

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini *smartphone* seakan telah menjadi *lifestyle* bagi hampir semua kalangan masyarakat, tidak memandang umur; anak-anak, remaja, hingga lansia rata-rata sudah memilikinya. Menurut data yang dikutip oleh detikINET (2014) dari seorang analis kawakan Horace H. Dedi melalui blognya, *asymco.com*, Indonesia menduduki peringkat kelima setelah China, Amerika Serikat, India, Brazil dan Jepang dalam daftar pengguna *smartphone* terbesar di dunia dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna *smartphone*.

Di kalangan remaja khususnya para siswa, *smartphone* tersebut sayangnya cenderung lebih banyak digunakan untuk bermain game, *chatting*, atau yang lagi tren saat ini yaitu seperti Facebook, Twitter, Instagram atau sejenisnya. Salah satu *smartphone* yang sangat populer dan diminati saat ini adalah *Smartphone Android*. Seperti yang dilansir oleh *StatCounter* (2014) yang merupakan *website* analisa statistik mengenai populasi jenis sistem operasi *smartphone* di Indonesia dari Desember 2013 sampai Desember 2014, *Android* merupakan sistem operasi yang mendominasi peredaran *smartphone* di tanah air dengan pembagian pasar sebesar 54,05%.

Dengan melihat fenomena tersebut penulis tertarik membuat sebuah aplikasi *mobile* pada *platform* Android sebagai media pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan *Mobile Learning* untuk meningkatkan motivasi kegiatan

belajar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Rohani dalam Nurjanah (2013) peranan media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

Mobile learning merupakan pengembangan dari *E-Learning* yang menggunakan *device* bergerak seperti *smartphone*, yang didesain lebih sederhana tetapi tetap efektif untuk pembelajaran. SMK Negeri 1 Gorontalo merupakan salah satu sekolah yang telah menggunakan *E-Learning*, hanya saja *E-Learning* yang setidaknya membutuhkan sebuah PC desktop tersebut kurang dimanfaatkan, karena dirasa masih kurang fleksibel.

Dengan aplikasi *Mobile Learning* yang memiliki fitur-fitur inti dalam menunjang pembelajaran yaitu seperti: materi, tugas, nilai, forum diskusi, dan berita diharapkan dapat lebih memudahkan siswa maupun guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan konsep *client-server*, aplikasi *mobile learning* sebagai *client* menggunakan API (*Application Programming Interface*) untuk dapat berkomunikasi atau mengakses data dari *server*.

Untuk lebih mengoptimalkan penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran dengan menyusung konsep *anytime and anywhere*, siswa dapat menggunakan aplikasi *Mobile Learning* dalam lingkungan atau kondisi yang mereka inginkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi kegiatan belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi *Mobile Learning* dalam menunjang pembelajaran untuk meningkatkan motivasi kegiatan belajar siswa?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mendapatkan hasil seperti yang diharapkan dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup, antara lain :

1. Aplikasi *Mobile Learning* dibangun dengan konsep *client-server*, dan tidak membahas secara mendalam mengenai tampilan pada sisi *server*.
2. Aplikasi *Mobile Learning* pada *smartphone* dengan *platform* android minimum versi 4.0.
3. Aplikasi *Mobile Learning* memiliki fitur-fitur inti dalam menunjang pembelajaran, antara lain: materi, tugas, nilai, forum diskusi, serta news (berita)
4. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gorontalo pada siswa kelas X dan XI TKJ yang menggunakan *smartphone* Android minimum versi 4.0 untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi *mobile learning*, serta untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan membuat sebuah aplikasi *Mobile Learning* yang memiliki fitur inti dalam menunjang pembelajaran. Dengan menggunakan perangkat yang lebih fleksibel dalam hal ini berupa *smartphone* dengan *platform* Android, yang hampir selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi kegiatan belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Fleksibilitas belajar yang tinggi, artinya siswa dapat mengakses dan mendownload bahan-bahan ajar atau materi setiap saat.
2. Siswa dapat mengerjakan tugas serta melihat nilai dimanapun dan kapanpun.
3. Guru dapat lebih mudah mengupload materi, memberikan tugas serta nilai.
4. Interaksi siswa dan guru dapat lebih intens dan lancar melalui forum diskusi.
5. Siswa dapat dengan mudah mengakses pengumuman atau berita yang diberikan oleh guru
6. Secara tidak langsung dapat menambah wawasan serta pengalaman tersendiri bagi peneliti dalam dunia developer android.