

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah kegiatan yang berproses melalui tahapan perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dilakukan untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada siswa.<sup>1</sup> Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.<sup>2</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut maka dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar yang meliputi kegiatan saling bertukar informasi guna membantu dan mendukung proses belajar siswa. Pembelajaran sebagai proses belajar dirancang dan dibangun oleh guru dalam upaya mengembangkan kreatifitas dan kemampuan berpikir siswa sehingga dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi yang dipelajari.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari aspek-aspek antara lain yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan dan menyalurkan materi secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan

---

<sup>1</sup> Muh. Sain Hanafy, “Konsep Belajar dan Pembelajaran,” *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 17, No. 1, 2018, hal. 66–79, <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>.

<sup>2</sup> Republik Indonesia, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

efisien. Dengan kata lain, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan minat yang baru bagi siswa dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar.<sup>3</sup> Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, penggunaan atau pemanfaatan media yang tepat juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Seiring dengan semakin berkembangnya zaman, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau disebut juga *information technology* (IT) yang mendukung kebutuhan sehari-hari sangat dibutuhkan secara efektif dan efisien. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan.<sup>4</sup> Perkembangan teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. Menurut lembaga riset digital marketing *eMarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang.<sup>5</sup> Dalam dunia pendidikan, perkembangan tersebut mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Hal tersebut mendukung munculnya inovasi media pembelajaran

---

<sup>3</sup> Artikel E-buletin Edisi April, "Inovasi Media Pembelajaran," *Artikel E-Buletin*, April 2015, hal. 1–3.

<sup>4</sup> Liranti Rahmelina, "Perancangan *Mobile Learning* Berbasis Android Pada Mata Kuliah Sistem Operasi Di Stmik Indonesia Padang," *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, Vol. 11, No. 2, 2017, hal. 1–7.

<sup>5</sup> Kementerian Komunikasi dan informatika Republik Indonesia, *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, ([https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media)), diakses 28 November 2018.

berbasis android dengan menempatkan materi pada media *mobile* atau *smartphone* yang menarik, dan dapat dipelajari secara mandiri, praktis, mudah diakses secara online, serta dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini biasa disebut dengan istilah *Mobile Learning*.

*Mobile Learning* merupakan paradigma baru dalam dunia pembelajaran. Model pembelajaran ini muncul untuk merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat. Saat ini sudah banyak bermunculan pengembangan media pembelajaran berbasis android yang mendukung konsep *Mobile Learning*. Selain itu juga sudah tersedia beberapa aplikasi media pembelajaran yang terdapat dalam *Play Store* yang bisa diunduh dan diinstal secara langsung pada perangkat *mobile* atau *smartphone*, beberapa diantaranya seperti aplikasi Biologi SMA, *Speed Anatomy*, dan *Science challenge*. Salah satu lembaga pendidikan yang sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis android tersebut adalah Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar. Penggunaan media *Mobile Learning* dirasa mampu memudahkan siswa untuk menguasai kompetensi materi secara utuh dalam waktu yang lebih cepat.

*Mobile Learning* memungkinkan siswa memperoleh materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja menggunakan perangkat *mobile* atau *smartphone* dan Internet.<sup>6</sup> *Mobile Learning* dapat meningkatkan mobilitas dalam proses pembelajaran pada aspek informasi dan evaluasi, serta dapat digunakan untuk mendorong pengalaman belajar mandiri, membantu siswa untuk lebih fokus

---

<sup>6</sup> Rohayati Ismail, dkk, "Hubungan Antara Kompetensi Guru, Sokongan dan Prasarana Sekolah dengan Sikap Guru terhadap Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Sains Matematik Malaysia*, Vol. 2, No. 1, 2012, hal. 51–64, <https://doi.org/10.1080/08874417.2016.1181463>.

belajar dalam waktu yang lebih lama, dan membantu mengurangi resistensi terhadap penggunaan teknologi informasi komputer.<sup>7</sup>

Kehadiran *Mobile Learning* mampu mendukung konsep pendidikan sepanjang hayat (*long life education*). Sifat dari *Mobile Learning* yang berbasis *open source*, membuat setiap orang dapat mengembangkan dan menggunakannya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, *Mobile Learning* diharapkan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa di Indonesia pada masa mendatang. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agus Tryanto yang berjudul “*Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandung)*” yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Mobile Learning* berbasis android memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandung.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Media Mobile Learning Berbasis Android terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar*”. Beberapa penelitian yang

---

<sup>7</sup> Adie Wibowo dan E Arifudin R, “Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android,” *UNNES Journal of Mathematics* Vol. 2, No. 2, 2016, hal. 0–6.

