

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada November 2019, telah ditemukan virus baru yang diberi nama virus Covid-19. Bermula dari Wuhan kemudian menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Kasus positif Covid-19 di Indonesia pertama kali terdeteksi pada 2 Maret 2020. Semua aspek kehidupan terkena dampak dari hadirnya virus tersebut, salah satunya adalah pendidikan. Oleh karena itu, kementerian pendidikan dan kebudayaan mengambil keputusan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dilansir dari kemendikbud.go.id, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat edaran ini memperkuat isi dari Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19). Pembelajaran jarak jauh dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: luar jaringan (luring), semi daring, dan dalam jaringan (daring). Metode pembelajaran jarak jauh secara daring dapat memanfaatkan platform-platform yang tersedia, seperti menggunakan video pembelajaran melalui youtube, *teleconference* melalui zoom, google meet, atau cisco webex, diskusi menggunakan whatsapp atau telegram, serta memanfaatkan *learning management system*.

Learning management system (yaitu Moodle, Google Classroom, Blackboard, WebCT, Desire2Learn, Microsoft Teams) adalah aplikasi perangkat lunak yang dirancang dengan maksud untuk membantu guru dalam memenuhi tujuan pedagogis mereka dalam menyampaikan konten pembelajaran kepada peserta didik yang dapat mendukung proses belajar mengajar jarak jauh (Machado & Tao, 2007) (Fathema, Shannon, & Ross, 2015). LMS menawarkan cara mudah untuk menyampaikan kuis, memfasilitasi tugas, dan mempublikasikan nilai (Dahlstrom, Brooks & Bichsel, 2014). Menurut penelitian Lonn & Teasley (2009), LMS dapat

membuat pemberian materi dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien.

Penggunaan *handphone* meningkat saat pandemi Covid-19. *Handphone* paling banyak digunakan oleh masyarakat berumur 18-34 tahun (Ozdamli & Cavus, 2011). Oleh karena itu, peserta didik tingkat SMA termasuk ke dalam pengguna *handphone* terbanyak. Survei menunjukkan bahwa 85% peserta didik sekolah menengah memiliki iPod atau pemutar MP3 serupa, beberapa dengan akses internet, 70% memiliki laptop, dan 30% memiliki *handphone* (Williams & Pence, 2011). Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik juga menunjukkan bahwa 100% peserta didik memilih *handphone*. Banyaknya kepemilikan dan tingginya penggunaan *handphone* ini dapat dimanfaatkan untuk menjadikan *handphone* sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *handphone* biasa disebut dengan *mobile learning* atau *M-Learning*. Menurut Lan dan Sie (2010) *m-learning* adalah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan teknologi *mobile*. Barton, dan Nguyen (2015) menyatakan kegunaan yang paling dominan dari *mobile learning* yaitu dapat mengkombinasikan antara pembelajaran di sekolah dengan pembelajaran diluar sekolah secara elektronik. Pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* menjadi lebih inovatif karena guru dapat merancang pembelajarannya sendiri menggunakan *software* sesuai dengan materi yang ingin disampaikan sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik. *Mobile learning* dapat dikembangkan dengan memuat unsur multimedia *audio/visual* seperti *games*, animasi dan video pembelajaran (Cahyana, Paristiowati, Savitri, & Hasyrin, 2017).

Penggunaan media *mobile learning* sudah banyak dijumpai dalam pembelajaran kimia. Namun, berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang dianjurkan oleh kemendikbud, *mobile learning* kurang efektif untuk mengumpulkan tugas secara *real time*. Media *mobile learning* sebaiknya diintegrasikan dengan *learning management system*. *Mobile learning* yang memiliki akses seluler ke LMS dapat memudahkan pelajar untuk mengakses

materi dan informasi kursus dengan cara yang mudah dan tepat waktu (Hu, Tsang & Chu, 2019)

Selain itu, media pembelajaran perlu menggunakan pendekatan untuk mengoptimalkan fungsinya. Bergantinya sistem *teacher centered* menjadi *student centered* pada kurikulum 2013 mengharuskan pendekatan yang digunakan juga menyesuaikan perubahan tersebut. Salah satu pendekatan yang menggunakan *student centered* adalah pendekatan *experiential learning theory*. *Experiential learning* adalah membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman kehidupan nyata (Yardley, Teunissen & Dornan, 2012). Jadi peserta didik dapat membangun pengetahuan sendiri dari pengalamannya. Namun pendekatan ini masih belum banyak diterapkan karena terbatasnya sumber belajar yang digunakan. Hasil dari analisis kebutuhan peserta didik menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan paling banyak adalah dari internet sebanyak 60%.

Materi larutan elektrolit dan non elektrolit di kelas X SMA merupakan materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Namun pada hasil analisis kebutuhan peserta didik, sebanyak 76,1% menyatakan materi elektrolit dan non elektrolit adalah materi yang sulit dipahami. Faktor yang mempengaruhinya adalah 49,3% banyaknya hafalan, 71,6% banyaknya materi, 34,3% belum banyak media yang membantu, dan 1,5% banyaknya catatan. Alternatif yang dapat diambil untuk memahami materi elektrolit dan non elektrolit adalah dengan cara memperbanyak praktikum, memperbanyak latihan soal, menggunakan video pembelajaran, dan memanfaatkan *handphone* sebagai sumber belajar.

Sebelumnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh Cahyana, Fitriani, Rianti, dan Fauziyah (2017) yaitu pengembangan media *mobile learning* pada materi elektrolit dan non elektrolit. Namun pada pengembangan *mobile learning* tersebut tidak menggunakan pendekatan *experiential learning theory* serta terintegrasi *learning management system*. Media *mobile learning* terintegrasi *learning management system* dapat menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *experiential learning theory*. Fitur-fitur yang tersedia dalam *mobile learning* terintegrasi

learning management system dapat disesuaikan dengan aspek yang ingin dicapai dalam pendekatan *experiential learning theory*. *Mobile learning* terintegrasi *learning management system* merupakan media yang sangat fleksibel dan membantu peserta didik memahami materi lebih mudah karena dilengkapi oleh animasi maupun video pembelajaran.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* terintegrasi *learning management system* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang didasari dengan pendekatan *experiential learning theory*. Berdasarkan data analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 97% peserta didik dan 100% guru menyatakan setuju apabila dilakukan pengembangan media *mobile learning* terintegrasi *learning management system* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang didasari dengan pendekatan *experiential learning theory*.

B. Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini adalah pengembangan *mobile learning* yang terintegrasi dengan *learning management system* pada materi elektrolit dan non elektrolit. Pengembangan didasarkan oleh kebutuhan peserta didik dan guru.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah utama yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. “Bagaimana mengembangkan *mobile learning* terintegrasi *learning management system* untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit melalui pendekatan *experiential learning theory*?”
2. “Apakah media *mobile learning* terintegrasi *learning management system* yang telah dikembangkan layak digunakan?”

D. Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan *mobile learning* yang terintegrasi *learning management system* pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit yang didasari dengan pendekatan *experiential learning theory* ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, guru, peneliti maupun sekolah, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Penelitian ini diharap mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep materi larutan elektrolit dan non elektrolit dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di dalam *mobile learning* yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan.

2. Guru

Penelitian ini diharap mampu memberikan manfaat bagi guru untuk digunakan sebagai sumber pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan mampu termotivasi untuk mengembangkan media-media lain untuk membantu kegiatan belajar mengajar supaya makin menarik

3. Peneliti

Penelitian ini diharap mampu meningkatkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu juga diharap dapat meningkatkan pemahaman materi yang berkaitan.

4. Sekolah

Penelitian ini diharap mampu menambah sumber belajar atau bahan ajar bagi peserta didik dan guru.