

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belajar adalah sebuah proses yang dialami oleh setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Dalam ruang lingkup pendidikan proses belajar dilakukan dengan terbimbing ataupun belajar mandiri. Dengan berkembangnya teknologi, pembelajaran dapat dilakukan secara *online*.

Pembelajaran *online* terbagi menjadi dua metode pembelajaran yaitu sinkron dan asinkron. Dalam pembelajaran sinkron pelajar dan pengajar berada ditempat yang sama dan pada waktu yang sama (*real-time*). Sedangkan dalam pembelajaran asinkron ialah pendekatan belajar mandiri dengan sumber belajar *online* yang diperlukan. Dalam hal ini banyak perangkat lunak yang dapat membantu dalam membuat konten pembelajaran salah satu nya adalah ISpring Suite.

iSpring Suite adalah sebuah perangkat lunak untuk memproduksi konten pembelajaran yang dapat digunakan pada berbagai LMS (*Learning Management System*) dan mendukung standar *e-learning* seperti SCORM. SCORM (*Shareable Content Object Reference Model*) adalah standar pendistribusian paket *e-learning* yang dapat digunakan untuk menampung berbagai spesifikasi dan standar untuk konten *e-learning* berbasis web dengan mengacu pada *interoperability*, *accessibility*, dan *reusability* (Rice 2006). Karena Ispring suite mendukung standar *e-learning* seperti SCORM, maka kegiatan belajar siswa dapat dipantau dan hasil belajar siswa dapat diketahui melalui LMS.

Pembelajaran *mobile* atau *mobile learning* adalah suatu perkembangan dalam dunia teknologi pada bidang pendidikan yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *M-learning* dikembangkan dengan format multimedia yang

menyediakan teks, gambar, audio, video dan animasi. *M-learning* juga dapat menjadi pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung tempat dan waktu.

Berbagai negara sudah melaksanakan *social distancing* (pembatasan jarak sosial) yang berguna untuk mengurangi interaksi yang terjadi antara orang-orang dalam lingkungan yang luas, dimana individu mungkin terinfeksi tetapi belum teridentifikasi sehingga belum diisolasi (Smith & Freedman, 2020). Dikarenakan *social distancing* yang terjadi akibat pandemi covid-19, proses belajar mengajar dilakukan secara *online*. Hal ini menimbulkan masalah seperti bagaimana seorang pengajar memberikan materi dan penilaian sebagai tolak-ukur bahwa siswa nya mengerti atau paham atas materi yang telah diberikan. Lalu dalam penelitian yang dilakukan oleh Nisaul Choirah (2020) dengan judul “Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring/*E-Learning* Dalam Pandangan Siswa”. Pada kesimpulannya penelitian ini menghasilkan kurang efektifnya belajar online dikarenakan siswa merasa lebih sulit dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu pengajar membutuhkan sebuah modul pelatihan agar dapat membantu dalam membuat konten pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswanya.

Maka dari itu, skripsi ini mengangkat judul “Pengembangan Buku Petunjuk Pembuatan Materi Pembelajaran Asinkron Menggunakan ISpring Suite 9.0” hal ini bertujuan untuk membuat buku “Pelatihan Membuat Modul Pembelajaran Asinkron Menggunakan iSpring Suite”.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat konten yang interaktif dan efektif?
2. Kurangnya ketersediaan buku pelatihan dalam membuat konten pembelajaran asinkron.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat buku “Pelatihan Membuat Modul Pembelajaran Asinkron Menggunakan iSpring Suite” sesuai dengan taksonomi bloom dan pemindahan buku cetak menjadi modul elektronik.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Mempermudah para guru dalam membuat konten pembelajaran.
2. Membuat para guru lebih kreatif dalam membuat konten pembelajaran.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini untuk memudahkan dalam hal penyusunan, penulis membaginya kedalam beberapa bab. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi tentang pelaksanaan penelitian secara umum. Pada bab I akan dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bab II berisi tentang tinjauan pustaka yang membahas tentang penelitian yang sudah dilakukan berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Landasarn teori berisi teori-teori yang digunakan dalam membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab III berisi tentang metodologi penelitian. Pada bab III akan dijelaskan mengenai analisis kebutuhan, kajian pustaka, kajian pembelajaran asinkron, kajian perangkat lunak, dan rancangan isi buku.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi tentang hasil yang berupa sinopsis dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian. Pada bab ini akan menjeleaskan tentang kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian yang sudah dilakukan.