

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya Komputer dan *Smartphone* telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, dimana saat ini mekanisme belajar mengajar sudah mengarah kepada penggunaan teknologi informasi dan digitalisasi. Komputer juga merupakan alat elektronik otomatis yang dapat menghitung atau mengelola data secara cermat menurut yang diinstruksikan, dan memberikan hasil pengolahan, serta dapat menjalankan sistem pembelajaran.

Pada dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Berbagai usaha dilaksanakan secara berkelanjutan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran diantaranya mengadakan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, penataran guru, penyempurnaan kurikulum sekolah yang meliputi semua bidang studi yang diajarkan disekolah.

Dalam pembelajaran Simulasi Digital, guru diharapkan mampu untuk menarik perhatian siswa agar senang dalam belajar. Untuk menarik perhatian siswa tersebut, guru perlu memperhatikan media pembelajaran yang digunakan sehingga mempermudah pembelajaran yang bersifat efektif, praktis dan relevan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan penulis di SMK N 8 Padang dengan guru yang bersangkutan, penulis menemukan bahwa dalam proses pembelajaran simulasi digital media pembelajaran yang digunakan oleh guru berbentuk power point yang ditampilkan di LCD proyektor. Disamping itu, penulis juga masih melihat tidak semua siswa memiliki laptop atau komputer, jika slide power point dan materi pelajaran dicetak, akan membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan membebani siswa. Sehingga, materi pembelajaran hanya bisa dipelajari di ruang kelas dan siswa tidak bisa mengulang kembali mempelajari materi di rumah.

Penggunaan komputer yang terbatas juga menyebabkan waktu pelajaran yang terbuang dan kegaduhan siswa dalam proses pembelajaran. Tidak meratanya komputer dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa gaduh dan bermain smartphone. Karena penggunaan smartphone pada saat jam pelajaran menyebabkan konsentrasi siswa saat proses belajar akan terganggu, perhatian siswa akan terbagi antara mendengarkan guru yang menerangkan materi dengan kemenarikan fitur yang ada dalam smartphone, hal itu menyebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif. Oleh sebab itu, perlu adanya alternatif media pembelajaran yang berinovasi dan bersifat digital seperti *Mobile Learning* berbasis Android agar pembelajaran lebih menarik dan dapat membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *mobile learning* berbasis android pada mata pelajaran simulasi digital tersebut dapat memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran yang mana nanti akan menambah minat dan motivasi siswa, serta memahami materi

yang diajarkan karena menarik dan membangkitkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti bermaksud merancang media pembelajaran yang dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran, maka peneliti memberi judul penelitian ini **”Perancangan *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Berbasis Android”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang penulis angkat, antara lain:

1. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis android.
2. Terbatasnya penggunaan komputer oleh siswa saat jam pelajaran berlangsung.
3. Perlunya alternatif media dalam pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini tepat sasaran dan tidak menyimpang. Dalam penelitian ini peneliti membatasi sebagai berikut:

1. Materi pelajaran dalam *mobile learning* hanya menyangkut materi pelajaran Simulasi Digital.
2. Produk Media Pembelajaran yang dirancang adalah *mobile learning* berbasis Android.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang dan menghasilkan *mobile learning* berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK N 8 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah Merancang dan menghasilkan *mobile learning* berbasis Android pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK N 8 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Guru mata pelajaran Simulasi Digital, *mobile learning* ini dapat digunakan sebagai alternatif penunjang pembelajaran.
- b. Siswa tingkat SMK, metode *mobile learning* ini dapat digunakan untuk kegiatan belajar secara mandiri.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang perancangan *mobile learning*.