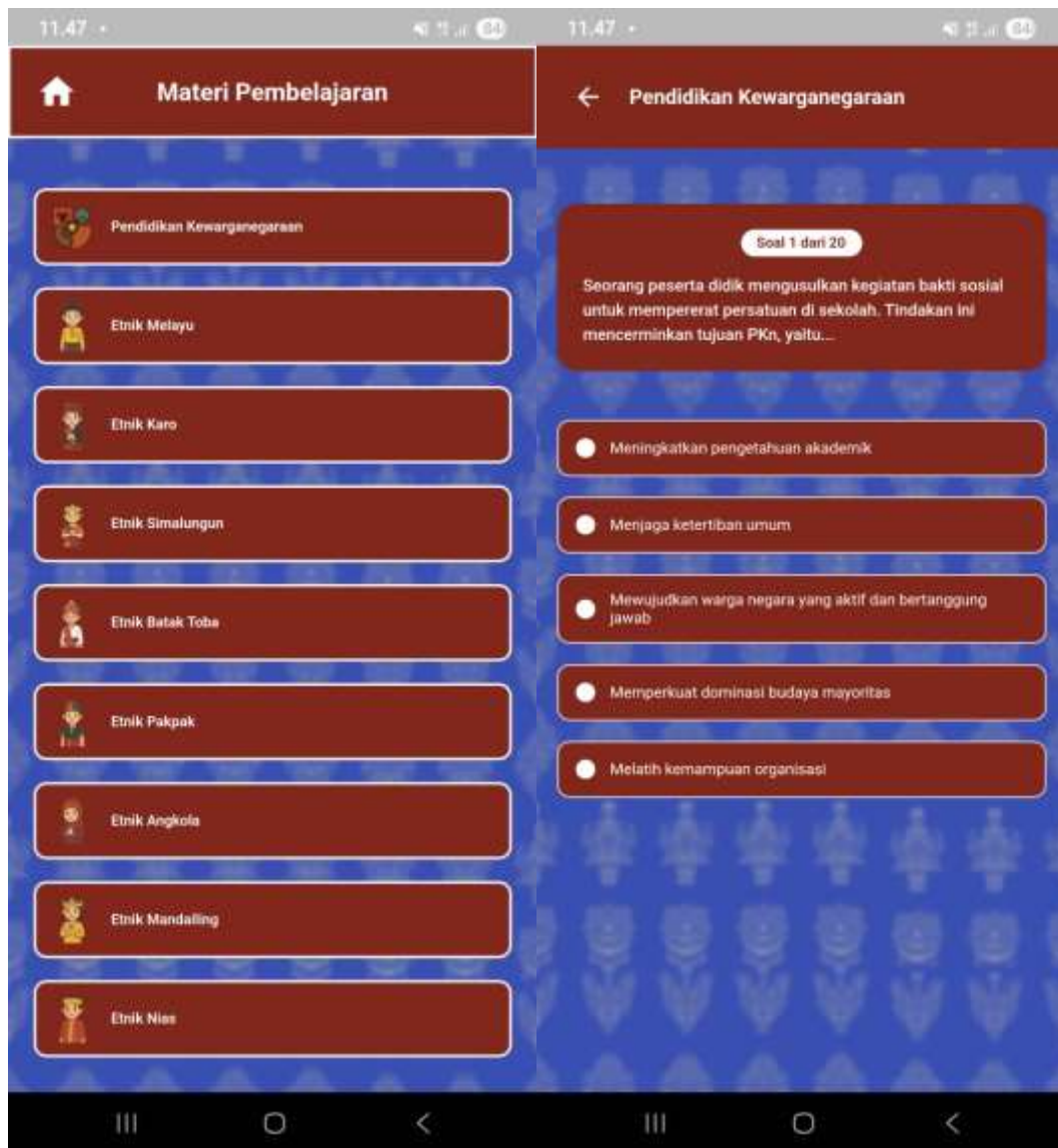


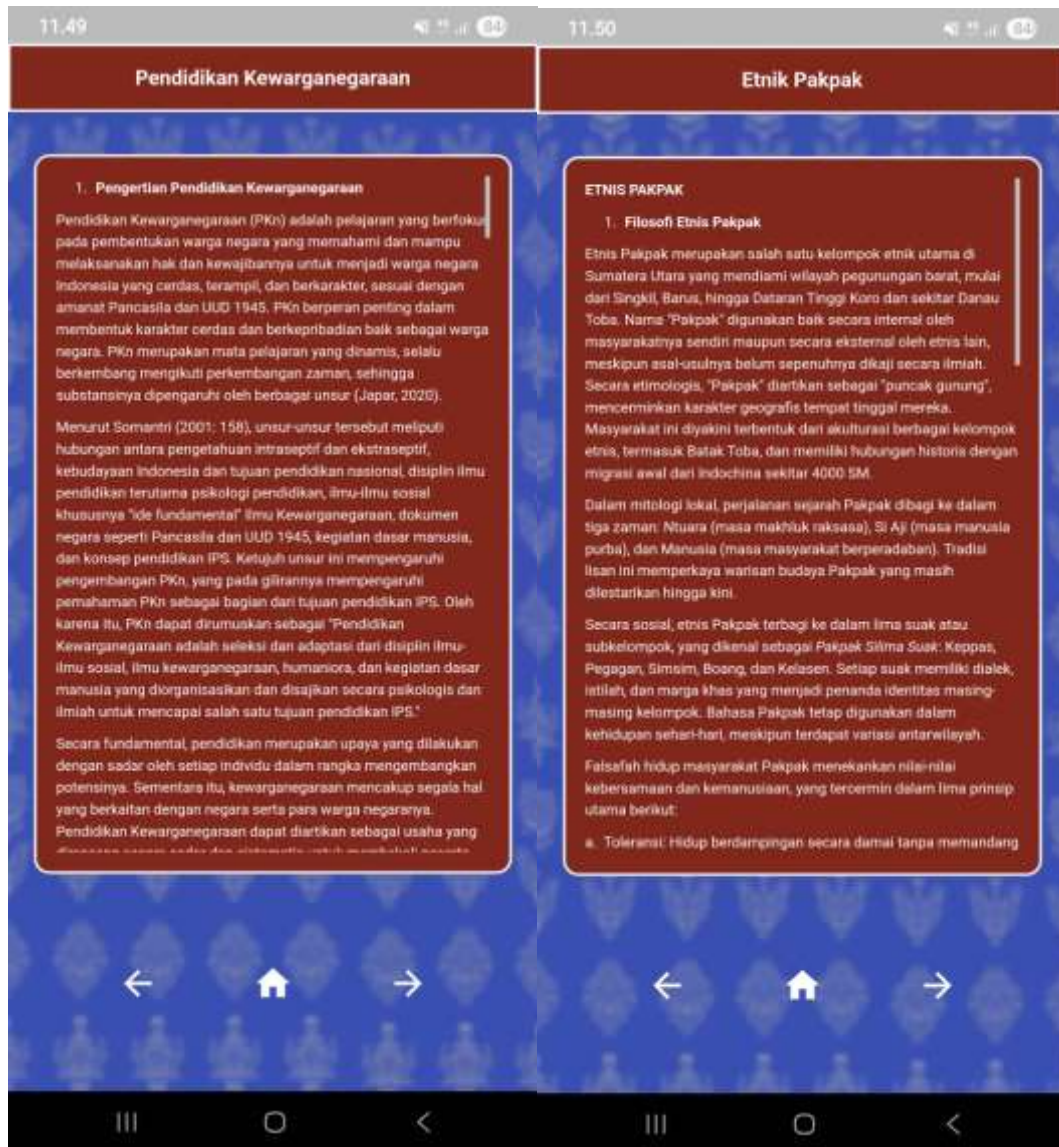
Ramsul Nababan, S.H., M.H.
NIP. 197111022002121002

