

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan pada saat ini mendorong upaya pembaharuan teknologi yang dapat menunjang proses belajar. Beragam media sebagai alat bantu mengajar pun cukup banyak yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2002, hlm. 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan internet adalah *Elektronik Learning*. *E-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, MAN) sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya, yang dapat dilakukan dengan metode *synchronous* ataupun *asynchronous* (Brown, 2000; Feasey, 2001). Dengan *e-learning* memungkinkan untuk melaksanakan proses belajar dalam waktu yang sama atau berbeda dan dapat dilakukan dalam satu tempat atau beda tempat melalui pembelajaran jarak jauh. Dengan kata lain pembelajaran *e-learning* bisa dilaksanakan kapan saja dan dimana saja.

Penggunaan *e-learning* sebagai media belajar *online* ternyata masih memiliki kekurangan karena mengharuskan penggunanya untuk berhadapan dengan *Personal Computer* (PC) yang terhubung ke internet sehingga siswa sebagai pengguna secara tidak langsung dibatasi oleh tempat dan fasilitas tertentu. Oleh karena itu, *e-learning* belum sepenuhnya dapat menjadi solusi agar siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat dengan mudah dan terjangkau (Nugraha, 2011, hlm 1).

Berbeda dengan komputer, ponsel memiliki kelebihan dari sisi mobilitas sebagai media informasi dan kemudahan dalam hal penggunaannya. Selain memiliki fungsi sebagai alat komunikasi baik suara maupun teks, ponsel pintar atau disebut juga *smartphone* seperti android memiliki multimedia yang menyajikan teks, suara, gambar, video dan dilengkapi dengan kemampuan untuk mengakses internet. Berdasarkan survey seorang digital specialist dari Arcade, menyatakan bahwa “Seiring meningkatnya gaya hidup masyarakat modern, Indonesia kini tengah menduduki peringkat kelima sebagai negara dengan pengguna smartphone terbanyak di dunia” (Martin Niens, 2014). Menurut data yang didapatkan sekitar 80% dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone*.

Banyaknya pengguna *smartphone* di Indonesia, tentunya tidak terlepas dari mereka yang masih berstatus sebagai pelajar. Namun, kebanyakan dari pelajar menggunakan *smartphone* hanya untuk hiburan atau sekadar untuk berkomunikasi di media sosial, sedikit yang dimanfaatkan untuk mengakses konten bermanfaat. Hal ini dibuktikan oleh riset Yahoo yang menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna internet memanfaatkan Google hanya untuk mencari file musik, video, dan foto. Hanya 26% saja yang memanfaatkan Google untuk mencari bahan tugas sekolah atau bahan pembelajaran lainnya (Yahoo, 2014).

Tingkat kepemilikan dan pemakaian *smartphone* yang cukup tinggi belum dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan pendidikan. Peneliti melihat adanya peluang untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis *mobile* ini untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif di lingkungan SMK Negeri 1 Kota Cimahi, khususnya pada Mata Pelajaran Teknik Digital. Untuk menguatkan penelitian ini, maka peneliti menganalisis hasil ulangan harian Teknik Digital materi Gerbang Logika tahun pelajaran 2013/2014 kelas X Teknik Transmisi 1 dan X Teknik Transmisi 2. Daftar nilai dapat dilihat pada **Lampiran A.1**, dari data tersebut dapat diketahui

hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang telah mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) di atas 75 hanya 21,5 %.

Dari uraian latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Implementasi *Mobile Learning* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknik Digital di SMK Negeri 1 Kota Cimahi.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *e-learning* sebagai media belajar *online* memiliki tingkat *fleksibilitas* dan *portabilitas* yang rendah, sehingga siswa masih dibatasi oleh tempat dan fasilitas tertentu.
2. Tingkat kepemilikan dan pemakaian *smartphone* yang cukup tinggi dikalangan pelajar belum dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan pendidikan.
3. Rendahnya hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Teknik Digital dilihat dari hasil ulangan harian Kompetensi Dasar Gerbang Logika, dimana siswa yang telah mencapai nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) di atas 75 hanya 21,5 %.

Pembatasan masalah perlu dilakukan untuk menghindari penyimpangan terhadap hal-hal yang akan dibahas. Adapun diantaranya:

1. Aplikasi *mobile learning* yang akan diimplementasikan hanya dapat berjalan pada *smartphone* versi sistem android 2.3⁺.
2. Pada penelitian ini, implementasi aplikasi *mobile learning* diprogramkan saat jam diluar kelas untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Siswa kelas X Teknik Transmisi 1 sebagai kelas eksperimen diimplementasikan *mobile learning* dan kelas X Teknik Transmisi 2 sebagai kelas kontrol tidak diimplementasikan *mobile learning*.

3. Implementasi aplikasi *mobile learning* dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Teknik Digital materi Gerbang Logika.

Untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti sehingga tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tersebut menjadi lebih terarah. Maka masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa dalam ranah kognitif yang diimplementasikan *mobile learning* dengan siswa yang tidak diimplementasikan *mobile learning* pada mata pelajaran Teknik Digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa dalam ranah kognitif yang diimplementasikan *mobile learning* dengan siswa yang tidak diimplementasikan *mobile learning* pada mata pelajaran Teknik Digital

1.4 Manfaat Penelitian/ Signifikansi Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan, diantaranya:

1. Bagi siswa, penerapan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Teknik Digital materi Gerbang Logika khususnya di kelas X Teknik Transmisi.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan media pembelajaran secara *mobile*.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk menerapkan media pembelajaran *mobile learning*.

4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan mendapatkan pengalaman yang berharga, karena dapat merealisasikan pengetahuan yang telah peneliti dapatkan selama masa studi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam upaya untuk memudahkan pemahaman isi dari laporan penelitian ini, penulis membagi laporan menjadi lima bab. Kelima bab tersebut meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.