

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan indonesia sekarang ini berada dalam era transformasi yang dipicu oleh visi *society 5.0* dan diimplementasikan melalui kurikulum merdeka. *Society 5.0*, sebuah visi yang menggambarkan masa depan dimana kemajuan perkembangan teknologi dalam memberikan solusi dalam permasalahan sosial, dan mendorong transformasi hidup dalam membawa perubahan positif bagi manusia. Secara keseluruhan, yang sangat berdampak pada kehidupan bermasyarakat terutama sistem pendidikan pada sekarang. Dunia pendidikan perlu mempersiapkan diri untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan globalisasi, salah satunya adalah penyesuaian perubahan kurikulum (Yosef P & Selvi P 2022).

Saat ini Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) tengah berupaya melakukan upaya pemulihan pembelajaran, salah satunya dengan meluncurkan Kurikulum Merdeka (Nurwiatin. N 2022). Kurikulum merdeka saat ini lebih mengutamakan pendekatan fleksibilitas, kompetensi, asesmen aktif, formatif, kolaborasi dan teknologi.

Dalam konteks nya, untuk mendapatkan agar tujuan tersebut tercapai, media pembelajaran Berbasis *Mobile learning* dapat dibuat dalam mengantisipasi keberhasilan terhadap kompetensi siswa secara lebih mengorganisir dan kesamaan pada standar kompetensi yang dilakukan. Perubahan berdasarkan kurikulum yang terjadi yaitu kurikulum 2013 ke kurikulum mandiri mengalami perubahan salah satunya mata pelajaran informatika menjadi mata pelajaran wajib di SMP (Nabilah dkk, 2022).

Informatika iyalah mata pelajaran yang harus ditekuni oleh siswa atau murid pada kurikulum merdeka khususnya siswa-siswi SMP Negeri 03 Satap Noyan. Dalam upaya menghasilkan artefak komputasional yang digarap secara kolaboratif dalam kerja kelompok baik tatap muka maupun daring,

pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada mata pelajaran informatika berperan penting dalam mencetak siswa menjadi masyarakat yang berpikir, mandiri, kritis, kreatif terhadap implementasi berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

komputasional dan menjadi warga negara yang berakhhlak mulia, keberagaman global, kolaborasi, melalui Praktik Lintas Sektor (core practices) pada profil pelajar Pancasila (Tiara Utari dkk., 2023). Zaman teknologi pada era sakarang ini semakin mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan pemanfaatan digital pada proses pendidikan semakin melonjak. Hal ini berdampak pada perubahan dalam proses pembelajaran. Dari sekian banyak sekolah di Indonesia, masih banyak sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang merupakan alat peraga yang membantu guru dalam memberikan pengajaran yang berkualitas dan lebih interaktif. Alat belajar seluler ini juga memberikan kontribusi bagi pengajar atau sekolah tetapi juga memberikan manfaat untuk siswa dalam menuntun ilmu pengetahuan yang menarik dan saling berkaitan satu sama lain. Pembelajaran yang menarik dan interaktif tentunya membuat kualitas pembelajaran di sekolah menjadi lebih baik terutama bagi siswa yang kesulitan dalam memahami materi.

*Mobile learning*, adalah pembelajaran yang berbasis perangkat elektronik, strategi tersebut menarik perhatian terhadap pendidikan siswa, oleh karena itu peningkatan terhadap akses pada perangkat teknologi seperti perangkat seluler, karena itu penggunaan alat elektronik dalam pendidikan mempunyai kesempatan yang besar dalam pendidikan. *M-Learning* adalah bagian dari *E-Learning* yang belajar dengan bantuan teknologi yang terhubung ke jaringan internet. Media pembelajaran berbasis teknologi biasanya disebut pembelajaran seluler. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan menunjang proses pembelajaran, media pembelajaran ini meliputi berbagai macam bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, dan perangkat digital lainnya yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Media

pembelajaran juga dapat merangsang minat siswa dan motivasi mereka untuk belajar. hadirnya media pembelajaran *mobile learning* ini, siswa bisa belajar secara individual atau mandiri sesuai dengan kebutuhan pelajar.

