

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan lajunya perkembangan zaman, perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) semakin pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat cepat dan dinamis. Hampir setiap hari selalu berkembang dan menghasilkan produk-produk baru yang semakin canggih. Produk-produk hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut selalu menjadi barang buruan masyarakat di dunia.

Di Indonesia sendiri sangat banyak masyarakat yang memburu produk dari perkembangan teknologi dan komunikasi tersebut untuk menikmati dan memanfaatkan kecanggihan - kecanggihan dari produk terbaru yang dikeluarkan. Namun sayangnya, kecanggihan yang diberikan tersebut kurang dimanfaatkan secara maksimal oleh sebagian orang. Padahal perkembangan teknologi dan komunikasi tersebut mampu mendorong lahirnya inovasi – inovasi baru disegala bidang. Salah satunya yang tidak luput dari perkembangan itu adalah bidang pendidikan. Jikalau kita dapat memahami dengan benar dari kecanggihan produk yang tersedia, maka kita akan mampu memanfaatkan secara maksimal dan menemukan inovasi baru untuk dikembangkan.

Salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tersebut adalah *mobile smartphone* atau yang lebih dikenal dengan istilah *handphone* pintar. Smartphone menggunakan sistem operasi atau *OS (operating System): Android, IOS (Iphone operating System), Windows Phone, Blackberry.*

Berdasarkan data dari IDC (International Data Corporation) pada tahun 2015 *Android* memegang 79,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari *iPhone* menduduki peringkat ke dua dengan 16,4%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 3,2%, dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 1,0% *market share* (<http://www.idc.com>). Kesuksesan *Android* ini tidak lepas dari sifatnya yang terbuka (*open source*) yaitu dapat memberikan sumber kode perangkat lunak gratis sehingga para pengembang bisa mengembangkan, mendistribusikan, dan menggandakannya tanpa perlu membayar lisensi apapun. Selain itu *Android* telah disediakan aplikasi yang berbayar maupun gratis oleh pengembang *Android* sehingga memudahkan pengguna. Saat ini sudah banyak aplikasi yang disediakan melalui *Play Store* dan pengguna hanya tinggal mengunduh dan menginstallnya saja ke dalam *smartphone*.

Sangat disayangkan jika kita tidak mampu mengembangkan produk tersebut karena Indonesia merupakan salah satu negara penggunaan *smartphone* terbesar. Oleh karena itu ide – ide dan inovasi baru harus dikembangkan keberbagai bidang agar pemanfaatannya dapat maksimal,

salah satunya tadi yaitu bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan sebenarnya *smartphone* dapat berguna sebagai salah satu alat tambahan untuk menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Selama ini masyarakat kebanyakan menggunakan *smartphone* hanya sebatas telepon, SMS, memutar lagu/video, mengakses sosial network (facebook, twitter, BBM) bahkan game. Padahal *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media dalam pembelajaran, misalnya penggunaan internet pada *smartphone* untuk mencari bahan belajar bahkan membuat aplikasi yang di dalamnya berisi materi – materi pelajaran.

Salah satu *smartphone* yang menunjang dalam hal ini adalah *smartphone* dengan *OS Android*. Mengapa demikian, karena *Android* merupakan satu – satunya *smartphone* yang paling banyak digunakan, dan akan lebih mudah untuk dinikmati oleh semua orang. Gandhewar (2010:17) menjelaskan bahwa *Android* merupakan sistem operasi perangkat mobile yang lebih unggul dibandingkan yang lainnya.

Sistem operasi *Android* yang mendukung pengembangan aplikasinya dan daya dukung hardware pada perangkat keras yang menggunakan sistem android diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang mengasikkan. Media yang dihasilkan tidak hanya monoton, namun bervariasi, efektif, dan tidak membosankan.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran memang membutuhkan sesuatu yang baru dan menarik. Dalam hal ini pengembangan teknologi untuk pembuatan aplikasi belajar menjadi salah satu yang menarik, karena teknologi

tersebut mampu menciptakan inovasi – inovasi yang baru untuk dimanfaatkan sebagai penunjang dalam pendidikan.

