

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan salah satu yang mempengaruhi dunia pendidikan karena berdampak pada kualitas belajar dan mengajar. Saat menggunakan teknologi, pembelajaran yang fleksibel memungkinkan siswa memperoleh keterampilan. Dengan seiring berkembangnya teknologi, dalam menggunakan perangkat *mobile* terutama pada *smartphone*, dapat mengakses pembelajaran melalui penggunaan teknologi ini atau di sebut dengan *Mobile learning* kapan saja dan dimana saja. Menurut (Sonego, et. 2016) “Menggunakan *mobile learning* juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa”. *Mobile learning* merupakan sebuah inovasi dibidang pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, sehingga tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas, laboratorium dan terutama ditujukan pada guru, tetapi memungkinkan siswa untuk melakukan secara mandiri proses pembelajaran (Surahman, 2017).

Terdapat potensi besar saat menggunakan *smartphone* karena *smartphone* dapat memfasilitasi, memudahkan, meningkatkan dan memperluas jangkauan belajar mengajar. Hal ini dapat menciptakan potensi besar jika sumber dan strategi pembelajaran dikelola dengan benar dengan menggunakan *M-Learning*.

Masalah utama pembelajaran memprogram adalah ketidakmampuan untuk berpikir secara formal tentang algoritma untuk menyelesaikan masalah yang ada secara bertahap. Oleh karena itu, diperlukan minat dan rasa ingin tahu. Minat adalah perasaan bahwa seseorang menyukai atau menikmati sesuatu. Menurut Tampubolon dalam Iskandarwassid (2016;113), “Minat adalah gabungan dari keinginan dan kemauan yang dapat dikembangkan jika ada motivasi”. Demikian juga menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2016;114) “Minat merupakan dasar pembentukan suatu kebiasaan”. Minat merupakan keinginan yang didorong oleh keinginan setelah melihat, mengamati, membandingkan dan

mempertimbangkan kebutuhan yang diperlukan. Dengan membangkitkan minat belajar anak membutuhkan media pembelajaran yang benar, menarik dan mudah dipahami artinya dapat menarik perhatian anak. Misalnya, mengajar dengan cara yang menarik, dari yang mudah sampai yang sulit atau dari yang konkrit ke yang abstrak, dan penggunaan alat peraga.

Keingintahuan adalah motivasi batin untuk menemukan jawaban atas pertanyaan. *Curios* atau rasa ingin tahu dalam Bahasa Inggris mengacu pada rasa ingin tahu tentang hal-hal yang tidak diketahui. Tanpa minat dan rasa ingin tahu ini, proses belajar tidak akan terjadi. Karena minat dan rasa ingin tahu merupakan salah satu masalah utama dalam proses pembelajaran. Skripsi ini berfokus pada bagaimana membuat siswa tertarik untuk belajar pemrograman dalam bentuk *video* menggunakan *smartphone*. Tentunya sebelum mendalami materi yang akan dipelajari, harus terlebih dahulu memahami pengenalan materi tersebut. Apalagi saat mempelajari materi berhubungan dengan pemrograman, yang sangat banyak materi harus dipelajari. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan dengan menggunakan *smartphone* berupa *video* sebagai media pembelajaran bagi kenyamanan pengguna. Ada cara untuk merangsang minat dan rasa ingin tahu dalam belajar, yaitu dengan membuat *Video Prompting* kedalam pembelajaran tersebut.

Video adalah sejenis gambar, yang ditampilkan bersamaan dengan suara, dan *prompting* adalah mendorong atau membimbing. *Video prompting* mengacu pada penggunaan layar *mobile learning* untuk meningkatkan motivasi atau rasa ingin tahu. *Mobile learning* menyediakan *video prompting* yang diberikan untuk siswa belajar. *Video prompting* menyertakan pertanyaan menarik dalam materi yang dibahas untuk membuat siswa lebih penasaran dan ingin mempelajari materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, permasalahan dapat dirumuskan yaitu “Bagaimana hasil belajar perbandingan antara *video prompting* dan *video* tanpa *prompting*?”

Agar memudahkan penelitian, rumusan masalah dapat terbagi menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah menggunakan metode *video prompting* dapat meningkatkan proses pembelajaran terhadap siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan dari hasil perbandingan belajar menggunakan *video prompting* dan tanpa *prompting*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat konten *video prompting* untuk mengukur pengaruh *video prompting* pada efektivitas belajar dalam modul *mobile learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa didapatkan dalam penelitian adalah :

1. Menumbuhkan minat dan ketertarikan belajar melalui media *smartphone*
2. Memudahkan siswa dalam mengingat materi
3. Membantu siswa untuk lebih fokus belajar
4. Sistem pembelajaran siswa lebih efisien karena siswa cepat paham dengan adanya *video prompting* ini.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, terdapat lima bab yang masing-masing babnya akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sifat sistemik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA AN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang informasi penelitian sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti. Namun, bab ini juga memuat konsep dan

teori yang diperlukan untuk dijadikan bahan referensi yang dibahas pada bab-bab selanjutnya.

BAB III TATACARA PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai alur penelitian dan metode penelitian, baik berupa perangkat keras dan perangkat lunak serta prosedur untuk pengambilan data.

BAB IV HASIL

Bab ini berisi tentang hasil analisis yang diperoleh selama proses perhitungan, dan hasil analisis yang telah diperoleh selama menjalankan penelitian. Bab ini akan membahas secara rinci hasil membandingkan minat siswa dengan *video prompting* dan *video* tanpa *prompting*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari tugas akhir yang berisi tentang hasil perhitungan, dan hasil analisis yang dilaksanakan pada bab sebelumnya serta memberikan saran untuk mendukung penelitian lebih lanjut.