Setelah peneliti observasi di SMP Negeri 03 Satap Noyan, kabupaten Sanggau, Kecamatan Noyan, Desa Idas, Dusun Kobuk yang menjadi sekolah tujuan peneliti untuk mendapatkan informasi. Faktanya setelah peneliti mengkaji observasi di sekolah SMPN 03 Satap Noyan, peneliti mendapatkan adanya permasalahan pada murid yang kurang dalam memahami materi pelajaran yang yang artinya, siswa tersebut memiliki kekurangan dalam memahami materi yang disampaikan dikelas, Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks dan laptop, yang kurang menarik perhatian siswa. Hal ini menyebabkan kurang nya pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada bagian praktik seperti penggunaan aplikasi perkantoran. Sedangkan siswa lebih senang belajar dengan pembelajaran yang menarik, dengan media pembelajaran yang fleksibel dan didukung dengan perangkat mobile yang dapat dibawa kemana saja.

Di sekolah SMP Negeri 03 Satap Noyan juga ada materi pembelajaran yang belum tercapai sepenuhnya saat dilakuakn pembelajaran yaitu terhadap mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, peserta didik tidak mengerti dengan materi yang akan dipraktekkan, materi TIK merupakan materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Materi TIK ini sangat penting terutama di dunia kerja dan dunia pendidikan, hal tersebut menjadi tugas yang harus diporoleh siswa dalam kurikulum merdeka ini. Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada tingkat SMP sesuai dengan ATP dan CP mengajarkan materi aplikasi perkantoran yang menharuskan siswa berlatih praktik agar siswa bisa memahami materi yang disampaikan guru.

Hasil wawancara dengan Ibu Monica Bugar Sari, S.Pd selaku guru yang mengajar di SMP Negeri 03 Satap Noyan, memberikan informasi bahwa pada saat melalukan kegiatan belajar terdapat kesulitan dalam memahami materi dalam pelaksanakan praktik dimana siswa kurang menguasai perangkat atau peralatan bahan praktikum. Pemahaman peserta didik secara keseluruhan juga

masih tergolong rendah, sehingga menimbulkan dampak yang singifikan pada kebiasaan belajar siswa yang mudah bosan dengan materi yang disediakan dan siswa lebih aktif bermain ketika pembelajaran telah usai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa SMP Negeri 03 Satap Noyan, peneliti melihat bahwa anak sepulang sekolah lebih sering keluar rumah untuk mencari jaringan internet atau provider *Wi-Fi* guna bermain ponsel/smartphone dalam mengakses media sosial, seperti *WhatsApp*, *Facebook*, *YouTube* dan media sosial lainnya untuk mencari hiburan, dibandingkan dengan mencari materi pembelajaran yang bermanfaat. Dilihat dari permasalahan tersebut, penelitian ini ingin mengubah kebiasaan anak SMP untuk mencari informasi yang bermanfaat, khususnya dalam mencari materi yang terkait dengan pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran terdapat pada penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dapat membantu memecahkan suatu masalah, hal ini dapat menumbuhkan rangsangan, motivasi belajar siswa dan berperan penting dalam menumbuhkan semangat belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* ini merupakan solusi yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa SMPN 03 Satap Noyan. Perlunya pengembangan media pembelajaran ini sehingga keterbatasan sumber daya yaitu pada peralatan seperti lab komputer dan terdapat dua buah proyektor, fasilitas tersebut tidak dapat menyediakan sumber daya pembelajaran yang memadai, sehingga media berbasis *Mobile learning* dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan ini dengan memberikan akses materi dan soal yang mudah di akses. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Harapan pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* di SMP Negeri 03 Satap Noyan ini mampu menghadirkan keragaman dalam teknik pengajaran, penilaian dan mampu beradaptasi terhadap kebutuhan belajar individu siswa. Melalui pengembangan media *Mobile learning* ini, membuka

kesempatan pengembang dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital, hal ini berpotensi pada kualitas pembelajaran. Dalam konteksnya, pendidikan moderen yang berbasis teknologi, pengembangan media pembelajaran pada materi aplikasi perkantoran di SMP Negeri 03 Satap Noyan merupakan kebutuhan teknologi yang tak terpisahkan dari pendidikan. Materi seperti aplikasi perkantoran yang terdapat pada mata pelajaran Informatika, membuat penggunaan media pembelajaran ini menjadi sesuai dengan kebutuhan.