Dalam pengembangan aplikasi dibutuhkan pendidik yang menguasai teknologi dan mampu mengembangkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, setidaknya seorang pendidik dapat sedikit memahami tentang perkembangan teknologi agar ia dapat mengembangkan teknologi tersebut sebagai media dalam belajar. Lebih dari itu dalam proses pengembangan aplikasi belajar ini dibutuhkan juga pendidik yang kreatif, agar materi yang dikemas menjadi menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Dari perkembangan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran seharusnya dapat memberi pengaruh yang baik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, karena ini adalah salah satu media belajar yang menarik dan akan mudah diakses dimanapun.

Namun peran seorang pendidik tidak hanya sampai di sini, seorang pendidik juga berperan dalam mengarahkan peserta didiknya untuk memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana untuk belajar atau sarana untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak, tidak sebatas untuk bermain, karena pembelajaran melalui media *smartphone* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat mahasiswa lebih mudah dalam belajar. Sehingga perkembangan Aplikasi tersebut memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan.

Perkembangan aplikasi pembelajaran ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan maupun permasalahan dalam belajar dan memudahkan mahasiswa untuk memahami pelajaran.

Dari pemaparan di atas, penulis mencoba untuk melakukan penelitian tentang media pembelajaran yang berjudul “*Pengaruh Media Belajar Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Mandiri Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia*”.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa?

C. Tujuan Penulisan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa.
2. Mengetahui minat mahasiswa untuk menggunakan aplikasi belajar berbasis android sebagai salah satu sumber dan media dalam belajar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai kontribusi khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan pengalaman belajar.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi prodi untuk mengembangkan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran.
4. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan perbandingan sekaligus referensi dalam penelitian yang serupa.

E. Telaah Pustaka

Rizki (2014), penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning (m-learning)* Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA, penelitian ini dilakukan dengan tujuan melihat kualitas dari produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android yang dibuat, apakah media tersebut layak atau tidak, dari hasil penelitian tersebut diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran tersebut layak dan mendapat respon kualitas yang sangat baik. Namun yang jadi kendala adalah aplikasi ini bersifat *offline*.

Penelitian yang dilakukan Amalia (2015), Program studi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta mengenai Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android. Multimedia pembelajaran tersebut dapat menjadi suplemen bagi siswa walaupun sifatnya

hanya optional tetapi dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan, wawasan khususnya tentang pelajaran matematika, memudahkan proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Dan dari hasil penelitian tersebut, pengujian dari ahli materi dan dan media tahap pertama layak digunakan oleh siswa SD. Kelemahan dari multimedia pembelajaran yang dibuat bersifat offline sehingga tidak dapat diupdate secara dinamis/ berkala karena semua file databasenya tidak terhubung dengan *server* atau dengan kata lain aplikasi ini hanya bersifat *client*.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Singgih Yuntoto (2015) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Teknik Elektro. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih”. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh uji kelayakan 83,33%. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Lisa Aprianti (2011), mahasiswi Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta, melalui penelitiannya yang berjudul: Implementasi Mobile Learning Sebagai Media Bantu Pembelajaran Untuk Mendukung Ujian Nasional Tingkat Smp Berbasis Android Di Smp N 1 Klaten, Lisa menyebutkan bahwa dari implementasi tersebut dapat memberikan alternatif pembelajaran kepada siswa sehingga nanti siswa dapat mengakses informasi materi ujian nasional, tugas dan materi pelajaran kapanpun dan dimanapun. Dan dari aplikasi

android itu sendiri mampu memberikan sarana yang dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menghasilkan konten pembelajaran guna mendukung pelaksanaan M-Learning dan juga dapat dijadikan alternatif pembelajaran lain selain pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Gian Dwi Oktiana (2015) mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Pendidikan Akuntansi. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas Xi Man 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh uji kelayakan 90,21%. Dengan demikian, aplikasi Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian dari Abdul Rohim (2011) tentang “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI”. Dari hasil penelitiannya didapat bahwa minat belajar siswa dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa SMP Dwi Putra Ciputat. Hal ini dapat dilihat dari terdapatnya korelasi yang sedang atau cukup antara pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa. Ini dapat dilihat dari hasil r hitung lebih besar dari r tabel dalam taraf signifikan 5% ($0,523 > 0,404$) atau 1% ($0,523 > 0,515$), dengan demikian hipotesis diterima. Semakin siswa memiliki minat belajar yang tinggi maka prestasi yang dihasilkan siswa semakin baik.

