

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi saat ini telah semakin maju dalam memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia, secara umum pengertian teknologi adalah sebuah alat atau fasilitas yang dapat memudahkan aktifitas bagi manusia salah satu contohnya yakni mendapatkan sebuah informasi melalui televisi, majalah *online* dan juga melalui *smartphone*. Menurut Martin (Kessi, 2019:28) “teknologi informasi merupakan teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi”. Demikian juga serupa pendapat menurut Sudi (2015:10) “pengertian dari TI didefinisikan sebagai teknologi pengolahan dan penyebaran data menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) komputer, komunikasi, dan elektronik digital”. Oleh karena itu definisi dari TI merupakan sebuah alat maupun data yang dapat memudahkan aktivitas manusia, dapat dikatakan bahwa teknologi sangat membantu dalam berbagai bidang khususnya pada bidang pendidikan.

Tujuan teknologi informasi dalam pendidikan adalah untuk memerankan fungsi dari teknologi dalam peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran, menurut Pratiwi (2017:204) “Kemajuan teknologi saat ini memang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan”. Maka dapat dikatakan bahwa manfaat dari teknologi telah memberikan banyaknya suatu perubahan dari masa ke masa yang lebih canggih dari masa sebelumnya ke masa yang lebih modern dalam pendidikan.

Teknologi pendidikan memberikan suatu kegiatan pendidikan yang berkualitas dalam meningkatkan mutu pendidikan contohnya yaitu pembelajaran yang dapat di akses melalui Classroom, Edmodo, Modul

Elektronik, Google Meet dan lainnya, dengan adanya bahan ajar yang berkualitas peserta didik dapat mempermudah dalam memahami materi pembelajaran tersebut sekaligus dapat tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Permani dan Priyanto (2019:13) “Permasalahan yang terjadi selama ini dalam bidang pendidikan adalah masih kurangnya minat siswa dalam belajar, pengetahuan yang dimiliki siswa hanya sebatas dari pembelajaran di kelas, sedangkan penyampaian ilmu pengetahuan oleh guru di kelas belum tentu dapat diterima semaksimal mungkin oleh siswa, sehingga menyebabkan prestasi yang didapatkan siswa belum optimal”. Dari pemahaman tersebut, unsur yang paling utama dalam melakukan proses pembelajaran adalah adanya bahan ajar yang menarik bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan pembelajaran seluler (*mobile learning*) guna dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa.

*Mobile Learning* merupakan bidang studi multi disiplin yang sangat populer diseluruh dunia, telah menarik perhatian dari para peneliti di berbagai disiplin ilmu yang telah menyadari potensi untuk menerapkan seluler teknologi untuk meningkatkan pembelajaran (Keskin & Metcalf, 2011:202). Hal ini merupakan peran dari seorang pendidik atau pengajar dalam melakukan pendidikan merupakan peran yang sangat penting untuk membuat suatu media pembelajaran yang berupa *mobile learning* terhadap siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk mendapatkan sebuah media. Menurut Satrianawati (2018:5) “Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan”. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan bagi penggunanya.

Menurut Gilang (2020:11) “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari dua aspek yaitu, belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran adalah suatu kegiatan belajar mengajar

yang didalamnya terdapat interaksi positif antara guru dengan siswa dengan menggunakan segala potensi dan sumber yang ada untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif dan menyenangkan”. Maka dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi dalam kegiatan belajar dan mengajar antara pengajar dan pelajar (guru dan siswa).

Pemanfaatan media dan pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam kegiatan pembelajaran tersebut, oleh karena itu guru atau fasilitator berusaha melakukan mengembangkan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa. Fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan *mobile learning*. “Teknologi *mobile learning* sendiri merupakan generasi terbaru dari teknologi *e-learning* berbasis perangkat *mobile*” Ismayani (2018:3). Oleh karena itu peneliti memanfaatkan *mobile learning* sebagai media pembelajaran yang menggunakan *smartphone* sebagai salah satu solusi pembelajaran dalam dunia pendidikan.

Menurut Ismayani (2018:5) “Thunkable merupakan aplikasi *online* dan gratis untuk membuat aplikasi *android* dengan prinsip klik dan geser”. Sedangkan menurut Adi (2021:3) “Thunkable merupakan aplikasi *web* untuk membuat aplikasi *android*, bahkan aplikasi IOS”. Oleh karena itu dengan menggunakan Thunkable tidak dituntut untuk menguasai bahasa pemrograman, Thunkable adalah hasil evolusi dari *App Inventor*, aplikasi *online* pembuat aplikasi *android*. Dengan menggunakan Thunkable pembuatan aplikasi *android* tidak memerlukan *software* pendukung ke dalam komputer, dengan *web browser* dan koneksi internet dapat merancang aplikasi *android*, sehingga dengan menggunakan Thunkable peneliti memanfaatkan aplikasi tersebut dalam mengembangkan sebuah *mobile learning* sebagai pembelajaran melalui *smartphone*.

Berdasarkan pra observasi pada tanggal 18 Oktober 2021 yang telah dilakukan oleh peneliti pada sekolah SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang, pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS1 tersebut masih belum memiliki media pembelajaran yang efektif dan fleksibel pada mata pelajaran tersebut, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang praktis merupakan salah satu solusi untuk memaksimalkan hasil belajar siswa, pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru mata pelajaran geografi, proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.

Dalam hal ini guru mata pelajaran geografi menyatakan pada mata pelajaran geografi pada kelas XI IPS 1 membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan, serta membantu dalam penyampaian materi yang efektif terhadap hasil belajar siswa. Maka dari itu guru ingin melihat hasil belajar siswa menggunakan *smartphone* yang akan diterapkan pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS 1 SMAN 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.

Mengenai respon dari pihak sekolah juga sangat mendukung untuk melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan Thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar, hampir seluruh peserta didik sudah memiliki perangkat yang mumpun dalam menjalankan program *mobile learning* terutama dalam materi geografi tentang sebaran dan pengelolaan sumber daya alam Indonesia, sangat sesuai untuk pemahaman siswa mengenai materi tersebut yang ada di SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.

Dapat disimpulkan dari permasalahan tersebut pada mata pelajaran geografi dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA indonesia kelas XI membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran siswa dengan menggunakan Thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Geografi, maka peneliti mengambil penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Thinkable Berbasis Mobile Learning

Terhadap Hasil Belajar Dalam Materi Sebaran Dan Pengelolaan SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang” untuk penelitian ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran menggunakan thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang?
3. Bagaimana tingkat keefektifan siswa terhadap media pembelajaran menggunakan thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Thinkable terhadap hasil belajar dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran menggunakan thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan Thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam materi sebaran

dan pengelolaan SDA Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 matan hilir utara kabupaten Ketapang.

3. Tingkat keefektifan media pembelajaran menggunakan Thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar dalam materi sebaran dan pengelolaan SDA Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 matan hilir utara kabupaten Ketapang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk lebih sadar dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih dan praktis serta dapat dijadikan sebuah referensi dalam penelitian yang berlanjut tentang media pembelajaran yang menggunakan Thinkable berbasis *mobile learning* terhadap hasil belajar, guna dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis *android*.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Siswa, ialah mendapatkan media pembelajaran yang baru dengan menggunakan Thinkable dan siswa dapat belajar secara mandiri dengan bantuan media pembelajaran menggunakan *Thinkable*.

- b) Bagi Guru, dapat memfasilitasi sebuah pembelajaran dalam penyampaian dan tidak bersifat monoton terutama pada mata pelajaran Geografi dan memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran sebagai sarana belajar siswa

- c) Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan pada proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif pembelajaran menggunakan *smartphone*.

- d) Bagi Mahasiswa

Dengan penelitian ini bisa dijadikan sebagai salah satu acuan untuk mahasiswa yang ingin menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*.

## E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk adalah rincian mengenai suatu produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa Media Pembelajaran menggunakan aplikasi Thunkable adapun spesifikasi produk yang peneliti gunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran ini sebagai berikut

1. Produk media pembelajaran ini dapat digunakan melalui *smartphone*
2. Produk media pembelajaran menggunakan Thunkable berbasis *mobile learning* dalam materi sebaran dan pengelolaan sumber daya alam Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran geografi yang sesuai dengan kompetensi dasar di sekolah
3. Desain media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan Thunkable yang berbasis sistem operasi *android*.
4. Desain media pembelajaran ini mendukung OS *Android* dari versi 4.4 *kitkat* hingga OS *Android* versi 12.
5. Produk media pembelajaran ini meliputi latihan soal pilihan ganda, isi materi.
6. Hal yang dimuat pada media pembelajaran ini antara lain berupa animasi, materi, latihan soal, gambar dan video untuk memahami suatu konsep pada mata pelajaran geografi materi tentang sebaran dan pengelolaan sumber daya alam Indonesia di SMA Negeri 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan bagaimana peneliti akan menjelaskan tentang suatu variabel yang akan diteliti. definisi operasional merupakan panduan yang benar dalam menakar sebuah variabel, yang mana menolong peneliti dalam mempertimbangkan variabel yang setara.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan suatu kualitas atau menghasilkan produk baru dalam media pembelajaran yang dimanfaatkan. Untuk menghasilkan produk

tertentu digunakan penelitian analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut, khususnya agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Media pembelajaran pada penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis *android* dengan menggunakan *Thunkable*, sebagai salah satu solusi alternatif pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning*. Dari media berbasis *android* ini dapat dihasilkan media yang dapat digunakan oleh siswa saat pembelajaran dirumah berupa *smartphone* sebagai sumber belajar di dalam maupun di luar

## 2. Thunkable

Produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan sebuah aplikasi *online* (*Thunkable*), yang dapat dirancang melalui *Web Browser* secara gratis dengan menggunakan *Thunkable* hal tersebut peneliti merancang sebuah produk media pembelajaran yang dapat di akses melalui *Android*. Dengan menggunakan *Thunkable* pembelajaran akan sangat mudah digunakan kapan dan di manapun saat melakukan pembelajaran

## 3. Materi Sebaran dan Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia

merupakan sebuah mata pelajaran geografi yang mempelajari mengenai sumber daya alam yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah materi pembelajaran geografi sebaran dan pengelolaan sumber daya alam Indonesia. Adapun sub materi yang di ambil yaitu sumber daya alam kehutanan, sumber daya alam pertambangan, sumber daya alam kelautan, dan sumber daya alam pariwisata, yang mana ditunjukan kepada siswa kelas XI IPS I SMAN 1 Matan Hilir Utara Kabupaten Ketapang.