

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang sangat pesat, terus berjalan beriringan dalam kedinamisan sesuai dengan kebutuhan. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari dosen kepada mahasiswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan bagi mahasiswa (Oetomo & Priyogutomo 2004) beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu dunia pendidikan diharapkan menjadi suatu wahana untuk mempersiapkan generasi bangsa, sehingga lahir sumber daya manusia yang handal dan mempunyai kemampuan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tumbuh dan berkembang secara cepat (Partanen et al., 2008). Teknologi merupakan bagian integral dan tidak terpisahkan dengan kehidupan masyarakat modern dimana hampir semua orang

memiliki *smartphone*. Pada tahun 2020, *International Telecommunication Union* melaporkan bahwa tujuh miliar orang memiliki langganan selular aktif dan lebih

dari tiga miliar mengakses Internet melalui perangkat *mobile*. Pembelajaran menggunakan *smartphone* adalah tren yang relatif baru yang digunakan hampir di

setiap belahan dunia untuk penyebaran informasi, dimana evolusi yang cepat dari teknologi yang muncul memiliki dampak yang signifikan terhadap cara mahasiswa berkomunikasi, belajar, mengakses informasi, serta menghubungkan dengan teman sejawat dan dosen (Partanen, Jukka, 2008). Paradigma mobilitas abad ke-21 ini muncul dengan menyajikan peluang, tantangan, untuk mahasiswa berinteraksi, berkolaborasi, menghubungkan, mengontekstualisasikan, dan personalisasi lingkungan belajar mereka dalam pengembangan perkuliahan, dengan bantuan perangkat *smartphone* sehingga *leaner* memiliki akses ke bahan ajar di mana saja dan kapan saja. Hal ini sesuai dengan refleksi pendidikan di abad 21 menurut *Demographic Boom* adalah: Iptek berkembang cepat setiap 2.5 tahun, *Self Centered*, *Camera Branding*, *Hypercompetition*, *Uncertainly*, *Ambiguity*, *Complexity*, *volatility* dan *Long-life learning*.

Menurut Yapp, (2005); saat ini tantangan besar dari pendidikan pada abad 21 di antaranya:

- 1) *Personalizing Education* penyajian pembelajaran dengan menggunakan berbagai perangkat untuk membangun pengetahuan dan pemahaman mahasiswa sesuai dengan preferensi belajar dan *skill* tertentu yang mereka butuhkan.
- 2) *Assessing student learning* (Cochrane, 2010); penilaian keberhasilan mahasiswa secara interaktif dengan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi.
- 3) *Supporting social learning*; proses pembelajaran yang didukung jejaring sosial, penggunaan modul elektronik, penerapan *blended learning*, pembelajaran virtual serta permainan dengan menggunakan alat peraga.
- 4) *Diminishing boundaries* (Rahm, 2015); tidak adanya batasan ruang dan waktu,

sehingga membutuhkan kolaborasi antara teknologi dan sumber daya manusia, rekayasa *chip* dan permainan dari konten pembelajaran untuk membentuk lingkungan cerdas.

5) *Developing alternative teaching strategies* (Diane, Lapp, 2004); pengembangan strategi alternatif dalam mengajar dengan memanfaatkan lingkungan yang cerdas, menggunakan interaksi secara *online* serta pembelajaran berbasis kearifan lokal. Terdapat dua hal yang mendasari ini diantaranya

- a. *Enhancing the role of stakeholder*; meningkatkan kolaborasi dengan *stakeholder* (pemangku kepentingan) melalui komitmen untuk peningkatan kualitas belajar dan peningkatan kinerja.
- b. *Addressing policy changes*; masyarakat pembelajar membutuhkan percepatan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dengan didukung oleh *stakeholder* sehingga dibutuhkan kebijakan yang selalu mendukung peningkatan kemampuan pembelajaran (Tayebnik & Puteh, 2013).

Menurut Adebisi et al., (2015) Terdapat 7 *trend* dalam Teknologi Pendidikan untuk menjawab tantangan belajar di abad 21 di antaranya; a) *User model*, b) *Mobile tools*, c) *Networking Tools*, d) *Serious Games*, e) *Intelligent Environment*, f) *Educational Data Mining*, f) *Rich Interfaces*.

