

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan, manusia senantiasa dihadapkan pada pilihan-pilihan dan proses pengambilan keputusan yang tak dapat dihindari. Pengambilan keputusan dibutuhkan seiring datangnya pilihan maupun permasalahan. Secara teori dunia matematika terdapat beberapa cara dalam pengambilan keputusan seperti metode AHP dan metode Topsis. Metode AHP merupakan proses pengambilan keputusan dengan menggunakan kriteria keputusan berdasarkan hasil dari perhitungan bobot relatif. Proses metode AHP menurut Marimin (2004) menguraikan keputusan yang kompleks menjadi keputusan yang lebih kecil sehingga hal tersebut dapat diselesaikan dengan lebih mudah dan masalah-masalah disusun dalam bentuk hierarki. Metode Topsis, merupakan metode pengambilan keputusan multikriteria dengan konsep memilih solusi alternatif terbaik dan mampu melakukan perankingan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Juliyanti (2011), metode Topsis memiliki beberapa keunggulan, seperti konsep yang simpel dan mudah dipahami, perhitungan yang efisien, serta kemampuan untuk mengevaluasi kinerja relatif dari berbagai alternatif keputusan. Namun metode ini tidak bisa untuk menentukan bobot prioritas yang menjadi prioritas hitungan terhadap kriteria, yang berguna untuk meningkatkan validitas nilai bobot perhitungan kriteria. Maka dengan alasan ini, metode ini dapat di kombinasikan misalnya dengan metode AHP agar menghasilkan output atau keputusan yang lebih maksimal

Salah satu pengambilan keputusan yang krusial dalam kehidupan manusia yaitu pada bidang pendidikan. Kualitas pendidikan yang rendah memiliki keterkaitan dengan rendahnya sumber daya manusia sehingga berdampak pada minimnya kompetisi dalam menghadapi persaingan di era globalisasi (Primayana, 2016). Sejak tahun 1972, UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) atau Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan PBB telah mengakui peran

sentral pendidikan dalam memperbaiki dan memajukan kondisi suatu negara (Nandika, 2007). Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memperbaiki kondisi negara.

Persaingan di era globalisasi mendorong manusia untuk menjadi pribadi yang aktif dalam menuntut ilmu. Pendidikan tidak lagi berpusat pada guru akan tetapi berpusat pada siswa, agar mendapatkan hasil mutu yang mampu bersaing di era globalisasi (Oktarina, 2007). Semenjak tahun 2020 terdapat perubahan aktivitas pembelajaran yang disebabkan wabah Covid-19. Wabah Covid-19 menyerang sistem pernapasan manusia secara cepat akibat paparan virus corona (Engko dan Usmany, 2020). Pada awal tahun 2020 wabah Covid-19 membuat seluruh aktivitas yang dilakukan secara luring diberhentikan dan digantikan dengan daring termasuk dalam bidang pendidikan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Hal tersebut dilakukan guna memenuhi hak peserta didik dalam memperoleh pendidikan (Farell et al., 2021). Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh atau online. Beberapa kelas online yang memfasilitasi pembelajaran secara daring antara lain Zenius, Ruang Guru, dan Quipper.

Zenius merupakan media pembelajaran online yang sudah berdiri selama 16 tahun sejak 2007. Perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan ini didirikan oleh Sabda PS dan Medy Suharta. Ruang Guru yang berada di bawah naungan PT. Ruang Raya Indonesia merupakan perusahaan teknologi pendidikan terbesar di Indonesia. Perusahaan ini didirikan oleh Belva Devara tahun 2014 telah mendapatkan berbagai penghargaan salah satunya sebagai Youth Innovation Forum pada tahun 2015 dari UNICEF (*United Nations International Children's Emergency Fund*). Quipper adalah perusahaan teknologi pendidikan yang didirikan oleh Masayuki Watanabe di London, Inggris pada tahun 2010. Pada tahun 2015, Quipper memasuki pasar di Indonesia dan telah tersebar di 34 provinsi di negara ini. Perusahaan penyedia layanan pendidikan ini telah menjalin kerja sama dengan lebih dari 50 dinas provinsi dan 48 perguruan tinggi di Indonesia. Berbagai fasilitas yang disediakan oleh ketiga perusahaan ini seperti video edukasi dan konsultasi pembelajaran secara online memiliki satu tujuan yang sama, yaitu memberikan layanan pendidikan dengan akses yang mudah dicapai.



Gambar 1.1: Jumlah pengguna media pembelajaran *online* pada tahun 2022

Berdasarkan data dari *website* resmi ketiga media pembelajaran *online* yang disajikan pada Gambar 1.1, dapat diketahui pengguna media pembelajaran *online* memiliki angka relatif berbeda. Pada tahun 2022 Ruang Guru menduduki peringkat pertama sebagai media pembelajaran *online* dengan pengguna terbanyak yaitu mencapai 22.000.000 pengguna, selanjutnya pada peringkat kedua terdapat Zenius dengan jumlah mencapai 20.000.000 pengguna, dan Quipper sebanyak 7.700.000 pengguna. Pemilihan ketiga media pembelajaran tersebut sebagai tempat para pelajar (konsumen) menambah pengetahuan dan pemahaman dalam materi pembelajaran. Keputusan pelajar dalam memilih media pembelajaran dapat terjadi berdasarkan penilaian konsumen. Penilaian tersebut mempertimbangkan berbagai variabel yang akan menjadi keputusan para konsumen dalam pemilihan media yang akan digunakan. Variabel dalam hal ini merupakan faktor utama bagi konsumen untuk memilih media pembelajaran. Adapun variabel yang digunakan meliputi keragaman produk, tarif produk, tampilan web, masih banyak lagi.

Penelitian yang ditulis oleh Sestri dan Husnayetti pada tahun 2018 dilakukan untuk menentukan faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan transportasi *online* dengan menggunakan Metode AHP. Sedangkan Suryadi dan Yani (2020) menggunakan Metode Topsis dalam meneliti sosial media marketing untuk melihat tingkat penjualan dalam pariwisata. Penelitian yang ditulis oleh Khusna dan Mariana (2021) dilakukan untuk membantu para petani di suatu daerah dalam memilih bibit padi berkualitas yang akan mereka gunakan.

Penelitian ini menggabungkan kedua metode tersebut dengan

membandingkan tiga media pembelajaran online yaitu Zenius, Ruang Guru, dan Quipper untuk mengetahui penilaian media pembelajaran online dan melakukan penelitian dalam melihat strategi terbaik dari masing-masing media pembelajaran online guna memenangkan persaingan dalam mempertahankan bisnis tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Aplikasi Metode AHP dan Topsis dalam Strategi Kompetisi Pemasaran Media Pembelajaran Online Terbaik”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, berikut adalah rumusan masalah yang dapat diperoleh:

1. Bagaimana menentukan bobot variabel yang diuji dengan metode AHP?
2. Bagaimana aplikasi metode Topsis dalam menentukan metode pembelajaran online terbaik?

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran *online* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Zenius, Ruang Guru, dan Quipper.
2. Responden dari penelitian ini adalah siswa SMA yang menggunakan media pembelajaran *online* Zenius, Ruang Guru, Quipper.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, berikut adalah tujuan penelitian yang dapat diperoleh:

1. Mampu menentukan bobot variabel yang diuji dengan menggunakan metode AHP.
2. Mampu menentukan media pembelajaran *online* terbaik dengan menggunakan metode TOPSIS.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan konteks dan tujuan penelitian, terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Untuk peneliti, dapat menggunakan metode AHP dan metode TOPSIS untuk menentukan media pembelajaran online terbaik dalam menyelesaikan kasus nyata dan juga meningkatkan pemahaman terkait masalah yang akan diteliti.
2. Untuk perguruan tinggi, metode AHP dan metode Topsis dapat digunakan sebagai referensi dalam menerapkan pendekatan tersebut. Selain itu, metode ini juga dapat menjadi sumber pengetahuan dan informasi tambahan bagi mahasiswa yang tertarik untuk melakukan penelitian sejenis.
3. Untuk perusahaan, dalam pengambilan keputusan, metode AHP dan Topsis memiliki peran yang penting sebagai faktor pertimbangan. Keduanya mampu digunakan untuk menjaga, meningkatkan, dan mencapai keunggulan dalam persaingan industri.