Lampiran 3. Produk Media Mobile Learning



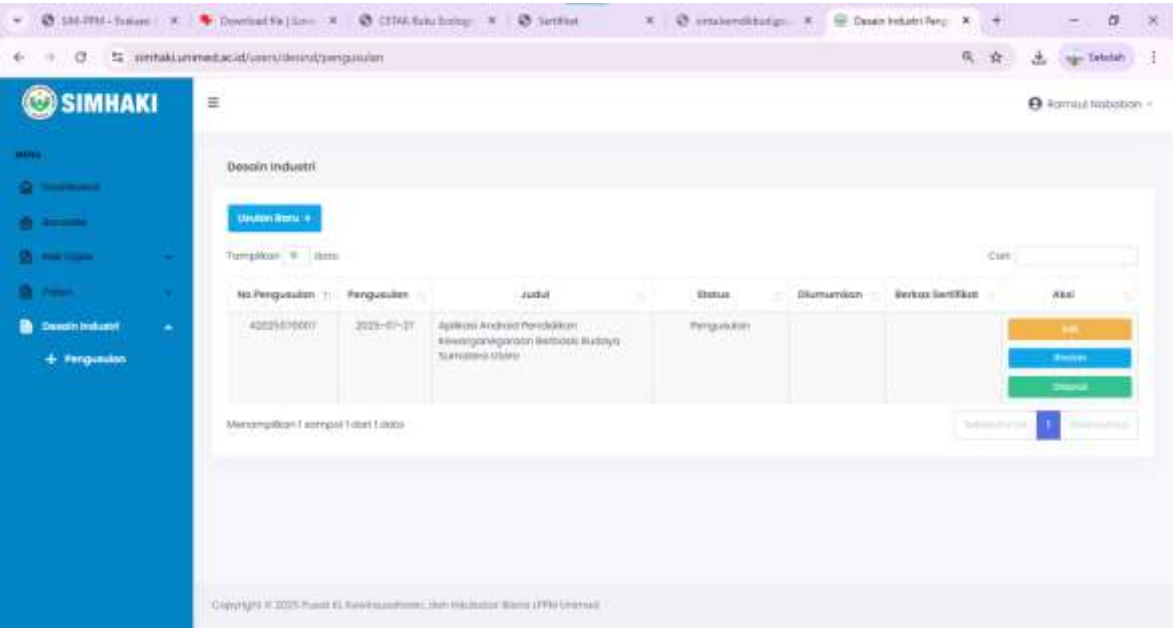






Link Aplikasi: https://drive.google.com/file/d/1DqU46wwgY2FPNBXw-amkq4sseVOWDFxS/view?usp=drive_link

Lampiran 4. Submit KI Desain Industri



Lampiran 6. LoA Prosiding Internasional 1

11/07/25, 09:28

ICIESC 2025 - Letter of Acceptance

[Print this page](#)



ICIESC 2025

The Joint International Conference on Innovation in Education, Science and Culture and Applied Sciences and Material Applications 2025

Universitas Negeri Medan, 16 September 2025

Website: <https://iciesc2025.unimed.ac.id>

Email: iciesc@unimed.ac.id

Date: 11 July 2025

Letter of Acceptance for Abstract

Dear Authors: Ramsul Nababan (a*), Reh Bungana Beru Perangin-angin (a), Surya Dharma (a), Hodriani (a), Sumarsono (b), Junaidi (c)

We are pleased to inform you that your abstract (ABS-46, Oral Presentation), entitled:

"Contextualizing Civic Education through the Integration of North Sumatran Local Culture to Foster Citizenship Identity"

has been reviewed and accepted to be presented at ICIESC 2025 conference to be held on 16 September 2025 in Medan, Indonesia.

Please submit your full paper and make the payment for registration fee before the deadlines, visit our website for more information.

Thank You.

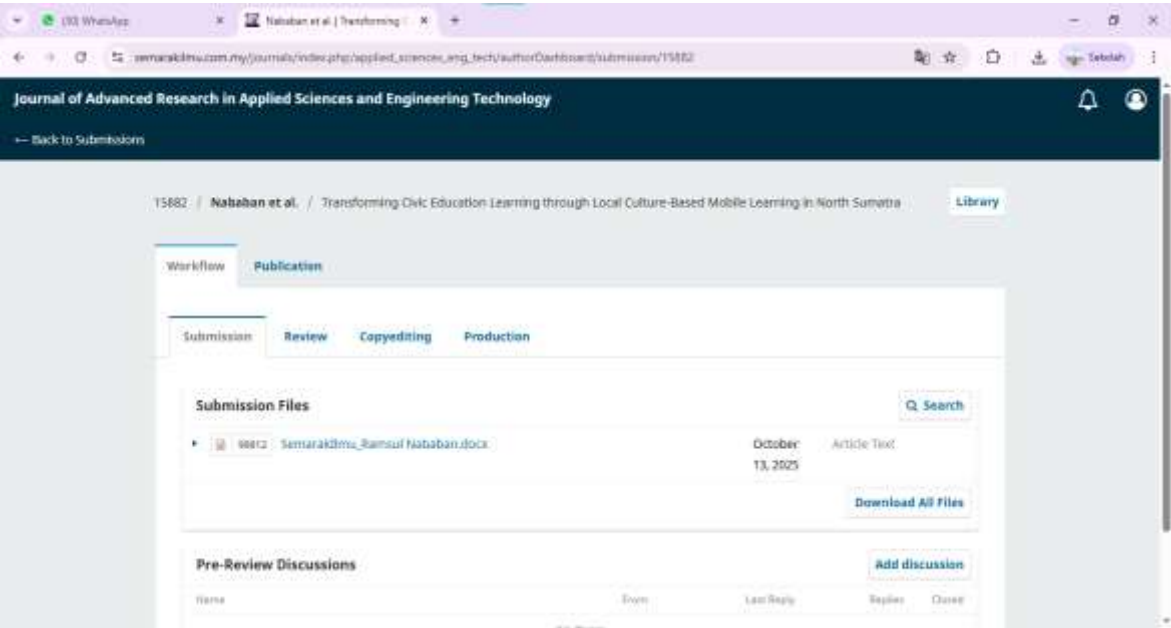
Best regards,

Muhammad Chairad, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
ICIESC 2025 Chairperson



