

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Karena dengan pendidikan, pengetahuan dan keterampilan seseorang dapat berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan tentu saja tidak dapat dipisahkan dengan pesatnya kemajuan teknologi. Semakin berkembang pesatnya kemajuan teknologi dan diaplikasikan menjadi media pembelajaran yang baik, maka akan berdampak pada peningkatan kemampuan dan motivasi peserta didik dalam menerima pembelajaran. Berdasarkan riset dari lembaga riset yakni Emarketer pada tahun 2018, pengguna *smartphone* di Indonesia juga tumbuh dengan pesat yakni sebanyak 100 juta orang diantaranya pada usia remaja yang masih sekolah. Kebanyakan peserta didik hanya menggunakan *smartphone* untuk bermain *game* dan media sosial, tentu hal ini akan mengganggu proses belajar mereka dikarenakan konsentrasi terhadap pembelajaran akan menurun. Untuk menanggulangi hal tersebut, langkah lebih baik jika penggunaan *smartphone* diaplikasikan untuk mengakses media pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan latihan soal dimanapun dan kapanpun dengan *smartphone* yang mereka miliki. Semakin banyak peserta didik yang memiliki dan menggunakan *smartphone* atau perangkat *mobile*, maka semakin besar pula manfaat penggunaan perangkat teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, seharusnya peristiwa ini dapat menjadi salah satu faktor penunjang meningkatnya proses pembelajaran di sekolah yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya proses belajar peserta didik di sekolah.

Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berlangsung dengan baik apabila terdapat interaksi aktif antara peserta didik dan guru yang melibatkan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Demi untuk meningkatkan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif namun tetap menyenangkan, peran guru dituntut untuk dapat memberikan fasilitas

sumber belajar yang kreatif dan inovatif dalam mengelola proses pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran yaitu dengan cara memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat tersebut melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu, semakin meningkatnya kemajuan teknologi akan dapat memberikan kemudahan dalam merancang suatu media pembelajaran.

Berbagai inovasi hadir khususnya ketika saat ini perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam bidang pendidikan atau dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Salah satunya yang sangat mudah dan efisien untuk digunakan adalah media pembelajaran *mobile learning*. *Mobile learning* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dengan menjadi alternatif lain sumber belajar yang mampu meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. *Mobile learning* dapat dimanfaatkan untuk mengakses materi sesuai waktu yang kita miliki dan dapat diakses dimanapun bahkan saat dalam perjalanan. Materi pembelajaran dapat diakses oleh peserta didik tanpa terbatas ruang dan waktu. *Mobile learning* dikembangkan dengan tujuan sebagai proses pembelajaran sepanjang waktu (*long life learning*) (Kurniawan, 2017). *Mobile learning* merupakan bagian dari *e-learning* sebagai sistem pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan digital yang bergerak. *E-learning* sebagai suatu sistem yang dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dengan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang dengan cepat dan pesat. Pada dasarnya *e-learning* mengandung pengertian dan memberikan dampak memperluas peran, cakrawala, dan memberikan jangkauan proses pembelajaran. Aplikasi *e-learning* memfasilitasi secara formal maupun informal aktivitas dan pembelajaran, proses belajar mengajar, kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik seperti internet, intranet, CD-ROM, video, DVD, televisi, *handphone*, PDA, dan lain sebagainya (Samsinar, 2020).

Pada hakekatnya, *e-learning* adalah proses belajar yang menggunakan media elektronik dan digital seperti multimedia. *E-learning* menitikberatkan pada pengalaman belajar dan sumber belajar (Zainiyati, 2017). *E-learning* bersinergi dengan teknologi internet atau *internet based learning* atau *web based learning* yaitu *website* yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi-materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar yang disediakan oleh guru kapanpun dan dimanapun. Fasilitas *e-learning* dan *mobile learning* yang lengkap disediakan oleh perangkat lunak khusus yang disebut dengan perangkat lunak pengelola pembelajaran atau *Learning Management System (LMS)* (Asmani, 2011). LMS merupakan suatu sistem berbasis web yang memungkinkan guru dan siswa membagikan materi belajar, membuat pengumuman kelas, mengumpulkan dan mengembalikan tugas, serta melakukan komunikasi satu sama lain (Lonn & Tasley, 2009). LMS merupakan aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dengan tujuan untuk memusatkan dan menyederhanakan administrasi dan manajemen kegiatan pembelajaran melalui *e-learning* maupun *mobile learning* (Lopes, 2014).

Pengintegrasian LMS dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memperdalam pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya dengan berbagai aktivitas dan materi belajar yang disediakan oleh guru maupun melalui fitur-fitur yang disediakan oleh LMS tersebut. Menurut Adzharrudin dan Ling (2013), LMS memberikan fasilitas kepada guru untuk membuka forum diskusi secara daring bahkan dapat juga untuk berkomunikasi melalui audio dan video. Selain itu, dengan mengintegrasikan *mobile learning* ke LMS, maka guru dapat memantau aktivitas dan kinerja peserta didik. Dengan demikian, pengintegrasian LMS ke dalam suatu *mobile learning* dalam penelitian ini tidak hanya sekadar sebagai suatu *trend*, tetapi juga sebagai suatu alat yang dapat menyediakan berbagai keuntungan, baik keuntungan bagi guru maupun bagi peserta didik dalam mendukung peningkatan proses pembelajaran.

Selain mengintegrasikan *mobile learning* ke LMS, suatu media pembelajaran juga memerlukan pendekatan untuk mengoptimalkan fungsinya. Salah satu metode pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru dalam kurikulum 2013 adalah *student centered learning* (SCL) dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang menunjang keaktifan siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat menunjang keaktifan siswa yang bersifat *student centered learning* adalah pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT). Menurut Kolb (1984), ELT adalah pandangan dinamis terhadap pembelajaran berdasarkan siklus pembelajaran yang didorong oleh pengalaman. Pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan ELT harus memadukan penguasaan teoritis juga pengalaman praktis. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ELT tidak hanya berlaku di dalam kelas secara formal tetapi juga di semua arena kehidupan. Pendekatan ELT bertujuan untuk mengajak siswa memandang secara kritis terhadap kejadian yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari serta melakukan penelitian sederhana untuk mengetahui fakta lalu menarik kesimpulan.

Pada jenjang SMA, mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SMA khususnya jurusan IPA. Salah satu materi kimia SMA pada kelas XI adalah materi hidrolisis garam. Materi hidrolisis garam merupakan materi tentang reaksi antara air dengan ion-ion dari suatu garam. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di SMA Negeri 12 Jakarta, sebanyak 64,9% peserta didik menyatakan bahwa konsep pada materi hidrolisis garam sulit dipahami, kemudian sebanyak 59,6% peserta didik menyatakan bahwa pada materi hidrolisis garam terdapat pemahaman konsep yang banyak, dan sebanyak 80% peserta didik juga menyatakan kesulitan dalam memahami materi hidrolisis garam dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik yakni hanya menggunakan PowerPoint dalam proses pembelajaran. Apabila penyampaian materi dilakukan monoton hanya dengan menggunakan PowerPoint, maka minat peserta didik untuk mempelajari materi hidrolisis garam dapat menurun. Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari materi kimia dapat

menyebabkan penurunan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran dan salah satu alternatifnya adalah dengan pengembangan media pembelajaran *mobile learning*. Materi hidrolisis garam akan lebih mudah dipelajari apabila guru dapat memberikan media pembelajaran yang inovatif serta mengaitkan konsep hidrolisis garam dengan peristiwa yang ada di kehidupan sehari-hari serta berdasarkan pengalaman peserta didik.

Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang canggih dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. *Mobile learning* menjadi salah satu pilihan yang fleksibel untuk menjadi media pembelajaran guna menunjang keaktifan dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian, konten materi yang terdapat pada *mobile learning* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik di SMA Negeri 12 Jakarta menyatakan bahwa sebanyak 98,2% peserta didik setuju apabila pembelajaran kimia dilakukan menggunakan *media mobile learning*. Lalu, sebanyak 100% peserta didik menginginkan adanya fitur ringkasan materi, video pembelajaran, latihan soal dan pembahasan dalam *mobile learning*, 98,2% peserta didik menginginkan adanya fitur video praktikum, simulasi praktikum, kuis, forum diskusi yang terintegrasi LMS dalam *mobile learning*, dan sebanyak 96,5% peserta didik menginginkan adanya animasi suatu reaksi serta fitur permainan edukasi di dalam *mobile learning*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Mobile Learning Terintegrasi Learning Management System (LMS) Melalui Pendekatan Experiential Learning Theory (ELT) Pada Materi Hidrolisis Garam”**. Hal ini dikarenakan *mobile learning* adalah sebuah media pembelajaran yang fleksibel sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Media *mobile learning* dengan pendekatan *experiential learning theory* (ELT) diharapkan mampu

meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran kimia khususnya pada materi hidrolisis garam dan juga mampu mengaitkan konsep kimia dengan pengalaman yang ada di kehidupan sehari-hari.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa media *mobile learning* terintegrasi *Learning Management System* (LMS) melalui pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) pada materi hidrolisis garam yang layak dan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media *mobile learning* terintegrasi *Learning Management System* (LMS) melalui pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) pada materi Hidrolisis Garam sebagai media pembelajaran kimia. *Mobile learning* yang dikembangkan disajikan dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dan mencakup beberapa konten seperti materi, latihan soal/kuis dan pembahasan, video praktikum, video pembelajaran, dan permainan edukasi. Pengembangan media *mobile learning* ini didasarkan oleh kebutuhan peserta didik dan guru.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana model *mobile learning* terintegrasi *Learning Management System* (LMS) melalui pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) pada materi Hidrolisis Garam yang layak dan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik?
- 2) Bagaimana kelayakan media *mobile learning* terintegrasi *Learning Management System* (LMS) melalui pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) pada materi Hidrolisis Garam yang dihasilkan berdasarkan uji kelayakan para ahli dan uji coba terhadap guru dan peserta didik?

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan media *mobile learning* terintegrasi *Learning Management System* (LMS) melalui pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) pada materi Hidrolisis Garam yang dihasilkan, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang berbeda, yakni melalui media pembelajaran dengan tampilan yang unik dan kreatif. Dengan adanya media yang unik dan kreatif, itu akan membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang asik, aktif, dan menarik sehingga pembelajaran bermakna dan mandiri dapat tercipta dalam lingkungan belajar peserta didik.

2) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peserta didik dalam memahami materi Hidrolisis Garam melalui pendekatan *Experiential Learning Theory* (ELT) yakni dengan mengaitkan pembelajaran hidrolisis garam dengan pengalaman yang telah dilakukan peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga mengembangkan media *mobile learning* yang dapat memotivasi peserta didik untuk terus mempelajari dan tertarik terhadap ilmu kimia.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam memperbanyak inovasi media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran kimia. Selain itu, produk yang dihasilkan yakni media *mobile learning* diharapkan dapat mencetak *output* yang unggul, kompetitif, dan berkualitas.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi peneliti di bidang pendidikan agar menghasilkan produk berupa media pembelajaran yakni *mobile learning* yang sesuai

dengan kebutuhan guru dan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

