

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Islam Indragiri (UNISI) adalah universitas hasil penggabungan STIE Sri Gemilang Tembilahan dengan Politeknik Pertanian Tembilahan. Unisi didirikan oleh Yayasan Tasik Gemilang pada tahun 2008 di bawah koordinasi dan pengawasan pemerintah Kabupaten Indragiri Hilir, yang dimaksudkan sebagai realisasi program pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Universitas Islam Indragiri atau biasa disingkat dengan nama UNISI ialah salah satu perguruan tinggi negeri yang terletak di Tembilahan Indragiri Hilir, Riau. Universitas Islam Indragiri mempunyai misi untuk mendorong, mengembangkan pembangunan daerah agar tetap menjadi kegiatan ekonomi yang berbasis ekonomi kerakyatan di Kabupaten Indragiri Hilir. Saat ini, Universitas Islam Indragiri (UNISI) mempunyai sebanyak 6 fakultas dan 15 program studi Sarjana (S1) dengan masing-masing rincian Fakultas Ekonomi S1 Akuntansi S1 Manajemen, Fakultas Hukum S1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Agama Islam S1 Ekonomi Syariah, S1 Ilmu Al Quran dan Tafsir, S1 Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan S1 Pendidikan Bahasa Inggris, S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Pertanian S1 Agribisnis, S1 Agroteknologi, S1 Budidaya Perairan, S1 Teknologi Pangan, Fakultas Teknik S1 Sistem Informasi, S1 Teknik Industri, dan S1 Teknik Sipil.

Setelah melakukan berbagai pertimbangan yang matang, akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan penelitian pada kampus Universitas Islam

Indragiri, khususnya pada program studi Sistem Informasi. Penulis menimbang dan memilih hanya prodi Sistem Informasi sebagai *subjek* penelitian, karena mengingat keterbatasan waktu yang cukup singkat dalam penelitian sehingga tidak bisa mengambil lingkup prodi yang lebih banyak dan luas yang digarap pada penelitian yang dilaksanakan pada kampus Unisi pada prodi Sistem Informasi ini. Selain itu aspek lain diantaranya ialah karena waktu dan tempat penelitian *fleksibel* (menyesuaikan) dan tempat atau lokasi yang diteliti jaraknya tidak begitu jauh sehingga sangat menghemat waktu dan uang. Penulis melakukan penelitian di kampus dengan maksud dan tujuan untuk membuat inovasi dan membangun sebuah sistem pembelajaran secara online atau yang kita sebut sekarang ialah *mobile learning* atau sistem pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dengan menggunakan ponsel pintar atau hp android, komputer, laptop, atau tablet.

Teknologi dan komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan pada era digital ini. Dalam dunia pendidikan, teknologi komunikasi memberi kemudahan dalam proses kegiatan pembelajaran salah satunya pembelajaran dengan menggunakan konsep *Mobile Learning (M-learning)*. Konsep pembelajaran *mobile learning* ini adalah suatu konsep lanjutan dari *e-learning*. Jika pembelajaran *e-learning* mencakup *computer based learning*, *web based learning*, *virtual classroom*. *E-learning* pun memiliki konsep pembelajaran melalui semua perangkat media teknologi termasuk internet, intranet, satelit broadcast, TV, audio, radio dan sebagainya [1].

Ada beberapa alasan atau faktor yang membuat penulis tertarik pada penelitian ini salah satunya ialah masih jarang atau sedikitnya yang mengulas atau

mencoba membangun sistem *mobile learning* pada suatu Instansi atau Kelompok belajar yang ada di Indonesia, terlebih khususnya pada lingkungan kampus Universitas Islam Indragiri di Riau masih belum memiliki sistem atau sebuah media pembelajaran tersendiri pada kampus. Penulis meninjau secara langsung ke lokasi Universitas Islam Indragiri (Unisi) atau melakukan *observasi* ke lokasi dengan niat untuk memulai penelitian dan membuat karya ilmiah skripsi yang akan disusun tahap demi tahap, secara berkala dan mengumpulkan data-data yang kemudian akan diolah menjadi karya tulis skripsi ini.

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat dan hampir menyeluruh di segala bidang. Salah satunya adalah berkembangnya teknologi seluler saat ini menjelma menjadi sebuah telepon pintar atau *smartphone* yang dapat melakukan banyak hal, mulai untuk berkomunikasi, sarana hiburan, media social, dan sebagai media belajar mengajar [2].

Saat ini, pembelajaran di Sekolah, Kampus, dan Lembaga Pendidikan lainnya, masih berjalan hanya untuk menuntaskan kewajiban sebagai kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar berjalan seperti biasa dimana kegiatan seperti ini merupakan kegiatan yang berjalan normal dengan pola yang sama dari hari ke hari. Hal ini terjadi karena pola pembelajaran diawali dengan tidak memiliki orientasi dalam mengajar. Pada akhirnya, pembelajaran berjalan hanya bertujuan agar murid mendapatkan nilai dan kemudian selesailah tugas guru, dosen atau pengajar tersebut.

Memasuki era teknologi yang serba digital, seyogyanya pola pembelajaran sudah harus *adaptif* (Menyesuaikan), sehingga sesuai dengan kebutuhan murid

saat ini. Penggunaan teknologi seperti smartphone rata-rata sudah mulai dikuasai oleh berbagai kalangan tidak terkecuali oleh anak-anak. Oleh sebab itu, pendidikan semestinya mampu menjadi ujung tombak dalam mengembangkan generasi penerus bangsa [3]. Majunya Dunia Teknologi dalam bidang pendidikan di era 4.0 menuntut kita untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan produk teknologi unggulan berupa inovasi baru yang dapat menunjang proses pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Layaknya *Mobile learning* yang merupakan suatu fasilitas atau layanan yang dapat memberikan informasi elektronik secara umum kepada pembelajar dan konten edukasi yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu [4].

Pada proses pembelajaran di era teknologi yang cepat berkembang ini, kita tidak boleh hanya terpaku pada buku-buku yang terkadang sulit untuk dipahami. Dengan terciptanya alat teknologi dan komunikasi dapat membuat proses belajar menjadi lebih nyaman, cepat, menyenangkan, serta efisien seperti *e-learning*. *E-learning* ini adalah model pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik dan teknologi informasi berbasis komputer dan internet [5]. Teknologi ini memuat komunikasi yang mampu menangani proses suara, gambar, data dan video dalam satu perangkat. Istilah *mobile learning (m-learning)* mengacu kepada penggunaan perangkat IT, seperti, telepon genggam, laptop, tablet PC atau perangkat teknologi lainnya dalam sebuah sistem pengajaran atau pembelajaran.

Saat ini perangkat *mobile* khususnya *smartphone* sudah merambah di berbagai kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa.

Alasannya, karena perangkat *mobile* dapat membantu mengerjakan beberapa pekerjaan penting atau suatu kebutuhan. Munculnya *smartphone* telah banyak mengubah cara dalam mengakses informasi yaitu dapat memberikan kemudahan dan kecepatan akses informasi dan komunikasi. Akan tetapi, penggunaan *smartphone* sebagian besar digunakan untuk akses sosial media sehingga menyebabkan sedikitnya penggunaan dalam bidang pendidikan [6].

Dengan *observasi* atau peninjauan serta pengumpulan data yang telah dilakukan selama berminggu-minggu pada kampus Universitas Islam Indragiri prodi Sistem Informasi, penulis mendapati latar belakang dari penelitian yang dibuat ini dengan beberapa alasan dan landasan dasar diantaranya yakni belum adanya sistem pembelajaran atau learning berbasis *mobile android* bagi kampus, tidak ada aplikasi penunjang pembelajaran yang mata kuliahnya berlatar belakang dari prodi tersendiri, sistem pembelajaran masih terbilang sedikit monoton dengan tatap muka. Maka dari itu penulis tertarik dan berinisiatif untuk membuat sebuah program atau rancangan aplikasi *mobile learning* di lingkungan kampus Unisi khususnya prodi Sistem Informasi ini.

Dari penjelasan dan observasi yang telah penulis lakukan, penulis sangat tertarik dan termotivasi untuk merancang serta membangun sebuah sistem atau program yang berfungsi sebagai media belajar dengan memanfaatkan kelebihan perangkat *mobile smartphone* berbasis sistem operasi android. Terlepas dari pentingnya sebuah teknologi di zaman sekarang ini, peneliti ingin membangun sebuah inovasi dengan membuat rancangan aplikasi *mobile learning* berbasis *android* di lingkungan kampus Universitas Islam Indragiri pada prodi Sistem

Informasi. Dengan adanya aplikasi *mobile learning* di lingkungan kampus diharapkan agar proses atau sistem pembelajaran dapat mempermudah Dosen dan Mahasiswa dalam suatu perkuliahan, serta dengan variasi pembelajaran via *mobile learning* ini menjadikan Mahasiswa bersemangat dalam belajar karena dalam pembelajaran waktu dan tempat bukan lagi menjadi hambatan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya kemajuan dibidang pembelajaran atau *learning* dengan mengutamakan fungsi dan kemudahan pada kampus Unisi
2. Belum ada sistem dan rancangan pembelajaran *mobile learning* pada kampus Unisi
3. Belum ada *software* atau program pembelajaran *mobile learning* berbasis *Android* pada kampus Unisi

1.3 Batasan Penelitian

Batasan dari penelitian sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat hanya pada lingkup prodi sistem informasi
2. Aplikasi atau software Pendukung menggunakan *Android Studio*
3. Bahasa pemrograman yang digunakan *java* dan *kotlin*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk Membangun sistem pembelajaran yang mudah dan simpel

2. Membuat suatu rancangan sistem pembelajaran atau *learning* secara online berbasis *Android*
3. Mempermudah aktivitas pembelajaran dan uji kompetensi dalam perkuliahan

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian :

1. Membangun Aplikasi agar memberi kemudahan dalam proses belajar mengajar dan bebas diakses oleh mahasiswa dan dosen.
2. Aplikasi *Mobile Learning* dapat di akses kapanpun dan dimanapun berada.
3. Membuat proses belajar mengajar tidak monoton

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai masalah yang diceritakan bagaimana kondisi lingkungan di sekitar lokasi penelitian, baik lingkungan dari luar maupun dari dalam, gambaran umum penelitian, permasalahan yang dihadapi, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN LITERATUR

Pada bagian bab ini membahas tentang teori-teori pendukung yang digunakan sebagai landasan atau sebagai acuan yang dilakukan di dalam penelitian seperti mengumpulkan data, mengolah data, menganalisa data

yang diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan untuk dipakai ketika menyelesaikan suatu permasalahan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang penjelasan metode apa yang akan digunakan dalam melakukan penelitian. Mulai dari pengertian metode sampai penjelasan masing-masing dari metode yang akan digunakan.