

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Modul Pembelajaran Berbasis Mobile Learning

a) Modul Pembelajaran

Salah satu bahan ajar yang umum digunakan oleh para pengajar atau tenaga pendidik adalah modul pembelajaran. Adapun pengertian modul secara sederhana dapat diartikan sebagai salah satu bentuk sumber mengajar.

Modul menurut Meyer adalah *a modul is relatively short self-contained independent unit of instructional designed to achieve a limited set of specific and well-defined educational objectives. It usually has a tangible format as a set or kit of coordinated and highly produced materials involving a variety of media. A module may or may not be designed for individual self paced learning and may employ a variety of teaching techniques.* Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relative singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Modul biasanya memiliki suatu rangkaian kegiatan yang berkoordinir dengan baik berkaitan dengan materi dan media serta evaluasi.¹

Menurut Direktorat Jenderal Penjaminan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan, modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena di dalamnya telah dilengkapi petunjuk untuk belajar sendiri. Modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian

¹ Lasmiyati & Idris Harta, "Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. IX, No. 2, (Desember, 2014), 163.

pengalaman belajar yang direncanakan dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.²

Selain pendapat diatas pengertian modul menurut Asyhar:

Modul adalah salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran karena itu modul dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Dalam hal ini, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sendiri tanpa kehadiran pengajar secara langsung.³

Dalam jurnalnya Wahyu dan Mawan mendefinisikan bahwa modul adalah salah satu jenis bahan ajar yang dapat dipergunakan pada suatu pembelajaran, di semua tingkat pendidikan baik itu tingkat dasar, menengah, maupun perguruan tinggi.⁴ Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa modul pembelajaran adalah salah satu bahan ajar yang disusun secara sistematis dan dibuat oleh seorang guru itu sendiri guna memenuhi tujuan pembelajaran.

1. Manfaat Modul Pembelajaran

Belajar menggunakan modul banyak manfaatnya, peserta didik dapat bertanggung jawab terhadap kegiatan belajarnya sendiri, pembelajaran menggunakan modul sangat menghargai perbedaan individu, sehingga peserta

² Muhammad Wahyu Setiadi, dkk., Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, *Journal of Education*, Vol. III, No. 2, (Agustus, 2017), 103-104.

³ Jerry Roby Meilana, *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Peserta didik Sekolah Menengah Atas*, Skripsi, (Universitas Lampung, 2017), 10.

⁴ Wahyu Nuning Budiarti & Mawan Akhir Riwanto, "Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Keterampilan Berbahasa dan Sastra Indonesia SD Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Mahasiswa PGSD, *Elementary School*, Vol. VIII, No.1 (Januari, 2021), 98.

didik dapat belajar sesuai dengan tingkat dengan tingkat kemampuannya, maka pembelajaran semakin efektif dan efisien.

Adapun beberapa contoh manfaat dari penggunaan modul menurut Suryaningsih adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan motivasi peserta didik, karena setiap mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan,
- b) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan peserta didik mengetahui benar, pada modul yang mana peserta didik telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- c) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- d) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.⁵

2. Tujuan Modul Pembelajaran

- a) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa atau peserta diklat maupun guru/instruktur.
- c) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.
- d) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar bagi siswa atau peserta diklat
- e) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- f) Memungkinkan siswa atau peserta diklat belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

⁵ Jerry Roby Meilana, *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Peserta didik Sekolah Menengah Atas*, 11.

- g) Memungkinkan siswa atau peserta diklat dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

3. Kelebihan Modul Pembelajaran

- a) Dengan menggunakan modul para siswa mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, karena kemampuan siswa di dalam satu kelas itu berbeda-beda.
- b) Siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul. Modul dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat.
- c) Dengan menggunakan modul, siswa dapat mengetahui hasil belajar sendiri, apabila tingkat keberhasilannya masih rendah, siswa dapat mempelajari materi yang kurang dikuasai itu kembali.⁶

b) *Mobile Learning*

Pengertian *m-learning* menurut Quinn adalah sumber yang diakses dimanapun anda berada, kemampuan pencarian yang kuat, interaksi yang kaya, dukungan yang kuat untuk pembelajaran yang efektif dan penilaian berbasis kinerja serta tidak adanya batas ruang dan waktu.⁷

⁶ Mina Syanti Lubis, dkk., "Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantu Peta Pikiran Pada Materi Menulis Makalah Siswa Kelas XI SMA/MA", *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran*, Vol. II, No. 1 (Februari, 2015), 18.

⁷ Jerry Roby Meilana, *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Peserta didik Sekolah Menengah Atas*, 12.

