

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Salah satu perangkat teknologi yang berkembang pesat dan melekat diberbagai kalangan saat ini adalah *smartphone*. Tingkat perkembangan perangkat *smartphone* yang semakin tinggi dan relatif semakin murah merupakan faktor pendukung peningkatan jumlah pengguna *smartphone*. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menyatakan bahwa persentase kepemilikan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2022 sebesar 89%.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar dan pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan untuk pembelajar sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Permana, Johar, & Bunyamin, 2014). Salah satu media pembelajaran berbantuan TIK yang dapat digunakan berupa media pembelajaran yang dioperasikan pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi Android. Saat ini, sistem operasi Android merupakan sistem operasi yang paling populer dan banyak digunakan oleh masyarakat. Menurut hasil data dari Market Share pada bulan Februari 2023 menunjukkan bahwa persentase pasar gadget dikuasai oleh Android sebesar 88,97%.

Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berlangsung dengan baik apabila terdapat interaksi aktif antara siswa dan guru yang melibatkan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Demi untuk meningkatkan suatu pembelajaran yang aktif namun tetap menyenangkan, peran guru sangat 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 ialah dengan melakukan penerapan media pembelajaran yang sesuai. Oleh karena itu semakin meningkatnya kemajuan teknologi akan dapat memberikan kemudahan dalam merancang suatu media pembelajaran.

Pada jenjang pendidikan SMA, mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa SMA, khususnya untuk siswa jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu materi geografi SMA kelas XI adalah materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia memiliki sifat materi yang deskriptif, menilai ranah kognitif dan materi yang perlu diulang. Oleh karena itu dibutuhkan suatu pemahaman yang cukup untuk memahami apa dan bagaimana proses persebaran flora dan fauna di Indonesia itu terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 10 Jakarta, ditemukan beberapa permasalahan yaitu materi persebaran flora dan fauna di Indonesia khususnya faktor-faktor yang memengaruhi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang bersifat deskriptif harus dipahami dengan adanya contoh konkrit, guru yang belum menerapkan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri dan menstimulasi keaktifan siswa, dan kurangnya inisiatif siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Dimana siswa hanya terpaku pada materi yang diberikan oleh guru saat pembelajaran saja, tanpa adanya inisiatif untuk mempelajari kembali secara mandiri.

Melalui hasil wawancara dengan salah seorang guru geografi kelas XI di SMA Negeri 10 Jakarta, beliau menyatakan bahwa siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran

geografi khususnya untuk materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Kesulitan yang dialami siswa terutama dalam memahami konsep-konsep dasar tentu saja memberikan dampak kurang baik pada hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan ketika siswa merasa kesulitan dalam memahami suatu materi, kemudian kesempatan untuk mereka bertanya dan berinteraksi dengan guru terbatas. Terlebih lagi jika pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik. Selama kegiatan pembelajaran guru tersebut belum pernah menyediakan media pembelajaran selain dari buku paket dan *slide* PPT.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa menunjukkan 89% perlunya dilakukan pengembangan pengembangan suatu media pembelajaran interaktif. Dimana pengembangan ini diharapkan nantinya dapat menghasilkan suatu produk yang dapat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran geografi khususnya materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. Untuk mengatasi semua permasalahan di atas, pengembang termotivasi untuk merancang suatu media pembelajaran interaktif *Mobile learning* yang berupa aplikasi dan dapat diakses oleh siswa melalui *Smartphone* Android. *Mobile learning* ini dapat melibatkan siswa aktif secara mandiri dalam proses pembelajaran.

Mobile learning merupakan sebuah langkah yang kreatif dan interaktif dalam proses pembelajaran agar siswa senang dan antusias dalam belajar. Karena siswa dapat mengakses materi pelajaran dimana saja dan kapan saja. Kehadiran *mobile learning* dengan menggunakan media elektronik ponsel yang digunakan sebagai *supplement* dan *complement* pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri mengenai materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. Hal ini tentu dapat memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran bagi siswa (Purbasari, Kahfi, & Yunus, 2018). Media *mobile learning* memiliki keunggulan dimana siswa dapat menentukan sendiri materi mana yang akan dipelajari terlebih dahulu dan juga mengulang kembali materi sesuai dengan waktu yang dimilikinya. Selain itu siswa tidak hanya dapat menggunakan media di kelas, akan tetapi apabila waktu dalam pembelajaran di kelas habis atau selesai, siswa tetap dapat melanjutkan kembali di rumah menyesuaikan dengan waktu kosong yang mereka miliki. Karena apabila siswa belum memahami suatu materi tersebut, siswa dapat mengulang kembali (*recall*) penjelasan materi pada *mobile learning* yang telah pengembang kembangkan.

Construct 3 merupakan salah satu *tools* untuk membangun dan mengembangkan *mobile learning* berbevtuk aplikasi android dengan tidak menggunakan suatu bahasa pemrograman khusus, karena semua

perintah yang digunakan diatur dalam *EvenSheet* yang terdiri dari *Event* and *Action*. Aplikasi *Mobile learning* yang dibuat dapat memuat gambar, suara, animasi, video dan komponen pendukung lainnya. Media pembelajaran berbantuan komputer, seperti media pembelajaran berbasis aplikasi *Construct 3* akan lebih meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan dengan judul 'Pengembangan *Mobile Learning* Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia SMA Kelas XI'.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Bagaimana pembelajaran materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI di SMA Negeri 10 Jakarta?
2. Sumber belajar apa saja yang digunakan pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia kelas XI di SMA Negeri 10 Jakarta?
3. Masalah-masalah apa saja yang dialami siswa pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia saat ini?

4. Bagaimana mengembangkan *mobile learning* materi persebaran flora dan fauna di Indonesia SMA kelas XI?

C. Batasan Pengembangan

Agar pengembangan lebih terarah, maka pengembang membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan dilakukan untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 10 Jakarta
2. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *mobile learning* pada pengembangan ini adalah *Construct 3*.
3. Pokok bahasan materi dalam pengembangan ini adalah materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia yang disesuaikan dengan silabus dan RPP di sekolah SMA Negeri 10 Jakarta.
4. Pengembangan *mobile learning* berorientasi pada kemampuan belajar mandiri siswa dilihat dari inisiatif dan rasa tanggung jawab siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada pengembangan ini adalah:

“Bagaimana menghasilkan *mobile learning* materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia SMA kelas XI?”

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang ada dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *mobile learning* menggunakan *software Construct 3*.
2. Materi yang dirancang pada pengembangan *mobile learning* ini adalah Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia SMA kelas XI.
3. Produk yang dihasilkan memuat materi, teks, gambar, video, dan soal latihan.
4. Produk yang dihasilkan terdiri dari Kompetensi Dasar, Peta Konsep, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk Penggunaan, Materi Pembelajaran, Evaluasi, Sumber, dan Profil Pengembang.
5. Produk yang dihasilkan hanya dapat diakses melalui *smartphone* Android.
6. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah ataupun dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri, di mana saja dan kapan saja.

F. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi *mobile learning* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa kelas XI IPS pada materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia.

G. Kegunaan Pengembangan

Dengan dilakukannya pengembangan ini, diharapkan dapat berguna secara teoritis dan praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan bagi guru maupun siswa dapat menambah referensi terkait *mobile learning* materi persebaran flora dan fauna SMA kelas XI.
- b. Diharapkan dapat menjadi pedoman bagi teknolog pendidikan dalam mengembangkan *mobile learning* materi persebaran flora dan fauna SMA kelas XI.
- c. Diharapkan dapat menjadi referensi pada pengembangan berikutnya mengenai *mobile learning* materi persebaran flora dan fauna SMA kelas XI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Mobile learning yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia serta menunjang siswa dalam pembelajaran mandiri.

b. Bagi guru

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan praktis.