Dalam skripsi Khoirul Zaki (2009) dengan judul “Usaha Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran PAI di SD Muhammadiyah Ngijon 1 Turgenen Sumberagung Moyudan Sleman Yogyakarta”. Dari penelitian tersebut dikatakan bahwa usaha guru PAI dalam meningkatkan minat belajar dapat dikatakan “baik” berdasarkan dari hasil angket penilaian siswa yang dilakukan penyebaran angket sebanyak dua kali. Untuk hasil penyebaran angket pertama diperoleh hasil 65,67% dengan kategori “baik”, kemudian dilanjutkan dengan penyebaran angket kedua diperoleh hasil 77,23% dengan kategori “baik”. Berdasarkan kedua hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa usaha guru dalam meningkatkan minat belajar PAI bisa dikatakan meningkat dan baik.

Selanjutnya penelitian Yulian Agung Firdaus (2012) dari skripsi yang berjudul “Pengaruh Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Angkatan 2008 Universitas Negeri Yogyakarta”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2008 Universitas Negeri Yogyakarta, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 0,012 dengan tingkat signifikansi dibawah 0,05 ($0,008 < 0,05$). (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2008 Universitas Negeri Yogyakarta, yang ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 0,008 dengan tingkat signifikansi dibawah 0,05

(0,045 < 0,05). 3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Minat Belajar dan motivasi Belajar secara bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi angkatan 2008 Universitas Negeri Yogyakarta, yang ditunjukkan dengan Fhitung sebesar 3,678 dengan tingkat signifikansi dibawah 0,05 (0,029 < 0,05).

Pada dasarnya penelitian yang telah disebutkan di atas hanya membahas tentang pembuatan dan uji kelayakan aplikasi android yang dibuat, tidak melihat dari sisi dampak ataupun pengaruh yang dihasilkan dari produk menggunakan aplikasi android itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti mencoba menganalisis dan melakukan penelitian tentang pengaruh media berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa.

F. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Yang dimaksudkan sistematika pembahasan dalam penelitian penulis ini yaitu agar memperoleh gambaran yang lebih jelas dan menyeluruh serta mudah dipahami mengenai apa saja pembahasan yang ada serta data yang ada dalam penelitian penulis/skripsi ini. Maka secara singkat dan detail penulis berupaya merinci dalam sistematika pembahasan ini, adapun sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, pendahuluan merupakan bab yang berisi gambaran umum atau awal dan landasan dasar yang berisi tujuan utama dari penelitian yang akan diamati atau diteliti oleh penulis/peneliti di dalam skripsi. Adapun rincian yang terdapat di dalam bab ini, yaitu seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, telaah pustaka,

serta sistematika pembahasan yang merupakan sebagai pengantar untuk memasuki bab-bab selanjutnya.

Bab II : Kerangka Teori, pada bab ini penulis mencantumkan berbagai pendapat dari beberapa para ahli mengenai pembahasan teoritis yang mendukung data untuk penelitian ini. Baik dari segi defenisi teori, indikator serta faktor-faktor yang mempengaruhi dan hubungan antara teori yang satu dengan yang lainnya. Adapun rincian dari bab ini adalah teori tentang media pembelajaran, Aplikasi Android, dan minat belajar.

Bab III : Metode Penelitian, adapun yang tercantum di dalam bab ini yaitu identifikasi dan defenisi operasional variabel penelitian, jenis penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel, serta teknik pengumpulan data yang terdiri dari angket dankisi-kisi instrument, uji instrument. Selain dari itu, terdapat juga analisis data yang terdiri dari uji normalitas data, uji linieritas data, dan uji regresi.

Bab IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini menjelaskan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Adapun yang akan dijelaskan di dalam bab ini sebagai berikut: seperti gambaran umum mengenai lokasi penelitian , Pelaksanaan penelitiana, uji tes instrumen, hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V: Penutup, adapun yang akan dijelaskan dalam bab ini mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan inti dari penjelasan mengenai hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan. Sedangkan saran merupakan langkah tindak lanjut untuk peneliti selanjutnya,

prodi dan peneliti. Agar hasil dari penelitian penulis ini mendapat kritik serta perbaikan untuk penulis khususnya dan juga bermanfaat bagi peneliti-peneliti selanjutnya.