Menurut Tamim menyiratkan bahwa *m-learning* itu merupakan konsep belajar jarak jauh dengan menggunakan teknologi telekomunikasi dan informasi.⁸

Mobile Learning (m-Learning) adalah pengembangan dari *e-Learning*. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *Mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. *Mobile learning* berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu.⁹

Harus diingat bahwa tidak semua materi bisa menggunakan metode pembelajaran *mobile learning* . menurut Deni Darmawan:

Pembahasan teori dan praktik teknologi pembelajaran dalam bentuk pengembangan bahan ajar berupa *mobile learning* dibutuhkan beberapa kemampuan yang mendukung. Kemampuan tersebut berhubungan dengan kemampuan untuk analisis kurikulum mulai dari kompetensi dasar, bahan ajar, analisis konten atau materi, topik bahan materi yang akan dikembangkan hingga SAP dan silabus atau RPP.¹⁰

Mobile learning adalah pembelajaran yang unik karena pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran kapan pun dan di mana pun. Hal ini akan meningkatkan perhatian pada materi

⁸ Jerry Roby Meilana, *Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Fluida Statis Peserta didik Sekolah Menengah Atas*, 12.

⁹ Panji Wisnu Wirawan, "Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning,[Versi elektronik]" , *Jurnal Masyarakat Informatika*, Vol. II, No. 4, (2011), 21-26.

¹⁰ Deni Darmawan, *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 29.

pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi persuasif, dan dapat mendorong motivasi pembelajar kepada pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*).¹¹

Clark Quinn (2000) mendefinisikan mobile learning sebagai: “*The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E-Learning independent of location in time or space*”. O’Malley et al. (2003) said that mobile learning is “. . . any sort of learning that happens when the learner is not at a fixed, predetermined location, or learning that happens when the learner takes advantage of learning opportunities offered by mobile technologies.” This is similar to John Traxler’s (2005) definition that mobile learning is “. . . any educational provision where the sole or dominant technologies are handheld or palmtop devices.” Keegan (2005) tried to define mobile learning by the size of the mobile device: “*Mobile learning should be restricted to learning on devices which a lady can carry in her handbag or a gentleman can carry in his pocket.*” Geddes (2004) defined mobile learning as “*the acquisition of any knowledge and skill through using mobile technology, anywhere, anytime, that results in an alteration in behaviour.*”¹²

Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa *m-learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan teknologi dan komunikasi dalam prosesnya. *Mobile learning* merupakan inovasi yang dibuat untuk memudahkan guru maupun peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Dengan kecanggihan teknologi saat ini sangat disayangkan jika guru tidak memanfaatkan *mobile learning* sebagai sebuah metode pembelajaran.

¹¹ Lukita Yuniati, “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Efek Doppler sebagai Alat Bantu dalam pembelajaran Fisika yang Menyenangkan, *JP2F*, Vol. II, No. 2, (September, 2011), 94.

¹² Muhammad Irwan Padli Nasution, “Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis *Mobile Learning* pada Sekolah Dasar”, *Jurnal Iqra’*, Vol. X, No.1, (Mei, 2016), 8.

1. Manfaat *Mobile Learning*

- a) Memberikan pembelajaran yang benar-benar di mana pun, kapan pun, dan terpersonalisasi.
- b) Dapat digunakan untuk menghidupkan atau menambah variasi pada pembelajaran konvensional.
- c) Dapat digunakan untuk menghilangkan beberapa formalitas yang dianggap pembelajar non-tradisional tidak menarik atau menakutkan, dan dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik.
- d) Dapat membantu memberikan dan mendukung pembelajaran literasi, numerasi, dan bahasa.
- e) Dapat membantu pembelajar muda untuk dapat lebih fokus untuk waktu yang lebih lama.
- f) Dapat membantu meningkatkan percaya diri dan penilaian diri dalam pendidikan.¹³

Beberapa manfaat dari perangkat *mobile learning* diantaranya fleksibilitas dan kebebasan dalam belajar serta keterampilan interksi sosial. Tampak bahwa banyak manfaat dari *mobile learning* sebagai salah satu teknologi yang berkembang di dunia pendidikan. salah satu penggunaan teknologi informasi dan komputer yang memberikan kontribusi terhadap perubahan kegiatan pembelajaran yaitu *e-learning*. Peserta didik merasa

¹³ <https://staffnew.uny.ac.id> diakses pada tanggal 13 April 2020 pukul 22.00.

senang dan nyaman terhadap pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan pembelajaran yang tidak monoton dan kemudahan akses pembelajaran.¹⁴

2. Kelebihan *Mobile Learning*

Di Negara Kita Indonesia yang kurang maju ini, dengan jumlah penduduk yang tinggi dan biaya di sektor pendidikan yang kurang terpenuhi oleh pemerintah terutama untuk membangun infrastruktur sarana dan prasarana, kelengkapan bahan ajar, pembayaran gaji guru dan sebagainya. Oleh karenanya, peralatan *mobile* dibuktikan lebih murah untuk digunakan dalam pendidikan, maka pendekatan pembelajaran jenis ini lebih selaras diaplikasikan untuk membantu peningkatan system pendidikan yang diharapkan.

Pembelajaran *mobile* dapat menjadi solusi bagi anak-anak yang cacat atau sakit berkepanjangan yang mengharuskan mereka belajar dari rumah. Selain itu, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, pembelajaran *mobile learning* menyediakan ruang komunikasi yang lebih mudah dan cepat.

Dengan diberlakukannya pembelajaran *mobile learning* system pembelajaran dapat mengatasi hal-hal seperti:

1. Guru perlu hadir di dalam kelas untuk menyampaikan kandungan kursus atau mata pelajaran;

¹⁴ Darmaji, dkk. "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Biologi dan Pendidikan Kimia terhadap Penggunaan Buku Panduan Praktikum Fisika Dasar Berbasis *Mobile Learning*" *EDUSAINS*, Vol. XI, No. 2, (2019), 215.

2. Waktu yang khusus diperlukan untuk penyampaian kandungan pembelajaran
3. Penyampaian kandungan terhadap sejumlah pelajar dan terhadap ruang khusus yang disediakan seperti jumlah kursi, meja dan sebagainya.

c) Modul Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning*

Kelebihan yang disediakan dalam modul multimedia sebagai multimedia interaktif ini adalah fleksibel, interaktif, dan individual. Fleksibel berarti modul dapat digunakan di kelas dan di luar kelas secara individu atau kelompok. Interaktif berarti modul memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon. Hal ini dapat terjadi karena modul multimedia dapat dilengkapi dengan kegiatan diskusi kelompok yang dapat di *share* kepada guru atau grup kelas melalui *email*, *whatsapp*, *BBM*, atau *line*.¹⁵ Individual berarti dirancang untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individual peserta didik dalam pembelajaran agama Islam dan Budi Pekerti.

Modul pembelajaran berbasis *mobile learning* ini dapat menghemat biaya dan juga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Ketika seorang guru berhalangan hadir untuk mengajar, maka modul pembelajaran berbasis *mobile learning* ini berperan penting, karena peserta didik masih dapat

¹⁵ Ade Suryanda, dkk. "Pengembangan Modul Multimedia *Mobile Learning* dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekagaman Hayati Bagi Peserta didik SMA Kelas X", *Jurnal Pendidikan Biologi (BIOSFERJPB) UNJ*, Vol. IX, No.1 (2016), 62.

belajar mandiri dari modul ini dan berdiskusi bersama yang masih dapat dikontrol oleh seorang guru dari jauh.

2. Hakikat Hasil Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijabarkan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yakni “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku seseorang yang relative naik dalam berfikir, merasa dan bertindak. Menurut Surya, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁶

Belajar merupakan suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif. Tingkah laku ialah aktivitas apa saja yang dapat diperhatikan, dicatat, dan diukur.¹⁷ Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan, dan tujuan anak.¹⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar

¹⁶Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012), 7.

¹⁷ Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), 5

¹⁸ Roestiyah, *Didaktik Metodik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), 12

adalah kegiatan sadar seseorang guna menambah pengetahuan baru dan perubahan perilaku secara keseluruhan.

Dalam pandangan behavioristik, belajar merupakan sebuah perilaku membuat hubungan antara stimulus dan respons, kemudian memperkuatnya. Stimulus dan respon dapat diperkuat dengan menghubungkannya secara berulang-ulang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dan menghasilkan penilaian yang diinginkan. Para behavioris meyakini bahwa hasil belajar akan lebih baik dikuasai kalau dihafal secara berulang-ulang.¹⁹

Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar dimaksudkan untuk menimbulkan perubahan perilaku yaitu perubahan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan dari aspek-aspek itu menjadi hasil dari proses belajar.

Menurut Nana Sudjana bahwa hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang ingin dikuasai peserta didik menjadi unsur penting sebagai dasar acuan penilaian.²⁰

Sementara menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.²¹ Sedangkan menurut

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 40.

²⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), 3.

²¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 5

Teni, hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.²²

Hasil pembelajaran merupakan komponen terakhir dalam pembicaraan tentang komponen-komponen pembelajaran yang menjadi aspek kunci dalam penatalaksanaan suatu prosedur pembelajaran. Hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan indikator nilai dari suatu penggunaan metode. Efek ini bisa berupa efek yang dirancang, sehingga menjadi efek yang diinginkan, atau berupa efek yang nyata sebagai hasil penggunaan metode pembelajaran tertentu.²³

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencaai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.²⁴

Seperti variabel metode dan kondisi pembelajaran, variabel hasil pembelajaran juga dapat diklasifikasikan dengan cara yang sama. Pada tingkat

²² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", *Mlsykat*, Vol. III, No. 1, (Juni, 2018), 175.

²³ Firmina Angela Nai, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 315.

²⁴ Tati Mulyati & M. Rifqi Rijal, Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Penggolongan Makhluk Hidup Melalui Media Gambar, *Ibtida'i*, Vol. IV No. 01, (Januari-Juni, 2017), 4

yang amat umum sekali, hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

1. Keefektifan (*effectiveness*)

Keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian peserta didik. Ada empat aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran, yaitu

- a. kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut dengan “tingkat kesalahan”
- b. kecepatan unjuk kerja
- c. tingkat alih belajar
- d. tingkat retensi dari apa yang dipelajari

2. Efisiensi (*efficiency*)

Efisiensi pembelajaran biasanya diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai si belajar dan/atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.

3. Daya tarik (*appeal*)

Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya. Itulah sebabnya,

pengukuran kecenderungan peserta didik untuk terus atau tidak terus belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri atau dengan bidang studi.²⁵

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

- a. Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol pemecahan masalah, maupun penerapan peraturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip kemampuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi Kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- d. Keterampilan motoric, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga tersujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standard perilaku.²⁶

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a) Domain Kognitif mencakup:

1. *Knowledge* (Pengetahuan, ingatan) ;

²⁵ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) , 21.

²⁶ Mohammad Thobroni, dkk., *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013), 22-23

2. *Comprehension* (Pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
 3. *Application* (Menerapkan);
 4. *Analysis* (Menguraikan, menentukan hubungan);
 5. *Synthesis* (Mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
 6. *Evaluating* (Menilai)
- b) Domain Afektif, mencakup :
1. *Receiving* (Sikap Menerima)
 2. *Responding* (Memberikan respons)
 3. *Valuing* (Nilai)
 4. *Organization* (organisasi)
 5. *Characterization* (Karakterisasi)
- c) Domain Psikomotorik
1. *Initiatory*
 2. *Pre-routine*
 3. *Routinized*
 4. Keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut seorang guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Untuk mengetahui keberhasilan belajar yang

telah dilakukan diperlukan penilaian atau evaluasi. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar dan hasil belajar peserta didik.²⁷ Hasil belajar juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengetahui metode yang akan digunakan.²⁸

Dengan memperhatikan beberapa uraian diatas, maka kita dapat simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku manusia akibat dari proses belajar. Perubahan perilaku tersebut karena dia mencapai penguasaan atas berbagai bahan yang diberikan ketika proses belajar.

b. Faktor Hasil Belajar

Menurut Suryabrata, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu:

1) Faktor dari dalam

Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari peserta didik yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah:

- a) Minat individu, merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar peserta didik yang tinggi menyebabkan belajar peserta didik lebih mudah dan cepat.

²⁷ Hasan Baharun, "Penerapan Pembelajaran *Active Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah", *Jurnal Pendidikan Pedagogik*, Vol. I, No. 01, (Januari-Juni, 2015), 40.

²⁸ Sri Purwatiningsi, "Penerapan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Luas Permukaan dan Volume Balok", *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Vol. I, No. 01, (September, 2013), 55.

b) Motivasi belajar antara peserta didik yang satu dengan peserta didik lainnya tidaklah sama. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: cita-cita peserta didik, kemampuan belajar peserta didik, kondisi peserta didik, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar, dan upaya guru membelajarkan peserta didik.

2) Faktor dari luar

Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial disini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir maupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan peserta didik di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar.

3) Faktor instrumen

Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran.

Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan.²⁹

B. Kerangka Berpikir

Kurikulum 2013 menekankan peserta didik dan guru untuk lebih bersemangat dalam kegiatan literasi, baik di sekolah maupun diluar sekolah. Salah satu kegiatan literasi yaitu membaca, namun seiring berkembangnya teknologi, orang-orang lebih menyukai membaca ataupun mencari informasi lewat gawai dan sambungan internet.

