

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan ialah komponen terpenting pada setiap orang serta merupakan komponen utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Untuk dapat menjadi yang berguna untuk orang lain, bangsa, serta negara, pendidikan harus diberikan dengan sebaik-baiknya. Bab 1 Pasal 1 (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam merealisasikan suasana belajar dan proses belajar supaya peserta didik secara aktif mengembangkan minat dirinya untuk menguasai kecakapan spiritual keagamaan, pengaturan diri, budi pekerti, kecendekiaan, tata krama, dan kemahiran yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara.

Pendidikan adalah upaya untuk memajukan kemampuan sumber daya manusia siswa dengan menyediakan dan mendorong pengalaman belajar mereka. Institusi pendidikan di seluruh dunia harus mengubah pola pendidikan mereka dari konvensional ke teknologi informasi. Diperlukan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK/ICT) di zaman globalisasi saat ini. Dunia pendidikan perlu menyelaraskan diri dengan perubahan ini untuk memajukan kualitas pendidikan serta menciptakan sumber daya manusia yang berguna.

Guru ialah pendidik yang mengajar siswa. Pendidik memainkan peran penting dalam menetapkan visi pembelajaran, terutama pembelajaran di era

globalisasi, yang membutuhkan kemampuan dalam bidang teknologi dan informasi, terutama menggunakan komputer dan internet. Ini sesuai dengan Pasal 10 ayat (1) Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang menyatakan bahwa guru harus mempunyai kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dalam kompetensi pedagogik juga mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi pembelajaran. Akibatnya, guru perlu mempunyai keterampilan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi dan memiliki kemampuan untuk mengelaborasi berbagai media pendidikan.

Guru harus lebih inovatif dan kerap mencoba sesuatu yang baru untuk mengajar supaya siswa tidak bosan dan bisa mendapatkan pelajaran dengan efektif. Dengan demikian, hasil belajar dan kinerja siswa akan ditingkatkan. Hal ini dapat menstimulus pendidik untuk membantu siswa dengan memakai teknologi yang lagi berkembang, seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah bagian penting pada pembelajaran. Media pembelajaran ialah setiap perangkat yang dipakai dalam proses pembelajaran yang bertujuan dalam menyajikan informasi/ pesan pada siswa ataupun mahasiswa oleh guru atau dosen. *Mobile learning* adalah metode pembelajaran yang digunakan pada ponsel. Karena sekolah memiliki keterbatasan waktu, siswa dapat belajar secara independen. *Mobile pembelajaran* adalah jenis media yang memungkinkan siswa membuka materi pelajaran melalui aplikasi *android*, sehingga siswa bisa sajabelajar kapanpun dan di manapun melalui *smartphone* berbasis *Android*.

*Smartphone*, yang memiliki fungsi mirip komputer, adalah salah satu produk teknologi modern yang sangat canggih. *Smartphone* dapat digunakan di manapun dan kapanpun, serta hampir semua orang di masyarakat menggunakannya. *Smartphone* ini memiliki banyak fitur yang menarik yang dapat membantu orang memperoleh apa yang mereka inginkan. Menurut Kemenkominfo (2021), 89% orang Indonesia menggunakan *smartphone*. Hal ini disebabkan oleh popularitas *smartphone* di Indonesia. Selain itu, sebagian besar pelanggannya adalah anak-anak dan remaja. Yang membuktikan bahwa *smartphone* adalah alat yang ideal untuk digunakan siswa sebagai alat pembelajaran.

Hasil pengamatan awal oleh peneliti pada siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Sei Balai mengatakan bahwa mayoritas siswa memiliki *smartphone* dengan sistem operasi android. Namun, banyak siswa hanya menggunakannya untuk bermain game, berkomunikasi, dan menjelajahi situs jejaring sosial. Namun, *smartphone* juga dapat digunakan untuk pembelajaran. Lebih dari itu, siswa hanya memakai buku paket sebagai alat pembelajaran. Selain itu, bergantungnya siswa kepada guru masih amat tinggi, seperti yang ditunjukkan oleh aktivitas kelas yang biasanya pasif, di mana siswa hanya memperhatikan, mencatat, serta menyalin apa yang diberi oleh guru. Akibatnya, proses berlangsung secara statis. Selain itu, peserta didik tidak tertarik dengan pelajaran sejarah, sehingga diperlukan pengembangan media baru yang dapat menarik perhatian siswa dan menaikkan hasil belajar mereka. Saat ini, WhatsApp dan Google Classroom adalah satu-satunya media yang digunakan untuk pembelajaran

online. Smartphone menjadi sangat penting untuk belajar karena undang-undang yang menetapkan belajar dari rumah dan pembelajaran jarak jauh.

Bersumber pada latar belakang diatas, maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran mobile learning berbasis android dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI MIPA Di SMA Negeri 1 Sei Balai Pada Semester Ganjil TA 2023/2024”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah penelitian yaitu :

1. Guru di semua mata pelajaran harus memiliki kemampuan TIK sebagai salah satu kemampuan guru, tetapi mereka belum menguasainya sepenuhnya.
2. Banyak pelajar yang menggunakan smartphone berbasis Android, tetapi penggunaannya tidak optimal.
3. Peserta didik tidak terlalu tertarik dengan pelajaran sejarah.
4. Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal.
5. Peserta didik masih sangat bergantung pada guru.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah supaya penelitian lebih fokus dan terarah, yakni :

1. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis *Android*.
2. Media pembelajaran terbatas pada materi sejarah materi perkembangan kolonialisme dan imperialisme di Indonesia yang ditujukan untuk siswa kelas XI MIPA.
3. Pengujian media pembelajaran dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi.
4. Pengujian media bersumber pada tanggapan siswa selepas uji coba media pembelajaran *mobile learning*.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan dari aplikasi *mobile learning* berbasis android dalam mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sei Balai pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana efektifitas dari aplikasi *mobile learning* berbasis android dalam mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sei Balai pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan , tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi mobile learning berbasis android dalam mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sei Balai pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui efektifitas dari aplikasi mobile learning berbasis android dalam mata pelajaran sejarah kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Sei Balai pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan mencapai tujuan penelitian, diharapkan beberapa manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru akan belajar lebih maksimal tentang media pembelajaran *mobile learning*, yang diharapkan akan memberikan lebih banyak pilihan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan mampu menunjang siswa dalam belajar dengan baik dan menumbuhkan semangat atau motivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran sejarah, yang mungkin dianggap membosankan oleh beberapa peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memperoleh pengetahuan sebagai calon guru dan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai bahan rujukan.