

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran ekonomi sebagai pelajaran siswa SMA khususnya bagi siswa peminatan ilmu sosial yang didalamnya memiliki aspek penilaian yang diujikan agar mendapatkan pemahaman siswa melalui hasil belajar dimana ditentukan dengan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan tentunya siswa mampu menyerap pembelajaran tersebut.

Dari observasi awal, penulis menemukan masalah pada hasil belajar pelajaran ekonomi siswa SMA Negeri 2 Binjai untuk kelas X -1 dan X-2 hingga naik kelas ke XI IS-1 dan XI IS-2. Hal ini di dukung pada tabel:

**Tabel 1** Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Kelas X – XI 1 dan 2

NO	TAHUN	KKM HASIL BELAJAR	SEMESTER	RATA_RATA HASIL KELAS X-1 - XI IS 1	RATA_RATA HASIL KELAS X-1 - XI IS 2
1	2020	80 -100	GANJIL	81,40	82,4
2	2021	80 -100	GENAP	78,9	79,4
3	2021	80 -100	GANJIL	79,4	80,1

Data diatas didapat oleh guru mata pelajaran ekonomi yang peneliti temui pada saat observasi di SMA Negeri 2 Binjai Pada tahun 2019-2021 penurunan hasil belajar ditemukan guru karena faktor yang dari Pembelajaran Tatap Muka (PTM) berubah ke Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dikarenakan kasus Covid-19 pada Bulan Maret 2020 ditemukan sehingga terjadinya pembelajaran daring. Guru memberikan pendapatnya kepada saya bahwa siswa cenderung menghabiskan waktunya dengan handphone tetapi bukan untuk belajar melainkan bermain *game* dan bersosial media.

Guru sudah memberikan banyak materi pada siswa pada saat pembelajaran dengan aplikasi *Google Classroom* (GCR) ataupun aplikasi *Whatsapp*. Ketika pembelajaran dengan dengan aplikasi tersebut siswa cenderung terkendala dengan jaringan, kouta dan media belajar yang tidak bisa digunakan *offline*. Jadi siswa hanya aktif pada saat guru menjelaskan di *Google Meet* setelah diberikan tugas dan materi tambahan siswa cenderung tidak membukannya pada setelah siap daring. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar cenderung rendah akibat siswa tidak cenderung memanfaatkan media belajar dengan tepat.

Dari pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru tidak bisa menggunakan model pembelajaran dikarenakan terbatas waktu dan ruang pada saat daring. Ini membuat siswa merasakan kebosanan dan tidak bisa mengikuti prosesi belajar. Hal inovasi juga muncul seperti dengan penelitian (Ramadhani 2016:17) sebagai berikut :

Pengembangan Media pembelajaran *Mobile Learning* Dalam Model Pembelajaran *Student Team Achivement Division* (STAD) mampu meningkatkan kooperatif peserta didik sehingga meningkatkan prestasi belajar dengan mata pelajaran ekonomi.

Hal ini yang membuat penulis membuat suatu rancangan aplikasi *Mobile Learning* dengan alur *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan aplikasi *Smart Apps Creator 3* sebagai aplikasi pendukungnya. Guru bisa memanfaatkan teknologi yang dibuat tersebut dan media sebagai alat penyampaian proses belajar sehingga hasil belajar juga dapat ditingkatkan.

Berdasarkan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi meminta adanya analisis kebutuhan media belajar dan analisis media ajar yang digunakan pada saat daring dalam pengembangan media pembelajaran *Mobile Learning*. Guru memberikan pendapat kebutuhan media belajar harus dengan teknologi yang

bisa digunakan dengan *smartphone* sehingga menjadikan media pembelajaran yang interaktif. Untuk analisis media ajar diperlukan dengan materi, rangkuman, silabus, rpp dan model pembelajaran yang bisa diterapkan langsung pada program tersebut. Sehingga guru dengan mudahnya bisa menerapkan langsung kepada siswa.

Guru bisa menggunakan media *Mobile Learning* ini agar mempermudah prosesi pembelajaran saat pandemi seperti sekarang. Seperti Suratman, dkk (2021 :2382) menyimpulkan sebagai berikut :

Bahwa pandemi merubah sistem pembelajaran pada sekolah dasar hingga menengah ke atas sehingga teknologi dengan media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat bantu pendidikan pada masa pandemi dalam untuk mengatasi sistem pembelajaran tersebut.

Aplikasi yang masih sering digunakan saat daring yaitu *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom* dan *WA Group*. Aplikasi ini telah banyak digunakan akan tetapi efeknya belum sampai pada proses belajar yang mandiri pada siswa. *Google Meet* paling sering digunakan dengan bisa menampung *video conference* mencapai 250 akun untuk melakukan komunikasi video.

*Mobile Learning* Dengan Alur PBL ini akan dibuat dalam proses pembelajaran dengan *Mobile Learning* dengan sintak yang akan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Hal yang diharapkan hasil belajar siswa bisa meningkat dan guru menjadi acuan bahwa *Mobile Learning* bisa menjadi tempat kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan konsep *smartphone*.

Pembelajaran dengan media *Mobile Learning* dengan alur PBL di atas bisa membuat maksimal prosesi belajar berdasarkan kebutuhan siswa. Media ini menggunakan teknologi internet yang didalamnya seorang guru tidak hanya

mengunggah materi yang bisa diakses online ataupun offline tapi juga mengevaluasi, berkomunikasi, berkolaborasi, dan melakukan pengelolaan aspek pembelajaran lain. *Mobile Learning* merupakan proses pembelajaran yang efektif melalui penggabungan pemberian materi dengan teknologi berupa dukungan dan pelayanan untuk belajar.

Penelitian terdahulu terkait penggunaan aplikasi *Mobile Learning* dilakukan oleh Penelitian pengembangan yang dilakukan (Supriyanto & Lenggis, 2016) diketahui jika Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android di SMK Teknik di Madiun dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Dalam materi struktur dan fungsi organel. Skor rata-rata dari ahli media 81,17% dikategorikan layak. Penilaian lapangan memperoleh 80,65% dikategorikan layak serta bisa diakses dengan mudah oleh siswa. Selanjutnya penelitian (Abror, 2017) memiliki hasil jika Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android di MAN 3 Banda Aceh dinyatakan layak menjadi media pembelajaran dimateri Struktur dan Fungsi Organel. Skor rata-rata dari ahli materi yakni 85% dikategorikan layak dan dari ahli media 90% dikategorikan layak . Penilaian Lapangan memperoleh 84% dengan kategori layak.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Penelitian Ramud (2021) hasil penelitiannya yakni (1) media pembelajaran dengan *Flash* pada SMA Kelas XI dalam materi sistem koloid layak dikembangkan memiliki rata-rata 3,87; (2) Media pembelajaran dengan program *Adobe Flash CS 6* berbasis *Mobile Learning* untuk SMA Kelas XI pada keterpaduan dengan materi pemrograman yang ditetapkan oleh tim ahli dengan nilai rata-rata 4,21; (3) hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* lebih tinggi 89,29 dari yang

menggunakan media pembelajaran Pustekkom 82,79; (4) terdapat perbedaan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan *Adobe Flash CS 6* sebesar 93,5%. Selanjutnya penelitian Santi N. (2020) menunjukkan 1) Media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan layak digunakan, 2) terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa (N-gain siswa) dalam materi keseimbangan kimia yang memakai media *Mobile Learning* pada kelas eksperimen I didapatkan tinggi daripada kelas eksperimen II dengan media *power point* (74% > 63%).

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Siregar (Siregar, 2021) hasil penelitian menunjukkan 1) hasil belajar ekonomi siswa dengan *m-learning* lebih tinggi dari hasil belajar dengan *Google Meet*, 2) hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi daripada hasil belajar yang menggunakan aplikasi *Google Meet*, 3) hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki motivasi belajar lebih rendah dengan *Google Meet* tetapi tinggi dengan *M-Learning*, 4) Ada interaksi diantara media pembelajaran *M-Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Mariatun & Marwah, 2021) hasil penelitian menunjukkan, Penelitian *Mobile Learning* diperlukan dalam masa pandemi saat ini dengan menunjukkan penilaiain dari tim ahli didapatkan skor rata-rata aspek materi yaitu 4,13 (Sangat Layak), aspek media 4,1 (Sangat Layak), dan aspek bahasa 4,5 (Sangat Layak). Dari respon siswa dalam uji pengembangan memperoleh rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak 4,2 (Sangat Layak), aspek desain pembelajaran 4,47 (Sangat Layak), dan aspek komunikasi visual 4,6 (Sangat Layak). Hasil uji validasi pada pengukuran peningkatan pemahaman siswa melalui pretest dan posttest didapatkan nilai gain yakni 0,90 (Tinggi).