Konfrenzi.com - Conference Management System

Lampiran 7. Submit Artikel Scopus



Lampiran 8. LoA Prosiding Internasional 2



**FACULTY OF SOCIAL SCIENCES-
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN**
J. Willem Iskandar Pasar V. Medan Estate,
20221, Medan City, North Sumatra,
Indonesia <http://www.unmed.ac.id/>

**7th INTERNATIONAL CONFERENCE
ON SOCIAL SCIENCES AND
INTERDISCIPLINARY STUDIES
(7th ICSSIS)**

Online Conference
Thursday, August 27, 2025

Theme:
**Responding to Global Challenges
through Social Sciences:
Transformation and
Contribution of Social Sciences to
Achieving SDGs 2030**

Sub-theme:
[1] Social Sciences Education & Innovation
[2] Social Sciences & The Digital Sphere
[3] Geography & Global Environmental Change
[4] History & Social Development
[5] Anthropology & Cultural Diversity
[6] Civic Education
[7] Anthropology & Socio-Politics
[8] Coastal Sustainable Development

CONTACT
7th Organizing Committee
Faculty of Social science
Universitas Negeri Medan
Phone:
1. 08527454 6737 (Ayu Rullyani)
2. 08529707 2253 (Muhady)
email: icssis@unmed.ac.id

Medan, August 4, 2025

Reff. No.005/icssis/fla/unimed/LOA/2025

Letter Of Abstract Acceptance (LOA)

Dear Mr. Ramsul Nababan

Congratulations!

On behalf of the Organizing Committee, we are delighted to inform you that your abstract, submitted to **The 7th International Conference on Social Sciences and Interdisciplinary Studies (7th ICSSIS)**, has been accepted for presentation after a thorough peer-review process.

We received a large number of high-quality submissions, and we are pleased to include your valuable research in our conference program. The details of your accepted submission are as follows:

Abstract ID : 005
Abstract Title : Poda Na Lima: A Character-Based Mandailing Philosophy For Strengthening Cultural Citizenship
Author(s) : Ramsul Nababan, Reh Bungana Beru Perangin-angin, Surya Dharma, Hodriani, Sumarsono, Junaidi

To ensure your inclusion in the conference program and proceedings, please take note of the following important steps and deadlines:

1. **Full Paper Submission:** To be considered for publication in the conference proceedings, you are required to submit your full paper by **Date of Full Paper Deadline, e.g., August 20, 2025**. Please adhere to the formatting guidelines available on the conference website. You can submit via link: <https://bit.ly/SubmittedICSSIS2025>
2. **Presentation Guidelines:** Detailed guidelines for your presentation, including time allocation and format requirements, will be sent to you in a separate email and will also be available on the conference website shortly and Whatsapp group.

We are confident that your contribution will be a significant addition to the discourse at our conference. Should you have any questions, please do not hesitate to contact the organizing committee



Organizing Committee
Maryatun Idris M. Pd
NIP. 196904072019032016

Lampiran 9. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Pembagian Tugas
1	Ramsul Nababan, S.H., M.H NIP. 197111022002121002	Unimed	Terapan	50 Jam/Minggu	Kordinator Penelitian
2	Dr. Reh Bungana Beru Perangin-angin, SH., M.Hum. NIP. 198010152008012010	Unimed	Terapan	45 Jam/Minggu	Kordinator Analisis Data
3	Dr. Surya Dharma, S.Pd., M.Pd NIP. 198303032008121002	Unimed	Terapan	45 Jam/Minggu	Kordinator Luaran Penelitian
4	Hodriani, S.Sos., M.AP., M.Pd NIP. 196812162008012012	Unimed	Terapan	45 Jam/Minggu	Kordinator Pengumpulan Data
5	Drs. Sumarsono, M.Sn NIP. 196102271992031001	Unimed	Terapan	45 Jam/Minggu	Kordinator Laporan