

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan. Prawiradilaga (2012) menyebutkan bahwa dunia pendidikan dan pelatihan terkena dampak industri teknologi digital dan internet. Dampak ini dapat dinilai positif karena mendorong berbagai pihak, pendidik, pengajar, pengelola organisasi kependidikan, dan peserta didik untuk beradaptasi dengan inovasi dan era global.

Salah satu bentuk dari inovasi teknologi di bidang pendidikan yaitu pembelajaran menggunakan media *mobile learning* (*m-learning*). *Mobile learning* adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media berbasis IT genggam dan bergerak (*mobile*) dan menggunakan Perangkat antara lain PDA, *handphone*, dan tablet PC. Karakteristik perangkat *mobile* ini memiliki tingkat fleksibilitas dan portabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan siswa dapat mengakses materi, arahan dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapanpun dan dimanapun (Firdan, 2011). *Mobile learning* menambah variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional yang bersumber pada buku teks.

Selama ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih menggunakan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Media tersebut kurang menarik karena siswa mulai bosan dengan sistem pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif (Sukmawati, 2016). Penggunaan media pembelajaran konvensional membuat siswa mulai merasa bosan dan menurunnya minat belajar pada siswa. Beberapa sekolah yang mulai menerapkan kurikulum sistem blok mengharuskan siswa untuk belajar mata pelajaran yang sama selama satu hari penuh, membuat siswa

merasa lebih cepat bosan dan tidak ada minat untuk belajar karena media yang digunakan tidak menarik siswa untuk belajar.

SMKN 1 Kuningan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan pertanian yang sudah menerapkan sistem blok pada kegiatan pembelajarannya. Sistem blok merupakan pengelompokkan jam belajar efektif dalam satuan waktu yang terangkum memungkinkan siswa mengikuti dan menerima materi pembelajaran secara maksimal dan utuh (Suwati, 2008). Lebih jelasnya menurut Majid dkk (2011), sistem blok merupakan pembelajaran yang menggabungkan jam studi pada tiap tatap muka suatu mata pelajaran yang sebelumnya dilakukan tiap satu minggu sekali hingga selesai menjadi satu minggu penuh atau lebih hingga mata pelajaran tersebut selesai, dengan tolok ukur materi dapat tersampaikan secara maksimal dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan pengamatan saat melaksanakan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di kelas X APHP SMKN 1 Kuningan, diketahui bahwa siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, kurang bersemangat, terlihat pasif, tidak memberikan umpan balik saat guru menyampaikan materi dan beralih mengobrol atau memainkan ponsel masing-masing. Kondisi siswa tersebut disebabkan media pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media lain yang lebih bervariasi seperti *mobile learning* berbasis android.

Kemajuan teknologi saat ini semakin berkembang dan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada umumnya, mayoritas siswa saat ini sudah memiliki ponsel pintar (gawai) yang digunakan untuk berkomunikasi dan bermain *games*. Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung memainkan gawai di saat pelajaran berlangsung karena gawai lebih menarik dibandingkan belajar dengan media konvensional.

Mayoritas siswa kelas X APHP SMKN 1 Kuningan masih kurang memanfaatkan gawai masing-masing untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran. Padahal, pembelajaran *mobile learning* dapat diterapkan pada gawai siswa dan efektif mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Penelitian Afif dan Haryudo (2016) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran Instalasi Tenaga Listrik telah menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan kognitif dari penggunaan media pembelajaran berbasis android.

Pemanfaatan *mobile learning* diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sistem blok, meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar siswa karena visualisasi yang menarik pada *mobile learning*. Menurut Kusuma (2016), konsep pembelajaran pada *mobile learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, diperlukan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* di SMKN 1 Kuningan. Oleh karena itu, dilakukan sebuah penelitian skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile learning* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X APHP SMKN 1 Kuningan Pada Kompetensi Menganalisis Tanda Kerusakan Bahan”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah yang didasarkan pada latar belakang penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi android pada kompetensi menganalisis tanda-tanda penyebab kerusakan pada bahan?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada kompetensi menganalisis tanda-tanda penyebab kerusakan pada bahan?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android pada kompetensi menganalisis tanda-tanda penyebab kerusakan pada bahan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis aplikasi android pada kompetensi menganalisis tanda-tanda penyebab kerusakan pada bahan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada kompetensi menganalisis tanda-tanda penyebab kerusakan pada bahan.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis android pada kompetensi menganalisis tanda-tanda penyebab kerusakan pada bahan

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Membantu memahami materi pembelajaran menjadi lebih mudah, meningkatkan keaktifan belajar mandiri, meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar pada siswa.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi kepada guru terkait media pembelajaran *mobile learning* dan membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui tahap-tahap pengembangan *mobile learning* berbasis android, tingkat kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan tingkat keefektifitas media dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini berisi pemaparan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisi teori yang akan digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir.
3. BAB III Metodologi Penelitian. Pada bab ini berisi rencana pelaksanaan penelitian yang meliputi: metode penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen penelitian, validasi instrumen dan analisis data.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang deskripsi hasil temuan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil pengembangan *mobile learning* berbasis android, proses pembelajaran di kelas, peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan *mobile learning* berbasis android serta pembahasan hasil temuan penelitian.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi tentang simpulan penelitian, implikasi dan rekomendasi bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian ini.