

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satu komponen pendidikan yang dalam penggunaannya erat sekali hubungannya dengan teknologi adalah media pembelajaran. Media pembelajaran secara pesat menggunakan berbagai aplikasi teknologi informasi, dan salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat adalah telepon pintar (*smartphone*).

Penggunaan telepon pintar oleh siswa masih didominasi untuk kepentingan media sosial dan aplikasi video *streaming* saja, padahal *smartphone* memiliki banyak kegunaan yang bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Melalui telepon pintar (*smartphone*) juga dapat dikembangkan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan leluasa di manapun dan kapanpun tanpa bergantung pada seorang pendidik, dan cara belajar ini dikenal sebagai *mobile learning* yang disingkat dengan *m-learning* (Hamzah, 2009).

*Mobile learning* atau *m-learning* merupakan sebuah konsep baru dari pembelajaran. Hal ini terkait dengan mobilitas pembelajar, dalam arti bahwa peserta didik harus dapat terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa terbatas ruang dan waktu (Furqon dan Sunandang, 2016). Namun, belum banyak yang memanfaatkan telepon pintar (*smartphone*) untuk kepentingan proses

pembelajaran (Susilawati.dkk, 2017), hal ini juga terjadi pada pembelajaran di SMP Negeri 6 Gorontalo.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 6 Gorontalo, terlihat guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Proses belajar mengajar cenderung terpusat pada guru, sehingga mengakibatkan siswa menjadi lebih banyak diam (pasif), kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dalam proses belajar mengajar. Di samping itu cara guru yang menyampaikan pelajaran yang sulit diterima oleh siswa sebab guru hanya sekedar membacakan materi dibantu dengan media presentasi yang dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft power point* sebagai media penunjang proses pembelajaran, sehingga di butuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat guna untuk menyelesaikan masalah sistem pembelajaran fisika khususnya pada materi kemagnetan untuk siswa kelas IX, karena menurut hasil wawancara materi tersebut harus disimulasikan agar siswa dapat memahami materi sepenuhnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran *mobile learning (m-learning)* berbasis multimedia yang dilengkapi dengan konten simulasi materi dan video edukasi sehingga diyakini dapat menjadi solusi dalam pembelajaran fisika terutama pada materi kemagnetan. Pengembangan media pembelajaran *mobile learning (m-learning)* berbasis multimedia akan dikembangkan menggunakan *software* Adobe Flash cs6 yang bisa menghasilkan sebuah aplikasi mobile yang dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* dengan sisem operasi android, sehingga selain dapat digunakan dalam sistem pembelajaran secara klasikal, juga dapat digunakan oleh siswa secara

mandiri di luar lingkungan kelas. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, seperti keseragaman dalam penyampaian materi, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Setiyowati dan Muslim, 2018).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran fisika kelas IX ?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran fisika kelas IX ?
3. Bagaimanakah tingkat efektifitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika kelas IX ?

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ruang lingkup penelitian meliputi:

1. Materi pada penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran fisika kelas IX materi kemagnetan dengan sub pokok materi sebagai berikut:
  - a) Magnet dan sifatnya;

- b) Magnet dan listrik; dan
  - c) Konsep induksi elektromagnetika
2. Perancangan media pembelajaran *mobile learning* menggunakan aplikasi Adobe Flash cs6.
  3. Materi media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan di dasari pada Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang di terapkan di SMP Negeri 6 Gorontalo.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran fisika kelas IX di SMP Negeri 6 Gorontalo.
2. Mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia pada mata pelajaran fisika kelas IX menurut ahli materi, ahli media dan respon siswa.
3. Mengukur tingkat efektifitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika kelas IX.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain.

### **1. Secara Teoritis**

Dapat dijadikan referensi definitif mengenai materi magnet yang dikembangkan dengan software Adobe Flash CS6, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **2. Secara Praktis**

- a. Dapat dijadikan bahan referensi dan kajian bagi penelitian selanjutnya.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang menarik dan informatif bagi peserta didik sehingga membantu guru dalam pembelajaran.
- c. Memberikan kemudahan dalam pembelajaran fisika sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi magnet.

