

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab, media berasal dari kata *wasaila* yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media adalah sebuah alat atau objek yang berfungsi sebagai penghubung antara penerima dan pengirim pesan.² Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Azhar “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.³ Disamping sebagai sistem penyampai, penyalur atau pengantar, media dengan istilah mediator menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara siswa dan isi pelajaran. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang memainkan peran mediasi, mulai dari guru sampai pada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Sehingga secara ringkasnya media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pengajaran.

¹ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), hal. 9

² Ilmawan Mustaqim, “Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol.13, No. 2, 2017, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 3

Pada proses pembelajaran, media merupakan wadah dan penyalur pesan dari guru atau sumber belajar kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.⁴ Media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (siswa). Media mempunyai tujuan yaitu untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi.⁵ Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang ditentukan oleh interaksi antara siswa dengan media. Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar siswa.⁶ Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera serta menimbulkan gairah belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

⁴ Abd. Hafid, "Sumber Dan Media Pembelajaran," *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, Vol. 6, No. 2, 2016, hal. 69–78, <https://doi.org/10.24252/V6I2.1403>.

⁵ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 6

⁶ Nurmadiyah, "Media Pendidikan," *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, Vol. 5, No. 1, 2018, <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>.

Berikut ini peran dan fungsi yang strategis dari media pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran, yang secara umum meliputi⁷:

- a. Fungsi sebagai sumber belajar, yaitu dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang, meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan memudahkan proses pembelajaran. Kemudahan tersebut tentunya akan membuat transfer ilmu semakin cepat dan tepat.
- b. Fungsi semantik, yaitu kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh siswa.
- c. Fungsi Manipulatif, fungsi ini didasarkan pada karakteristik umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek. Berdasarkan hal tersebut, media memiliki dua kemampuan, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.
- d. Fungsi Psikologis, meliputi (1) fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, (2) fungsi afektif, menggugah emosi dan sikap siswa, (3) fungsi kognitif, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan, (4) fungsi kompensatoris, mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pembelajaran, dan

⁷ Ummysalam A.T.A. Duludu, *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 11-17

(5) fungsi motivasi, mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

- e. Fungsi Sosio Kultura, yaitu mengatasi hambatan sosio kultura antar siswa pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan, antara lain yaitu⁸:

- a. memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka),
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera,
- c. menimbulkan gairah belajar dan interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar,
- d. memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik), dan
- e. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain fungsi-fungsi dan kegunaan sebagaimana diuraikan, media pembelajaran juga mempunyai nilai dan manfaat sebagai berikut.

- a. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak
- b. Menghadirkan objek-objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
- d. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat

⁸ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran...*, hal.10-11.

- e. Pembelajaran cenderung lebih menarik dan interaktif
- f. Kualitas hasil belajar lebih meningkat

Berdasarkan uraian diatas, maka pada dasarnya media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, tetapi siswa juga dapat dengan mudah menangkap dan memahami isi materi yang disampaikan.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai jenis dan macam yang banyak sekali, mulai yang paling kecil, sederhana, murah hingga yang besar, canggih dan mahal harganya. Ada pula media yang sudah tersedia di lingkungan maupun media yang secara sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Secara umum jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi⁹:

- a. Media visual

Media ini mengandalkan indera penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, poster, majalah, buku, alat peraga, dan sebagainya.

- b. Media audio

Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, musik dan lagu, alat music, CD, dan sebagainya.

- c. Media audio visual

Media ini adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Contoh: film, televisi, VCD, drama, dan sebagainya.

⁹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 10

d. Multimedia

Semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh: internet, belajar menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus menggunakan beberapa media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas prestasi belajar siswa.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran yang kreatif, kaya dan bervariasi, akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik. Akan tetapi jenis media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan tepat.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan suatu jenis media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses belajar mengajar. Guru sebagai perencana pembelajaran dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang baik dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.¹¹ Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara tidak maksimal, sehingga hal tersebut akan menjadi penyebab utama tujuan akhir pembelajaran

¹⁰ Amna Emda, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Didaktika*, Vol. 12, No. 1, 2017, hal. 149, <https://doi.org/10.22373/jid.v12i1.444>.

¹¹ Norma Dewi Shalikhah, "Pemanfaatan Aplikasi *Lectora Inspire* sebagai Media Pembelajaran Interaktif," *CAKRAWALA XI*, No. 1, 2016.

tidak tersampaikan dengan baik dan tidak dapat dicapai oleh siswa.¹² Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.¹³

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya.
- d. Guru terampil menggunakannya. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh hal lain berupa latar belakang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa media harus disesuaikan

¹² Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 16, No. 1, 2019, <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

¹³ Syaifuddin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 140-141.

dengan perkembangan dan tuntutan zaman, karena dukungan media yang tepat, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik pula.¹⁴ Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran akan mempengaruhi sampai tidaknya suatu informasi secara lengkap dan tepat sasaran, serta mempengaruhi hasil akhir dari proses belajar mengajar. Berdasarkan uraian diatas, maka media yang digunakan sebaiknya media yang bisa dimanfaatkan oleh siswa dimanapun dan kapanpun serta mendukung isi pelajaran dalam proses belajar mengajar.

5. Urgensi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media merupakan bagian yang sangat penting dalam menciptakan keaktifan siswa. Selain itu, keberadaan media juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, terutama dalam usaha menyampaikan informasi kepada siswa.¹⁵ Berikut ini beberapa alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan.¹⁶

a. Meningkatkan mutu pembelajaran

Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru seharusnya memiliki ketrampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Menurut Rapidbe, dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan siswa adalah sebagai berikut.

¹⁴ M Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif," *Ittihad Jurnal Koperais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, No. 23, 2015, hal. 130–54.

¹⁵ Samad Umarella, dkk, "Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran," *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 2, 2019, hal. 237, <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>.

¹⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi ...*, hal. 12-15.

- 1) 10% dari apa yang dibaca
- 2) 20% dari apa yang didengar
- 3) 30% dari apa yang dilihat
- 4) 50% dari apa yang dilihat dan didengar
- 5) 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan
- 6) 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Dari persentase tersebut, maka rancangan media dapat diarahkan untuk mendorong optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan aktivitas belajar, seperti membaca, mendengar, melihat, menulis, mengucapkan, dan melaksanakan. Artinya media audio, visual, video dan lain sebagainya perlu dikembangkan sebagai upaya meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan daya kreativitas siswa.

b. Tuntutan paradigma baru

Paradigma baru pendidikan mengharuskan guru berperan sebagai fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, bahkan manajer dalam ruang kelas. Selain itu diharapkan siswa bukan sekedar menghafal dan menguasai isi pembelajaran, melainkan juga mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan bahkan menciptakan sesuatu atau produk yang dibutuhkan dalam dunia nyata.

Prinsip pembelajaran *merrill* yang mencakup demonstrasi, aplikasi, prinsip berbasis pada tugas, aktivasi, dan integrasi perlu dijadikan pijakan untuk membangun pengetahuan yang sesuai dengan dunia nyata. Prinsip yang dimaksud mencakup lima fase, yaitu (1) belajar difasilitasi

bila siswa terlibat dalam strategi pembelajaran yang berpusat pada tugas, (2) belajar difasilitasi ketika pengetahuan diaktifkan sebagai dasar untuk mendapatkan pengetahuan baru, (3) belajar difasilitasi ketika pengetahuan baru didemonstrasikan pada siswa, (4) belajar difasilitasi ketika pengetahuan baru diterapkan oleh siswa, (5) belajar difasilitasi ketika pengetahuan baru terintegrasi ke dalam dunia siswa. Artinya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tugas sehingga mudah untuk diaktivasi, dilakukan, diintegrasikan, didemonstrasikan.

c. Kebutuhan pasar

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar, sehingga siswa yang dihasilkan mampu mengikuti perkembangan zaman dan berkompetisi dalam pasar kerja. Oleh karena itu, penting bagi guru membekali siswa dengan pembelajaran yang memanfaatkan aneka sumber belajar atau media pembelajaran yang mutakhir.

d. Visi pendidikan global

Memasuki abad ke- 21 sekarang ini, berbagai model pendidikan dengan sistem *face to face* memperlihatkan pergeseran yang hebat, dimana pendidikan *online* telah membawa dampak perubahan yang menantang. Lahirnya kecenderungan baru seperti *home scholling*, belajar mandiri, dan pendidikan jarak jauh telah dipandang sebagai model pendidikan paling bergengsi saat ini. Media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *blog*, *youtube* dan berbagai fasilitas permainan seolah menjadi tradisi baru dalam dunia

pendidikan saat ini. Oleh karena itu, teknologi atau media pembelajaran mutakhir harus dirancang sedemikian mudah bagi guru, pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki guru harus selalu ditingkatkan, dan berbagai fasilitas belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber harus selalu tersedia untuk menghindari rendahnya kepercayaan masyarakat terhadap pelayanan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah.

Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa lebih memahami hal yang dipelajari. Media sebagai bagian integral pembelajaran, komponen ini perlu mendapat perhatian dari para guru.¹⁷ Media penting dalam memfasilitasi siswa belajar, dan penyajiannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

B. *Mobile Learning*

1. *Pengertian Mobile Learning*

Mobile Learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile* seperti PDA, telepon seluler, *smartphone*, dan tablet PC.¹⁸ Sistem *M-Learning* ini memanfaatkan mobilitas dari perangkat *mobile* untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hal tersebut, *Mobile Learning* dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara umum

¹⁷ M. Miftah, "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, 2018, hal. 95, <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>.

¹⁸ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 220

kepada siswa atau pembelajar dan konten edukasi yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu.

Mobile Learning adalah pembelajaran yang unik. Pada konsep pembelajaran tersebut *Mobile Learning* membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran tanpa terikat tempat dan waktu. Dengan perangkat *mobile* ini siswa dapat belajar dengan berbagai cara, yaitu siswa dapat menggunakan perangkat *mobile* untuk mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai tautan, membuat konten sendiri, dan terhubung dengan yang lain untuk berbagi sumber daya baik di dalam maupun di luar kelas.¹⁹ Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi pervasif, dan dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar.

2. Kelebihan dan Kelemahan *Mobile Learning*

Mobile Learning merupakan paradigma baru dalam dunia pendidikan. *Mobile Learning* memungkinkan siswa memperoleh materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja menggunakan perangkat *mobile* atau *smartphone* dan Internet.²⁰ Berdasarkan hal tersebut maka waktu siswa untuk belajar akan lebih banyak dari waktu biasanya, yang awalnya hanya disekolah pada jam formal, dengan *Mobile Learning* maka siswa bisa belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun.

¹⁹ 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>.

