

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam sebuah proses kegiatan pembelajaran, Seorang pengajar memerlukan skill untuk mengajarkan ilmu kepada anak didiknya agar peserta didik mampu menerima dan paham dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat 1 menyatakan bahwa “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”. Menurut Ki Hajar Dewantara, “pedagogik”, yakni *Momong, Among dan Ngemong*, yang berarti bahwa pendidikan itu bersifat mengasuh. Mendidik adalah mengasuh anak dalam dunia nilai-nilai. Praksis pendidikan dalam perspektif ini memang mementingkan ketertiban, tapi pelaksanaannya bertolak dari upaya membangun kesadaran, bukan berdasarkan paksaan yang bersifat “hukuman”. Pramudia, J. R. (2006)

Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian mahasiswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali kita temui bahwa banyak sekali faktor yang berpengaruh kepada tingkat atensi mahasiswa terhadap sebuah pembelajaran dalam kelas. Atensi terhadap pembelajaran juga menjadi penentu tingkat keberhasilan mahasiswa dalam memahami mata kuliah yang dipelajari.

Seiring semakin berkembangnya teknologi pengajaran yang ada saat ini, Banyak Universitas yang mulai menerapkan metode pembelajaran dengan

memanfaatkan daring sebagai alat pembelajarannya. Hal tersebut dimaksudkan agar selain memudahkan akses mahasiswa terkait pembelajaran, juga mempermudah dosen dalam menyampaikan materinya. Manfaat lain yang bisa didapat dengan penggunaan sebuah media digital adalah materinya dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Gaya media pembelajaran di era sekarang juga harus mendukung media daring. Dengan daring, mahasiswa tidak perlu bertatap muka langsung dengan pengajar. Sekarang ini, model pengajaran dengan teknik konvensional dianggap kurang efektif, menjadikan mahasiswa sulit menerima materi yang diajarkan. Model pengajaran tanpa media bantu pembelajaran membuat penyampaian materi terkesan satu arah tanpa adanya interaksi antara Mahasiswa dan Dosen pengajar. Hal tersebut menjadikan forum kurang interaktif dan mahasiswa sulit memahami materi dengan baik. Maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif yang memiliki kualitas sama atau hampir sama dengan pembelajaran tatap muka.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pokok permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Belum adanya sistem media pembelajaran riset Operasi yang interaktif
2. Bagaimana merancang media pembelajaran mata kuliah riset operasi agar lebih interaktif ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar ruang lingkup proyek sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa pembatasan masalah, adapun batasan masalah yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

- 1 Media pembelajaran yang dibangun Adalah berbasis Website yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan framework.
- 2 Topik yang dibahas pada Media Pembelajaran ini Terbatas pada satu materi dengan Beberapa sub didalamnya.

- 3 Media pembelajaran yang dirancang digunakan sebagai acuan tingkat pemahaman mahasiswa dalam menerima materi ajar yang diukur dengan nilai.
- 4 Media pembelajaran yang dibuat, sebagai alat bantu untuk mempermudah mahasiswa dalam mengakses materi ajar.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman mahasiswa terhadap materi dalam mata kuliah riset operasi yang diajarkan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi instansi  
Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian bisa digunakan sebaik-baiknya oleh pihak instansi. Hasil dari penelitian diharapkan bisa digunakan oleh pihak kampus dalam mengambil kebijakan terkait pengembangan pola pembelajaran yang lebih efektif jika diperlukan.
- b. Bagi Peneliti  
Penelitian ini utamanya disusun sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan tugas akhir (skripsi) pada prodi Teknik informatika Jurusan Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan sebagai salah satu syarat pengambilan gelar Strata satu (S1). Diluar hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam mengadakan sebuah penelitian dan penulisan sebuah karya ilmiah.
- c. Bagi Pembaca  
Sebagai bahan refrensi untuk pengembangan-pengembangan penelitian selanjutnya.