

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya belajar merupakan cara yang dimiliki seseorang dalam menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang diterima. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan seseorang dalam belajar. Oleh karena itu, dalam kegiatan belajar, mahasiswa sangat perlu dibantu dan diarahkan untuk mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif.

Menurut (DePorter, 2003), terdapat 3 modalitas (tipe) dalam gaya belajar yaitu Visual, Auditori dan Kinestetik. Pelajar Visual belajar melalui apa yang mereka lihat, Auditori belajar dengan cara mendengar dan Kinestetik belajar dengan gerak, bekerja dan menyentuh. Tetapi dalam kenyataannya, setiap orang memiliki ketiga gaya belajar tersebut, hanya saja satu gaya biasanya lebih mendominasi. Sedangkan hasil belajar menurut (oemar, 2007) adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam waktu yang lama karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Gaya belajar merupakan konsisten yang ditunjukkan individu untuk menyerap informasi, mengatur, mengelola informasi tersebut dengan mudah dalam proses penerimaan, berfikir, mengingat, dan pemecahan masalah dalam menghadapi proses belajar mengajar agar tercapai hasil maksimal sesuai dengan kemampuan, kepribadian, dan sikapnya.

Tidak sedikit orang yang kesulitan untuk mengetahui gaya belajarnya, apakah termasuk seorang yang suka belajar dengan cara mendengar, atau seseorang yang suka belajar dengan membaca, serta belajar dengan cara menemukan. Bahkan sampai harus menemui seorang konsultan pakar gaya belajar hanya untuk mengetahui gaya belajarnya, dan terkadang juga terdapat kesulitan untuk menemui

pakar tersebut, ada yang tidak tahu siapa pakarnya dan ada juga yang tidak tahu dimana tempatnya.

Dari uraian tersebut tampak bahwa suasana yang menyenangkan dalam proses belajar tidak boleh diabaikan karena sangat menentukan efektifitas dalam belajar. Dengan perkembangan teknologi yang canggih ini, salah satu perkembangannya dalam bidang pendidikan adalah sistem pakar, sistem pakar memungkinkan menentukan gaya belajar seseorang menjadi lebih spesifik tanpa bantuan seorang pakar. oleh karena itu, peneliti ingin membangun sistem pakar untuk menentukan gaya belajar. diharapkan dengan sistem pakar ini, siapa saja dapat mengetahui gaya belajarnya tanpa harus menemui seorang pakar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat didefinisikan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengakuisisi data gaya belajar seseorang ?
2. Bagaimana mendesain database sistem pakar menentukan gaya belajar seseorang?
3. Bagaimana merancang *interface* sistem pakar menentukan gaya belajar seseorang menggunakan *fuzzy MADM*?
4. Berapa besar kinerja sistem pakar menentukan gaya belajar seseorang menggunakan *fuzzy MADM*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu mendesain perangkat lunak pakar menentukan gaya belajar mahasiswa menggunakan *fuzzy MADM*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai sistem *fuzzy MADM* untuk menentukan gaya belajar mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk menentukan gaya belajar mahasiswa dengan lebih cepat dan lebih praktis.

3. Sebagai *tools* bagi para pelaku tes untuk menentukan gaya belajar.

1.5 Batasan Masalah

Sistem ini dikembangkan untuk dapat digunakan oleh semua orang yang ingin mengetahui gaya belajarnya, namun dalam penelitian kali ini, *subject* yang akan digunakan untuk uji coba adalah mahasiswa.