

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemakaian teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dihindari. Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Untuk itu, masyarakat dituntut untuk melakukan suatu perubahan di setiap kegiatannya. Pada saat ini yang paling berpengaruh terhadap kegiatan manusia adalah teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sudah semakin maju. Hampir semua bidang yang berhubungan dengan kegiatan manusia sudah menggunakan cara-cara yang lebih mudah, efektif dan efisien dengan menggunakan teknologi. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Adanya teknologi yang baru, menjadikan bidang pendidikan menjadi lebih berkembang, namun dengan perkembangan teknologi selalu ada permasalahan yang muncul, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi tersebut sebagai bahan penunjang pendidikan yaitu Media Pembelajaran.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. (Sukiman, 2012)

Pada saat proses pembelajaran dosen lebih sering menggunakan papan tulis walaupun terkadang menggunakan proyektor dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mahasiswa masih sangat bergantung pada penyampaian materi yang disampaikan oleh dosen secara langsung, karena kurangnya media pembelajaran yang dapat dipelajari secara mandiri. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang digunakan dosen, yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa dan dapat dengan mudah diakses diluar jam perkuliahan.

Namun tidak semua media pembelajaran efektif digunakan proses pembelajaran karena mahasiswa kesulitan menggunakan media pembelajaran.

Keterbatasan alat menjadi kendala dalam mengakses media pembelajaran. Komputer pribadi seperti halnya laptop dirasa masih tergolong tidak praktis dan mahal bagi kalangan menengah kebawah. Untuk itu, perangkat *smartphone* menjadi alternatif solusi karena harganya lebih murah dibandingkan komputer atau laptop. *Smartphone* menjadi kebutuhan utama disamping pangan, sandang dan papan. Pesatnya pertumbuhan *smartphone* menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari, karena masyarakat membutuhkan informasi dan dipakai juga untuk mengakses internet. Pengguna *smartphone* saat ini sangat menjamur mulai dari anak kecil hingga dewasa.

Pada waktu konsultasi terhadap dosen, materi yang akan dibuat media pembelajaran adalah mata kuliah *Artificial Intelligence*. Mata kuliah *Artificial Intelligence* merupakan salah satu mata kuliah yang ada di program studi Teknik Informatika Multimedia Digital (TIMD). Mata kuliah *Artificial Intelligence* ini tergolong asing bagi mahasiswa TIMD sehingga perlu adanya media pembelajaran yang memudahkan mahasiswa dalam mempelajari materi dalam mata kuliah *Artificial Intelligence*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, yaitu dengan cara membangun sebuah aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran mata kuliah *Artificial intelligence* untuk mahasiswa Teknologi Informatika Multimedia Digital (TIMD). Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membuat skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah *Artificial Intelligence* Berbasis *Android* untuk Jurusan Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah pembuatan media pembelajaran interaktif dalam bentuk aplikasi *Android* untuk mata kuliah *Artificial Intelligence* di

jurusan Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Sriwijaya?

2. Bagaimanakah fungsionalitas media pembelajaran interaktif mata kuliah *Artificial intelligence* berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup batasan masalah :

1. Aplikasi dibuat untuk perangkat *mobile* bersistem operasi *android*
2. Aplikasi ditujukan untuk mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital (TIMD).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membuat fungsi media pembelajaran interaktif mata kuliah *Artificial intelligence* berbasis Android.
2. Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif mata kuliah *Artificial intelligence* berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah.

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis Android mata kuliah *Artificial intelligence* mudah untuk digunakan oleh mahasiswa.
 - b. Menjadikan mata kuliah *Artificial intelligence* lebih menarik dan tidak membosankan serta memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pelajaran *Artificial Intelligence*.
 - c. Sebagai aplikasi media pembelajaran dapat digunakan oleh mahasiswa menggunakan smartphone Android.
2. Bagi Dosen
 - a. Media pembelajaran interaktif berbasis Android mata kuliah *Artificial intelligence* mudah untuk digunakan oleh dosen sebagai pengajar.

- b. Media pembelajaran *Artificial intelligence* dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh dosen, agar pembelajaran di kelas lebih menarik dan tidak membosankan, serta memudahkan dalam penyampaian materi.
 - c. Aplikasi media pembelajaran dapat digunakan oleh menggunakan smartphone Android.
3. Bagi Penulis

Sebagai penulis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Android*.