Model-Model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi

Pendidikan merupakan mata kuliah wajib mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan. Selama ini pelaksanaanya mata kuliah “Model-Model Pembelajaran

Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan” di Pascasarjana UNJ menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*, yang dilakukan secara

online dan *offline*. Metode yang digunakan adalah dengan diskusi sementara tugas dan materi pembelajaran dikirim melalui *email* dan *whatsapp* sehingga Dosen dan mahasiswa harus melakukan tahapan pembelajaran dengan membuka banyak aplikasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi menghadapi era society 5.0 dalam penelitian ini mengembangkan suatu *platform* sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas perkuliahan menjadi menarik dengan mengadopsi teknologi inovatif dan modern. *Platform* tersebut adalah *mobile learning* yang merupakan konsep yang relatif baru. Kebaruan relatif pada *mobile learning* dapat dilihat dari proses, kerangka kerja dan perangkat yang belum dibakukan (Vavoula & Sharples, 2009). *Mobile learning* juga menyediakan lingkungan belajar yang berbasis teknologi serta menumbuhkan fleksibilitas, konektivitas, dan kolaborasi sewaktu mahasiswa melakukan perkuliahan (Beldarrain, 2006).

Mobile learning adalah proses untuk memanfaatkan kegiatan pembelajaran terdapat interaksi antar pengguna dan materi yang dimediasi dengan teknologi (Sharples et al., 2010). Penggunaan perangkat *mobile* merupakan salah satu cara dalam penerapan pembelajaran dimana saja, kapan saja yang digunakan mahasiswa yang memiliki kelebihan dan kekurangan serta memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran jarak jauh (Alhassan, 2016). *M-learning* dapat menjembatani antara pembelajaran tanpa pembatasan waktu dan tempat belajar (Vavoula & Sharples, 2009). Pemanfaatan *mobile learning* dalam pendidikan di perguruan tinggi dapat memberikan keuntungan yaitu 1) pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, 2) akses informasi belajar yang cepat dan luas mempengaruhi kinerja mahasiswa dalam lingkungan belajar, 3) interaksi dua arah dan kolaborasi konten antara dosen dan mahasiswa, 4) variasi belajar yang memungkinkan mahasiswa

untuk mendapatkan pengetahuan dengan kecepatan mereka sendiri, dan 5) motivasi dengan sumber daya multimedia dapat membuat belajar menyenangkan (Hashemi et al., 2011).

M-learning dapat membantu kegiatan pembelajaran dan memberikan akses informasi pengetahuan secara fleksibel (Vavoula & Sharples, 2009). Pemanfaatan *mobile learning* dalam pembelajaran di pendidikan tinggi dapat memberikan keuntungan yaitu 1) pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, 2) akses informasi belajar yang cepat dan luas mempengaruhi kinerja mahasiswa dalam lingkungan belajar, 3) interaksi dua arah dan kolaborasi konten antara dosen dan mahasiswa, 4) variasi belajar yang memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan dengan kecepatan mereka sendiri, dan 5) motivasi dengan sumber daya multimedia dapat membuat belajar menyenangkan (Hashemi et al., 2011). Untuk mendukung *m-learning* diperlukan aplikasi khusus yang tidak hanya mengelola konten perkuliahan tetapi juga menyediakan adaptasi dan visualisasi yang memadai dari perangkat *mobile*. Dimana dosen berusaha untuk memfasilitasi perkuliahan dengan menerapkan teknologi *mobile* dan strategi pembelajaran yang tepat.

Penelitian tentang model pembelajaran berbasis mobil *learning* ini terus berkembang sampai dengan saat ini. Beberapa penelitian tentang *mobile learning* yang diteliti oleh peneliti luar, diantaranya dilakukan oleh (H. J. Kim et al., 2017)

yang menyatakan bahwa Model pembelajaran berbasis *mobile learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang fleksibel karena interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen dapat terjadi berdasarkan tingkat dan kebutuhan pembelajaran individu berdasarkan kebutuhan mahasiswa (İ. Göksu & Atici, 2013).

