

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran berbasis web saat ini telah digunakan sebagai pilihan untuk pendidikan tatap muka. Faktanya, penggunaannya meningkat pada proporsi langsung dengan peningkatan jumlah siswa. Hal ini membuat pengajar mengerahkan banyak upaya dalam membantu peserta didik untuk mendapatkan konten belajar interaktif yang penuh dengan multimedia karena telah terbukti bahwa web ini memiliki efek signifikan pada proses pembelajaran hal ini memiliki dampak positif.

Pada era milenial seperti sekarang, para pengajar sudah memulai mencari alternatif cara untuk meningkatkan akademik peserta didik mengenai *system* pembelajaran berbasis *mobile learning (m-Learning)* yang berkaitan dengan pendidikan. Penggunaan teknologi informasi berdampak positif pada dunia komunikasi dan juga pendidikan. Dengan cara tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan semangat belajar untuk menunjang prestasi akademik.

Di zaman telepon pintar atau *smartphone* sekarang belum banyak penggunaan *mobile learning*, padahal untuk pembelajaran dan jalannya perkuliahan *mobile learning* dinilai lebih memudahkan pengajar untuk pemantauan kuliah dan akademik peserta didik. Namun kebanyakan sistem pembelajaran masih menggunakan *electronic learning* atau *e-learning* sebagai bahan ajar, secara umum bahwa faktor pendukung pengembangan konten maupun model *e-learning* merupakan ketersedianya fasilitas teknologi informasi, sedangkan kendala yang akan dialami adalah keterbatasannya *bandwidth* yang masih belum mendukung untuk akses data pembelajaran yang diinginkan, kemampuan pengajar saat ini telah cukup memadai untuk pemanfaatan teknologi informasi tersebut.

Kemampuan atau potensi dan sudut pandang perkembangan *mobile learning* untuk masa kuliah *online* yang mulai dilakukan, sangat terbuka lebar mengingat

ketergantungan masyarakat akan adanya *smartphone* yang digunakan, serta kebutuhan pendidikan yang berkualitas dan beragam. Untuk itu konsep belajar menggunakan sistem atau konten pada *mobile learning* kedepannya dapat membuat terwujudnya semangat pembelajaran dan kuliah yang lancar dan tepat pada waktu tanpa adanya kendala, sehingga dapat membantu peserta didik dan pengajar untuk motivasi semangat belajar dan mengajar. (Warsita, 2018)

Keluwesan terhadap *mobile learning* sendiri bisa diaplikasikan pada perkuliahan *online*. Pengembangan konten *mobile learning* merupakan aktivitas utama supaya sistem pembelajaran dapat berjalan lancar. Konten *mobile learning* dapat berbentuk video, teks, gambar dan suara kemudian menjadi bahan ajar yang mudah dipahami dan menarik untuk peserta didik dan pengajar. Pemanfaatan teknologi informasi terhadap perkuliahan juga sudah berdampak positif, tidak cuma di dunia komunikasi tetapi berdampak juga pada perkuliahan. Kegiatan mengakses data informasi dan komunikasi menjadi penyebab hebatnya dunia *mobile* untuk dapat ditingkatkan, termasuk untuk keperluan pembelajaran.

Pengembangan dari buku menuju *mobile learning* ini menggunakan konsep SCORM, *Sharable Content Object Reference Model* (SCORM) adalah patokan pendistribusian pada konten *e-Learning* yang digagas oleh *Advanced Distributed Learning* (ADL). Dengan begitu, para pengajar atau pengajar bisa membuat bahan ajar atau perkuliahan dengan bentuk video, gambar, suara maupun teks yang sekarang dapat diakses menggunakan *smartphone* menjadi *M-Learning* (*mobile learning*).

Oleh karena itu dari pengajar yang ingin meningkatkan sistem pembelajaran yang ada, maka pengembang (*Developer*) akan menerapkan konsep SCORM pada sistem pengajaran menggunakan *mobile learning*. Maka dari itu dibutuhkannya pengembang untuk mengenalkan atau mengembangkan konsep ini untuk bahan ajar. Melalui *m-learning* dikembangkanlah konsep pengembangan konten terhadap SCORM yang bermediakan buku dari pengajar dan diubah menjadi konten *mobile learning* oleh *developer*. Semoga dengan adanya pengembangan konten buku menjadi

konten *mobile learning* dapat terciptanya komunikasi atau pembelajaran yang lebih maju.

Mempermudah pembuatan konten dapat didasari pada pengajar saat memberikan bahan materi atau sumber belajar. Pengembangan *mobile learning* ini dapat berjalan dengan adanya dukungan dari pengajar dalam pengajuan bahan materi dan pengembang materi (*Developer*) dapat dengan mudah membuat *mobile learning* yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengajar. Hal ini dapat membantu dan mempermudah pembuat materi (*Developer*) dalam mempersingkat waktu pembuatannya.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa point pada rumusan masalah tersebut, yaitu:

1. *Programmer* terkendala dengan bahan yang diberikan oleh pengajar pada pembuatan *mobile learning*.
2. Pengajar belum menentukan bahan yang tepat dan pas untuk diproses menjadi SCORM
3. Pengajar masih belum memberikan bahan materi yang sesuai pada *programmer*.
4. *Programmer* masih terkendala dengan lama pembuatan karena belum ada standar yang sesuai.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada konsep standar SCORM adalah:

1. Penggunaannya hanya terdapat pada *Microsoft Office PowerPoint* bukan berupa buku paket tetapi berupa file yang sudah siap diproses.
2. Konten pada *Ispring* masing-masing soal hanya dibatasi dengan maksimal 3 jawaban.
3. Operasi sistemnya berbasis windows dan aplikasi menggunakan konversi berbasis *Microsoft Office*.
4. File SCORM harus berbentuk dari SCORM 1.2
5. Ukuran file video yang telah dibuat tidak boleh melebihi 40MB dan harus format MP4.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan pada penulisan ini adalah:

1. Menjelaskan standar pembuatan penyusunan pada suatu konten
2. Memberikan penjelasan secara teknis pengajar dalam mempersiapkan metode yang ringkas sehingga dapat dan mudah dipahami oleh *programmer*
3. Mempermudah *programmer* membuat konten atau membuat modul SCORM
4. Mempersingkat waktu pembuatan SCORM

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada penelitian tersebut adalah:

1. Memahami konsep-konsep pokok SCORM.
2. Mengoptimalkan fungsi telepon pintar (*smartphone*).
3. Pengajar dapat lebih mempersiapkan konten secara matang.
4. Dapat mempermudah proses pembuatan SCORM

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I penulis menjelaskan tentang pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II ini menjelaskan landsan teori, tinjauan pustaka dan teori-teori masalah yang digunakan sebagai pendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian tersebut.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III ini metodologi yang digunakan pada penelitian dan membuat rancangan sistem agar dapat diimplementasikan sesuai harapan dan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi SCORM pada *mobile learning*.

BAB V PENUTUP

Pada bab V ini penutup yang menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diadaptasikan dari penelitian dan saran untuk perkembangan lebih lanjut.