

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sulit terbendung lagi dalam sisi kehidupan manusia. Pergerakan yang begitu cepat mendorong manusia untuk merubah gaya hidupnya untuk lebih menyesuaikan dengan teknologi yang ada, sehingga timbul ketergantungan yang luar biasa melanda manusia terhadap produk maupun gagasan yang mengiringi percepatan teknologi informasi dan komunikasi.

Dunia pendidikan dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Globalisasi telah memicu pergeseran dan inovasi dalam dunia pendidikan dari pendidikan yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih modern, dari *teacher centered* menuju *student centered*.

Perubahan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, seperti yang diungkapkan oleh Ismaun (2001:8), bahwa Implikasi pembaharuan pada pendidikan ialah :

1. Perubahan dalam program pembaharuan dan teknologi instruksional (proses pembelajaran).
2. Belajar dan pembelajaran ialah banyak menggunakan metode eksperimental

Aji Nursyamsi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMS GATEWAY UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PASUNDAN 3 KOTA BANDUNG

3. Pengendalian belajar lebih melalui peningkatan kadar gizi dan peningkatan IQ (*intelligence quotient*) yang diimbangi dengan pembinaan EQ (*emotional quotient*) dan SQ (*spiritual quotient*).

Melihat perkembangan saat ini maka bukan waktunya lagi guru untuk memberikan pengajaran secara konvensional dengan hanya menggunakan metode ceramah dan menghafal, hal ini sejalan dengan pendapat Jean Marie Stine (2002:6), ia berpendapat :

Cara belajar sistem pendidikan kita yang diterapkan kepada kita sejak masa kanak-kanak, yaitu cara belajar kuno dan tidak produktif. Pendekatan model lama ini sebenarnya lebih menimbulkan keburukan daripada kebaikan dan membuat proses belajar menjadi sulit bagi kita. Sejak dulu sistem sekolah mengajarkan kepada anak-anak untuk menghafal tanpa berfikir.

Perubahan akan tuntutan itulah yang menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreatifitas dalam proses pembelajarannya karena banyak orang mengusulkan pembaharuan pendidikan dan pengajaran, tetapi sedikit sekali orang yang berbicara tentang solusi pemecahan masalah tentang proses belajar yang sesuai dengan tuntutan global saat ini. Salah satu pemecahan masalah tersebut diantaranya adalah pemanfaatan media pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001:2) bahwa :

Manfaat media dalam pembelajaran adalah Pertama, pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Aji Nursyamsi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMS GATEWAY UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PASUNDAN 3 KOTA BANDUNG

Media yang berkembang saat ini selain komputer adalah *HandPhone* (HP). Perkembangan media berbasis HP atau perangkat *mobile* sangat pesat dengan semakin banyaknya pengguna dari tahun ketahun, menjadikan media ini mempunyai potensi yang tinggi dalam hal pendidikan karena mempunyai akses yang sangat luas. Berikut adalah pertumbuhan pengguna perangkat *mobile* di Indonesia



Gambar 1.1

*Data perkembangan pengguna telepon seluler di Indonesia
Sumber (DataStatistik ICT KOMINFO 2004-2009)*

Bagi dunia pendidikan, meluasnya pemanfaatan perangkat *mobile* merupakan suatu potensi dan solusi untuk pengembangan pembelajaran dengan sistem baru yang dapat memenuhi kebutuhan dari mobilitas yang tinggi agar tuntutan global akan dunia pendidikan dapat terpenuhi. Pemanfaatan teknologimobile tidak hanya terfokus sebagai sarana komunikasi, ataupun hiburan, tetapi sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dari penelitian *Mobile School Service* yang dikembangkan

oleh (Zoran Vucetic, et all; 2010), dimana teknologi HP dimanfaatkan ebagai sarana media pembelajaran pada mahasiswa di University of Novi Sad, Zrenjanin, Serbia. Disamping itu teknologi *mobile* juga dimanfaatkan dalam pendidikan dan sudah diterapkan di Open University Malaysia yang berbasis SMS gateway dengan model blended learning.

Dengan munculnya sistem pendidikan baru yang dikenal dengan sebutan *m-learning*. *Mobile Learning (m-learning)* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile* yang mengalami perkembangan pesat dan potensial seiring dengan perkembangan *mobile* itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dari grafik diatas, konsumen pengguna perangkat *mobile* ini dari tahun ketahun terus mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan adanya *mobile learning* sangat memungkinkan untuk meningkatkan proses belajar khususnya untuk perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan *Mobile learning* itu sendiri menggunakan teknologi yang sudah ramah dan bersifat *user friendly* sehingga tidak memerlukan waktu yang banyak dalam pengenalannya kepada pengguna. Menurut Khoe Yao Tung (200:18), pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan sangat dibutuhkan untuk mendesain *creative learning*, karena didalamnya terkandung nilai-nilai:

1. *Striving For Diversity* – tetap membimbing, tanpa mengubah nilai yang ada, mengembangkan perilaku efektif dalam menuju kehidupan sub-kultur dengan komunitas berbeda yang lebih baik.
2. *Equality* – dalam ideology post modern, persamaan hak mendapatkan pendidikan dalam bentuk *power of relationship*
3. *Tolerance and freedom* – toleransi mengandung arti secara garis besar, tidak berapriori negatif, mengkritik kelompok tertentu, dan

Aji Nursyamsi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMS GATEWAY UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PASUNDAN 3 KOTA BANDUNG

tidak menekan. Kebebasan dalam budaya dan komunitas dalam mengekspresikan kelompoknya.

4. *The importance of creativity* – wawasan dan kreatifitas dalam era post moderinis akan menekankan pada konstruksi dari pengetahuan dan keragaman. Rangsangan dan pernyataan kreatifitas siswa sangat penting dalam pembentukan paradigm baru pengetahuan dan pengukuran suatu nilai
5. *The importance of emotion* – aliran emosi mengikuti kurva belajar keberadaanya disertai self esteem pada unsure internal pribadi siswa. Mereka percaya pada setiap waktu emosi dari anak ditantang, seperti cemburu dan iri. Kreatifitas akan hilang jika guru berperilaku kaku, otoriter dan benar-benar mematikan kreatifitas pada anak didiknya.
6. *The importance of intuition* – intuisi mejaid lebih pening, karena pemikiran rasional akan hilang otoritasnya jika sering berbenturan dengan ide-ide. Kaum moderinis berupaya untuk mengembangkan intuisi dan dari rasional, dan merupakan pemikiran konsep yang linear, perasaan, jika kita mau melegitimasi dan kemungkinan jauh lebih penting.

Penyesuaian yang dilakukan dunia pendidikan dalam memenuhi tuntutan global saat ini dengan tuntutan untuk memperbaiki kualitas dan pemerataan pendidikan yang berkualitas menjadi latar belakang diadakannya mata kuliah *E-Learning*. *E-Learning*, meliputi segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran yang menggunakan media elektornik baik online maupun offline. Produk-produk pembelajaran yang dihasilkan dari *E-Learning* sendiri masih banyak yang bisa dimanfaatkan dan dikembangkan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran mata pelajaran TIK adalah memfasilitasi proses belajar mengajar dengan media pembelajaran yang memadai dan bisa diakses dengan mudah baik oleh pengajar maupun pembelajar. Media pembelajaran ini sangat penting karena memiliki peranan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan di dalam pemanfaatan media tersebut hendaknya disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu teknologi *Mobile* dengan teknologi

Aji Nursyamsi, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMS GATEWAY UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PASUNDAN 3 KOTA BANDUNG

yang bisa dengan mudah diakses oleh peserta didik tentunya. Maka, mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi) yang selanjutnya dalam penelitian ini disebut KKPI. Mata pelajaran KKPI ini dirasa cocok untuk pengimplementasian dari pengembangan *Mobile Learning* Berbasis *SMS Gateway* sebagai upaya untuk membantu meningkatkan proses belajar siswa dan sebagai solusi dalam pemenuhan tuntutan global akan perkembangan arus informasi saat ini..

Berdasarkan pemaparan masalah-masalah diatas maka dilakukannya pengembangan *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* dengan harapan agar dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan kualitas belajar dalam hal pemenuhan tuntutan informasi dan kekayaan akan materi belajar. Untuk itu peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian terhadap itu dengan judul :

“Pengaruh Penggunaan *Mobile Learning* Berbasis *SMS Gateway* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK Pasundan 3 Kota Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif antara sebelum dan sesudah penggunaan *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* pada mata pelajaran KKPI ?”.

Secara lebih rinci permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, sebagai berikut :

Aji Nursyamsi, 2013
PENGARUH PENGGUNAAN MOBILE LEARNING BERBASIS SMS GATEWAY UNTUK MEINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMK PASUNDAN 3 KOTA BANDUNG

1. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* pada mata pelajaran KKPI?
2. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman antara sebelum dan sesudah menggunakan *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* pada mata pelajaran KKPI?
3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan antara sebelum dan sesudah menggunakan *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* pada mata pelajaran KKPI?

Menyadari akan luasnya persoalan tersebut, maka penelitian ini dibatasi menjadi :

1. Penggunaan media difokuskan pada *Mobile Learning* berbasis *SMS gateway*
2. Penelitian ini mengambil materi pembahasan Mengoperasikan web-browser pada mata pelajaran KKPI
3. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X di SMK Pasunda 3 Kota Bandung

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif

antara sebelum dan sesudah penggunaan *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* pada mata pelajaran KKPI. Secara lebih rinci, tujuan khusus penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui apakah *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan.
2. Untuk mengetahui apakah *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman.
3. Untuk mengetahui apakah *Mobile Learning* berbasis *SMS Gateway* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini pada umumnya diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan sarana penerapan sekaligus pendalaman teori keilmuan yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya dari segi pengembangan teknologi dalam peningkatan proses pembelajaran dengan memberikan gambaran jelas tentang media yang dikembangkan, dengan harapan hasil penelitian ini

dapat memberikan sumbangan pemikiran pada pengembangan wawasan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan teori dan pelaksanaan dalam perancangan teknologi pembelajaran yang lebih baik dan produktif.

2. Manfaat Praktis

Sebagai masukan awal bagi pihak-pihak termasuk praktisi-praktisi pendidikan yang berkepentingan dalam mengembangkan proses pendidikan baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama dalam membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara inovatif khususnya dalam pemanfaatan program-program aplikasi lainnya yang dilatarbelakangi akan tuntutan global terhadap kemajuan Teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah suatu definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variable dalam bentuk yang dapat diukur. Untuk menghindari perbedaan penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, variable yang diukur dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar, *Mobile Learning*, dan *SMS Gateway*

1. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah dia menerima dan melakukan serangkaian perlakuan yang diberikan

dengan bantuan media kemudian diberikan tes baik kelompok maupun individu.

2. *Mobile Learning* adalah media pembelajaran dengan menggunakan perangkat *Mobile* atau HP yang dipakai oleh siswa selama penelitian sebagai media perlakuan.
3. *SMS gateway* adalah metode proses pengiriman, penerimaan dan manajemen yang digunakan oleh aplikasi *SMS management* yang diintegrasikan dengan *Mobile Learning* yang digunakan selama penelitian dan berperan dalam menyebarkan materi melalui SMS.