Smartphone merupakan perangkat yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran *mobile* (Chee et al., 2017), Materi yang dipersiapkan dosen untuk memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri bisa dikemas dalam dalam satu perangkat *smartphone*. (Makarchuk, 2017).

Pengembangan *mobile learning* untuk menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dengan menggunakan *smartphone* dalam segala aspek sehingga diperlukanlah *platform* yang memberikan akses perkuliahan yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja pada tempat yang nyaman bagi mahasiswa apalagi di saat covid 19 saat ini. Mahasiswa mengerjakan tugas dan mendiskusikannya dalam kelompok (*synchronous*). Pembelajaran berbasis *mobile learning* ini juga merupakan pembelajaran bauran dimana terdapat komponen tatap muka dengan bantuan *zoom* dimana masih terdapat intervensi langsung dari dosen dan *mahasiswa* bisa saling berinteraksi. Mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan, kuis, laporan, *cased study* yang telah diintegrasikan (*Asynchronous*) dalam platform khusus, dalam hal ini menggunakan *flutter* yang terintegrasikan didalam *mobile learning*. Peneliti mengintegrasikan *case study* pada aplikasi *mobile learning* untuk membangun kemampuan *higher-order thinking*; menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, berkomunikasi, memecahkan masalah, kreatif dan inovatif pada mahasiswa.

Model pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata kuliah Model-

Model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan, dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Dick and Carey* dan

Trollips Allesi, yang mencakup tiga model yaitu; a) model konseptual; b) model prosedural; c) model fisik, serta menghasilkan produk berupa aplikasi *mobile*

learning yang dapat diakses pada *smartphone* android maupun iOS, buku referensi, panduan dosen dan panduan mahasiswa. Seyogyanya model pembelajaran berbasis *mobile learning* dikembangkan sedemikian rupa sehingga efektif untuk diterapkan dan mampu memecahkan permasalahan pembelajaran khususnya pada mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT & kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta dan bahan suplemen pendukung pelaksanaan pembelajaran berupa buku referensi, buku panduan yang berisi langkah-langkah operasionalisasi untuk dosen dan mahasiswa.
2. Menguji kelayakan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
3. Menguji efektivitas model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran berbasis *m-learning* untuk mata kuliah Model-model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
3. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

3. Menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran berbasis *m-learning* pada mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan Pendidikan Di Universitas Negeri Jakarta.

1.5 Signifikansi Penelitian

Penelitian ini sangat penting dan dibutuhkan untuk mengembangkan *mobile learning* dan memanfaatkan perangkat *mobile* yakni *smartphone* dalam menunjang pembelajaran. *Mobile learning* memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam hal kemudahan akses. Materi yang dipersiapkan dosen untuk memfasilitasi mahasiswa belajar mandiri dikemas dalam dalam satu perangkat *smartphone*. Dengan demikian proses transfer pengetahuan melalui interaksi antara dosen, mahasiswa dan sumber belajar menjadi semakin mudah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi signifikansi diantaranya :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian teoritis dalam bidang Teknologi Pendidikan kawasan penelitian dan pengembangan.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini memberikan sumbangan empirik dalam penerapan pembelajaran berbasis *m-learning*. Bagi mahasiswa dapat pengalaman lain melalui interaksi berbasis *m-learning* dengan materi perkuliahan, belajar

secara mandiri, dengan mempelajari materi dalam setiap kegiatan belajar, mengerjakan tugas dan latihan yang dikemas secara *online*.

*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

3. Bagi dosen pengampu mata kuliah

Dengan dukungan aplikasi *m-learning*, diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengelolaan pembelajaran, dosen dapat mengemas bahan ajar dalam bentuk lain, memonitor perkembangan belajar mahasiswa, memberikan *feedback*, latihan serta ujian secara intensif melalui aplikasi *m-learning* serta meningkatkan interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar

4. Bagi mahasiswa

Dengan dukungan aplikasi *m-learning* mempermudah mahasiswa mengakses berbagai sumber belajar, berkolaborasi dengan sesama mahasiswa lainya dimana saja dan kapan saja, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengkonstruksi konsep berpikir kritis dan analitis.

5. Bagi Lembaga

Penerapan model pembelajaran berbasis *m-learning* ini membantu Universitas Negeri Jakarta sebagai LPTK sebagai salah satu referensi serta model belajar inovatif.

1.6 Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

State of The Art dalam penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran berbasis *m-learning* dan mengintegrasikan *case study* untuk memfasilitasi pembelajaran yang bersifat terbuka atau *open educational resource* dari mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam

Teknologi Pendidikan Pendidikan Di Universitas Negeri Jakarta.

Pengembangan dengan menggunakan *m-learning* merupakan dampak positif dari perkembangan teknologi yang mengubah paradigma dalam pendidikan, pembelajaran berkembang sudah di luar konteks pembelajaran tradisional pada umumnya. Pembelajaran mampu digunakan secara *mobile*, tanpa adanya batasan dan dapat menggunakan berbagai macam *tools* seperti *flutter* untuk menyimpan sampai mana materi yang dipelajari. Penggunaan *m-learning* dalam proses pembelajaran yang mendukung pembelajar untuk mengoptimalkan pengalaman belajar dan kepedulian mereka terhadap pengalaman yang abstrak dan konkrit melalui perangkat *mobile*.

Beberapa penelitian mengenai *mobile learning* serta perbedaan dengan model pembelajaran berbasis *mobile learning* yang dikembangkan dalam penelitian ini disajikan pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Penelitian-penelitian yang relevan

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	2016	<i>M-learning in Malaysian universities: are students ready</i> Ismail, I., Azizan, S. N., & Gunasegaran, T. <i>International Journal of Interactive Mobile Technologies</i> , 10(3).	Penelitian yang dilakukan bersifat deskriptif. Ini menggunakan metode survei kuantitatif untuk mengetahui tingkat kesiapan <i>m-learning</i> di kalangan mahasiswa di 11 universitas negeri di Malaysia. Data yang dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan Paket Statistik untuk Ilmu Sosial (SPSS) versi 20. Analisis statistik	Penelitian survei yang dilakukan terhadap mahasiswa pentingnya menilai kesiapan siswa untuk keberhasilan implementasi <i>mobile</i> pada lingkungan pendidikan tinggi Malaysia.	Pada penelitian ini memfokuskan pada pemanfaatan mengenai penerapan pada kesiapan implementasi <i>mobile</i> yang diterapkan pada lingkungan kampus di Malaysia.

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
			<p>yang digunakan untuk analisis data adalah analisis deskriptif dan analisis korelasi. Kecuali dinyatakan, semua analisis statistik yang dilaporkan dilakukan dengan tingkat signifikan 0,05. Hasil penelitian responden agak setuju bahwa mereka tertarik untuk mengetahui lebih banyak tentang <i>m-learning</i>. Sebagai hasil dari analisis data, beberapa masalah penting muncul yang memunculkan pentingnya menilai kesiapan siswa untuk keberhasilan implementasi <i>mobile</i> sedang belajar. Temuan ini dapat berfungsi sebagai titik jangkar untuk penelitian lebih lanjut haruskah pembelajaran seluler digun secara luas di lingkungan pendidikan tinggi Malaysia.</p>		
2	2018	<i>A comparative study about m-learning in</i>	Metode penelitian studi kuantitatif didasarkan pada	Siswa memiliki persepsi yang tinggi tentang	Pada penelitian ini menekankan pada pemanfaatan

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
		<p><i>Iberian Peninsula Universities: Are professors ready?. Telematics and Informatics.</i> Moreira, F., Pereira, C. S., Durão, N., & Ferreira, M. J</p>	<p>kuesioner <i>online</i> dengan 6 bagian (Informasi demografis, Pengetahuan sebelumnya, Partisipasi/Keterlibatan/Penggunaan Perangkat Seluler, Penggunaan Seluler di dalam kelas, dan Efikasi Diri). Hasilnya juga mengungkapkan bahwa menerapkan sistem u-learning dalam mengajar pengetahuan prosedural, daripada pengetahuan konseptual, lebih efektif sumber daya dan lebih sedikit mem waktu.</p>	<p>mengetahui persepsi pendidik besar di pendidikan tinggi, bidang teknologi dalam IP HEI terkait dengan <i>m-learning</i>, dan untuk mengidentifikasi kebutuhan profesor karena terkait dengan teknologi seluler dan bagaimana mereka dapat digun untuk mempromosikan keterlibatan siswa di dalam dan di luar kelas. Studi kuantitatif didasarkan pada kuesioner online dengan 6 bagian (Informasi demografis, Pengetahuan sebelumnya, Partisipasi/Keterlibatan, Penggunaan Perangkat Seluler, Penggunaan Seluler di dalam kelas dan Self-efficacy) dan 41 pertanyaan (Q1-Q41).</p>	<p>teknologi dalam IP HEI terkait dengan <i>m-learning</i>, dan untuk mengidentifikasi kebutuhan terkait dengan teknologi seluler dapat mempengaruhi hasil belajar.</p>

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
3	2019	<i>Analysis of the essential factors affecting of intention to use of m-learning applications: A comparison between universities adopters and non-adopters.</i> Almaiah, M. A., & Al Mulhem,	Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yang melibatkan data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti sistem penerimaan pembelajaran mobile oleh siswa sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran mobile. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan dan penerimaan pengguna <i>m-learning</i> masih kontroversial. Jadi, ini studi terutama mengusulkan model terintegrasi, dengan tujuan mengidentifikasi yang paling faktor-faktor berpengaruh yang dapat mendorong atau menghambat mahasiswa dan universitas di Yordania dalam bergerak menuju penerimaan dan adopsi aplikasi pembelajaran <i>mobile</i> .	Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yang melibatkan data kualitatif dan kuantitatif. Studi ini menyelidiki faktor faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi pembelajaran seluler dari dua aspek (yaitu tingkat universitas dan tingkat siswa), dan dengan demikian data harus diperoleh dari dua sumber ini, yang membutuhkan lebih dari satu metode untuk mencapai data saturasi dalam penelitian ini.	Pada penelitian ini menekankan pada faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan dan penerimaan pengguna <i>m-learning</i> masih kontroversial.
4	2020	<i>M-learning as new forms and methods of</i>	Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yang	Pengukuran mengenai pengenalan	Pada penelitian ini menekankan pada pengenalan

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
		<p><i>increasing the effectiveness of education.</i> Sattarov, A., & Khaitova, N3121.</p>	<p>melibatkan data kualitatif dengan metode survei. Sebagian besar mahasiswa modern secara teknis dan siap secara psikologis untuk menggunakan teknologi seluler dalam pendidikan dan perlu dipertimbangkan peluang baru untuk penggunaan yang lebih efisien dari potensi <i>m-learning</i>.</p>	<p>teknologi seluler dalam pendidikan: memungkinkan peserta dalam pendidikan proses untuk bergerak bebas; memperluas ruang lingkup proses pendidikan di luar tembok lembaga pendidikan; memberikan kesempatan belajar bagi penyandang disabilitas; tidak memerlukan pembelian komputer pribadi dan buku teks kertas, yaitu ekonomis giat; materi pendidikan mudah didistribusikan di antara pengguna berkat nirkabel modern teknologi (WAP, GPRS, EDGE, Bluetooth, Wi-Fi); informasi dalam multimedia format berkontribusi pada penyerapan dan penghafalan materi yang lebih baik,</p>	<p>kegiatan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan yang lebih efisien dari potensi <i>m-learning</i> dapat dilihat sebagai sebuah inovasi dan paradigma pembelajaran baru.</p>

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
				meningkatkan minat pada proses pendidikan.	
5	2016	<i>Investigating attitudes towards the use of m-learning in higher education.</i> Al-Emran, M., Elsherif, H. M., & Shaalan, K.	Studi eksplorasi ini berfokus pada siswa pendidikan tinggi dan pendidik dari perspektif memahami kegunaan dari perangkat mobile dalam konteks lingkungan pendidikan. Temuan mengungkapkan perbedaan yang signifikan antara sikap siswa terhadap <i>M-learning</i> berkaitan dengan kepemilikan smartphone, negara dan usia. Selanjutnya, hasil menunjukkan bahwa <i>M-learning</i> dapat menjadi salah satu teknologi pedagogis yang menjanjikan untuk digun di lingkungan pendidikan tinggi di dalam negara-negara Teluk Arab	Pembelajaran seluler (<i>M-learning</i>) telah menjadi komponen teknologi pendidikan yang penting di perpendidikan tinggi pendidikan. Tujuan untuk mengeksplorasi siswa dan pendidik sikap terhadap penggunaan <i>M-learning</i> di universitas pendidikan tinggi di Oman dan UEA. Pengambilan data dengan kuesioner survei.	Pada penelitian ini menekankan pada pengenalan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan penggunaan yang lebih efisien dari potensi <i>m-learning</i> dapat dilihat sebagai sebuah inovasi dan paradigma pembelajaran baru.
6	2011	<i>m-learning system for Saudi Arabian universities.</i>	Metode penelitian yang diterapkan telah divalidasi oleh wawancara berbasis metode	Kerangka kerja sistem pembelajaran seluler kontekstual	Pada penelitian ini menekankan pada pengenalan kegiatan pembelajaran yang

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
		Altameem, T. Contextual	kualitatif. Urutan untuk membuktikan kelayannya untuk universitas Saudi, berdasarkan wawancara metode kualitatif digun. Kerangka kerja terperinci adalah diberikan kepada tokoh-tokoh kunci di universitas-universitas Saudi seperti dekan dan staf administrasi lainnya di dekanat Pascasarjana Studi, dekan e-transaksi, dekan e-learning dan pendidikan jarak jauh, dll.	dengan mempertimbangkan memperhitungkan lingkungan belajar di universitas-universitas Arab Saudi. Dengan bantuan sistem ini, siswa dapat belajar tepat waktu dalam kehidupan sehari-hari mereka kapan pun mereka perlu belajar; menggunakan ponsel perangkat komputasi seperti PC Tablet dan Ponsel Pintar. utama prinsip-prinsip dan komponen penting seperti fungsional, modul dan database konteks disajikan. Ponsel kerangka belajar telah divalidasi oleh wawancara berbasis metode kualitatif.	dilaksanakan sistem pembelajaran seluler kontekstual untuk universitas Arab Saudi.
7	2015	<i>The use of a m-learning management system at an online</i>	Metode penelitian menggunakan Structural Equation Modeling (SEM)	Analisis data terdiri dari dua langkah. Pertama, model pengukuran	Pada penelitian ini menekankan pada penggunaan pembelajaran berbasis mobile

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
		<i>university and its effect on learning satisfaction and achievement.</i> Shin, W. S., & Kang, M.	untuk menguji reliabilitas dan validitas dari instrumen survei dan model penelitian hipotesis mengun AMOS 18.0. SEM adalah istilah umum yang digun untuk menggambarkan keluarga metode statistik yang dirancang untuk menguji model konseptual atau teoritis.	konvergen dan diskriminan validitasnya diperiksa. Selanjutnya hipotesis dengan kemungkinan model jalur dan menilai model fit menggun berbagai indek mengenai penggunaan LMS dalam universitas.	yang diterapkan pada pendidikan perpindahan tinggi dan pengaruhnya terhadap kepuasan dan capaian pembelajaran.
8	2014	<i>Design of a microlecture m-learning system based on smartphone and web platforms.</i> Wen, C., & Zhang, J.	Metode penelitian ini menggun server web pusat menggun teknologi Lucene untuk mengindeks sumber kuliah mikro untuk meningkatkan rasio ingatan mahasiswa dan ketepatan pencarian. Sebuah analisis statistik dibuat dari jumlah kunjungan dan evaluasi sumber daya video. Statistik didorong ke siswa dan diumpankan kembali ke pendidik dan administrator, memberikan referensi berharga untuk belajar mengajar.	Penelitian ini menggun parameter penilaian server menganalisis kebutuhan pengguna dan menentukan sumber kuliah mikro dengan kemiripan tinggi menggun pengelompokan algoritma analisis. Kemudian dengan cerdas mendorong kualitas tinggi sumber kuliah mikro ke antarmuka pelajar menggunakan XMPP protokol, yang membantu	Pada penelitian ini meneliti mengenai pelaksanaan microlecture dengan mengadopsi model pembelajaran <i>m-learning</i> .

No	Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian	Parameter Penelitian	Perbedaan Penelitian
				<p>pelajar menjelajahi mikro efisien. Teknologi push cerdas dan teknologi analisis data tidak hanya memungkinkan pembelajar aktif belajar, tetapi juga membuat akuisisi sumber daya cerdas.</p>	
9	2007	<p><i>M-learning: A framework and evaluation.</i> Motiwalla, L. F.</p>	<p>Metode penelitian ini survei sebuah aplikasi prototipe dikembangkan untuk menghubungkan perangkat W/H ke tiga jalur situs web. Aplikasi m-learning di uji coba selama dua semester dari program sarjana dan pascasarjana. Para mahasiswa menggunakan lingkungan <i>m-learning</i> dengan berbagai perangkat W/H dan melaporkan pengalaman mereka melalui survei dan wawancara di akhir semester.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan parameter pengukuran dengan menggunakan metode melalui survei dan wawancara di akhir semester mengenai</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini adalah mengenai penerapan kerangka kerja dan evaluasi penerapan berbasis mobile yang dilaksan pada lingkungan perpendidikan tinggi.</p>

Dari beberapa penelitian yang telah di publikasikan di atas dapat di lihat pada tabel 1.1, maka peneliti merancang dan mengembangkan sebuah model pembelajaran berbasis *m-learning* yang diterapkan pada mata kuliah Model-Model Pembelajaran Berbasis IT & Kecenderungan dalam Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses pembuatan model pembelajaran berbasis *m-learning* tersebut mengkombinasikan beberapa model pengembangan pembelajaran antara lain menggunakan *Dick and Carey* sebagai *BackBone* atau tulang punggung sistem secara keseluruhan dan *Trollips Allesi* sebagai support salah satu tahapan pengembangan media dalam model *Dick and Carey* secara keseluruhan.

Kebaruan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengintegrasikan *mobile learning* dengan kasus penelitian (*case study*)
2. Aplikasi *m-learning* yang digunakan dalam pembelajaran ini dapat mengetahui seberapa banyak mahasiswa yang hadir dalam proses pembelajaran
3. Mengembangkan buku referensi kasus dalam bentuk *case study*.
4. Pemanfaatan *source* atau materi pembelajaran yang dapat diakses oleh semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini.
5. Aplikasi *m-learning* dapat di akses melalui perangkat IOs maupun Android.

Berbagai macam fitur yang disajikan dalam hasil produk penelitian antara lain:

1. Pada Aplikasi Mahasiswa terdapat :
 - a. Fitur *Resources* : terdapat materi dan *e-book* yang dapat diakses oleh mahasiswa, disini juga terdapat buku panduan mahasiswa (*manual book*).

- b. Fitur *Activity* : berisi bagian dari sub mata kuliah yaitu : meta analisis dan case study.
 - c. Fitur *Task* : mahasiswa dapat absensi setiap perkuliahan, di fitur ini juga mahasiswa dapat mengunggah tugas sesuai dengan waktu pertemuan berapa tugas tersebut dikumpulkan
 - d. Fitur *Evaluation* : berisi kuis dan tes yang dan telah dilaksanakan.
 - e. Fitur *Support* (chat group kelas) : jika ingin berdiskusi dengan Dosen dan mahasiswa lainnya.
2. Pada aplikasi Dosen terdapat fitur :
- a. Fitur *Resources* : terdapat materi dan *e-book* yang dapat diakses oleh mahasiswa setelah di unggah dosen dan terdapat buku panduan dosen (*manual book*).
 - b. Fitur *Activity* : dosen (dapat melihat berapa banayak mahasiswa yang mengikuti proses pembelajaran). Terdapat fitur *approval* dimana dosen dapat menentukan mahasiswa yang bergabung di pembelajarannya.
 - c. Fitur *Task* : dosen dapat menilai tugas yang telah diunggah oleh mahasiswa sesuai dengan waktu pertemuan berapa tugas tersebut dikumpulkan
 - d. Fitur *Evaluation* : berisi kuis dan tes yang dan telah dilaksanakan.
 - e. Fitur *Support* (chat group kelas) : jika ingin berdiskusi dengan Dosen dan mahasiswa lainnya.

Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa