

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam segala aspek, tidak hanya dalam bidang industri tetapi juga telah merambah dalam dunia pendidikan. Kini, inovasi pembelajaran berbasis IT menjadi kian digandrungi sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.¹ Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan suatu bangsa, dan untuk memastikan kualitas pendidikan yang optimal, perubahan dalam pendekatan pembelajaran menjadi semakin penting di era yang semakin maju ini. Salah satu perubahan paling signifikan dalam pendidikan adalah penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan efektif.² Salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah dengan cara mengintegrasikan TIK ke dalam bidang pendidikan, baik proses pembelajarannya maupun system pendidikannya.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara penyampaian dan pengalaman pendidikan baik oleh guru maupun siswa. Salah satu aspek kunci dari transformasi ini adalah digitalisasi organisasi pembelajaran yang melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam berbagai aspek lembaga pendidikan, seperti pengajaran, pembelajaran dan

¹ B Herawan Hayadi and others, 'Inovasi Pembelajaran Berbasis IT', *Technical and Vocational Education International Journal*, 4.1 (2024), h. 29–33.

² Devi Salimodo, Taruna Christofer S., and Agus Lestari, 'Inovasi Dalam Manajemen Kurikulum: Pemanfaatan Teknologi Dalam Meningkatkan Pembelajaran', *Al-Rabwah*, 17.02 (2023), h. 87–97 <<https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.271>>.

administrasi. Transformasi digital ini telah membuat pendidikan menjadi lebih saja, mengatasi hambatan seperti sakit atau pekerjaan penuh waktu, teknologi juga telah mengubah cara ruang kelas terlihat dan beroperasi.³

Oleh karena itu, setiap negara berlomba untuk mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk semua aspek kehidupan berbangsa dan bernegaranya untuk membangun dan membudayakan masyarakat berbasis pengetahuan agar dapat bersaing dalam era global. Negara yang telah maju dan mampu mengintegrasikan teknologi tersebut secara sistemik/holistik, melompat berkali lipat jauh lebih maju. Beberapa contoh yang telah maju dan jauh meninggalkan Indonesia di antaranya adalah Singapura, Jepang, dan Korea. Sementara itu, negara-negara berkembang lain yang belum mampu mengintegrasikan teknologi tersebut secara komprehensif semakin berkali lipat jauh tertinggal, Kondisi seperti ini dinamakan kesenjangan digital (*digital divide*).⁴

Melihat kemajuan pendidikan di Negara-Negara yang sudah mengintegrasikan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kedalam pendidikan, maka sudah seharusnya Indonesia juga mulai meratakan penggunaan atau pengintegrasian TIK ke dalam pendidikan di seluruh wilayah sehingga Indonesia mampu mengatasi kesenjangan digital dengan Negara lain yang telah lama memanfaatkan TIK dalam dunia pendidikan, selain itu juga

³ Desty Endrawati Subroto and others, 'Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan West Science*, 1.07 (2023), h. 73–80 <<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>>.

⁴ Uwes Anis Chaeruman, 'MENGINTEGRASIKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) KE DALAM PROSES PEMBELAJARAN: Apa, Mengapa Dan Bagaimana?', *TEKNODIK*, 16.ix (2015), h. 46–59.

guna memenuhi tuntutan pemahaman tentang teknologi pada generasi ini juga membuat pengintegrasian TIK kedalam proses pembelajaran menjadi bahan pertimbangan yang harus segera dilaksanakan pada semua sector terutama dalam pendidikan di semua wilayah.

Salah satu pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan adalah dengan adanya penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam proses pembelajaran. *Mobile learning* merupakan suatu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar siswa diharapkan menjadi lebih menarik dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Keberadaan teknologi seluler dan HP yang tidak asing bagi siswa, menjadikan media ini lebih mudah berinteraksi dengan mereka. Sedangkan secara teknis, perangkat mobile yang beredar saat ini sebenarnya telah memiliki kapabilitas untuk menjalankan konten-konten berupa multimedia maupun aplikasi software.⁵

Penggunaan *mobile learning* berbasis android merupakan salah satu solusi pemanfaatan *smartphone* yang kian marak digunakan pada saat ini. Generasi saat ini terlahir sebagai “*digital natives*” dari kecanggihan Teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Khairul Abdullah juga menyebut generasi ini sebagai generasi alpha dimana penggunaan teknologi digital menjadi salah satu ciri khas pola hidup mereka, disisi lain , zaman ini merupakan zaman “*digital age*” dimana hampir semua informasi yang ada berbentuk digital. Hal ini mempengaruhi karakteristik generasi yang lahir di zaman ini. Generasi muda

⁵ Refi Elfira Yuliani, ‘Pengembangan *Mobile learning* (M-Learning) Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Siswa Terhadap Matematika’, *Jurnal Pendidikan MIPA*, 1.1 (2020), h. 52–61.

sekarang lebih tertarik belajar dengan menggunakan *gadget, smartphone, laptop, android*, dan sejenisnya.⁶

Salah satu sekolah yang menggunakan *mobile learning* berbasis android adalah SD N 04 Air Rami, Mukomuko yaitu sekolah yang terletak di jl. Galunggung IV, Desa Marga Mulya, Kecamatan Air Rami, Mukomuko, Kabupaten Mukomuko, Provinsi Bengkulu, sekolah ini mulai menggunakan *mobile learning* berbasis android bukan tanpa alasan, ada banyak factor yang mendorong para pendidik di SD N 04 Air Rami, Mukomuko untuk mulai menggunakan *mobile learning* berbasis android. Pada awalnya lokasi dimana SD N 04 Air Rami, Mukomuko berdiri merupakan wilayah dengan jaringan internet yang sangat sulit dijangkau, namun setelah terjadi beberapa pengembangan di Desa Marga Mulya dengan mendirikan pemancar internet yang baru, maka akses internet mulai dapat diakses dengan mudah di wilayah tersebut, hal itu terjadi pada awal tahun 2023.

Mudahnya akses internet di sekitar SD N 04 Air Rami, Mukomuko membuat siswa mulai berbondong-bondong membawa *smartphone* mereka ke sekolah dan mulai bermain game online di sekolah, awal mulanya mereka membawa *smartphone* secara diam-diam namun lambat laun mereka membawa *smartphone* dan bermain game online di sekolah secara terang-terangan, siswa mulai membicarakan perihal game online didalam kelas bahkan ketika pembelajaran tengah berlangsung sehingga konsentrasi siswa terhadap pembelajaran mulai berkurang. Adanya hal baru yang menurut siswa kelas IV

⁶ Dewi Yana and Adam Adam, 'Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa', *Jurnal Dimensi*, 8.1 (2019), h. 1–12 <<https://doi.org/10.33373/dms.v8i1.1816>>.

SD N 04 Air Rami, Mukomuko lebih menyenangkan dari pada belajar merupakan masalah yang harus segera di atasi, sebab motivasi siswa dalam belajar mulai menurun karena bagi mereka bermain game lebih menyenangkan daripada belajar, yang akhirnya hasil belajar kognitif siswa mulai menurun.

Hal-hal di atas merupakan awal mula digunakannya *mobile learning* berbasis android dengan tujuan agar smartphone yang dibawa oleh siswa ke sekolah dapat digunakan sebagai mana mestinya yang menunjang kegiatan belajar mengajar juga sekaligus memanfaatkan jaringan internet yang semakin mudah diakses dari lingkungan sekolah. Penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android ini juga menjadikan penggunaan TIK pertama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti secara mandiri, sebab sebelumnya SD N 04 Air Rami, Mukomuko hanya menggunakan perangkat TIK ketika hari-hari besar keagamaan seperti Maulid Nabi yaitu untuk menayangkan video cerita perjalanan hijrah Rasulullah SAW yang juga sering terkendala dengan adanya pemadaman aliran listrik yang bisa terjadi selama berkali-kali dalam satu hari.

Penggunaan TIK membuat penggunaan *mobile learning* berbasis android pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko menjadi bentuk inovasi yang sangat besar, dengan harapan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI dan Budi Pekerti meningkat kembali, focus siswa dapat kembali pada proses pembelajaran, dapat memisahkan waktu belajar dan bermain dengan smartphone sehingga harapannya adalah hasil belajar kognitif siswa kembali meningkat.

Mengacu pada latar belakang masalah dan tujuan penggunaan *mobile learning* berbasis android di SD N 04 Air Rami, Mukomuko yang telah dipaparkan di atas maka banyak pertanyaan yang muncul, benarkah penggunaan *mobile learning* berbasis android dapat mengembalikan focus siswa dalam belajar? benarkan penggunaan *mobile learning* berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa? Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, maka dari itu, akan dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Mobile learning* Berbasis Android Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko, Provinsi Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dijabarkan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Semakin mudahnya mengakses jaringan internet dari lingkungan sekolah.
2. Maraknya siswa SD N 04 Air Rami, Mukomuko yang tidak lagi mengindahkan aturan untuk tidak membawa smartphone ke sekolah.
3. Semakin maraknya siswa yang bermain game online di lingkungan sekolah.
4. Fokus siswa mulai berkurang yang disebabkan oleh obrolan tentang game online ketika pembelajaran berlangsung.
5. Motivasi belajar siswa menurun karena mereka menemukan hal baru yang lebih menyenangkan daripada belajar, yaitu bermain game online.

6. Dengan adanya penurunan fokus dan motivasi siswa dalam pembelajaran, akhirnya menyebabkan hasil belajar kognitif siswa juga menurun.
7. Melakukan inovasi yang sangat besar dengan penggunaan *mobile learning* berbasis android dengan tujuan meningkatkan kembali motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah di atas, agar pembahasan pada penelitian ini tepat sasaran dan tidak keluar dari jalur pembahasan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, batasan masalah tersebut diantaranya adalah:

1. Penggunaan *mobile learning* berbasis android dibatasi oleh indikator aksesabilitas, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi, kemudahan dalam belajar, pengalaman pengguna.
2. Motivasi belajar dibatasi oleh indikator aktif dalam belajar, senang dalam belajar, ulet dan tidak cepat putus asa, tidak cepat puas dengan hasil belajar, rasa ingin tahu dan adanya umpan balik.
3. Hasil belajar dibatasi hanya pada hasil belajar kognitif yaitu hasil asesmen bulanan 1.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis android terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis android terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko?

E. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis android terhadap motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *mobile learning* berbasis android terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SD N 04 Air Rami, Mukomuko.

F. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, penelitian diharapkan dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan serta pengetahuan peneliti dibidang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya pada

penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam proses belajar mengajar serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

- b. Hasil penelitian ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan bagi pembaca tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya pada penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam proses belajar mengajar serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji tentang pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya pada penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam proses belajar mengajar serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi lembaga pendidikan untuk membuat kebijakan yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), khususnya pada penggunaan *mobile learning* berbasis android dalam proses belajar mengajar serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Hasil penelitian ini akan dimuat dalam bentuk laporan yang terdiri dari lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab, adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I: Berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: Berisi kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka piker dan hipotesis penelitian.

BAB III: Berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV: Berisi deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V: Berisi kesimpulan dan saran.

