

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Mobile learning (m-learning) adalah suatu pembelajaran yang melibatkan *device* (perangkat) bergerak seperti telepon genggam, PDA, Laptop dan tablet PC, dimana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun pembelajar berada.

Di era modern saat ini teknologi sangat dibutuhkan untuk membantu segala proses pada kehidupan manusia. Seiring berjalannya waktu, teknologi informasi memberikan terobosan baru yaitu aplikasi *mobile learning*. *Mobile learning* digunakan sebagai media pembelajaran yang modern, sesuai dengan penelitian ini yaitu pengukuran pemahaman digital *marketing* menggunakan *mobile learning*, nantinya fungsi aplikasi *mobile learning* ini yaitu mengukur pemahaman materi digital *marketing* menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hudiana Hernawan, Dosen Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan STKIP Garut) yang berjudul "*Penggunaan Aplikasi Mobile learning Berbasis HTML5 Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Mikrobiologi*" bahwa, pada penelitiannya dilakukan dua percobaan pada dua kelas yang berbeda, yaitu satu kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran menggunakan *mobile learning* dan satu kelas lainnya menggunakan metode pembelajaran konvensional (proses pembelajaran dan evaluasi). Langkah pertama metode penelitian tersebut adalah melakukan pretes mata kuliah Mikrobiologi dengan menggunakan metode pengujian yang sama, yaitu tes. Hasilnya, kedua kelas memiliki tingkat pemahaman awal yang sama. Selanjutnya, analisis terhadap postes dilakukan dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman mahasiswa setelah menerima pembelajaran, atau dengan kata lain mengukur tingkat pemahaman akhir yang dimiliki mahasiswa terhadap matakuliah Mikrobiologi.

Berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh hasil pemahaman mahasiswa eksperimen setelah pembelajarannya menggunakan aplikasi *mobile learning* berbasis HTML 5 nyata lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman mahasiswa pada kelas kontrol setelah pembelajarannya.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Miska Antika, 2012) yang berjudul "*Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Provinsi Di Indonesia Berbasis Android*" menyimpulkan bahwa pembelajaran provinsi di Indonesia menggunakan aplikasi *mobile learning* menjadi lebih efektif, efisien dan interaktif. Dengan adanya pemanfaatan teknologi yang berkembang pesat, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dani Kusuma, 2016) yang berjudul "*Pengembangan Mobile Learning Matematika Sebagai Suplemen Pembelajaran Trigonometri Siswa SMA Kelas X*" menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang merupakan suatu proses pengembangan produk baru atau yang telah ada. Pengembangan aplikasi ini menggunakan langkah langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Hasilnya analisis gaya belajar yang lebih dominan pada siswa mempunyai tipe belajar visual, meliputi video penjelasan materi, gambar dan grafik trigonometri. Penggunaan gaya belajar visual dalam pembelajaran *mobile learning* menjadi lebih efektif dan interaktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Prasetyo Listiaji, 2015) yang berjudul "*Pengembangan Aplikasi Mobile Learning sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Gravitasi Newton Untuk Siswa SMA*" menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pengujian dilakukan terhadap siswa SMA. Pada tahap *analysis*, kebutuhan memaksimalkan fungsi media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap *design*, pengembangan aplikasi sesuai dengan konsep rancangan kebutuhan dimana terdiri atas Materi, Latihan, Evaluasi dan *About*. Tahap *Development*, meliputi pengisian konten aplikasi yaitu

materi, gambar, video, *icon*, suara. Tahap *Implementation*, berisi uji coba produk yang telah dikembangkan terhadap sejumlah responden dengan beberapa aspek penilaian, dan hasil total dari semua aspek yang dinilai menyatakan aplikasi ini layak sebagai penunjang pembelajaran fisika pada materi hukum gravitasi newton untuk siswa SMA.