Di SMP PGRI Cilegon perpustakaan bukanlah menjadi tempat favorit bagi peserta didik dalam menambah wawasan, karena pada setiap waktu istirahat atau waktu-waktu senggang, perpustakaan di SMP PGRI Cilegon sering nampak sepi, hanya beberapa peserta didik saja yang mengunjungi perpustakaan, itupun terkadang karena mereka mendapatkan tugas dari guru untuk mengunjungi perpustakaan. Salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik malas datang ke perpustakaan yaitu karena mereka dapat mengakses informasi dengan lebih mudah menggunakan gawai .

Gawai merupakan salah satu jenis media yang terdapat dalam *mobile learning*. Sehingga gawai dapat dimanfaatkan untuk menjadi salah satu media pembelajaran bagi berlangsungnya proses pendidikan, terutama dalam upaya

²⁹ Keke T. Aritonang, "Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", *Jurnal Pendidikan Penabur*, Vol. VII , No. 10, (Juni 2008), 14.

meningkatkan minat literasi peserta didik. Gadget adalah alat yang kini digemari oleh setiap kalangan, termasuk peserta didik. Peserta didik tidak perlu repot membawa buku tebal untuk sekedar membaca buku pelajaran. Apalagi peserta didik saat ini mempunyai gengsi yang besar untuk sekedar membawa atau sekedar membaca buku di saat kumpul bersama teman, belum lagi ketika teman-temannya meledeknya ketika melihat temannya sedang rajin membaca buku.

Peserta didik dapat dengan mudah membuka *web* dalam gawai miliknya masing-masing. Lalu, mendownload modul pembelajaran yang telah dirancang atau dibuat oleh seorang pendidik di *website* yang telah di-*share* link nya oleh pendidik. Modul Pembelajaran pun dapat diakses kapan pun dan dimana pun sesuka hati peserta didik. Sehingga kegiatan ini dapat merangsang peserta didik untuk terus belajar dan mendapatkan hasil pembelajaran yang diharapkan.

C. Penelitian Terdahulu

- 1) Ade Suryanda, dkk. (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekagaman Hayati Bagi Peserta didik SMA Kelas X” penelitian ini menggunakan penelitian R&D dan menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Hasil penelitian ini adalah modul multimedia *mobile learning* materi keanekaragaman hayati telah berhasil dikembangkan dan mendapatkan nilai dengan interpretasi baik. Penggunaan modul multimedia *mobile learning* materi

keaneka ragaman hayati meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keanekaragaman hayati.

- 2) Jerry Roby Meilana, dkk. (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan modul *mobile learning* berbasis android pada materi fluida statis” penelitian ini menggunakan penelitian R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah dihasilkannya produk pembelajaran modul *m-Learning* berbasis android sebagai suplemen pembelajaran fisika dengan materi fluida statis kelas IX yang telah tervalidasi kesesuaiannya. Produk pembelajaran ini difungsikan sebagai supplement pembelajaran fisika pada materi fluid yang mendapatkan skor uji ahli desain sebesar 3,7 uji ahli materi 3,0 uji praktisi 3,0 dengan katagori valid, uji kemenarikan 3,31 dengan kategori sangat menarik, kemudahan memperoleh skor 3,33 dengan kategori sangat mudah dan kemanfaatan memperoleh skor 3,53 dengan kategori sangat bermanfaat.
- 3) Anwar Mutaqin, dkk. (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan modul *quick math* berbasis *mobile learning* sebagai penunjang pembelajaran matematika di SMA” penelitian ini menggunakan penelitian R&D dan menggunakan pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini adalah dihasilkannya produk berupa aplikasi modul pembelajaran matematika SMA Kelas XI berbasis *mobile learning* yaitu *Quick Math* yang telah divalidasi kesesuaiannya. Aplikasi ini digunakan sebagai supplement pembelajaran dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengakses sumber belajar

tanpa terbatas ruang waktu yang mendapatkan skor uji ahli media 88,00 dengan kategori sangat baik, uji ahli materi 86,42 kategori sangat baik, uji kepraktisan 92,00 kategori sangat baik, dan hasil uji coba produk 88,39 kategori sangat baik.

D. Hipotesis Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti, maka hipotesisnya adalah pengembangan modul pembelajaran berbasis *mobile learning* efektif digunakan sebagai bahan ajar dan dapat merangsang peserta didik untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal, terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi Akikah dan Kurban Menumbuhkan Kepedulian Umat.