

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah penggunaan bahan ajar berbasis *mobile learning* (Maryono & Budiono, 2021). *Mobile learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan perangkat (*device*) sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada (Warsita, 2010). Perkembangan teknologi ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai kebutuhan mereka.

Seiring berkembangannya teknologi, akses terhadap informasi menjadi semakin cepat dan mudah. Salah satu dampaknya adalah masifnya pengaruh budaya asing yang diperkenalkan melalui internet, seperti K-Pop, anime, dan tren global lainnya yang mendominasi tren di Indonesia. Hal ini menyebabkan sebagian generasi muda menganggap budaya dalam negeri terkesan kuno dan lebih tertarik pada budaya luar yang mereka anggap lebih keren dan mengikuti perkembangan zaman (Irmmania dkk., 2021). Selain itu, kurangnya pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal, yang disebabkan oleh terbatasnya pembelajaran yang diberikan di sekolah serta kurangnya media yang menarik perhatian, juga menjadi faktor utama rendahnya minat generasi muda terhadap budaya dalam negeri (Putri dkk., 2024). Untuk itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran yang baik dapat menjadi solusi, karena dapat meningkatkan minat belajar dan memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Meisy, selaku guru seni budaya SMA Bina Mitra Wahana pada tanggal 14 November 2024, diketahui bahwa proses pembelajaran yang diterapkan pada SMA Bina Mitra Wahana masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Namun, keterbatasan waktu selama sesi pembelajaran menjadi salah satu kendala utama sehingga menyebabkan beberapa siswa tidak dapat menyelesaikan materi yang diajarkan pada hari tersebut. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang

disampaikan, karena mereka tidak memiliki saran atau akses untuk mendalami materi secara mandiri di luar jam pelajaran. Penelitian oleh Susanto dan Astuti (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat mengatasi keterbatasan waktu dan tempat, memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Namun, media pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi sering kali kurang efektif dalam menarik minat siswa. Dengan pendekatan metode gamifikasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Suprianto dkk., 2019). Gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Untuk memastikan bahwa elemen gamifikasi diterapkan dengan efektif dan dapat beradaptasi dengan kebutuhan siswa, dibutuhkan pendekatan yang lebih fleksibel dan iteratif. Dalam hal ini, model desain pembelajaran *agile SAM (Successive Approximation Model)* menjadi solusi yang relevan. Metode SAM ini mengutamakan siklus pengembangan yang fleksibel dan adaptif, di mana setiap iterasi dapat disesuaikan dengan umpan balik yang diterima, sehingga proses perbaikan terus berjalan sepanjang pengembangan. Dari penelitian oleh Jung dkk. (2019) mengungkapkan bahwa model desain pembelajaran *agile SAM (Successive Approximation Model)* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih responsif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran berbasis perangkat *mobile hybrid* juga akan semakin mempermudah akses belajar di mana saja dan kapan saja, memberikan fleksibilitas yang mendukung efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, muncul kebutuhan untuk mengembangkan suatu aplikasi yang dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran budaya, sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut sebagai sumber belajar sekunder yang bisa diakses di mana pun dan kapan pun. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan aplikasi *mobile learning* pada mata pelajaran seni dan budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, rumusan masalah yang diperoleh yaitu:

- 1) Tidak adanya media pembelajaran khusus yang dapat memberikan informasi terkait budaya Indonesia.

- 2) Terbatasnya waktu yang dimiliki guru dan siswa untuk mempelajari kebudayaan Indonesia melalui metode pembelajaran konvensional.
- 3) Belum adanya aplikasi *mobile learning* yang relevan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai kurikulum jenjang SMA dan memuat materi tentang kebudayaan Indonesia.
- 4) Kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari kebudayaan Indonesia akibat terbatasnya media belajar yang menarik dan interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian dilakukan di SMA Bina Mitra Wahana.
- 2) Subjek uji coba penelitian ini adalah guru seni budaya dan siswa SMA Bina Mitra Wahana.
- 3) Susunan materi disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kurikulum merdeka.
- 4) Materi perancangan aplikasi pembelajaran ini adalah Seni dan Budaya.
- 5) Elemen gamifikasi yang digunakan dalam aplikasi ini terdapat fitur point, badge, dan leaderboard.
- 6) Aplikasi *mobile learning* ini dirancang pada perangkat yang berbasis hybrid.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan aplikasi *mobile learning* Seni dan Budaya yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran pendukung
- 2) Menghasilkan aplikasi *mobile learning* Seni dan Budaya yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Seni dan Budaya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam pembuatan proyek akhir ini sebagai berikut:

- 1) Memudahkan siswa untuk belajar mata pelajaran Seni dan Budaya secara menyenangkan dan interaktif.
- 2) Memudahkan guru untuk mengelola material dan hasil pembelajaran sesuai RPP mata pelajaran Seni dan Budaya.

1.5 Metodologi Penelitian

Agar mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perancangan, serta mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1) Wawancara (*In-depth Interview*)

Pada tahapan ini, pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara atau *interview* komunikasi dua arah terkait objek yang akan diteliti dengan mengajukan pertanyaan untuk menggali informasi guna memenuhi kebutuhan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi serta mendapatkan data dari responden atau narasumber yang dapat berupa wawancara personal (tatap muka), intersep (secara tatap muka tetapi dilakukan di lokasi umum), dan wawancara telepon.

2) Survey

Pada tahapan ini, pengumpulan data dengan melakukan survey dengan mengisi kuesioner yang didalamnya terdapat pertanyaan tertutup dan terbuka untuk mengidentifikasi pengguna yang memenuhi kriteria untuk melakukan wawancara lebih dalam.

3) Studi Literatur

Setelah melakukan pengumpulan data kemudian diketahui apa saja masalah yang akan diselesaikan dengan cara mengidentifikasi masalahnya, maka selanjutnya akan melakukan pengumpulan informasi dilakukan dengan cara mempelajari dan mencari referensi dari jurnal yang mendukung dan internet, termasuk di dalamnya literatur tentang penulisan dan mengenai hal-hal yang mendukung pembuatan, dan untuk mendapatkan landasan teori dalam penelitian.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada saat merancang aplikasi *Mobile learning* proyek ini menggunakan metode *Successive Approximation Model version 2* (SAM 2) sebagai model pengembangan sistem. Model ini dipilih karena pengembangan yang dilakukan secara cepat dan adaptif untuk memenuhi kebutuhan belajar yang dinamis.

1) Tahap *Preparation*

Pada tahap *preparation* atau persiapan akan dilakukan pengumpulan semua informasi latar belakang tentang pengguna dan menentukan hasil yang diharapkan.

2) Tahap *Iterative Design*

Pada tahap ini terdapat 3 langkah yaitu *Review - Design - Prototype*. Setelah mendapatkan hasil pengumpulan informasi, pada tahap *iterative design* akan dilakukan *review* terhadap design yang dibuat. Setelah mendapatkan *feedback* dan telah memenuhi syarat, kemudian akan dilanjutkan membuat *prototype* yang menggunakan *software* Figma.

3) Tahap *Iterative Development*

Pada tahap ini terdapat 3 langkah yaitu *Develop - Implement - Evaluate*. Setelah membuat *prototype* yang paling ideal, pada tahap *iterative development* akan dilakukan *develop* atau mengembangkan produk berdasarkan *prototype* tersebut. Untuk implementasi akan dilakukan *coding* yang menggunakan *framework flutter* untuk *frontend* dan *Laravel* untuk *backend* dan menggunakan Bahasa pemrograman *dart* dan *PHP*. Pada tahap *evaluate* akan menguji semua fitur-fitur yang ada di sistem apakah sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini secara keseluruhan terdiri dari empat bab, masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun pokok pembahasan dari masing-masing bab tersebut secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah dan ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan beberapa hasil penelitian terdahulu dan landasan teori yang diperlukan untuk merancang sistem.

BAB III PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem yang terdiri dari perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

Bab ini berisi informasi mengenai hasil pembangunan sistem serta pengujian dan analisisnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil dari sistem yang dibangun dan saran pengembangannya terhadap sistem.