

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Dengan teknologi yang kini telah berkembang dengan sangat pesat pada setiap sektor di semua aspek kegiatan masyarakat. Kini masyarakat menggunakan teknologi informasi sebagai penunjang kegiatan sehari-hari, baik di bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, kesehatan dan sebagainya.

Metode belajar masyarakat yang konvensional juga sudah mengalami banyak perubahan, Contohnya adalah *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dimana proses belajar dan mengajar tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan materi dari pengajar di dalam kelas, tetapi peserta didik juga dapat mempelajarinya di tempat lain dengan melakukan aktivitas lain seperti mengamati, bertanya, berkomentar, atau berdiskusi di sebuah forum untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Dalam hal ini, penulis mengambil data statistik dari jurnal (Saifuddin, 2018), beliau mengambil data pada mahasiswa pendidikan biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan, bahwa data statistik yang menunjukkan persepsi mahasiswa dengan *e-learning* serta hal yang dibutuhkan mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* itu sendiri. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning* hanya mencapai 77%.

Pendidikan jarak jauh sebagai alternatif pemilihan metode pembelajaran yang dilaksanakan untuk menghadapi masalah yang muncul karena jauhnya lokasi antara lembaga pendidikan atau pengajar dengan lokasi peserta didik, dengan pendidikan jarak jauh diharapkan peserta didik dapat tetap mengikuti pembelajaran tanpa terkendala jarak.

Konsep *e-learning* juga dapat diterapkan sebagai mana penjelasan pada setiap materi dapat dilakukan dalam bentuk video interaktif sehingga sesi tatap muka hanya untuk membahas hal-hal yang membingungkan bagi peserta didik, oleh karena itu penulis memutuskan untuk merancang dan membangun model pembelajaran *massive open online course* (MOOC) dengan nama Otodyduck. Pada hal ini, penulis ingin meneliti tentang penggunaan *e-learning* yang masih menggunakan sistem yang manual yaitu konsep seperti pembahasan materi yang masih terpaku pada teks dan format presentasi, yang kadang membuat peserta didik sedikit kesusahan untuk memahami materi hanya berdasarkan presentasi dan penjelasan berdasarkan teks.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Pemograman Web Di Kota Batam”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya kualitas pembelajaran *e-learning* yang menggunakan metode berbasis teks dan presentasi.

2. Pembelajaran *e-learning* yang menggunakan metode berbasis teks dan presentasi masih kurang interaktif.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Web akan dibatasi pada penelitian ini, meliputi:

1. Konsep pada MOOC mencakup penyampaian materi dalam bentuk video dan hanya menyediakan sertifikat penyelesaian belajar (*learning completion*) yang disediakan oleh penyedia atau pengajar bukan sertifikasi keahlian.
2. Konten pada MOOC adalah materi pembelajaran tentang ilmu komputer.
3. Metode pembayaran pada platform MOOC menggunakan *API Gateway*.
4. Akses pada MOOC hanya menggunakan aplikasi berbasis *web*, tidak menyediakan akses berbasis *mobile* (android / iOS).

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas oleh penulis, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana cara membangun MOOC menggunakan aplikasi berbasis web?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan *platform online course* dalam bentuk MOOC untuk publik?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara membangun MOOC menggunakan aplikasi berbasis web.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara mengimplementasikan *platform online course* dalam bentuk MOOC untuk publik.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka terdapat ua manfaat penelitian pada Pengembangan *Online Course* berbasis Web sebagai berikut:

### **1.6.1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan membuat aplikasi MOOC.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai aplikasi MOOC yang dapat digunakan untuk publik.
3. Dapat memberikan kontribusi serta menjadi sumber referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan MOOC.

### **1.6.2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mendapat materi yang dapat meningkatkan kemampuan belajar secara mandiri melalui website yang dibuat.
2. Menyediakan metode pembelajaran yang terjangkau dan fleksibel.
3. Masyarakat mendapat materi tentang ilmu komputer yang lebih terstruktur.