Dari tinjauan pustaka diatas pembuatan aplikasi *mobile learning* yang mengacu pada materi digital *marketing* belum dibuat dan diukur aspek pemahamannya. Oleh sebab itu, maka penulis membuat penelitian pengukuran pemahaman digital *marketing* menggunakan *mobile learning* agar proses belajar digital *marketing* dapat lebih paham dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Digital Marketing

Menurut Urban (2004:2) Digital *Marketing* adalah penggunaan internet dan teknologi informasi untuk memperluas dan meningkatkan fungsi *marketing* tradisional. Definisi berkonsentrasi pada seluruh *marketing* tradisional.

2.2.2. Mobile Learning

Mobile Learning (*m-learning*) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Konsep pembelajaran *mobile learning* dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik dan dapat diakses dari mana saja dan kapan saja. *Mobile Learning* dapat didefinisikan sebagai salah satu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan *content* yang edukasional. Sistem *m-learning* ini memanfaatkan perangkat *mobile/handheld* seperti handphone, dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan di mana pun dan kapan pun.

2.2.3. Pemahaman

Menurut Mulyasa (dalam Amaliyanti, 2014) pemahaman adalah kedalaman kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Selanjutnya Ernawati (dalam Amaliyanti, 2014) mengemukakan bahwa pemahaman adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan dalam bentuk lain, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengklasifikasikannya.

2.2.4. *Gamma Feedback Learning Model (GFLM)*

Gamma Feedback Learning Model (GFLM) adalah sebuah pendekatan pengendalian pada ilmu teknik untuk membawa setiap penggunaannya pada pembelajaran online mencapai sebuah ketuntasan pembelajaran. Penggunaan multimedia sangat berpengaruh pada pembelajaran GFLM, maka pembelajaran GFLM dapat dioptimalkan untuk model pembelajaran jarak jauh. Pada pembelajaran GFLM mengadaptasi konsep pengendalian umpan balik, untuk membentuk pengendalian proses belajar online yang terus menerus agar setiap pengguna mencapai ketuntasan materi dengan sebaik-baiknya.

2.2.5. *Learning Management System (LMS)*

LMS adalah sistem untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan, perangkat lunaknya untuk mendistribusikan program melalui internet.

Menurut Ryan K.Ellis (2009) *Learning Management System (LMS)* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi pelatihan kegiatan belajar mengajar secara online.

Menurut Riyadi (2010:1) *Learning Management System (LMS)* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya.

2.2.6. *Computer Assisted Instruction (CAI)*

Computer Assisted Instruction (CAI) adalah suatu pembelajaran yang menggunakan komputer dalam menyampaikan materi ajar dan mahasiswa dapat melakukan aktifitasnya secara langsung dengan berinteraksi melalui komputer.

Menurut Warsita (2008:137) *Computer Assisted Instruction (CAI)* merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2.2.7. *PhoneGap*

PhoneGap adalah sebuah *project open source* yang digunakan untuk membuat sebuah *mobile application*. *PhoneGap* dapat menggunakan *web technology Hypertext Markup Language (HTML)*, *Cascading Style Sheet (CSS)* dan *Javascript* untuk membuat *mobile application*. HTML, CSS dan Javascript akan diubah menjadi suatu *package* yang bisa digunakan diberbagai *device* yang memiliki *platform* yang berbeda-beda. *PhoneGap* bisa disebut sebagai perantara untuk membuat sebuah *web* agar bisa berkomunikasi dengan sebuah *hardware device*.

2.2.8. *CourseLab*

CourseLab merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar. Dengan menggunakan aplikasi ini kita dapat membuat sebuah bahan ajar yang nantinya dapat diintegrasikan dengan *Learning Management System (LMS)* berbasis android/mobile.

2.2.9. JavaScript

JavaScript adalah “bahasa” *script* yang berjalan pada web browser (sebagai *client server programming*) dan digunakan untuk menyediakan akses *script* untuk objek yang dimasukkan (*embedded*) di aplikasi lain. *JavaScript* merupakan nama implementasi dari *Netscape Communications Corporation* untuk *ECMAScript* standar, yaitu suatu bahasa *script* yang didasarkan pada konsep *pemrograman* berbasis *prototype*.

2.2.10. Skala Likert

Skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala ini merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif.