

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya sebuah perkembangan teknologi informasi serta komunikasi ini telah mempengaruhi banyak bidang dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Teknologi saat ini bukan hanya menawarkan kemudahan dalam penggunaannya tetapi juga menyediakan berbagai fitur baru yang lebih canggih. Hal tersebut dipengaruhi oleh perubahan gaya hidup dan budaya masyarakat saat ini yang telah menggeser banyak fungsi media cetak ke bentuk media digital.

Amirullah dan Restu (2009: 98) menyimpulkan “Para guru dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilan pemanfaatan teknologi dalam membuat media yang representatif sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran”. Hartini, dkk (2017: 313) menyimpulkan “Guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar”. Dari kedua kutipan dapat disimpulkan bahwa setiap guru mampu memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat ini dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran ini dimulai dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih kreatif serta dapat menyesuaikan lingkungan dan kondisi sehingga proses pembelajaran yang dihasilkan mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penyebaran angket dan wawancara di SMA Negeri 01 Gunung Terang terhadap peserta didik kelas X MIA yang menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi fisika, karena proses pembelajaran kurang menarik dan susah untuk dipahami. Pembelajaran fisika yang dilakukan terlalu monoton dan cenderung membosankan. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru fisika yang menyatakan bahwa kesulitan dalam pembelajaran adalah kurangnya antusias siswa ketika sebuah proses belajar mengajar serta pencarian media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. karena disebabkan kurangnya keberagaman bahan ajar yang dibutuhkan.

Media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah yaitu berbasis manusia yaitu guru dan media berbasis cetak yaitu buku dan LKS. Media pembelajaran bermacam-macam bentuknya, selain dua media tersebut terdapat media berbasis audio visual yaitu media yang mampu dilihat serta didengar oleh peserta didik. Media pembelajaran seperti itulah perlu dipakai dalam setiap keberlangsungan belajar mengajar, karena dengan dipakainya media pembelajaran akan memberikan manfaat, seperti pembelajaran lebih menarik serta kualitas belajar dapat ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan hasil penyebaran angket dan wawancara di SMA Negeri 01 Gunung Terang kepada peserta didik kelas X MIA yang mengatakan butuh media pembelajaran baru untuk meningkatkan kemampuan belajar, media yang digunakan sebelumnya yaitu media buku, gambar serta *link PDF* yang dibagikan ke masing-masing *smartphone* siswa, media tersebut dinilai kurang efektif untuk membantu siswa dalam memahami materi fisika karena media yang digunakan sebelumnya kurang menarik dan kurang sesuai dengan kondisi saat ini yang semua media pembelajaran menggunakan media *digital*.

Teknologi yang umum serta banyak digunakan sekarang oleh berbagai kalangan baik dari kalangan anak remaja maupun orang tua adalah telepon seluler atau *smartphone*. Perkembangan *smartphone* dari dulu hingga sekarang mengalami banyak perubahan dimulai dari model tampilan, bentuk dan fitur-fitur yang ditawarkan saat ini lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan setiap orang. *Smartphone* juga membantu segala pekerjaan orang dengan fitur-fitur yang sangat canggih itu. Tidak hanya digunakan untuk bekerja serta berkomunikasi dengan orang lain. *Smartphone* juga dimanfaatkan oleh tenaga kependidikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan kemajuan teknologi serta berkembang tentu akan berpengaruh di dunia pendidikan termasuk dalam proses pembelajaran.

Rahman, dkk (2017 : 26) menyimpulkan “*Mobile Learning* merupakan sebuah bentuk pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi komunikasi yang dapat bergerak tanpa terikat waktu dan tempat”. Kutipan dapat disimpulkan bahwa *mobile learning* merupakan media pembelajaran yang dapat dipakai dan dipelajari kapanpun, dimanapun siswa ingin belajar. *Mobile learning* ini adalah model

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. *Mobile learning* merupakan salah satu *alternatife* pengembangan media dapat dimanfaatkan atau dibutuhkan sebagai *suplemen* pembelajaran. *Mobile learning* juga mampu mengatasi keterbatasan alokasi waktu untuk materi usaha dan energi.

Dalam menjawab keseluruhan soal kuis yang terdapat dalam media pembelajaran sebelumnya peserta didik tidak dapat melihat skor akhir yang mereka kerjakan serta tidak dapat mengetahui kesalahan pada soal yang telah dikerjakan. Pembuatan media pembelajaran yang sebelumnya perlu menggunakan aplikasi tambahan untuk *mempublis* format media pembelajaran tersebut menjadi HTML5 agar dapat digunakan di *smartphone* atau *laptop*. Oleh karena itu peneliti menyarankan untuk menggunakan aplikasi *ispring suite 9*, karena didalam aplikasi tersebut terdapat fitur untuk pembuatan kuis yang nantinya dapat menampilkan skor yang diperoleh peserta didik ketika sudah selesai mengerjakan semua soal sekaligus dapat menampilkan jawaban yang salah atau pun yang benar yang dijawab oleh peserta didik. Tidak hanya menawarkan fitur pembuatan kuis didalam aplikasi tersebut juga terdapat sebuah fitur yang digunakan untuk *mempublis* media pembelajaran untuk dapat digunakan di *smartphone* atau *laptop* dalam bentuk format HTML5. Dengan adanya fitur tersebut mengatasi kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran yang dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.

