

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN I | i |
| HALAMAN PENGESAHAN II..... | ii |
| PERNYATAAN..... | iii |
| INTISARI | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 3 |
| BAB II | 4 |
| TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI | 4 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 4 |
| 2.2 Landasan Teori | 14 |
| 2.2.1 Pengertian Komunikasi | 14 |
| 2.2.2 Pengertian <i>Mobile Learning</i> | 15 |
| 2.2.3 Pengertian Taksonomi Bloom..... | 16 |
| 2.2.4 Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SMP Kelas VII..... | 17 |
| 2.2.5 <i>Gamma Feedback Learning Model (GFLM)</i> | 21 |
| BAB III..... | 24 |
| METODOLOGI PENELITIAN | 24 |
| 3.1 Metode Pengembangan Sistem | 24 |
| 3.2 Metode Pengumpulan Data..... | 25 |
| 3.3 Alat Dan Bahan | 25 |
| 3.3.1 Alat | 25 |

| | |
|---|----|
| 3.3.2 Bahan..... | 31 |
| 3.4 Desain Arsitektur Sistem..... | 31 |
| 3.5 Perancangan Sistem..... | 33 |
| 3.5.1 <i>Use Case Diagram</i> | 33 |
| 3.5.2 <i>Activity Diagram Login</i> | 34 |
| 3.5.3 <i>Activity Diagram Pembelajaran Materi</i> | 35 |
| 3.5.4 <i>Wireframe UI (User Interface)</i> | 37 |
| BAB IV | 40 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 40 |
| 4.1 Implementasi | 40 |
| 4.2 Pengumpulan Data..... | 50 |
| BAB V..... | 56 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | 56 |
| 5.1 Kesimpulan | 56 |
| 5.2 Saran | 56 |
| DAFTAR PUSTAKA | 58 |
| LAMPIRAN..... | 61 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Model Implementasi <i>GFLM</i> | 22 |
| Gambar 3.1 Model <i>Waterfall</i> | 24 |
| Gambar 3.2 <i>Dashboard</i> Yang Mudah Dipersonalisasi..... | 28 |
| Gambar 3.3 Kalender <i>Moodle</i> | 28 |
| Gambar 3.4 <i>Editor Moodle</i> Yang Interaktif..... | 29 |
| Gambar 3.5 Manajemen <i>File</i> Yang Mudah..... | 30 |
| Gambar 3.6 Pembuatan <i>Course</i> Secara Masal | 30 |
| Gambar 3.7 Mendukung standar <i>software</i> lain..... | 31 |
| Gambar 3.8 Arsitektur Sistem | 33 |
| Gambar 3.9 <i>Use Case</i> User Siswa..... | 34 |
| Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Login | 35 |
| Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Pembelajaran Materi | 36 |
| Gambar 3.12 <i>Wireframe</i> dari <i>Home Page</i> | 37 |
| Gambar 3.13 <i>Wireframe</i> Halaman Materi | 38 |
| Gambar 3.14 <i>Wireframe</i> Halaman Soal | 39 |
| Gambar 4.1 Halaman Tambah <i>User</i> | 40 |
| Gambar 4.2 <i>User</i> Berhasil Ditambahkan..... | 41 |
| Gambar 4.3 Halaman Awal..... | 42 |
| Gambar 4.4 (a) Halaman Utama, (b) <i>Sub Materi</i> Selanjutnya, (c) Tab <i>Vocabulary</i> | 43 |
| Gambar 4.5 Halaman Soal | 44 |
| Gambar 4.6 Pilih Jawaban | 45 |
| Gambar 4.7 (a) Jawaban Benar, (b) Jawaban Salah | 46 |
| Gambar 4.8 Soal Berikutnya..... | 47 |
| Gambar 4.9 Materi Berikutnya | 47 |
| Gambar 4.10 Soal Materi ke-2..... | 48 |
| Gambar 4.11 Seluruh Soal Selesai Dikerjakan | 49 |

Gambar 4.12 Laporan Pengerjaan.....50

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----------|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian..... | 13 |
| Tabel 2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) | 17 |
| Tabel 4.1 Hasil Percobaan Dengan <i>Paper Based</i> | 51 |
| Tabel 4.2 Hasil Percobaan Dengan <i>M-English 7th Grade</i> | 52 |
| Tabel 4.3 Hasil Perbandingan..... | 54 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia sekolah-sekolah menerapkan sistem jam sekolah hingga sore hari dengan tujuan siswa mendapat banyak serapan ilmu di sekolah. Dengan adanya waktu belajar yang lebih lama, namun upaya tersebut dirasa kurang efektif dikarenakan konsentrasi siswa dalam menyerap pelajaran tidak sebaik saat jam pelajaran biasa. Maka dari itu diperlukan sistem belajar yang bersifat *mobile* (praktis), serta dinamis tanpa terpaku pada ruang dan waktu sehingga siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja (Azwardi, Rusdi dan Devara 2016).