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran ganda: membekali siswa dengan keterampilan praktis untuk dunia kerja modern dan menjadi dasar penguasaan literasi digital di era serba digital. Materi aplikasi perkantoran, seperti pengolah kata, spreadsheet, dan presentasi, memegang peranan krusial dalam Kurikulum Merdeka sebagai pondasi keterampilan informasi untuk jenjang SD, SMP, dan SMA.

Melihat generasi saat ini yang sangat akrab dengan teknologi digital, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile learning pada materi ini. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan gaya belajar siswa yang cenderung visual dan berbasis teknologi.

Penelitian sebelumnya oleh Riki Fajri Rahmat dkk (2019) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Mobile Learning efektif dan praktis digunakan, dengan hasil peningkatan pemahaman materi sebesar 86,19%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Mobile Learning mampu meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan uraian diatas dapat, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* Pada Materi TIK di SMP Negeri 03 Satap Noyan”. Dapat memberikan perubahan pada cara belajar dan mengajar, dengan memanfaatkan teknologi digital yang menawarkan pembelajaran baru untuk mengakses, menyampaikan dan menggunakan materi ajar digital yang memfasilitasi guru dan siswa dalam

pembelajaran interaktif, dengan jangkauan akses yang sangat luas yang didukung oleh konektivitas internet.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Mobile learning* pada Materi TIK di SMP Negeri 03 Satap Noyan?
2. Bagaimana kelayakan Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* pada materi pembelajaran TIK di SMP Negeri 03 Satap Noyan?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* pembelajaran pada materi TIK di SMP Negeri 03 Satap Noyan?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bagaimana Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* pembelajaran interaktif pada materi TIK untuk SMPN 03 Satap Noyan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk materi TIK kelas VIII SMP Negeri 03 Satap Noyan.
3. Mengetahui respon pengguna Media Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Materi TIK SMP Negeri 03 Satap Noyan.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari tujuan pelaksanaan penelitian ini maka manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis antara lain :

### **Manfaat Teoritis**

- a. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Mobile learning* ini dapat memberikan manfaat pemahaman dan pengetahuan, serta menjadi sumber media belajar untuk memberikan peningkatan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjadi bahan ajar siswa

## **Manfaat Praktis**

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mobile learning* Pada Materi Tik SMP Negeri 03 Satap Noyan ini secara praktis memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi siswa

Memudahkan pemahaman materi Aplikasi Perkantoran melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi guru

Menyediakan alternatif bahan ajar yang efektif dan inovatif untuk mempermudah tenaga pengajar dalam menyampaikan materi Aplikasi Perkantoran.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi siswa dalam menguasai mata pelajaran Aplikasi Perkantoran.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam pengembangan Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* dapat menambah wawasan dalam pembelajaran interaktif dengan menggunakan media.

## **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Berdasarkan dengan tujuan penelitian ini produk yang akan dikembangkan merupakan produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*) berupa sebuah aplikasi berupa Media *Elektronika Mobile learning* yang menarik dan interaktif. Sebelum melakukan pengembangan pada produk peneliti melakukan analisis kebutuhan pada sekolah tersebut untuk melakukan proses pengembangan produk yang nantinya akan dilakukan. Dalam menentukan spesifikasi produk peneliti menentukan tahapan-tahapan untuk memastikan pada produk tersebut dibuat atau dirancang menjadi sebuah media pemebelajaran berbasis *Mobile learning* pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menunjang kegiatan proses belajaran mengajar yang lebih menarik dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik SMP Negeri 03 Noyan.

Adapun spesifikasi keunggulan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran elektronik, tentang mata pelajaran informatika kelas VIII SMP Negeri 03 Satap Noyan.
2. *Mobile learning* berupa media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan *linktree* secara *online*.
3. Dikembangkan menggunakan aplikasi *Word Wall*, dan *aplikasi Canva*.
4. Tampilan antar muka yang menarik dan mudah digunakan.
5. Kapasitas RAM (*Random Access Memory*) untuk mengakses media pembelajaran ini tidak membutuhkan kapasitas RAM (*Random Access Memory*) yang besar minimal 4GB.
6. Sistem operasi bisa diakses menggunakan *smartphone android*, PC atau laptop.

b. Keunggulan

1. Akses Media berbasis *Mobile learning* bisa diakses dimana saja dan kapan saja selama perangkat mendukung ke koneksi internet.
2. Mempermudah tenaga pengajar dalam memaparkan pembelajaran yang *Update* sesuai dengan kurikulum.
3. Media pembelajaran berbasis *Mobile learning* dilengkapi dengan element yang menarik seperti kuis, simulasi, dan vidio yg dapat membuat pembelajaran menjadi lebih Interaktif dan efektif
4. Media pembelajaran mengurangi biaya percetakan dan distribusi materi dibandingkan dengan buku cetak atau modul fisik dan tidak memerlukan ruangan penyimpanan yang besar.

c. Kekurangan

1. Akses ke media pembelajaran tergantung pada koneksi internet yang stabil.
2. Konsentrasi siswa memungkinkan mengalami gangguan karena beberapa gangguan seperti notifikasi atau gangguan lainnya.

3. Penggunaan terlalu berlebihan pada perangkat digital dapat menyebabkan kelelahan mata dan masalah kesehatan lainnya, terutama jika siswa tidak menggunakan perangkat digital dengan bijak.

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan konsep-konsep yang telah diterjemahkan menjadi satuan yang lebih operasional yang dapat memperjelas penelitian untuk menghindari kesalahan dan mempertegas istilah-istilah sebuah penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Pengembangan yaitu serangkaian aktivitas kegiatan merancang suatu sistem yang baru untuk merubah keadaan produk lama keseluruh sistem baru untuk memperoleh produk yang dapat dipertangung jawabkan. Pengembangan didasari pada pembuatan suatu produk yang efektif, diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba pada sebuah produk.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan jenis alat atau sumber yang digunakan untuk mendukung proses sebuah pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Media pembelajaran tentunya untuk memanipulasi pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan dengan kata lain usaha-usaha yang terencana dalam pembelajaran sehingga didalam proses pembelajaran tercapai ( Cecep Kustandi, M.Pd Dr. Daddy Darmawan, M.Si, 2020:6).

Sebuah pemahaman dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, guru, siswa dan tentunya untuk semua yang memerlukan sebuah pendidikan. Media pembelajaran berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar.

Media pembelajaran merupakan suatu wadah yang digunakan peserta didik dalam membantu proses pemahaman siswa pada materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar (Danar Santoso, Doch Ramadhani 2019).

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai wadah atau tempat yang digunakan dalam penyampaian materi melalui perantara seperti smartphone atau perangkat elektronik lainnya. Media pembelajaran yang dimaksudkan tersebut berupa media pembelajaran berbasis *mobile learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh atau bisa dikatakan bisa diakses menggunakan jaringan internet.

Media pembelajaran memiliki dua perbedaan yaitu media pembelajaran *e-learning*, sedangkan media pembelajaran yang tidak bisa diakses menggunakan internet disebut *luring*.

Media pembelajaran sebagai "alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung dan memperlancar proses belajar mengajar." Dia menekankan pentingnya penggunaan media yang variatif dan adaptif untuk menghadapi tantangan dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa.

### **3. Mobile learning**

*Mobile Elearning* merupakan sebuah metode dalam bidang pendidikan yang merujuk pada pembelajaran berbasis teknologi. Dalam sebah *mobile elearning* ini dirancang untuk memberikan materi ajar, latihan dan evaluasi secara digital melalui perangkat elektronik seperti komputer, handpone dan alat elektronik lainnya yang bisa untuk mengakses sebuah media pembelajaran. *Mobile learning* ini dirancang untuk memberikan akses pembelajaran jarak jauh yang terhubung dengan perangkat teknologi.

### **4. Android**

Android merupakan sebuah sistem perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi *middleware* didalam perangkat tersebut. Android merupakan salah satu sistem yang banyak digunakan saat ini yang dirancang untuk perangkat layar bergerak yang dapat disentuh seperti telefon pintar (*smartphone*).

### **5. Kolaborasi Dokument**

Kolaborasi dokument dimana antara pihak individu atau kelompok berkerja sama dalam mengembangkan, mengedit serta memelihara sebuah dokument secara bersamaan. Hal ini dilakukan dengan sekolah terkait untuk

meningkatkan peluang keberhasilan dalam membuat sebuah *media Mobile learning* pembelajaran yang interaktif serta meningkatkan minat belajar siswa berbasis *Mobile learning*.