### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

## 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme kegiatan belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya.

E-learning merupakan proses pembelajaran yang disampaikan atau difasilitasi oleh teknologi elektronik, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Banyak sekali manfaat yang dapat diterima dari ketersediaan sistem e-learning antara lain melalui sistem pembelajaran e-learning dapat melakukan pertukaran ide dan ilmu pengetahuan antar perguruan tinggi dan masyarakat yang akan membawa dampak baik pada perkembangan kebudayaan, sosial dan ekonomi masyarakat Indonesia secara menyeluruh. Saat ini konsep e-learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi e-learning khususnya di lembaga pendidikan (sekolah, training dan perguruan tinggi). E-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain (Darin E. Hartley,2001). Namun, beberapa perguruan tinggi lainnya menyelenggarakan e-learning sebagai

alternatif bagi mahasiswa yang karena satu dan lain hal berhalangan mengikuti perkuliahan secara tatap muka. Dalam kaitan ini, e-learning berfungsi sebagai pilihan bagi mahasiswa.

Sistem pembelajaran *e-learning* juga akan dapat membuka wawasan mahasiswa mengenai perkembangan teknologi. Melalui sistem ini juga penggunaan tidak hanya menjadi objek bagi perkembangan ilmu pengetahuan namun penggunan dalam hal ini mahasiswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran *e-learning* juga merupakan sistem pembelajaran yang stategis karena interaksi belajar mengajar tidak hanya terbatas diruang kelas dan tatap muka.

Disamping itu juga tidak semua perguruan tinggi mempunyai media pembelajaran yang lengkap sebagai sumber belajar dan juga tidak semua pengajar menguasai dan menggunakan media belajar yang bervariatif. Di mana bahan ajar dan sumber belajar dapat kita dapatkan sebanyak-banyaknya apabila perguruan tinggi tersebut mempunyai perangkat komputer dan internet, serta dosen yang berkualitas dapat menggunakan komputer dan sering mengakses internet dengan baik untuk mencari dan menggunakan internet sebagai bahan ajar yang *up-to date*. pembelajaran yang lengkap dan variatif, misalnya seperti media encarta yang dibuat oleh microsoft yakni ensiklopedia digital multimedia, geogle-art yang dibuat oleh google yakni aplikasi yang berisi banyak informasi seperti halnya museum, dan sebagainya.

Dalam dinamika pendidikan saat ini sudah selayaknya perguruan tinggi berusaha semaksimal mungkin mengadakan media pembelajaran yang menggunakan selain perangkat komputer misalnya teknologi mobile karena hasilnya sangat nyata bagi perkembangan proses pendidikan di perguruan tinggi tersebut. Tuntutan IPTEK dan dunia kerja saat ini mendorong pemahaman untuk memanfaatkan internet dan perangkat elektronik lainnya untuk kemajuan pendidikan secara umum.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1. Bagaimana seorang dosen dapat memberikan materi pembelajaran melalui jarak jauh menggunakan teknologi mobile Android?
- 2. Bagaimana seorang mahasiswa dapat mengikuti proses pembelajaran jarak jauh menggunakan teknologi mobile Android?

## 1.3 Ruang Lingkup

Beberapa ruang lingkup masalah dalam aplikasi e-learning ini yaitu:

- Menggunakan group discussion, untuk interaksi dosen dan mahasiswa.
- 2. Terdapat kuis untuk pendalaman materi.
- Dosen dapat mengunggah materi dan mahasiswa dapat mengunduh materi.

# 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1. Membantu kegiatan perkuliahan mahasiswa melalui jarak jauh.
- Menyediakan fasilitas kepada mahasiswa untuk dapat berinteraksi dalam pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility).

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah memudahkan untuk mengakses kegiatan perkuliahan melalui perangkat mobile bagi dosen maupun mahasiswa.