

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi selalu berkembang dan menciptakan temuan-temuan baru yang menakjubkan untuk menunjang kebutuhan manusia (Urfan, Dedy, & Titi, 2016). Kemajuan dalam teknologi memberikan banyak pengaruh dalam berbagai bidang terutama pada bidang pendidikan (Sulastri & Hakim, 2014) (Astuti, Sumarni, & Saraswati, 2017). Dengan adanya teknologi dibidang pendidikan membuat masyarakat lebih kreatif sehingga membuat pendidikan lebih maju (Husain, 2014).

Untuk menciptakan inovasi dalam belajar mengajar maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan mudah dipahami. Ada berbagai media pembelajaran yang berkembang saat ini seperti dengan buku, televisi, komputer, dan ponsel (Muhson, 2010). Salah satu pemanfaatan media yang paling mudah di terapkan yaitu belajar dengan menggunakan media ponsel genggam (Pelet, Papadopoulou, Khan, & Bernardin, 2014). Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Samuel, bahwa pelajar pada generasi milenial ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain ponsel genggam sehingga banyak pelajar masa kini yang sulit memahami pelajaran yang dipelajari disekolah (Gideon, 2018). Dari penelitian Sung dan kawan-kawan memiliki kesimpulan bahwa menggunakan perangkat telepon genggam dalam pendidikan lebih baik daripada menggunakan komputer dekstop (Yao-Ting, Chang, & Liu, 2016) .

Media pembelajaran dengan telepon genggam disebut *Mobile learning* (Parsons & Ryu, 2006). *Mobile learning* mendefinisikan telepon genggam sebagai media belajar, perangkat dan teknologi nirkabel serta digital yang digunakan murid saat belajar (M. El-Hussein & Cronje, 2010). Definisi lain tentang *mobile learning* adalah pembelajaran nirkabel yang memudahkan gagasan komputasi untuk diterapkan pada *mobile learning* bertujuan untuk menyediakan pendidikan yang fleksibel (Yordanova, 2007)

Kelebihan pembelajaran *mobile learning* dilihat dari beberapa kemajuan teknologi yang mempromosikan aksesibilitasnya. *Mobile learning* memiliki kemudahan akses baik itu soal waktu, tempat, atau kenyamanan penggunaan (G. Caudill, 2007). Dengan itu *mobile learning* untuk belajar dimana saja dan kapan saja memberikan rasa kebebasan (Sibanyoni & Alexander, 2017). *Mobile learning* dibuat secara khusus untuk konteks yang merangsang motivasi untuk mengenali masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran (Jordaan, Laubscher, & Blignaut, 2008) .

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan efektifitas dan fleksibilitas siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau yang biasa disingkat PKN merupakan salah satu program pendidikan atau mata pelajaran yang wajib dimuat dalam kurikulum di setiap jenis, jalur dan jenjang pendidikan. Sesuai dengan pasal 37 ayat 1 dan 2 UU No.20 tahun 2003 (Rismayani, 2013). Tetapi menurut Sunarta peserta didik menganggap PKN adalah pelajaran yang mudah dan tidak penting terlebih PKN tidak diikutsertakan dalam Ujian Nasional. Hal tersebut menimbulkan rendahnya minat, motivasi dan keaktifan serta prestasi siswa terhadap pelajaran PKN (Sunarta, 2016).

Agar meningkatkan minat belajar PKN untuk mencapai prestasi lebih baik membutuhkan peran guru. Seorang guru berperan dalam mengarahkan siswanya untuk memanfaatkan *mobile learning* sebagai sarana untuk belajar atau memperoleh pengetahuan yang lebih banyak dan dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun (Baran, 2014). *Mobile learning* juga memudahkan guru dalam memantau proses belajar siswanya (Abdullah & Noor). Karena hal ini tentu guru akan mendapat perhatian dari siswa sehingga mereka dapat belajar dengan efektif (McConatha & Praul, 2008). Pada penelitian ini, aplikasi dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain yang memiliki problematika yang sama dengan mata pelajaran PKN.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran PKN adalah mata pelajaran wajib yang dipelajari setiap semester. Banyak siswa yang beranggapan isi dan model pembelajaran hampir mirip sehingga semakin tinggi jenjang pendidikan semakin bosan dan tidak menarik.
2. Banyak siswa yang tidak terlepas dari penggunaan telepon genggam dalam kehidupan sehari-hari dan belum mengoptimalkan penggunaan telepon genggam tersebut dengan lebih bermanfaat.
3. Terdapat keterbatasan waktu dan tempat kegiatan belajar di sekolah. Padahal siswa masih cenderung bergantung pada guru untuk memantau kegiatan belajar.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka permasalahan yang dibatasi sebagai berikut:

1. Materi yang akan dikembangkan hanya terbatas mata pelajaran PKN.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *mobile learning* dengan menggunakan *Courselab 3*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang dipaparkan pada latar belakang diatas, maka masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana telepon genggam dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk meningkatkan ketertarikan belajar PKN ?
2. Bagaimana cara membuat modul PKN berbasis *mobile learning* menggunakan *Courselab 3* ?
3. Bagaimana guru dapat memantau kegiatan belajar siswa menggunakan aplikasi *mobile learning* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan aplikasi modul belajar PKN berbasis *mobile learning* sebagai alat belajar PKN.
2. Mengetahui apakah belajar PKN menggunakan media *mobile learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui cara kontrol guru dalam memantau kegiatan belajar siswa saat di luar jam sekolah.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran dapat digunakan oleh siswa sebagai kemudahan dalam mendapatkan materi belajar mata pelajaran PKN
2. Memanfaatkan telepon genggam untuk media pembelajaran yang mudah dibawa dan digunakan kapan saja dan dimana saja.
3. Memberikan pengalaman dan ketrampilan bagi guru dan siswa untuk dapat mengembangkan media pembelajaran khususnya pada media telepon genggam.

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan pada tugas akhir.

BAB II : Studi Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang berisi definisi, konsep serta proposisi yang disusun sistematis tentang variabel yang berhubungan dengan tema penelitian, yaitu “Meningkatkan ketertarikan belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan menggunakan *mobile learning*” sebagai dasar teori penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan uraian rinci tentang urusan prosedur penelitian, bahan/materi, alat, dan desain aplikasi yang digunakan pada penelitian dan membuat rancangan sistem yang dapat diimplementasikan dengan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang dijelaskan pada Bab II.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan hasil yang telah diperoleh dari rangkaian kegiatan penelitian dan dapat melakukan pengujian pada implementasi sistem lalu menganalisa agar sistem berjalan sesuai dengan pembahasan teori dan rancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V : Penutup

Pada bab ini memaparkan penutup penelitian berisi kesimpulan dan saran yang diambil berdasarkan dari hasil penelitian untuk pengembangan selanjutnya.