

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mobile learning adalah sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Senduk, Sinsuw, & Karouw (2016) “*Mobile learning* merupakan gabungan dari *e-learning* dan *mobile computing* yang dapat mengakses aplikasi pembelajaran dengan mudah. Sedangkan menurut Nugroho (2014) pada kutipan (Lestari 2014) *mobile learning* adalah belajar menggunakan perangkat teknologi nirkabel yang bisa dimanfaatkan dimanapun, perangkat dapat menerima sinyal transmisi terputus. Dengan memanfaatkan *mobile learning* sebagai teknologi informasi dalam proses pembelajaran akan memudahkan penggunaannya dalam mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Manfaat yang didapat dari media penggunaan *mobile learning* adalah ketersediaan materi yang lebih menarik untuk disajikan.

Permasalahan utama dalam belajar berkaitan dengan minat dan rasa penasaran. Minat adalah rasa ketertarikan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya suatu paksaan. Menurut Dalyono (2009: 56) pada kutipan (Lestari 2014) minat adalah daya tarik dari luar dan juga dari hati. Simanjuntak (1993:58) mengemukakan “Minat dapat timbul pada seseorang jika menarik perhatian terhadap suatu objek” dan cara membangkitkan minat belajar anak diperlukan beberapa syarat yaitu belajar harus menarik perhatian, sebagai contohnya mengajar dengan cara yang menarik, mengadakan selingan, menjelaskan dari yang mudah ke susah atau dari yang konkret ke abstrak, penggunaan alat peraga.

Rasa penasaran atau *curious* di dalam bahasa Inggris berarti rasa penasaran untuk mempelajari sesuatu yang lebih atau rasa penasaran untuk mengetahui hal yang belum pernah diketahui. Rasa penasaran merupakan sebuah dorongan dari dalam hati untuk mencari tahu jawaban dari pertanyaan

yang ada. Tanpa ada minat dan rasa penasaran tersebut maka tidak akan terjadi proses belajar. Karena minat dan rasa penasaran merupakan permasalahan utama dalam proses belajar. Skripsi ini membahas bagaimana cara menumbuhkan minat belajar pada mahasiswa menggunakan *smartphone*. Ketertarikan belajar berkurang secara signifikan, apabila kita mengaitkan pengaruh *smartphone* dengan pembelajaran. Penggunaan *smartphone* semakin mengurangi perhatian mahasiswa terhadap pembelajaran. Cara untuk menumbuhkan minat atau ketertarikan dan rasa penasaran dalam belajar dengan membuat *screen prompting* pada pembelajaran tersebut.

Screen adalah layar, sementara *prompting* adalah mendorong atau menuntun. *Screen prompting* adalah pemanfaat layar *smartphone* untuk menimbulkan motivasi atau keingintahuan. *Screen prompting* diberikan sebelum mahasiswa mempelajari materi yang telah disediakan dalam *mobile learning* tersebut. *Screen prompting* berupa pertanyaan menggelitik seputar materi yang akan dibahas sehingga mahasiswa semakin ingin mempelajari materi tersebut. *Screen prompting* ini 90% dapat meningkatkan minat belajar pada mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam *mobile learning* masih minimnya peneliti yang menekuni *screen prompting*. Sehingga penelitian ini penting, supaya tingkat kegagalan *mobile learning* lebih rendah atau menghindari tingkat kegagalan *mobile learning*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat konten *screen prompting* untuk menumbuhkan minat belajar melalui media *smartphone* pada modul *mobile learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah :

1. Menumbuhkan minat dan ketertarikan belajar melalui media *smartphone*.
2. Memudahkan mahasiswa dalam mengingat materi.

3. Membantu mahasiswa agar lebih fokus dalam belajar.
4. Sistem pembelajaran mahasiswa lebih efisien karena mahasiswa cepat paham dengan adanya *screen prompting* ini.