

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi telah membawa perubahan bagi kemajuan dunia pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran saat ini pun perlu didukung dengan pembelajaran yang berbasis teknologi. Teknologi yang mendukung pembelajaran, antara lain computer/laptop, LCD, internet dan handphone (HP). Walaupun perkembangan teknologi sangat pesat tetapi tidak dapat menggantikan peran guru di dalam pembelajaran. Teknologi tersebut digunakan sebagai media untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Di zaman sekarang, hampir semua orang memiliki HP termasuk guru dan para pelajar. HP bukanlah barang mewah lagi. Sebagian orang mungkin berfikir HP hanya memiliki sisi negatif dalam dunia pendidikan. Sebagian orang lagi mengatakan bahwa penggunaan HP pada kalangan pelajar itu tidak perlu. Memang pada awalnya HP diciptakan untuk mempermudah manusia dalam bidang komunikasi. Namun, saat ini telah beredar berbagai macam HP dengan harga murah yang sudah dilengkapi berbagai layanan dan fasilitas-fasilitas canggih yang dapat mendukung pembelajaran, seperti smartphone. Salah satu contoh penggunaan smartphoone dalam pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran dalam bentuk mobile learning.

Dengan memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran dalam bentuk mobile learning (m-learning) menjadikan smartphone yang awalnya hanya untuk mengirim pesan, telepon, internet, atau bermain game, menjadi alat belajar lengkap yang berisi materi pembelajaran, video, diskusi, soal latihan, dan kumpulan soal-soal evaluasi. M-learning merupakan media pembelajaran alternatif yang yang tidak bergantung pada tempat dan waktu. Rasa ingin tahu siswa yang tinggi tentang Information Technology (IT) perlu didukung dan diarahkan dengan baik, salah satunya dengan memberikan pembelajaran menggunakan smartphone yang menyenangkan.

Melalui m-learning, konten pembelajaran dikemas dengan bentuk yang lebih menyenangkan. M-learning dikembangkan dengan format multimedia yang menyediakan teks, gambar, dan video pembelajaran. Dengan pembelajaran ini, pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Banyak sekali jenis m-learning, seperti moodle, dakeos, edmodo, schoology dan lain-lain. M-learning untuk siswa dalam pembelajaran harus menggunakan jenis yang mudah agar tidak mempersulit siswa.

M-learning yang dikembangkan menggunakan aplikasi schoology. Schoology merupakan aplikasi yang mudah dioperasikan. Penggunaannya belum banyak dalam pembelajaran. Penggunaannya yang mudah dan tidak menyulitkan siswa dapat menambah daya tarik dan keingintahuan siswa untuk mengenal tentang m-learning menggunakan schoology ini. Dengan m-learning menggunakan schoology ini, siswa dapat berinteraksi dalam pembelajaran di

dalam maupun di luar kelas, sehingga belajarnya menjadi lebih efektif pada materi-materi pembelajaran yang membutuhkan waktu banyak seperti materi Suhu dan Kalor.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMP Negeri 7 Kota Ternate, pada siswa kelas VII yang berjumlah 20 siswa terhadap uji coba soal, ternyata ditemukan ada sebagian siswa yang belum mampu menjawab.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan skripsi dengan judul “**Penggunaan Media Mobile Learning Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Kota Ternate**”.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa masih rendah, sehingga perlu upaya untuk meningkatkan hasil belajar tersebut
2. Masih belum optimal penggunaan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya batasan masalah sehingga ruang lingkup permasalahannya jelas. Adapun, peneliti memberi batasan masalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah siswa SMP Negeri 7 Kota Ternate kelas VII semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran fisika kelas VII materi kalor.

3. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan media pembelajaran *mobile learning* dan pembelajaran konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana keefektifan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* dengan pembelajaran konvensional?
2. Berapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* dengan pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui berapa besar peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning*.

A. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian perbedaan hasil belajar antara menggunakan media pembelajaran *mobile learning* dengan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran fisika kelas VII SMPN 7 Kota Ternate ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat antara lain.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran guna memperkaya ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan.
- b. Menjadikan hasil peneliti ini sebagai bahan referensi bagi penelitian lanjutan terutama penelitian terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru sebagai bahan masukan terutama guru fisika tentang cara memilih metode pengajaran yang efektif.
- b. Bagi peneliti dapat menamba wawasan lebih luas lagi di saat pengamatan dan penerapan yang dilakukan.
- c. Bagi siswa dapat digunakan sebagai tolak ukur hasil belajar dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat melihat hasil yang telah diraihinya dan untuk dapat lebih meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.