<sup>8</sup> Agus Tryanto, *Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandung*, Skripsi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2017).

dilakukan sebelumnya banyak difokuskan pada pengembangan *Mobile Learning* seperti yang dilakukan oleh; Ibrahim & Ishartiwi<sup>9</sup>, Surahman & Surjono<sup>10</sup>, Masfufah<sup>11</sup>, dan Haq<sup>12</sup>. Dan penelitian lainnya difokuskan pada pengaruh *Mobile Learning* terhadap hasil belajar seperti yang dilakukan Agus<sup>13</sup> dan Destia<sup>14</sup>. Penelitian ini melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya, dengan maksud mengetahui pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar biologi yang akan dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi penulis adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi menuntut guru untuk selalu inovatif dalam menerapkan media pembelajaran

---

<sup>9</sup> Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP" *Refleksi Edukatika*, Vol. 8, No. 1, 2017, <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792>.

<sup>10</sup> Ence Surahman dan Herman Dwi Surjono, "Pengembangan *Adaptive Mobile Learning* pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses *Blended Learning*," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 4, No. 1, 2017, <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>.

<sup>11</sup> Dwi Masfufah, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Pada Materi Virus untuk Siswa Kelas X SMA/MA*, Skripsi, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2015).

<sup>12</sup> M. Rohmatul Haq, *Pengembangan Media Mobile Learning (M-Learning) Berbasis Android Dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Penyusun Jaringan Tumbuhan dan Hewan Kelas XI SMA/MA*, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan, 2017).

<sup>13</sup> Agus Tryanto, *Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 26 Bandung*, Skripsi, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2017).

<sup>14</sup> Destia Kusyaeri, *Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dinamika Partikel*, Skripsi, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017).

2. Motivasi belajar siswa yang masih rendah karena penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik
3. Peningkatan hasil belajar siswa yang belum signifikan karena kurangnya minat belajar siswa
4. Terbatasnya waktu pembelajaran dikelas membuat materi yang diterima siswa terbatas, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari kemungkinan – kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka penulis memberikan batasan dalam penelitian ini. Adapun batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.
2. Media *Mobile Learning* yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi “Biologi SMA” yang bisa diunduh dan diinstal langsung dari *playstore* menggunakan perangkat *smartphone*.
3. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi biologi kelas XI semester II yaitu sistem saraf pada manusia.
4. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar yang diambil dari hasil angket.
5. Hasil belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas XI MIA dalam ranah kognitif yang diambil dari hasil *pre test* dan *post test*.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar?
2. Adakah pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar?
3. Adakah pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut.

### 1. Kegunaan Ilmiah (teoritis)

Sebagai wujud sumbangsih penulis terhadap upaya peningkatan karya-karya ilmiah tentang pengaruh *Mobile Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sehingga konsep-konsep yang telah ada akan lebih detail dan komprehensif dengan adanya karya tulis ini.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi Penulis

Sebagai sarana bagi penulis dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan sekaligus untuk menerapkan ilmu-ilmu pengetahuan yang diterima selama kuliah.

#### b. Bagi guru

Sebagai pertimbangan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran biologi khususnya menggunakan *Mobile Learning* berbasis android

#### c. Bagi siswa

Memberikan alternatif media pembelajaran mandiri yang menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan

d. Bagi sekolah

Memberikan masukan dan sumbangan yang bermanfaat bagi pihak sekolah dalam usaha meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

e. Bagi instansi

Dapat dijadikan dokumentasi ilmiah bagi mahasiswa yang memerlukan referensi mengenai pengaruh *Mobile Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

f. Bagi peneliti lainnya

Untuk dijadikan literatur dan penunjang dalam mengembangkan wawasan pengetahuan dan pengalaman menulis penelitian yang berkaitan dengan pengaruh *Mobile Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara atas masalah yang di teliti yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya.<sup>15</sup> Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ada pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.
2. Ada pengaruh media *Mobile Learning* terhadap hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.

---

<sup>15</sup> Muh. Fitrah & Luthfiyah, *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hal. 128

3. Ada pengaruh media *Mobile Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Negeri Kota Blitar.

## H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian atau salah penafsiran maka penulis perlu menjelaskan arti dan memberikan penegasan beberapa istilah yaitu sebagai berikut.

### 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang”<sup>16</sup>. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul baik itu dari orang atau benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi hal-hal yang ada di sekitarnya.

Di dalam penelitian ini, pengaruh yang dimaksud penulis adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari penggunaan media *Mobile Learning* dalam proses pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa.

### 2. *Mobile Learning*

*Mobile Learning (m-learning)* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, tablet, PDA, *i-pad*, dan telepon seluler. Pendidikan mengacu pada sumber belajar digital yang mencakup segala bentuk konten yang tersedia di perangkat tersebut.<sup>17</sup> Dengan

---

<sup>16</sup> Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), hal. 849.

<sup>17</sup> B William Dharma Raja, “Mobile Learning in Higher Education,” *International Journal of Research-Granthaalayah*, Vol. 5, No. 4, 2017, hal. 1–6, <https://doi.org/10.5281/zenodo.569363>.

*Mobile Learning*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran tanpa terikat jarak dan waktu. Di dalam penelitian ini, pembelajaran memanfaatkan perangkat *mobile* yang terhubung jaringan yaitu menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi “Biologi SMA” yang bisa diunduh dan diinstal secara langsung dari *playstore*.

### 3. Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk dapat melakukan sesuatu.<sup>18</sup> Dalam pembelajaran motivasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar yang berperan untuk menumbuhkan gairah, minat dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang dapat menimbulkan dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar, serta memberikan arah pada kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar yang di maksud penulis dalam penelitian ini adalah sesuatu yang menggerakkan dan mendorong siswa untuk belajar yang timbul dari penggunaan *Mobile Learning* dalam proses pembelajaran.

### 4. Hasil belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>19</sup> Jadi hasil belajar mencakup keseluruhan aspek belajar. Di dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud penulis adalah kemampuan-

---

<sup>18</sup> Husamah, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: UMM Press, 2016), hal. 21

<sup>19</sup> *Ibid.*, hal. 20

kemampuan yang dimiliki oleh siswa khususnya dalam ranah kognitif dan ranah afektif setelah menerima pengalaman belajarnya yaitu menggunakan media *Mobile Learning*.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis, sehingga menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi. Sistem penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini akan diuraikan tentang (a) latar belakang, (b) identifikasi masalah, (c) pembatasan masalah, (d) rumusan masalah, (e) tujuan penelitian, (f) kegunaan penelitian, (g) hipotesis penelitian, (h) penegasan istilah, dan (i) sistematika penulisan skripsi.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini akan diuraikan tentang: (a) media pembelajaran yang berisi pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, jenis media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, dan urgensi media pembelajaran; (b) *Mobile Learning* yang berisi pengertian *Mobile Learning* serta kelebihan dan kelemahan *Mobile Learning*; (c) android; (d) motivasi belajar yang berisi pengertian motivasi belajar, macam-macam motivasi belajar, fungsi dan manfaat motivasi dalam belajar, faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, kedudukan motivasi dalam pembelajaran, dan indikator motivasi belajar; (e) hasil

belajar, yang berisi pengertian hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar; (f) penelitian terdahulu, dan (g) kerangka konseptual penelitian.

### Bab III Metode Penelitian

Dalam bab ini akan diuraikan tentang: (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi dan sampel penelitian, (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, dan (h) teknik analisis data.

### Bab IV Laporan Hasil Penelitian

Pada bagian ini berisi: (a) hasil penelitian dan (b) pembahasan.

### Bab V Penutup

Penutup berisi (a) kesimpulan dan (b) saran.

Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran serta surat pernyataan keaslian, dan hal-hal lain yang sifatnya komplementatif.