

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah berkembang dengan pesat, terutama dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini membawa pengaruh pada bidang pendidikan salah satunya dalam hal penggunaan alat-alat bantu, dan sarana pembelajaran yang berbeda di sekolah, perguruan tinggi dan lembaga pendidikan yang digunakan oleh pendidik dalam menunjang proses pembelajaran. Semakin pesatnya kemajuan IPTEK inilah yang menuntut lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan salah satunya dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu produk hasil perkembangan TIK saat ini adalah *smartphone*. Perkembangan perangkat *smartphone* saat ini berkembang sangat pesat di berbagai kalangan termasuk mahasiswa karena mudah didapat dan dioperasikan.

Karakteristik mahasiswa di Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri UPI Bandung mayoritas memiliki perangkat *smartphone* dan menggunakan internet setiap hari untuk mendapatkan informasi guna memenuhi kebutuhan mereka dalam mengerjakan tugas kuliah namun, hanya beberapa yang menggunakan *smartphonenya* untuk belajar mandiri, kebanyakan menggunakan *smartphone* untuk digunakan sebagai media sosial. Padahal, *smartphone* memiliki banyak fasilitas yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran misalnya *mobile learning (m-learning)*.

Mobile learning memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena ketika di sekolah atau lembaga pendidikan adanya keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan materi belum seluruhnya tersampaikan oleh pendidik dan masih sulitnya peserta didik memahami isi materi sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik pun kurang maksimal. *Mobile learning* juga memungkinkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun karena peserta didik dapat membuka materi pelajaran tanpa harus membuka buku dan dapat diakses dimana saja karena aplikasi ini dapat dibuat secara *offline*.

Konsep pembelajaran menggunakan *mobile learning* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian Rahayu (2017), media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada *platform android* sebagai sumber belajar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kategori sedang dan mampu meningkatkan kemandirian belajar peserta didik dengan kategori rendah. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk. (2017), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan data hasil angket sebesar 80,5% yang termasuk dalam kategori baik dan mendapat respon positif selama proses pembelajaran.

Mata kuliah evaluasi pembelajaran merupakan mata kuliah yang wajib dikontrak oleh mahasiswa Pendidikan Teknologi Agroindustri yang mana lulusannya akan menjadi seorang guru. Pentingnya belajar evaluasi pembelajaran bagi seorang guru yaitu untuk mengetahui siswa manakah yang menguasai pelajaran dan siswa mana pula yang belum menguasainya, selain itu untuk mengetahui apakah tujuan dan materi pelajaran yang telah disampaikan itu dikuasai oleh siswa atau tidak, mengetahui ketepatan metode yang digunakan dalam menyajikan bahan pelajaran. Bila dari hasil evaluasi itu tidak berhasil, maka dapat dijadikan bahan remedial sehingga evaluasi dapat dijadikan umpan balik pengajaran.

Penelitian ini mengangkat tema tentang penggunaan *smartphone* sebagai *mobile learning* pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini menghasilkan banyak aplikasi yang dapat digunakan di dunia pendidikan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *App Inventor*. Peneliti menggunakan aplikasi *App Inventor* ini sebagai sarana pembuatan produk yang akan peneliti gunakan karena aplikasi *App Inventor* ini lebih mudah digunakan dibandingkan dengan aplikasi lainnya seperti *adoble flash*. Seperti yang dijelaskan oleh Setyawan (2015), pembuatan aplikasi *App Inventor* hanya *drag and drop* untuk membuat tampilan tanpa perlu adanya proses *coding*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Mobile**

Learning Menggunakan App Inventor Sebagai Media Belajar Pada Mata Kuliah Evaluasi Pembelajaran”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Banyaknya mahasiswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*, tetapi pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum optimal.
2. Belum adanya media pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah evaluasi pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih rinci dan tidak melebar, maka perlu adanya pembatasan. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran, tidak sampai membahas pengaruhnya terhadap prestasi belajar.
2. Materi atau pokok bahasan dalam aplikasi adalah materi pada mata kuliah evaluasi pembelajaran Pendidikan Teknologi Agroindustri.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media belajar evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *App Inventor*?
2. Bagaimana kelayakan media belajar evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *App Inventor*?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media belajar evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *App Inventor*.
2. Mengetahui kelayakan media belajar evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *App Inventor*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang materi yang berkaitan dengan penggunaan media *mobile learning*.
 - b. Memberikan kemudahan untuk memahami materi dengan penggunaan media *mobile learning*.
 - c. Memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
 - b. Bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri untuk memberi kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran bagi mahasiswa pada mata kuliah evaluasi pembelajaran.
 - c. Bagi peneliti untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan memberikan pengalaman serta wawasan dalam melakukan penelitian.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan, berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang rencana penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, serta validitas data.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai

dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk penelitian selanjutnya.