**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Penelitian**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar memiliki sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad dalam Daryanto, 2010:1). “Pendidikan merupakan kunci kemajuan suatu bangsa. Tidak ada bangsa yang maju, yang tidak didukung pendidikan yang kuat” hal itu diungkapkan oleh Prof. Dr. Daoed Joesoef selaku mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat menjadi narasumber pada sebuah lokakarya (Inggried Dwi Wedhaswary, 2011).

Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas tentu saja didukung oleh berbagai faktor, baik itu faktor internal maupun eksternal dan berbagai kebijakan yang terkadang menimbulkan permasalahan. Permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan di Indonesia salah satunya adalah pada proses pembelajaran. Masih banyak sekolah yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional yang dalam prosesnya siswa hanya diarahkan untuk menghafal dan mengingat, ini mengakibatkan siswa menjadi kurang berpikir kritis dan cepat merasa bosan.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualiatas proses pembelajaran adalah dengan menambahkan unsur media ke dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan rangsangan terhadap perhatian, pikiran, dan minat belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan lebih optimal.

Telah bertahun-tahun teknologi yang terus berkembang memberikan banyak kemudahan dan efisiensi dalam berbagai bidang kehidupan seperti sosial, politik, pertahanan, ekonomi, dan pendidikan. Kini dalam bidang pendidikan, teknologi yang dikembangkan merambah pada ranah teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan di masa sekarang diklasifikasikan sebagai pendidikan yang berfokus pada integrasi teknologi modern dalam proses pembelajarannya yang menghasilkan pembelajaran abadi dan tidak terbatas pada dinding kelas, maksudnya adalah proses pembelajaran yang tidak lagi terfokus di sekolah tapi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja yang memungkinkan siswa akan secara terus-menerus belajar dan belajar. Inilah hakikat belajar sepanjang hayat.

*Mobile learning* atau *m-learning* merupakan model pembelajaran *e-learning* yang lebih memanfaatkan kemampuan perangkat komunikasi bergerak dalam proses belajarnya. *Handphone* adalah salah satu perangkat elektronik yang relatif dimiliki semua orang. Penggunaan yang mudah, harga yang semakin terjangkau, dan ukurannya yang kecil sehingga memudahkan untuk dibawa kemana saja menjadikan faktor pendorong perangkat elektronik ini dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei KOMINFO pada tahun 2017 menunjukan bahwa sebanyak 66,31% masyarakat Indonesia sudah memiliki telepon pintar atau *smartphone* (KOMINFO, 2017).Penelitian juga dilakukan oleh *Global Attitudes Survey* pada tahun 2018 yang menunjukan bahwa adanya peningkatan sebanyak 33% menjadi 66% dari tahun 2015-2018 atas kepemilikan *smartphone* untuk pemakai muda (18-34 tahun)(Yudono Yanuar, 2019). *Cambridge International* yang merupakan bagian dari Universitas Cambridge melakukan penelitian yang diikuti oleh 502 siswa dan 637 guru di Indonesia yang menunjukan bahwa sekitar 67% siswa di Indonesia menggunakan *smartphone* saat belajar di dalam kelas dan 81% siswa menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan pekerjaan rumah (Mulyani, 2018). Berdasarkan data tersebut penyelenggaraan proses pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat elektronik khususnya *smartphone* atau yang lebih dikenal dengan *mobile learning* memiliki peluang yang tinggi untuk diterapkan.

SMK IT Al-Hawari merupakan salah satu sekolah yang berusaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pembelajaran berbasis *mobile learning*. Seringkali siswa mengeluh dengan waktu pembelajaran yang terlalu cepat sehingga siswa kurang bisa menangkap inti dari pembahasan, ini dikarenakan padatnya materi yang harus disampaikan oleh guru. Terlebih lagi buku paket yang terbatas tidak memungkinkan siswa untuk meminjam buku di luar jam sekolah, siswa hanya mengandalkan buku catatan pribadi untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu bapak Arkan selaku guru mata pelajaran gambar teknik memilih pembelajaran berbasis *mobile learning* untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Pemanfaatan pembelajaran berbasis *mobile learning* yang selama ini berlangsung yaitu melalui aplikasi *whatsapp.* Aplikasi ini dipilihkarena banyaknya siswa yang sudah menggunakan aplikasi *whatsapp* meski selama ini hanya dimanfaatkan sesuai porsinya yaitu sebagai sarana komunikasi, selain itu kemudahan dalam penggunaan serta kepemilikan atas *smartphone* yang hampir merata pada siswa menjadi pendorong kuat proses pembelajaran berlangsung melalui aplikasi *whatsapp*. Adapun proses pembelajaran yang berlangsung meliputi pemberian materi, absensi, diskusi, pemberian tugas, serta pengumpulan tugas melalui grup *whatsapp* yang sudah dibentuk sebelum proses pembelajaran berlangsung.

Hingga saat ini pembelajaran berbasis *mobile learning* masih dalam tahap pengembangan yang diharapkan memiliki prospek yang baik di masa depan, ini didasarkan pada tuntutan kebutuhan akan hal praktis dan gaya hidup modern. Pembelajaran *mobile learning* juga diharapkan menjadi solusi dari keterbatasan waktu dan sumber belajar di sekolah, karena dengan pembelajaran *mobile learning* ini proses belajar bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Sebelumnya, penelitian mengenai pembelajaran *mobile learning* telah dilakukan oleh A. Muhajir dan Nirfayanti “Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Mobile Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa” (2019). Kedua, skripsi Nurlinda, dkk. “Analisa Pemanfaatan *E-learning* Untuk Proses Pembelajaran” (2018). Sementara itu, penelitian ini terfokus pada analisis implementasi pembelajaran berbasis *mobile learning* yang telah diterapkan pada mata pelajaran gambar teknik.

Berdasarkan uraian di atas peneliti memandang perlu dilakukannya penelitian untuk mengetahui sejauh mana implementasi dan tingkat efektifitas pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran gambar teknik di SMK IT Al-hawari untuk lebih meningkatkan lagi kualitas pembelajaran dengan penelitian yang berjudul **“Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK IT Al-Hawari”**.

* 1. **Batasan Masalah**

Untuk memperjelas ruang lingkup masalah yang diteliti, berikut ini batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain:

* + 1. Implementasi dan respon siswa terhadap pembelajaran *mobile learning* yang diterapkan.
		2. Mengetahui keefektifitasan dari pembelajaran *mobile learning*.
		3. Ruang lingkup penelitian hanya pada satu tingkat yaitu siswa kelas XI jurusan DPIB pada mata pelajaran gambar teknik di SMK IT Al-Hawari.
	1. **Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah merupakan uraian yang berfungsi sebagai identifikasi masalah. Adapun rumusan masalah yang menjadi patokan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

* + 1. Bagaimana implementasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran oleh guru pada mata pelajaran gambar teknik di SMK IT Al-Hawari?
		2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran *mobile learning* pada mata pelajaran gambar teknik ?
		3. Bagaimana tingkat efektifitas pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran gambar teknik di SMK IT Al-Hawari?
	1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan hal yang umum dan mutlak harus ada dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Tanpa adanya tujuan yang jelas, suatu kegiatan tidak akan sampai pada apa yang diharapkan atau akan salah arah. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

* + 1. Untuk mengetahui sejauh mana implementasi pembelajaran berbasis *mobile learning* oleh guru pada mata pelajaran gambar teknik di SMK IT Al-Hawari;
		2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran *mobile learning* yang diterapkan pada mata pelajaran gambar teknik;
		3. Untuk mengetahui tingkat efektifitas pembelajaran berbasis *mobile learning* pada mata pelajaran gambar teknik di SMK IT Al-Hawari.
	1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat merupakan salah satu faktor utama yang diperlukan dalam suatu kegiatan. Telah diketahui bahwa hal positif akan mendatangkan manfaat positif, seperti halnya sebuah penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis.

* + 1. [Manfaat Teoretis](https://www.blogger.com/null)

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat di dunia pendidikan.

* + 1. [Manfaat Praktis](https://www.blogger.com/null)
1. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan baru dan memperkaya wawasan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran *mobile learning.*
2. Bagi guru, menambah wawasan serta mendorong guru lebih inovatif dalam mengembangkan pembelajaran agar menghasilkan pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien.
3. Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam penelitian selanjutnya.
4. Bagi siswa, dapat menambah pengetahuan serta meningkatkan minat belajar siswa.
	1. **Anggapan Dasar**

Anggapan dasar merupakan kebenaran teori atau pendapat yang menjadi landasan dasar dalam suatu penelitian. Berdasarkan studi pustaka dari jurnal-jurnal penelitian yang relevan, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat mengoptimalkan dan meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.