²⁰ Rohayati Ismail, dkk, *Hubungan Antara Kompetensi Guru*, ..., hal. 51-64

Mobile Learning menawarkan berbagai manfaat dan peluang untuk menjangkau siswa dengan cara yang berbeda dan untuk meningkatkan serta mempersonalisasikan pendidikan yang mereka terima. Beberapa manfaat dari *Mobile Learning* adalah sebagai berikut.²¹

- a. Kemampuan untuk belajar saat bepergian
- b. Berpotensi untuk menjangkau anak-anak dan sekolah yang kurang terlayani
- c. Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi
- d. Mendukung lingkungan belajar alternatif
- e. Mengaktifkan pembelajaran yang dipersonalisasi
- f. Memberikan cara baru untuk memotivasi siswa dengan memberikan keterlibatan dan kebaruan tingkat tinggi, personalisasi, dan otonomi

Adapun kelebihan dari *Mobile Learning*, yaitu:

- a. Dapat digunakan dimanapun dan kapanpun
- b. Kontennya mudah diakses
- c. Lebih banyak penggunaannya daripada komputer
- d. Secara umum perangkat mobile mempunyai harga yang relatif lebih murah dibanding harga PC desktop
- e. Ukuran perangkat kecil dan ringan sehingga mudah dibawa kemana-mana
- f. Bersifat *open source*, membuat setiap orang dapat mengembangkan dan menggunakannya sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajaran

²¹ Scott McQuiggan, dkk, *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*, (Cary, North Carolina, USA: SAS Institute, 2015), hal.10

Walaupun mempunyai beberapa manfaat dan kelebihan, *Mobile Learning* juga mempunyai beberapa kelemahan antara lain yaitu:

- a. Kemampuan prosesor yang terbatas
- b. Kecepatan jaringan
- c. Kapasitas memori yang terbatas
- d. Layar tampilan yang tidak terlalu besar
- e. Catu daya yang terbatas
- f. Perangkat Input/ Output yang lebih khusus

Kelemahan tersebut sebenarnya lambat laun akan dapat teratasi khususnya dengan perkembangan teknologi yang semakin maju.

C. Android

Android adalah platform perangkat lunak dan sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis sistem operasi *Linux* yang dikembangkan oleh *Google* dan *Open Handset Alliance*.²² Android awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari *Google*, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007. Android adalah sistem operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open source* karena *source code* (kode sumber) dari sistem operasi android dapat dilihat, didownload, dan dimodifikasi secara bebas. Pada awal oktober 2013, tercatat ada

²² Pragati Paliwali dan Shikha Rajoriya, "Android Operating System," *Software Engineering*, Vol. 1, No. 1, 2016, hal. 1-4

lebih dari 850.000 aplikasi android yang tersedia di *Google Play* (dulu bernama *android market*).²³ Berikut ini fitur-fitur android.²⁴

a. Antarmuka

Latar sistem operasi android menampilkan antarmuka yang bagus dan intuitif

b. Konektifitas

GSM/EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, Wi-Fi, LTE, NFC, dan WiMAX

c. Penyimpanan

SQLite, database relasional ringan yang digunakan untuk penyimpanan data

d. Media

H. 263, H. 264, MPEG-4 SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, AAC 5.1, MP3, MIDI, Ogg Vorbis, WAV, JPEG, NG, GIF, dan BMP

e. *Messaging*

SMS dan MMS

f. *Web browser*

Berdasarkan layout engine WebKit, dengan Chrome's V8 JavaScript engine yang mendukung HTML5 dan CSS3

g. *Multi-touch*

Android memiliki dukungan multi-touch (lebih dari satu sentuhan layar)

²³ Alfa Satyaputra dan Eva Maulina A, *Beginning Android Programming With ADT Bundle*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), hal. 4.

²⁴ Jubilee Enterprise, *Mengenal Dasar-dasar Pemrograman Android*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015), hal. 1-3.

h. Multi-tasking

Pengguna dapat berpindah dari satu task ke task lainnya dan beberapa aplikasi dapat berjalan pada waktu yang bersamaan

i. Ukuran widgets

Widgets dapat diatur ukurannya sesuai dengan keinginan pengguna, baik memperbesar ukuran untuk menampilkan lebih banyak konten, atau memperkecil ukuran untuk menyediakan lebih banyak ruang

j. Multi-language

Mendukung teks dalam berbagai bahasa

k. GCM

Google Cloud Messaging (GCM) adalah layanan yang memungkinkan *developer* untuk mengirim data pesan pendek kepada pengguna tanpa menggunakan solusi *sync proprietary*

l. Wi-Fi Direct

Teknologi yang memungkinkan aplikasi untuk menemukan dan memasang secara langsung, melalui koneksi *peer-to-peer-high-bandwidth*

m. Android Beam

Teknologi berbasis NFC populer yang memungkinkan pengguna untuk berbagai konten secara langsung hanya dengan menyentuh dua perangkat android.

D. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong atau menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau disebut dengan niat.²⁵ Motivasi adalah perilaku yang ingin mencapai tujuan tertentu yang cenderung untuk menetap.²⁶ Sesuatu yang dijadikan motivasi itu merupakan suatu keputusan yang telah ditetapkan individu sebagai suatu kebutuhan atau tujuan yang nyata ingin dicapai. Berdasarkan pengertian tersebut maka motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam individu itu sendiri maupun dari luar individu.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu dimana mendorong seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.²⁷

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan tersebut serta memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Motivasi belajar

²⁵ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakara, 2015), hal. 3

²⁶ Ali Usmar, "Motivasi dalam Pendidikan Agama Islam," *Jurnal An-Nahdhah*, Vol. 9, No. 1, 2017.

²⁷ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal*, Vol. 5, No. 2, 2017, hal. 93–196.

merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa, sehingga tanpa disadari motivasi belajar dapat berpengaruh terhadap aktif dan pasifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.²⁸ Kondisi tersebut dapat mempengaruhi hasil dan prestasi belajar yang akan diperoleh siswa.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga bisa memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, mencari hal-hal yang berkaitan untuk memahami suatu topik, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan bergantung pada apakah aktivitas tersebut memiliki isi yang menarik atau proses yang menyenangkan.

2. Macam-macam Motivasi Belajar

Secara umum, motivasi belajar ada dua macam yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi yang berasal dari dalam diri individu adalah motivasi intrinsik, sedangkan motivasi yang berasal dari luar diri individu dalam melakukan sesuatu disebut motivasi ekstrinsik.²⁹

²⁸ Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol. 3, No. 1, 2017, <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>.

²⁹ Mohd Isa Fariza dan Abd Rahman Mejar Mohd Jasmy, "Cara Meningkatkan Motivasi dalam Kalangan Pelajar," in *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam*, 2018.

Adapun beberapa macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, yaitu sebagai berikut.³⁰

a. Dilihat dari dasar pembentukannya

- 1) Motif-motif bawaan, yaitu motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari. Contohnya: dorongan untuk makan, dorongan untuk minum, dan lain-lain. Motivasi ini seringkali disebut motif-motif yang diisyaratkan secara biologis.
- 2) Motif-motif yang dipelajari, yaitu motif yang timbul karena dipelajari. Contohnya: dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan dan dorongan untuk mengajar sesuatu didalam masyarakat. Motif ini seringkali disebut dengan motif-motif yang diisyaratkan secara sosial.

Disamping itu Fradsen, masih menambahkan jenis-jenis motif berikut ini³¹:

- 1) *Cognitive motives*. Motif ini menunjuk pada gejala intrinsik, yakni menyangkut kepuasan individual yang berada didalam diri manusia dan biasanya berwujud proses dan produk mental. Jenis motif ini sangat primer dalam kegiatan belajar di sekolah, terutama yang berkaitan dengan pengembangan intelektual.
- 2) *Self-expression*. Penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia dan manusia memiliki keinginan untuk aktualisasi diri.
- 3) *Self-enhancement*. Melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang.

³⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2007), hal. 86-91

³¹ *Ibid.*, hal. 87

b. Jenis motivasi menurut pembagian dari *Woodworth* dan *Marquis*

- 1) Motif atau kebutuhan organik, misalnya: kebutuhan makan dan minum.
- 2) Motif-motif darurat, misalnya dorongan untuk menyelamatkan diri.
- 3) Motif-motif objektif, dalam hal ini menyangkut kebutuhan untuk eksplorasi, melakukan manipulasi, untuk menaruh minat.

c. Motivasi jasmaniah dan rohaniah

Ada beberapa ahli yang menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis, yaitu motivasi jasmaniah (refleks, insting otomatis, nafsu) dan motivasi rohaniah (kemaunan).

d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

- 1) Motivasi intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Jika dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukan (misalnya kegiatan belajar), maka yang dimaksud motivasi intrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung didalam perbuatan belajar itu sendiri. Contohnya: seorang siswa melakukan belajar, karena betul-betul ingin mendapat pengetahuan, nilai, atau keterampilan agar dapat berubah tingkah lakunya secara konstruktif, tidak karena tujuan lain. Oleh karena itu, motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, dan yang ahli dalam bidang studi tertentu. Dorongan yang menggerakkan itu bersumber pada kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

- 2) Motivasi ekstrinsik, yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contohnya: siswa belajar karena tahu besok pagi akan ujian dengan harapan mendapat nilai bagus, sehingga dipuji oleh temannya. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Dalam perspektif kognitif, motivasi yang lebih signifikan bagi siswa adalah motivasi intrinsik karena lebih murni dan langgeng. Namun, bukan berarti motivasi ekstrinsik itu tidak penting, karena kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis dan berubah-ubah sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

3. Fungsi dan Manfaat Motivasi dalam Belajar

Motivasi belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa, sehingga guru perlu menemukan cara yang tepat dalam memberikan

motivasi belajar kepada siswa.³² Semakin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pembelajaran tersebut. Adapun dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya dalam Amna Emda yaitu sebagai berikut.³³

a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Besar kecilnya semangat seseorang untuk melakukan sesuatu sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Begitupun dengan semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan ingin mendapatkan nilai yang baik, hal tersebut karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

b. Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu atau siswa pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hal tersebut, maka motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar akan dapat menghasilkan prestasi yang baik. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas belajar siswa dan bertalian dengan suatu tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut, Winarsih dalam Kompri menyatakan tiga fungsi motivasi, yaitu sebagai berikut.³⁴

³² Pusvyta Sari, "Memotivasi Belajar Dengan Menggunakan E-Learning," *Jurnal Ummul Qura*, Vol. 6, No 2, September 2015, hal. 20–35

³³ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi ...*, hal. 93-196

³⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran ...*, hal. 237

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan ke tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan dalam mencapai tujuan dan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana diuraikan, motivasi juga mempunyai manfaat dalam pembelajaran, yaitu³⁵:

- a. memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk rajin belajar dan mengatasi kesulitan-kesulitan belajar,
- b. mengarahkan kegiatan belajar siswa kepada tujuan yang berkaitan dengan masa depan dan cita-cita,
- c. membantu siswa untuk mencari suatu metode belajar yang tepat dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.

Motivasi sebenarnya mendatangkan manfaat yang lebih luas lagi, yaitu mengarahkan tingkah laku seseorang ke arah kegiatan yang bermanfaat sehingga ia tidak akan terpengaruh untuk melakukan kegiatan-kegiatan lain yang kurang bermanfaat. Bagi siswa, motivasi dapat mengarahkannya untuk melakukan kegiatan yang paling utama dan bermanfaat bagi mereka, yaitu belajar.

³⁵ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspaswara, 2000), hal. 27

4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Menurut Kompri dalam Amna Emda, motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.³⁶ Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain yaitu tempat belajar, fungsi fisik, kecerdasan, sarana dan prasarana, waktu, kebiasaan belajar, guru, orang tua, emosional dan kesehatan, serta faktor teman.³⁷ Beberapa unsur lainnya yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu sebagai berikut.³⁸

a. Cita-cita atau aspirasi siswa

Timbulnya cita-cita anak disertai oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan. Cita-cita yang dimiliki akan memperkuat motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik

b. Kemampuan Siswa

Keinginan anak perlu disertai dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

c. Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu

³⁶ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi ...*, hal. 93-196

³⁷ Ahmad Aunur Rohman dan Sayyidatul Karimah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI," *At-Taqaddum*, Vol. 10, No. 1, 2018, hal. 95, <https://doi.org/10.21580/at.v10i1.2651>.

³⁸ Sarinah dan Mardalena, *Pengantar Manajemen*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 99-100

perhatian dalam belajar dan sebaliknya seorang siswa yang sehat akan memusatkan perhatian pada pelajaran.

d. Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah maka semangat belajar akan mudah diperkuat.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran

Siswa mempunyai perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Lingkungan siswa dan pergaulan juga mengalami perubahan. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, majalah, radio, ke semua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.

f. Upaya guru dalam mengelola kelas

Upaya pembelajaran disekolah meliputi: (1) menyelenggarakan tertib belajar di sekolah, (2) membina disiplin belajar dalam setiap kesempatan, (3) membina belajar tertib bergaul, dan (4) membina belajar tertib lingkungan sekolah.

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap munculnya motivasi instrinsik pada diri siswa.

5. Kedudukan Motivasi dalam Pembelajaran

Kedudukan motivasi dalam pembelajaran tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, tetapi lebih dari itu dengan motivasi seseorang mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajarnya. Berikut ini alasan motivasi merupakan hal yang sangat penting dalam belajar.³⁹

- a. Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- b. Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.

Guru atau calon guru sebisa mungkin harus selalu berupaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Adapun pentingnya motivasi bagi guru adalah sebagai berikut.⁴⁰

- a. Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil
- b. Mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas
- c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih keragaman peran seperti sebagai penasehat, fasilitator, instruktur, teman diskusi, penyemangat atau pendidik
- d. Memberi peluang guru untuk unjuk kerja rekayasa pedagogis.

Sedangkan pentingnya motivasi bagi siswa adalah sebagai berikut.⁴¹

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya

³⁹ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi ...*, hal. 93-196

⁴⁰ Kompri, *Motivasi Pembelajaran ...*, hal. 233

⁴¹ *Ibid.*, hal. 234

- c. Mengarahkan kegiatan belajar
- d. Membesarkan semangat dalam belajar
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.

Hal terakhir yang perlu diketahui tentang motivasi adalah pada dasarnya motivasi intrinsik lebih kuat dan lebih baik daripada motivasi ekstrinsik. Oleh karena itu guru diharuskan mampu membangun motivasi intrinsik pada diri siswa. Gage dan Berliner dalam Winarsih menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi siswa tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, yaitu sebagai berikut.⁴²

- a. Penggunaan pujian verbal
- b. Penggunaan tes dalam nilai secara bijaksana
- c. Bangkitkan rasa ingin tahu dan keinginannya mengadakan eksplorasi
- d. Untuk tetap mendapat perhatian
- e. Merangsang hasrat siswa untuk belajar
- f. Mempergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh agar siswa lebih mudah memahami bahan pengajaran
- g. Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar siswa lebih terlibat
- h. Minta kepada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya
- i. Penggunaan simulasi dan permainan

⁴² *Ibid.*, hal. 235-236

- j. Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan
- k. Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa
- l. Pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah
- m. Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara guru dan siswa.

Sejumlah cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan pada saat pembelajaran. Guru harus benar-benar memahami siswa sehingga tindakan dalam memotivasi siswa dapat dilakukan dengan benar.

6. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Herminarto dan Hamzah dalam Izuddin, terdapat 6 indikator motivasi belajar siswa, yaitu⁴³:

- a. hasrat dan keinginan berhasil,
- b. dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- c. harapan dan cita-cita masa depan,
- d. penghargaan dalam belajar,
- e. kegiatan yang menarik dalam belajar, dan
- f. lingkungan belajar yang kondusif.

Adapun menurut Sardiman beberapa ciri-ciri untuk mengetahui motivasi dalam diri siswa, yaitu:

- a. tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai),

⁴³ Izuddin Syarif, "Pengaruh Model Blended Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 2, No. 2, 2012.

- b. ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa dan tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya),
- c. lebih senang bekerja mandiri,
- d. cepat bosan pada tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif),
- e. dapat mempertahankan pendapatnya, dan
- f. senang mencari dan memecahkan masalah atau soal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan dalam dirinya dalam mengerjakan tugas, tidak putus asa jika menghadapi kesulitan, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya, senang bekerja mandiri, bosan terhadap tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat, dan tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Ciri-ciri motivasi belajar dapat diukur dari tekad yang kuat dalam diri siswa untuk belajar, berhasil, dan meraih cita-cita masa depan.

Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan yang kondusif dalam belajar.⁴⁴ Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi, melibatkan diri aktif dalam kegiatan belajar, dan memiliki keterlibatan afektif yang tinggi dalam belajar juga dapat dikatakan siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

⁴⁴ Endi Ahmad, "Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Payakumbuh dalam Pembelajaran Renang," *Journal Physical Education, Health and Recreation*, Vol. 2, No. 2, 2018, hal. 133, <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i2.9557>.

E. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik dalam Kunandar hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta kemampuan siswa.⁴⁵ Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil dari proses belajar baik berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Hal tersebut juga dijelaskan oleh Bloom yang kemudian direvisi oleh Anderson dan Krathwohl dan dikenal dengan istilah *Revisi Taksonomi Bloom*.⁴⁶ Berikut macam-macam hasil belajar.

a. Hasil belajar ranah kognitif

Hasil belajar ranah kognitif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual atau pengetahuan. Berdasarkan *Revisi Taksonomi Bloom*, tingkat hasil belajar ranah kognitif mulai dari yang paling rendah atau sederhana sampai yang paling tinggi atau kompleks, yaitu mengingat (*remember*), memahami/ mengerti (*understand*),

⁴⁵ Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 62

⁴⁶ Husamah, dkk, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 20

menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).⁴⁷

b. Hasil belajar ranah afektif

Hasil belajar ranah Afektif mencakup segala sesuatu yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, penghargaan, semangat, minat, motivasi, dan sikap. Lima kategori ranah ini diurutkan mulai dari perilaku yang sederhana hingga yang paling kompleks, yaitu penerimaan, responsif, nilai yang dianut (nilai diri), organisasi, dan karakterisasi.

c. Hasil belajar ranah psikomotorik

Hasil belajar ranah Psikomotorik meliputi gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Keterampilan ini dapat diasah jika sering melakukannya. Perkembangan tersebut dapat diukur sudut kecepatan, ketepatan, jarak, cara/teknik pelaksanaan. Ada tujuh kategori dalam ranah psikomotorik mulai dari tingkat yang sederhana hingga tingkat yang rumit, yaitu persepsi, kesiapan, reaksi yang diarahkan, reaksi natural (mekanisme), reaksi yang kompleks, adaptasi, dan kreativitas.⁴⁸

Keberhasilan atau kegagalan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Jika siswa memperoleh hasil belajar yang baik maka dapat dikatakan siswa tersebut berhasil, dan juga sebaliknya, jika siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah dapat dikatakan gagal. Selain sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar, hasil belajar juga menjadi acuan keberhasilan guru dalam

⁴⁷ Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 10

⁴⁸ Retno Utari, *Taksonomi Bloom (Apa dan Bagaimana menggunakannya?)*, Pusdiklat KNKP.

melakukan pembelajaran. Pembelajaran dikategorikan baik atau berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik pula, sehingga hasil belajar menjadi penting bagi guru dan siswa karena menjadi acuan keberhasilannya dalam proses pembelajaran.⁴⁹

Berdasarkan dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan kriteria atau tolak ukur dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal diantaranya yaitu lingkungan belajar siswa, fasilitas belajar serta kompetensi yang dimiliki guru. Sedangkan untuk faktor internal adalah motivasi yang ada dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat belajar siswa yang termasuk ke dalam salah satu faktor internal juga memiliki hubungan yang erat terhadap hasil belajar siswa.⁵⁰ Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

⁴⁹ Fatiya Rosyida, Sugeng Utaya, dan Budijanto, "Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Self-Efficacy terhadap Hasil Belajar Geografi di SMA," *Jurnal Pendidikan Geografi*, Vol. 21, No. 2, 2018, hal. 17–28, <https://doi.org/10.17977/um017v21i22016p017>.

⁵⁰ Sy. Habibah Rizky Meuthia Karina, Alfiati Syafrina, "Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, Vol. 2, No. 1, 2017, hal. 61–77, <https://media.neliti.com/media/publications/188212-ID-hubungan-antara-minat-belajar-dengan-has.pdf>.

Berikut ini uraian dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu atau siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

- 1) Faktor fisiologis, yaitu faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu atau siswa. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar siswa. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal.
- 2) Faktor Psikologis, yaitu keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri anak yang ikut mempengaruhi belajar anak, yang antara lain berasal dari orang tua, sekolah, dan masyarakat.

- 1) Faktor yang berasal dari orang tua

Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak, kakak, atau adik

yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2) Faktor yang berasal dari sekolah

Guru, administrasi, dan teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh ini bahkan sulit untuk dikendalikan.

Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Kajian penelitian terdahulu dilakukan untuk mendapatkan gambaran dalam menyusun kerangka pemikiran, mengetahui persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penulis sebagai bahan kajian untuk mengembangkan kemampuan berpikir penulis.

Berdasarkan skripsi/literatur yang penulis temukan, terdapat persamaan dan perbedaan dalam pembahasannya, yaitu sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Agus Tryanto yang berjudul “*Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA*” yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pengaruh penggunaan *Mobile Learning* berbasis *android* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada mata pelajaran IPA tentang konsep partikel materi di SMP Negeri 26 Bandung.⁵¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Destia Kusyaeri yang berjudul “*Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Dinamika Partikel*” yang menyimpulkan bahwa *Mobile Learning* berbasis Android berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Persentase jenjang kognitif siswa kelas eksperimen meningkat lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan *Mobile Learning* berbasis Android (70%). Hal ini diketahui dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t didapatkan *asympt sig.(2-tailed)* sebesar 0,00 dan nilai probabilitas sebesar 0,05, ini menunjukkan bahwa nilai *asympt sig.(2-tailed)* lebih kecil dibandingkan nilai probabilitas.⁵²

⁵¹ 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).

⁵² Destia Kusyaeri, *Pengaruh Mobile Learning Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Dinamika Partikel*, Skripsi, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2017).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Dimas Gilang Ramadhani, Bakti Mulyani dan Suryadi Budi Utomo yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan LKS dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (STAD) terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2015/2016*” yang menyimpulkan bahwa (1) prestasi pengetahuan siswa pada media *Mobile Learning* berbasis android lebih baik dibandingkan dengan LKS, dengan rerata 80,88 dan 74,72, sedangkan untuk aspek sikap dan keterampilan penggunaan media pembelajaran tidak memiliki pengaruh dengan prestasi siswa (2) prestasi pengetahuan siswa pada siswa dengan kemampuan memori tinggi lebih baik dari pada siswa dengan kemampuan memori rendah, dengan rerata 80,75 dan 74,79, sedangkan untuk aspek sikap dan keterampilan kemampuan memori tidak memiliki pengaruh dengan prestasi siswa (3) tidak ada interaksi antara penggunaan *Mobile Learning* berbasis android dan LKS dalam model pembelajaran STAD dengan kemampuan memori terhadap prestasi siswa pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.⁵³

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh N. Ai Erlinawati, Uman Suherman, dan Deni Darmawan yang berjudul “*Media Pembelajaran Mobile Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Praktikum Mahasiswa Stikes Karsa Husada Garut*”, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* pada proses pembelajaran Mata Kuliah Biologi

⁵³ Dimas Gilang R, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Berbasis Android dan LKS dalam Model Pembelajaran Student Team Achivement Division (STAD) terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2015/2016”, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol.5 No.6, 2016, hal 16-25.

materi Struktur dan Fungsi Sel pada Hewan dan Tumbuhan di Program Studi D-III Keperawatan Tingkat I semester 2 STIKES Karsa Husada Garut tahun akademik 2014/2015 efektif karena mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan kemampuan praktikumnya.⁵⁴

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Sulistyaning Kartikawati dan Hendrik Pratama yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan WhatsApp Messenger Sebagai Mobile Learning Terintegrasi Metode Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*”, yang menyimpulkan bahwa penggunaan *Whatsapp Messenger* sebagai *Mobile Learning* terintegrasi metode *group investigation* efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.⁵⁵

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Yogo D. Prasetyo, Resti Yektyastuti, Mar’attus Solihah, Jaslin Ikhsan, dan Kristian H. Sugiyarto yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA*” yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran kimia berbasis android dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SMA. Hal ini diketahui dari hasil uji t dapat diketahui nilai *sig.* adalah 0,000 (*sig.* < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan

⁵⁴ N Ai Erlinawati, “Media Pembelajaran Mobile Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Praktikum,” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2015, hal. 298–310, <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v14i2.3879>.

⁵⁵ S. Kartikawati dan Hendrik Pratama, “Pengaruh Penggunaan WhatsApp Messenger Sebagai Mobile Learning Terintegrasi Metode Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, *jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 2, No.2, September 2017, hal. 33-38

motivasi belajar siswa pada kedua kelas, dimana kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik.⁵⁶

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati dan F. Widhi Mahatmanti yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa*” yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang ditunjukkan dengan uji t dengan t_{hitung} sebesar 1,98 yang lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} sebesar 1,66 yang berada pada daerah penolakan H_0 dan nilai N-gain dengan selisih yang cukup besar yaitu 0,71 dengan kriteria tinggi untuk kelas eksperimen dan 0,54 dengan kriteria sedang untuk kelas kontrol. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan harga koefisien korelasi biserial sebesar 0,77 dan koefisien determinasi sebesar 60,16% dengan kategori signifikan dan (3) Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan data hasil angket sebesar 80,05% termasuk pada kategori baik dan respon positif selama proses pembelajaran.⁵⁷

⁵⁶ Yogo D Prasetyo, “Pengembangan Model dan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, November 2015, hal. 252–58.

⁵⁷ Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati, dan Widhi F Mahatmanti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Chemistry in Education*, Vol. 11, No. 2, 2017.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan antara Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan dilakukan

Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Penelitian yang akan dilakukan
Agus Tryanto, Pengaruh <i>Mobile Learning</i> Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA, 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media <i>Mobile Learning</i> berbasis android - Menggunakan pendekatan kuantitatif - Menggunakan metode Kuasi eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian di SMP Negeri 26 Bandung - Materi pelajaran IPA - Subjek yang diteliti siswa kelas VIII - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar. - Materi pelajaran Biologi - Subjek yang diteliti siswa kelas XI - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan hasil belajar
Destia Kusyaeri, Pengaruh <i>Mobile Learning</i> Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Dinamika Partikel, 2018	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media <i>Mobile Learning</i> berbasis android - Menggunakan pendekatan kuantitatif - Menggunakan metode kuasi eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian di SMAN 13 Tangerang. - Materi pelajaran Fisika - Subjek yang dikaji siswa kelas X - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar. - Materi pelajaran Biologi - Subjek yang diteliti siswa kelas XI - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan hasil belajar
Dimas Gilang Ramadhani, Bakti Mulyani dan Suryadi Budi Utomo, Pengaruh Penggunaan Media <i>Mobile Learning</i> Berbasis	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan media <i>Mobile Learning</i> pendekatan kuantitatif - Subjek yang diteliti siswa kelas XI 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode eksperimen - Lokasi penelitian di SMAN 2 Purwokerto - Materi pelajaran Kimia, pokok bahasan sistem koloid 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode kuasi eksperimen - Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar. - Materi pelajaran Biologi

Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Penelitian yang akan dilakukan
Android dan LKS dalam Model Pembelajaran <i>Student Team Achivement Division</i> (STAD) terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Memori pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI SMA Negeri 2 Purwokerto Tahun Ajaran 2015/2016, 2016		- Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap prestasi belajar	- Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan hasil belajar
N. Ai Erlinawati, Uman Suherman, dan Deni Darmawan yang berjudul <i>Media Pembelajaran Mobile Learning</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Praktikum Mahasiswa Stikes Karsa Husada Garut, 2015	- Menggunakan media <i>Mobile Learning</i> - Menggunakan pendekatan kuantitatif	- Subjek yang diteliti mahasiswa Program Studi D-III Keperawatan Tingkat I semester 2 - Lokasi penelitian STIKES Karsa Husada Garut - Materi Struktur dan Fungsi Sel pada Hewan dan Tumbuhan - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan kemampuan praktikum - Menggunakan metode <i>true eksperiment</i>	- Menggunakan metode kuasi eksperimen - Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar. - Materi pelajaran Biologi - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan hasil belajar - Subjek yang diteliti siswa kelas XI
Sulistyaning Kartikawati dan	- Menggunakan media <i>Mobile</i>	- Lokasi penelitian Universitas PGRI	- Subjek yang diteliti siswa

Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Penelitian yang akan dilakukan
Hendrik Pratama yang berjudul Pengaruh Penggunaan WhatsApp Messenger Sebagai <i>Mobile Learning</i> Terintegrasi Metode Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis, 2017	- Menggunakan metode kuasi eksperimen	- Madiun - Subjek penelitian mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Teknik Elektro - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap kemampuan berpikir kritis	- kelas XI - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan hasil belajar - Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar.
Yogo D. Prasetyo, Resti Yektyastuti, Mar'attus Solihah, Jaslin Ikhsan, dan Kristian H. Sugiyarto yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SMA, 2015	- Menggunakan media berbasis android - Menggunakan metode kuasi eksperimen - Subjek yang diteliti siswa kelas XI	- Lokasi penelitian SMAN 1 Banguntapan - Materi pelajaran Kimia - Mencari pengaruh media terhadap motivasi belajar	- Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i> terhadap motivasi dan hasil belajar - Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar. - Materi pelajaran Biologi
Rizki Suhendar Putra, Nanik Wijayati dan F. Widhi Mahatmanti yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis	- Menggunakan media berbasis android - Menggunakan pendekatan kuantitatif - Subjek yang diteliti siswa kelas XI	- Lokasi penelitian SMA Negeri 1 Lemahabang, Kabupaten Cirebon. - Materi pelajaran Kimia - Mencari pengaruh media terhadap hasil belajar	- Lokasi penelitian di MAN Kota Blitar. - Materi pelajaran Biologi - Mencari pengaruh <i>Mobile Learning</i>

Nama, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Penelitian yang akan dilakukan
Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa, 2017			terhadap motivasi dan hasil belajar

G. Kerangka Konseptual Penelitian

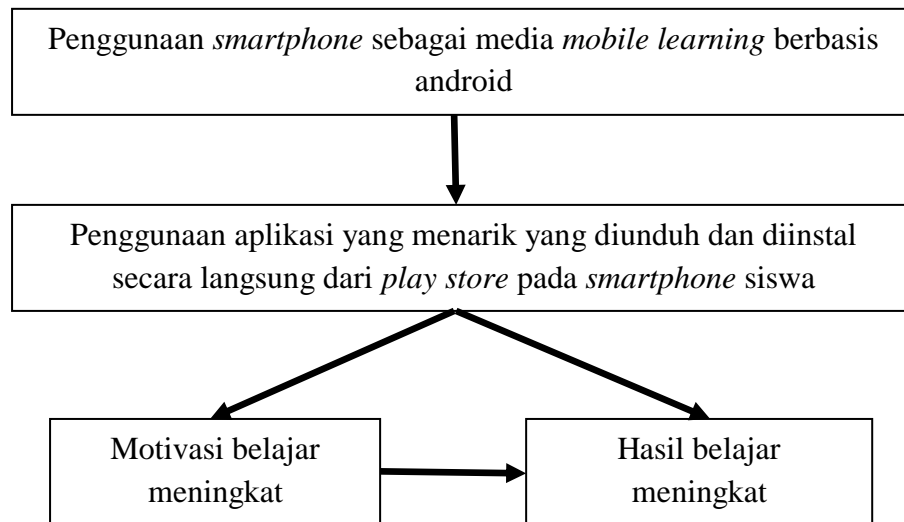
Mengingat saat ini media pembelajaran sudah sangat bervariasi, maka seorang guru dituntut harus terampil memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media akan membantu guru menyampaikan dan menyalurkan materi secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain memudahkan guru dalam mengajar, media yang menarik juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik akan mendorong semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran, namun sebaliknya jika media yang digunakan oleh guru cenderung monoton maka siswa akan merasa bosan dalam proses pembelajaran dan tidak memperhatikan materi yang di sampaikan.

Semakin efektif media yang digunakan oleh guru, maka proses pembelajaran juga akan berlangsung secara optimal. Media yang berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar, penggunaan atau pemanfaatan media yang tepat juga dapat meningkatkan daya serap/ daya tangkap siswa, sehingga siswa akan lebih mudah paham dengan materi yang dipelajari dan hasil belajar pun ikut meningkat.

Perkembangan teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Hal tersebut mendukung munculnya inovasi media pembelajaran berbasis android (*Mobile Learning*) 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. Namun, sejauh ini *smartphone* kurang dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Hampir keseluruhan siswa sudah mempunyai *smartphone* dan bahkan cukup digemari, namun penggunaannya dilingkungan pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. *Smartphone* hanya digunakan sesekali untuk mencari (*browsing*) materi saja.

Mobile Learning memungkinkan siswa memperoleh materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja, memudahkan para siswa untuk menguasai kompetensi materi secara utuh dalam waktu yang lebih cepat, mendorong pengalaman belajar mandiri, dan membantu siswa untuk lebih fokus belajar dalam waktu yang lebih lama. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, menurut penulis *Mobile Learning* dapat menjadi sumber belajar dan media pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka konseptual penelitian pengaruh media *Mobile Learning* berbasis android terhadap motivasi dan hasil belajar dapat digambarkan secara praktis sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian