

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah cerminan dari maju mundurnya suatu bangsa. Dengan demikian, melalui pendidikan diharapkan generasi muda dapat menjadi generasi berilmu, bermoral, dan memiliki keahlian lain yang tinggi serta bertanggung jawab dalam mengemban tugasnya masing-masing. Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik agar terlibat secara aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Namun apa yang sesungguhnya terjadi di negeri ini, sungguh bertolak belakang dengan apa yang kita sebut dengan makna pendidikan secara hakiki tersebut. Bagaimana tidak jika kita melihat bagaimana sesungguhnya kualitas belajar serta minat belajar para peserta didik di sekolah- sekolah ataupun di perguruan tinggi yang kita duduki saat ini masih bisa dibilang memperhatikan. Universitas sebagai lembaga pendidikan formal merupakan tempat dimana kegiatan belajar mengajar berlangsung diharapkan dapat membangunkan minat dari para mahasiswanya. Adapun upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mendesain pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan yaitu salah satunya dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media dan sumber belajar. Menurut Daryanto (dalam Henawati dan Enceng, 2013) :

Multimedia pembelajaran interaktif diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali”.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (teks, gambar, grafik, video, audio) yang oleh penggunaanya dapat dimanipulasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, dan terkendali guna mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia pembelajaran dapat berfungsi apabila dioperasikan dengan menggunakan video player ataupun menggunakan komputer/laptop dan ditampilkan pada monitor televisi maupun LCD proyektor.

Dengan demikian, pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan alternatif dalam membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif sehingga proses belajar tidak lagi monoton dan membosankan yang bertujuan untuk memberikan motivasi dan meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Untuk meningkat minat belajar mahasiswa tidak hanya penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media dan sumber belajar akan tetapi pendidik juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar. Salah satu faktor pendidik yang sangat mempengaruhi minat belajar mahasiswa adalah kemampuan komunikasi interpersonal yang efektif antara dosen dan mahasiswa. Tidak jarang kita jumpai mahasiswa yang mengalami kecemasan

berkomunikasi dengan dosen atau dengan kata lain merasa takut atau canggung untuk berkomunikasi dengan dosen dengan alasan takut dimarahi. Padahal pada hakikatnya, dosen seharusnya dihargai bukan untuk ditakuti. Dengan demikian, penting dibina komunikasi interpersonal dosen dengan mahasiswa agar proses belajar tidak tegang dan menjadi menyenangkan. Agus M. Hardjana (dalam Suranto, 2011:3) mengatakan komunikasi interpersonal adalah interaksi tatap muka antardua atau beberapa orang, di mana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung pula.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa adalah komunikasi yang terjadi dalam interaksi tatap muka antara dosen dan mahasiswa yang terjalin secara langsung maupun tidak langsung. Dengan demikian, hubungan antara dosen dan mahasiswa merupakan faktor sangat mempengaruhi dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memiliki dampak terhadap semangat dan tingkat pemahaman mahasiswa sehingga meningkatkan minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara di awal yang saya lakukan, menunjukkan bahwa masalah yang muncul pada saat pembelajaran Manajemen Pemasaran prodi Pendidikan Tata Niaga yaitu minat belajar mahasiswa yang rendah. Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan mahasiswa program studi Pendidikan Tata Niaga pada mata kuliah Manajemen Pemasaran, didapati bahwa 60% mahasiswa memiliki minat yang rendah dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai dengan kurangnya perhatian dan

keaktifan mahasiswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Disamping itu, tidak sedikit diantara rekan-rekan mahasiswa yang mengobrol dengan temannya, ataupun melakukan aktivitas lain seperti, main *handphone* dan lain sebagainya ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Bahkan masih banyak juga mahasiswa yang sama sekali tidak memiliki referensi atau buku mengenai pelajaran Manajemen Pemasaran.

Pada saat kegiatan belajar mengajar yang berlangsung pada Mata Kuliah Manajemen Pemasaran dosen yang mengajar masih menggunakan cara mengajar yang dahulu yaitu metode pembelajaran konvensional. Dimana pada saat proses pembelajaran dosen mendiktekan atau membacakan materi yang dipelajari dan mahasiswa mencatat. Dengan demikian, proses belajar yang berlangsung cenderung monoton dan membosankan sehingga tidak adanya ketertarikan mahasiswa untuk mendalami mata kuliah tersebut.

Disamping itu, rendahnya minat belajar dari mahasiswa mungkin diakibatkan karena komunikasi interpersonal yang terjalin antara dosen dan mahasiswa masih belum berjalan dengan baik atau belum dilaksanakan dengan optimal. Padahal hubungan antara dosen dan mahasiswa merupakan faktor sangat mempengaruhi dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memiliki dampak terhadap semangat dan tingkat pemahaman mahasiswa sehingga meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dengan demikian minat merupakan hal yang paling mendasar yang seharusnya dimiliki setiap orang dalam mencapai apa yang sedang ia cita-citakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang, **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dan Komunikasi Interpersonal Dosen dan Mahasiswa Terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Pemasaran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Niaga 2014 Universitas Negeri Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Minat belajar mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 pada Mata Kuliah Manajemen Pemasaran tergolong masih rendah.
2. Metode konvensional atau berpusat kepada dosen sering diterapkan oleh dosen Manajemen Pemasaran dalam pembelajaran membuat siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya komunikasi dosen dengan mahasiswa secara interpersonal pada Mata Kuliah Manajemen Pemasaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar masalah dalam penelitian ini lebih fokus dan tidak menyimpang dari apa yang ingin diteliti demi tercapainya tujuan yang diinginkan, maka penulis membatasi pada permasalahan berikut:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dimaksud peneliti disini menitikberatkan pada penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Power Point/LCD Proyektor*.

2. Komunikasi interpersonal antara dosen dan mahasiswa yang diteliti adalah komunikasi yang terjadi dalam interaksi antara dosen dan mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014.
3. Minat belajar yang diteliti adalah minat belajar mahasiswa program studi Pendidikan Tata Niaga stambuk 2014 Universitas Negeri Medan pada mata kuliah Manajemen Pemasaran.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 Universitas Negeri Medan.
2. Apakah terdapat pengaruh komunikasi interpersonal dosen mahasiswa terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 Universitas Negeri Medan.
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif dan komunikasi interpersonal dosen mahasiswa terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 Universitas Negeri Medan.

1.5.Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 Universitas Negeri Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh komunikasi interpersonal dosen mahasiswa terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 Universitas Negeri Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif dan komunikasi interpersonal dosen mahasiswa terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Manajemen Pemasaran mahasiswa Pendidikan Tata Niaga Stambuk 2014 Universitas Negeri Medan.

1.6.Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Untuk menambah pengetahuan penulis mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif dan komunikasi interpersonal dosen mahasiswa terhadap minat belajar mahasiswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi universitas, khususnya fakultas ekonomi untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa.

3. Sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian dibidang yang sama.

