

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Manajemen pembelajaran adalah upaya mengatur dan mengelola semua kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, hingga penilaian, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Manajemen pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, karena melalui manajemen pembelajaran, pendidik dapat mendayagunakan sumber daya yang ada, menciptakan dan mengembangkan kerja sama, sehingga terbentuk pembelajaran yang efektif dan efisien (Casmudi, 2020). Pengelola pendidikan harus memahami kebutuhan masyarakat saat ini. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dan informasi dalam manajemen pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, terbuka, efektif, dan dinamis. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi pada media pembelajaran adalah *E-Learning*.

*E-learning* dapat digunakan untuk mengembangkan desain kurikulum dengan memberikan akses kepada pendidik dan peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran secara *online*. *E-learning* juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dengan memberikan berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Nafiah & Hartatik, 2020). Akan tetapi yang terjadi saat ini dan menjadi satu problematika yaitu pembelajaran berbasis *E-learning* yang memberikan dampak pada menurunnya tingkat efektivitas pembelajaran. Seperti digambarkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Suryana menyatakan bahwa salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia yaitu tentang tingkat efektivitas yang rendah dalam proses pembelajaran dan disebabkan oleh kurang kompetennya pendidik untuk membimbing peserta didik (Larasati, 2020).

Manajemen memegang peran kunci dalam keberhasilan pembelajaran *e-learning*, dan untuk meningkatkan efektivitasnya, perlu didukung oleh berbagai aspek dalam pengelolaannya, termasuk Sumber Daya Manusia dan infrastruktur.

Namun, tantangan utama yang dihadapi saat ini adalah kurangnya optimalisasi pada media pembelajaran, terutama dalam aspek tampilan antarmuka dan fungsionalitas.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa perlu dilakukan peningkatan pada media pembelajaran, yang harus disertai dengan pengujian untuk menciptakan *platform* yang nyaman dan efektif bagi setiap pengguna. Pada laporan ini, akan dibahas pengembangan Media Pembelajaran yang berbasis *website* yang menjadi proyek utama penulis selama kegiatan magang. Dengan demikian, diharapkan peningkatan tersebut dapat mendukung penggunaan secara efektif dan meningkatkan fungsionalitas *platform* secara efisien.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

### 1.2.1. Tujuan Umum Magang

1. Memenuhi Syarat kelulusan mata kuliah magang pada semester VII.
2. Membangun jejaring profesional, memperdalam pemahaman tentang budaya kerja, dan memperluas wawasan terkait tata kerja dalam industri kerja.
3. Memberikan solusi terhadap permasalahan yang didapatkan selama pelaksanaan magang.

### 1.2.2. Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus kegiatan magang ini adalah:

1. Melatih mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian mengikuti perkembangan IPTEK.
2. Memahami prinsip dan konsep utama dalam Media Pembelajaran *online*
3. Meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang peningkatan Media Pembelajaran menggunakan teknologi dan metode pengembangan yang terstruktur.
4. Merancang desain antarmuka dan mengembangkan *website* media pembelajaran.

### 1.2.3. Manfaat Magang

Manfaat magang adalah sebagai berikut:

#### A. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
3. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
4. Mendapatkan pemahaman tentang mengimplementasikan rancangan desain antarmuka pada *website* Media Pembelajaran.
5. Dapat mengasah keterampilan yang diperlukan di dunia kerja, baik secara *hard skill* maupun *soft skill*.

#### B. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)

1. Dapat menjadi tolak ukur pencapaian kinerja program studi khususnya untuk mengevaluasi hasil pembelajaran oleh instansi tempat magang.
2. Dapat menjalin kerjasama dengan instansi tempat magang.

#### C. Bagi Perusahaan

Dapat menjadi bahan masukan bagi instansi untuk menentukan kebijakan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama magang.

## 1.3. Lokasi dan Waktu

### 1.3.1. Lokasi Magang

Lokasi magang dilakukan di *holding* PT Sebangku Jaya Abadi yang beralamat di Jl. Selokan Mataram Jl. Pogung Dalangan No.16, RT.11/RW.50, Pogung Kidul, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284.

### 1.3.2. Jadwal Magang

Kegiatan magang dilakukan secara *offline* dari tanggal 14 Agustus – 31 Desember 2023. Untuk pengerjaan proyek dilakukan dari bulan Agustus hingga Desember. Laporan *progress* proyek dilakukan tiap hari Senin dan Jumat. Jam kerja dimulai dari 08.00-16.00 WIB

## 1.4. Metode Pelaksanaan

Magang yang dilaksanakan mengikuti kampus merdeka atau MSIB MBKM dapat diikuti mulai semester 5 sampai semester 7 dan dapat dikonversikan menjadi 20 Satuan Kredit Semester (SKS) kuliah mahasiswa. Mahasiswa Politeknik Negeri Jember dapat mengkonversikan hasil dari magang kedalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL). Namun tetap harus mengikuti prosedur yang ada di Politeknik Negeri Jember. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Mendaftar Akun Kampus Merdeka  
Calon peserta mangang diharuskan mendaftarkan diri di laman kampus merdeka.
2. Verifikasi Akun  
Verifikasi akun dilakukan setelah mendaftar dan digunakan untuk mengaktifkan laman kampus merdeka.
3. Isi Data Pribadi  
Mengisi data informasi pribadi yang sesuai dengan data yang ada pada akun kemendikbud.
4. Membuat Surat Rekomendasi  
Surat rekomendasi digunakan sebagai syarat melakukan pendaftaran program magang.
5. Mencari Tempat Magang  
Pencarian tempat magang dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian antara posisi dengan jurusan pemegang agar sesuai dengan profil lulusan yang diharapkan.
6. Pendaftaran Magang Kampus

Merdeka Setelah mendapatkan tempat magang dan posisi yang sesuai dengan jurusan, maka dilakukan proses pendaftaran dengan milih daftar pada lowongan yang tersedia.

7. Seleksi Peserta Magang

Seleksi peserta dilakukan oleh pihak perusahaan yang dipilih oleh calon pemegang. Seleksi bisa dilakukan lebih dari satu tahap, sesuai dengan tempat magang.

8. Konfirmasi Penerimaan

Konfirmasi penerimaan dilakukan oleh perusahaan melalui *email* mahasiswa yang terdaftar. Konfirmasi juga dilakukan oleh mahasiswa ke pihak program studi.

9. Pendaftaran Magang di Kampus

Pendaftaran magang dilakukan di sim *online* Politeknik Negeri Jember.

10. Pembekalan Magang

Pembekalan Magang dilakukan sebelum peserta Magang berangkat. Pembekalan Magang berisi tentang etika, teknik dan/atau pengayaan materi sebagai bekal Magang yang disampaikan oleh dosen dan/atau praktisi perusahaan/industri.

11. Pelaksanaa Magang

Pelaksanaan magang dilakukan sesuai dengan standart atau modul yang sudah disusun oleh pihak perusahaan.

12. Pembuatan Laporan Magang

Laporan yang dibuat yaitu catatan kegiatan harian dan laporan akhir magang. Laporan ditujukan kepada dua pihak yaitu Kampus dan Kampus Merdeka.