

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semakin hari orang-orang semakin dituntut untuk menguasai bahasa Inggris. Hal tersebut berlaku hampir di semua bidang. Bahkan, sekarang bahasa Inggris telah diperkenalkan kepada anak-anak yang bersekolah di *play group*. Kemampuan berbahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan wajib dikuasai terutama bagi orang-orang yang akan mengikuti seleksi suatu pekerjaan.

Namun banyak orang yang terlalu sibuk dengan urusannya masing-masing dan tidak memiliki banyak waktu untuk mengikuti les bahasa Inggris atau mengikuti perkumpulan-perkumpulan belajar yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggrisnya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, di Indonesia saat ini telah banyak masyarakat yang memiliki *handphone*. Seperti telah disadari bersama bahwa perkembangan komunikasi seluler telah melampaui jumlah pelanggan internet dan telepon tetap. Saat ini jumlah pelanggan telepon selular atau *handphone* diperkirakan telah mencapai 60-70 juta pelanggan. Sedangkan jumlah pelanggan internet sampai tahun 2005 saja hanya mencapai 2 juta pelanggan, seperti dilansir oleh Asosiasi Telepon Selular Indonesia. Pesatnya pertumbuhan pengguna selular tersebut mencerminkan betapa tingginya kebutuhan masyarakat terhadap perangkat komunikasi selular dan ini juga berarti bahwa aplikasi mobile akan berkembang luar biasa dalam waktu yang akan datang (Jusak, 2008). Dan media pembelajaran saat ini tidak hanya di perpustakaan, les bahasa Inggris di suatu tempat, *browsing* di internet, dan lain-

lain. *Handphone* dapat juga dijadikan sebagai media pembelajaran yang sederhana, tidak merepotkan dan dapat dibawa kemanapun dan kapanpun.

Dalam dunia pendidikan, yang mendasari pemikiran adanya *E-Learning* adalah bahwa manusia dapat belajar kapan saja dan dimana saja melalui internet. *E-Learning* diprediksi akan merubah dunia pendidikan kedalam dunia virtual. Selain itu, *E-Learning* juga dianggap sebagai pola yang tepat untuk diadopsi dalam proses belajar-mengajar di Indonesia (Suryo Agus T, 2007).

Untuk mengembangkan *E-Learning* saat ini dapat mengadopsi standar *Shareable Content Object Reference Model* (SCORM). Dengan adanya standar SCORM pengembang dapat mengembangkan *E-Learning* dengan mudah, sehingga sistem dapat dengan mudah dipelajari, didistribusikan dan *reusable* oleh pengembang lainnya.

Salah satu visi dari SCORM 2004 adalah menyediakan pembelajaran dan bantuan kapanpun dan dimanapun (*Advance Distribute Learning*, 2008). Oleh karena itu, dengan SCORM 2004 penulis akan membuat sebuah *mobile learning* untuk bahasa Inggris sehingga setiap orang dapat belajar bahasa Inggris kapanpun dan dimanapun mereka berada.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mencoba untuk membuat sebuah sistem pembelajaran *Mobile Learning* untuk pembelajaran Bahasa Inggris dengan mengacu pada standart SCORM 2004 dan menggunakan teknologi J2ME. Dengan alasan SCORM 2004 menawarkan fitur-fitur standart dalam melakukan pengembangan *Mobile Learning*. Sedangkan penggunaan teknologi J2ME karena teknologi ini terdapat di sebagian besar perangkat selular.

Dengan demikian penulis berharap sistem pembelajaran ini dapat membantu masyarakat dalam pembelajaran dan pengayaan kosakata Bahasa Inggris.

1.2 Perumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang permasalahan, maka dirumuskanlah permasalahan dalam Tugas Akhir ini, yaitu bagaimana membuat desain dan implementasi model *mobile learning* yang mengadopsi standar SCORM 2004 untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam perancangan dan pembangunan *mobile learning* ini memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan hanya bahasa Inggris dengan tema tertentu.
2. Sistem ini dibangun dengan menggunakan teknologi J2ME versi MIDP 2.0 sebagai client dan PHP sebagai web server.
3. Sistem tidak menggunakan object grafis dan hanya berbasis *text*.
4. Fokus dari sistem ini adalah pada sisi *end user* atau *learner* yang menggunakannya.
5. Penggunaan metode SCORM hanya terbatas pada proses *sequencing*, *learner profile*, *Content management*, *Assessment*, *Course Administrative*
6. Materi dianggap sudah ada dan berasal dari tim yang kompeten dibidangnya
7. Tipe soal yang dibuat hanya bertipe multiple choice.

8. Kecepatan akses data tidak diperhitungkan karena bergantung dari kualitas signal dan kebijakan masing-masing operator.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat desain dan implementasi model *mobile learning* untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan standard SCORM 2004.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab pendahuluan akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan permasalahan, pembatasan masalah dan tujuan dari Tugas Akhir ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab landasan teori membahas tentang Mobile Learning, Standar SCORM, Platform J2ME, PHP dan Pemodelan UML.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menjelaskan tentang tahap – tahap yang dikerjakan menyelesaikan Tugas Akhir, yaitu : desain metode, studi lapangan, Use case, Class Diagram dan desain antarmuka.

BAB IV : EVALUASI DAN IMPLEMENTASI

Bab ini akan menjelaskan tentang proses implementasi dari aplikasi, kebutuhan sistem, implementasi aplikasi, uji coba sistem berdasarkan komabilitas perangkat *mobile*, uji coba terhadap aplikasi dan hasil angket uji coba yang dilakukan oleh responden.

BAB V : PENUTUP

Bab penutup akan membahas kesimpulan atau kritik saran dari kegiatan penyelesaian Tugas Akhir ini.