Sistem belajar ini bisa diterapkan dengan menggunakan media *smartphone* sebagai media dalam mendapatkan ilmu pembelajaran atau biasa disebut *Mobile Learning (M-Learning)*. Dengan konten pembelajaran yang diangkat berupa materi Bahasa Inggris yang dikemas dalam media *smartphone*, diharapkan bisa menjadi solusi alternatif dalam upaya meningkatkan kompetensi para generasi muda dalam berbahasa Inggris dan menjadi sebuah sistem ajar alternatif dalam menyerap ilmu pelajaran diluar jam sekolah.

Namun di dalam penerapan aplikasi *M-Learning* ini perlu adanya pengujian terhadap penggunaan *M-Learning* dibanding menggunakan metode *paper based*. Dengan adanya penerapan *M-Learning* ini dampak positif yang bisa didapatkan seperti meningkatnya prestasi siswa, dan minat siswa dalam belajar, serta efektivitas pembelajaran *M-Learning* dalam penerapannya kepada siswa. Meski dirasa banyak hal positif yang didapat dari penerapan *M-Learning*, ada juga beberapa hal kontra yang disebabkan seperti yang disebutkan dalam jurnal (Klimova 2019). Ada beberapa kendala yang didapat. Salah satunya adalah kurangnya konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal-soal atau mempelajari materi dikarenakan fitur *multitasking* pada *smartphone* yang menyebabkan siswa bebas mengakses aplikasi lain dan kehilangan fokusnya dalam belajar.

Dari peristiwa ini penulis bermaksud melakukan pengujian terkait tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran melalui *M-Learning* terutama pada materi bahasa Inggris berdasarkan penjelasan yang disebutkan sebelumnya. Pengujian ini penulis lakukan agar mendapatkan klarifikasi terkait permasalahan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah disebutkan, maka dapat disimpulkan apa saja yang menjadi permasalahan dalam fenomena tersebut menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

1. Apa dampak yang dihasilkan dari penerapan metode *M-Learning* kepada siswa dibanding menggunakan metode biasa?
2. Bagaimana efektivitas dari *M-Learning* sebagai media pembelajaran bagi siswa?
3. Apa metode pembelajaran yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman siswa antara pembelajaran *M-Learning* dengan pembelajaran biasa?

1.3 Batasan Masalah

Dengan maksud agar penelitian ini dapat difokuskan, dan dapat digali informasinya lebih dalam dan spesifik, maka sebaiknya permasalahan penelitian yang sedang dibahas perlu dibatasi variabelnya. Karena itu penulis memberikan batasan-batasan permasalahan yang hanya berkaitan dengan “metode pembelajaran, media pembelajaran, serta mata pelajaran yang digunakan”. Untuk mata pelajaran yang akan difokuskan penulis fokuskan dengan materi bahasa Inggris untuk tingkatan SMP kelas VII, dikarenakan generasi muda pada usia di tingkat SMP kelas VII mayoritas sudah diperbolehkan oleh orang tuanya menggunakan *smartphone*. Dan di usia ini *user* dirasa sudah lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi sasaran yang ingin dicapai penulis dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menguji tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa inggris berbasis *Mobile Learning*.
2. Mengidentifikasi dampak yang dihasilkan oleh media *M-Learning* terhadap pembelajaran siswa.
3. Menguji efektivitas metode *M-Learning* dibanding menggunakan metode pembelajaran biasa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi hal-hal positif yang bisa didapatkan bagi penulis maupun pelajar diantaranya ialah.

1. Mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan *Mobile Learning*.
2. Mengetahui dampak yang dihasilkan dari metode pembelajaran melalui *M-Learning*.
3. Mengetahui efektivitas dari metode penggunaan *M-Learning* dibanding menggunakan metode pembelajaran biasa.