Dengan melihat kondisi saat ini dimana seluruh sekolah ditutup untuk sementara karena terdapat wabah atau virus covid-19 yang dapat membahayakan siswa jika proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka atau *luring*. Sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh atau *daring*. Proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring* membutuhkan teknologi untuk dijadikan alat bantu dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran *daring* ini lah yang mengakibatkan guru dan siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Karena mereka harus membiasakan dengan proses pembelajaran yang baru, yang biasanya dilakukan secara bertatap muka saat ini harus diganti dengan belajar sendiri di rumah masing-masing secara *online*. Sehingga, guru juga harus mampu menggunakan dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keadaan tersebut.

Materi fisika merupakan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan juga mempelajari tentang fenomena-fenomena yang berada di alam semesta ini. Sehingga guru dituntut untuk menjelaskan konsep tersebut secara jelas dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Materi usaha dan energi merupakan materi yang dinilai rumit karena hampir semua konsep-konsep yang harus dipelajari oleh peserta didik. Tidak jarang peserta didik yang belum dapat memahami materi tersebut dalam bentuk yang konkret apabila hanya menggunakan metode ceramah dan mencatat, karena akan membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Perlunya media lain yang digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada kondisi saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian tentang *R&D* dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbentuk Aplikasi *Android* Menggunakan *Ispring Suite 9* untuk Materi Usaha dan Energi ”**.

B. Rumusan Masalah

Didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* menggunakan *Ispring suite 9* sebagai media pembelajaran untuk materi usaha dan energi.
2. Bagaimana kelayakan produk berbentuk aplikasi *android* menggunakan *Ispring suite 9* sebagai media pembelajaran untuk materi usaha dan energi.
3. Bagaimana kelemahan dan kelebihan media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* menggunakan *Ispring suite 9*.

C. Tujuan Penulis

Tujuan yang diharapkan peneliti setelah melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan produk *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* sebagai media pembelajaran pada materi usaha dan energi

2. Untuk mengetahui kelayakan produk *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* menggunakan *Ispring suite 9* sebagai media pembelajaran.
3. Mengetahui kelemahan dan kelebihan media berbentuk aplikasi *android* menggunakan *Ispring suite 9*.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi *android* menggunakan *ispring suite 9* untuk materi usaha dan energi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik media pembelajaran berbentuk aplikasi *android* diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis dan menarik, mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi usaha dan energi.
2. Bagi guru media pembelajaran berbentuk aplikasi *android* ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi usaha dan energi untuk kelas X MIA.
3. Bagi Peneliti lain pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian mengembangkan yang selanjutnya.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* untuk materi usaha dan energi dikembangkan dengan memanfaatkan *software Ispring suite 9* dan *Website 2 APK Builder Pro*.
2. Materi yang digunakan adalah.
3. Media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* pengoprasianya seperti bentuk power point.
4. Cover pada media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* didesain dengan semenarik mungkin.
5. Terdapat tombol-tombol pengoprasian yang memudahkan dalam penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android*.
6. Media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* dilengkapi dengan video, animasi, dan gambar.
7. Media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* terdapat soal latihan atau uji kompetensi pilihan ganda yang dapat langsung dijawab dan akan muncul tampilan hasilnya.

8. Media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* dilengkapi dengan percobaan.
9. Dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android*.
10. Sasaran produk adalah siswa SMA kelas X MIA.
11. Terdapat identitas penulis atau pengembang.

F. Urgensi Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbentuk aplikasi *android* menggunakan *ispring suite 9* pada materi usaha dan energi dianggap penting karena diharapkan guru dan peserta didik tidak mengalami kesulitan ketika mempelajari atau mengajar materi usaha dan energi. Serta belum adanya pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran daring yang memanfaatkan *android* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterampilan sehingga dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan aplikasi media pembelajaran *mobile learning* menggunakan *ispring suite 9* ini terbatas hanya digunakan pada satu materi saja serta hanya digunakan pada kelas X MIA dalam pembuatannya membutuhkan aplikasi *Website 2 APK Builder Pro* agar bisa menjadi sebuah aplikasi yang dapat digunakan di *smartphone*.