

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dengan berkembangnya teknologi informasi secara tidak langsung juga mempengaruhi kualitas dari informasi yang diberikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memicu banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah di bidang teknologi sistem informasi. Penggunaan aplikasi perangkat lunak sebagai alat bantu penyelesaian pekerjaan kian marak dan berkembang di segala bidang dan juga dapat disesuaikan dengan keinginan pemakainya

Dengan adanya Aplikasi simulasi awal pemilihan model pembelajaran ini, akan dibentuk sebuah aplikasi yang bersifat simulasi untuk membantu guru mengetahui alternatif yang terbaik dari beberapa alternatif model pembelajaran kurikulum 2013 sehingga dapat memutuskan pemilihan model pembelajaran yang sesuai kedalam aplikasi simulasi yang berbasis *desktop* dengan menggunakan metode SAW.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Bruce Joyce dan Marsha Weil (dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990) mengetengahkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: model interaksi social, model pengolahan informasi, model *personal humanistic* dan model modifikasi tingkah laku.

Dalam draft Pengembangan Kurikulum 2013 diisyaratkan bahwa proses pembelajaran yang dikehendaki adalah pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal melalui observasi (menyimak, melihat, membaca, mendengar), asosiasi, bertanya, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan. Disebutkan pula, bahwa proses pembelajaran yang dikehendaki adalah proses

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered active learning*) dengan sifat pembelajaran yang kontekstual.

B. RUMUSAN PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana menentukan kriteria yang diperlukan untuk sistem pendukung keputusan untuk pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Bagaimana merancang aplikasi simulasi awal pemilihan model pembelajaran
3. Bagaimana menerapkan metode *Simple Additive Weighting* untuk pengambilan keputusan pemilihan model pembelajaran yang sesuai kurikulum 2013.

C. BATASAN PERMASALAHAN

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya pembahasan dari seharusnya, perlu kiranya dilakukan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai kurikulum 2013 di SMP Banyumas yang menggunakan kurikulum 2013.
2. Ada 7 kriteria yang digunakan dalam sistem pendukung keputusan ini yaitu, siswa dan guru, jumlah siswa, karakter kelas, ketersediaan fasilitas pembelajaran, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pembelajaran, alokasi waktu pembelajaran.
3. Hasil akhir perbandingan kriteria dan alternatif nantinya akan dijadikan untuk bobot penilaian bagi pengusul dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai kurikulum 2013.
4. Aplikasi ini hanya simulasi awal untuk menentuka model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.