Pembelajaran menggunakan *M-Learning* dengan model PBL bisa menjadi variasi pembelajaran untuk mengurangi rasa jenuh siswa dan memunculkan keterampilan berpikiran kritis dan belajar mandiri hingga siswa terdorong agar aktif saat pembelajaran. Penerapan *M-Learning* berbasis android bisa menambah perhatian siswa terhadap hasil belajar, terdapat bahan pembelajaran yang menarik dan memberikan tantangan, menjadi alat bantu yang tepat, dan membuat keadaan saat belajar menjadi nyaman dan senang.

Permasalahan diatas jika penggunaan media *M-Learning* dengan smartphone, bisa menjadi cara penyelesaian kesulitan belajar siswa terkait pada hasil belajar kognitif karena model ini menarik siswa agar belajar serta memberikan kemudahan untuk siswa tanpa harus menggunakan berbagai macam buku. Dengan demikian diperlukan inovasi lebih pada saat pembelajaran menggunakan teknologi yang mumpuni. Untuk itu saat tahun 2022 dimana pembelajaran akan menjadi tatap muka dengan full 100% siswa yang hadir dengan protokol kesehatan (*prokes*) yang ketat. Sehingga *Mobile Learning* juga bisa digunakan saat *online* ataupun *offline*.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis berminat meneliti tesis berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Mobile Learning Berbasis Android Dengan Alur *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa identifikasi pada penelitian berikut yakni:

1. Pada pembelajaran yang ada di sekolah media pembelajaran terbatas dengan aplikasi biasa seperti *power point*.
2. Permasalahan pada hasil belajar siswa dikarenakan pada masa pandemi siswa kurang meningkatkan aktifitas belajarnya dirumah.
3. Penggunaan *smartphone* dari siswa untuk belajar digunakan untuk sosial media, *game* dan konten.
4. Terbatasnya guru memberi materi pembelajaran pada masa daring sehingga tidak bisa berkreasi untuk pembelajaran siswa.
5. Kurangnya media pembelajaran yang lebih intens menyebabkan siswa pasif hingga berpengaruh pada hasil belajarnya.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dengan luasnya identifikasi masalah yang akan diteliti, maka penulis membatasi masalah yaitu: “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Dengan Alur *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2021/2022”.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian meliputi:

1. Apakah pengembangan ADDIE pada media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis android dengan alur PBL layak untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa pada SMA Negeri 2 Binjai ?
2. Apakah pengembangan ADDIE pada media pembelajaran *Mobile Learning* berbasis android dengan alur PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa SMA Negeri 2 Binjai ?



### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian agar mengetahui beberapa hal yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan ADDIE pada media pembelajaran dengan *Mobile Learning* berbasis android dengan alur PBL layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Binjai .
2. Untuk mengetahui pengembangan ADDIE pada media pembelajaran dengan *Mobile Learning* berbasis android dengan alur PBL efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Binjai.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap agar penelitian berikut bisa bermanfaat untuk banyak pihak yang meliputi:

#### a. Manfaat Teoritis

Bisa bermanfaat dengan menyumbangkan teori terkait metode *Mobile Learning* berbasis android dengan alur PBL yang menjadi alternatif media pembelajaran saat daring dan luring. Dan juga meningkatkan kualitas pendidikan dengan media yang dikembangkan ini untuk mempermudah siswa saat pembelajaran.

#### b. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Siswa

Dalam pembelajaran untuk siswa dengan memudahkan ketika belajar materi ekonomi yakni BUMN, BUMS dan Koperasi dan memberikan motivasi belajar dan hasil belajar ikut meningkat. Memberi pengetahuan terkait media ini agar menjadi pembelajaran interaktif yang mudah diakses. Selain itu memberi



kepraktisan pada siswa dengan pembelajaran melalui smartphone kapan saja dan dimana saja.

## 2. Bagi Guru

Memberi ilmu untuk guru dalam menggunakan teknologi *Mobile Learning* yang menjadi bagian dari media pembelajaran interaktif dalam prosesi pembelajaran dan mempermudah guru untuk mengajar.

## 3. Bagi Sekolah

Memberi masukan dalam pemanfaatan media ini untuk mendukung proses pembelajaran dan menambah kualitas sekolah.

## 4. Bagi Penulis

Menambahkan ilmu terkait sebuah produk pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan khalayak luas. Selain itu menjadi acuan dalam peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya.