

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat didalamnya baik itu pelaksana pendidikan dilapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat lokal, nasional, maupun global (M Ulyasa, 2006: 4).

Menurut penjelasan dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), berikut ini adalah 8 standar pendidikan nasional di Indonesia terdiri dari :

1. Standar isi
2. Standar Kompetensi Lulusan
3. Standar Proses Pendidikan
4. Standar Sarana dan prasarana
5. Standar Pengelolaan
6. Standar Pembiayaan
7. Standar Pembiayaan Pendidikan
8. Standar Pendidikan dan Tenaga Pendidikan

Dengan bantuan teknologi, penulis ingin mengembangkan sebuah sistem yang mampu membantu Sekolah dalam hal administrasi dan pembelajaran melalui komputerisasi. Proses pembelajaran merupakan kegiatan terpenting dalam pendidikan. Proses pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan mudah namun membutuhkan banyak perhatian dan faktor pendukung untuk memahami seorang siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor sekolah atau lembaga pendidikan sebagai penyedia fasilitas, faktor siswa atau pebelajar, dan faktor guru atau pengajar.

Faktor pertama yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah lembaga pendidikan sebagai penyedia fasilitas. Bagi lembaga pendidikan memberikan fasilitas pembelajaran adalah suatu kewajiban sebagai salah satu upaya dalam rangka mewujudkan cita-cita mencerdaskan kehidupan bangsa. Fasilitas pembelajaran terbagi menjadi bentuk fisik dan non-fisik. Dalam bentuk fisik sekolah memberikan fasilitas pembelajaran seperti ruang kelas, perpustakaan, lapangan olahraga, ruang organisasi, prasarana ibadah, kantin sekolah, dan laboratorium. Dari sejumlah fasilitas fisik sekolah yang tersedia, setiap fasilitas disediakan untuk menunjang pembelajaran. Seperti ruang kelas yang memiliki fungsi sebagai tempat untuk melakukan kegiatan tatap muka dalam proses pembelajaran formal, perpustakaan sebagai tempat untuk mencari referensi tertulis, dan laboratorium sebagai tempat untuk mengembangkan keterampilan intelektual melalui kegiatan praktik. Sedangkan dalam bentuk non-fisik sekolah memberikan berbagai motivasi belajar seperti semboyan untuk semangat belajar, pembuatan aturan sekolah untuk ketertiban lingkungan pembelajaran, program pengembangan bakat dan minat, dan penyediaan informasi terkait pendidikan seperti beasiswa.

Namun ketika dalam proses pembelajaran, adakalanya hambatan hambatan terjadi seperti ketika guru mata pelajaran praktik tidak dapat menghadiri kelas, para siswa tidak mendapatkan materi yang harusnya disampaikan hari ini. Pun ketika seorang siswa tidak masuk sekolah, maka siswa tersebut nantinya akan kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran terutama dalam penguasaan materi. Terlebih lagi apabila ketidakhadiran siswa tersebut ada pada pembelajaran praktik. Ketika terjadi permasalahan yang demikian, umumnya siswa diminta untuk belajar mandiri

bersama teman sekelas karena guru tidak memiliki waktu lebih untuk mengulang materi pada seorang siswa. Disisi lain pemahaman yang siswa peroleh ketika belajar mandiri bersama teman tentu dapat berbeda pemahaman ketika mendapat pengajaran dari guru terkait. Akan tetapi, pembelajaran dapat menjadi tidak efektif jika guru harus mengulang pembelajaran yang sudah lalu untuk memberi pemahaman kepada siswa yang tertinggal materi karena akan menghambat proses pembelajaran siswa yang lainnya.

Faktor kedua yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor siswa. Keikutsertaan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan salah satu partisipasi dalam mensukseskan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan lembaga pendidikan. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran bukanlah perkara yang mudah untuk dicatat perkembangannya.

Faktor ketiga yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor guru. Faktor ini dapat dikatakan sebagai kunci berhasil atau tidaknya suatu sekolah dalam melaksanakan pendidikan. Dikatakan demikian karena guru memiliki peran penting sebagai sumber yang mengajarkan ilmu pengetahuan dan sekaligus sebagai pihak yang berhubungan langsung dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran bagi seorang guru adalah ketika siswa memahami materi yang diajarkan guru kepada siswa dalam pembelajaran. Maka dari itu, proses pembelajaran harus didesain sesuai dengan karakteristik siswa dalam kelas agar siswa dapat memahami inti pengetahuan dari pembelajaran dengan mudah, tidak merasa bosan, tidak canggung, aktif, dan memiliki kesan untuk mengingat pembelajaran secara berkelanjutan. Upaya untuk mengetahui karakteristik siswa dalam kelas dapat dilakukan dengan melakukan analisa untuk memilih desain-desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam kelas, memilih desain pembelajaran terbaik dari alternatif desain pembelajaran yang ada, membuat desain pembelajaran yang telah dipilih, dan menerapkan desain pembelajaran yang dibuat.

Demi keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelas, tahap mendesain kegiatan pembelajaran merupakan tahap yang penting. Guru harus mampu:

1. Menyusun materi pembelajaran mulai dari materi pembelajaran dari paling mudah sampai yang kompleks agar dapat dipahami oleh siswa
2. Membuat media pembelajaran untuk memberi kesan yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar
3. Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran dan memilih metode yang sesuai media.

Berdasarkan latar belakang diatas , penulis mengusulkan dibuatnya sebuah sistem pembelajaran yang mampu mengakomodir dari permasalahan penyampaian materi, pelacakan kemajuan dan penyerapan materi oleh siswa, hingga permasalahan administrasi data siswa maupun guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengelolaan data administrasi sekolah yang mencakup data pendidik dan data peserta didik ?
2. Bagaimana pelacakan kemajuan belajar siswa dalam setiap mata pelajaran ?
3. Bagaimana membuat branding perancangan media interaktif website pelacak perkembangan belajar siswa ini ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Batasan masalah pada perancangan ini adalah Perancangan ini di hanya dibatasi kepada permasalahan seputar perancangan pengelolaan data dan promosi wisata Kawasan Mandeh yang dibuat dalam media Interaktif berupa *website* yang dapat mengakses informasi tentang pengelolaan data siswa dalam bentuk *prototype* dengan konsep desain dan aturan membuat *website* yang baik.

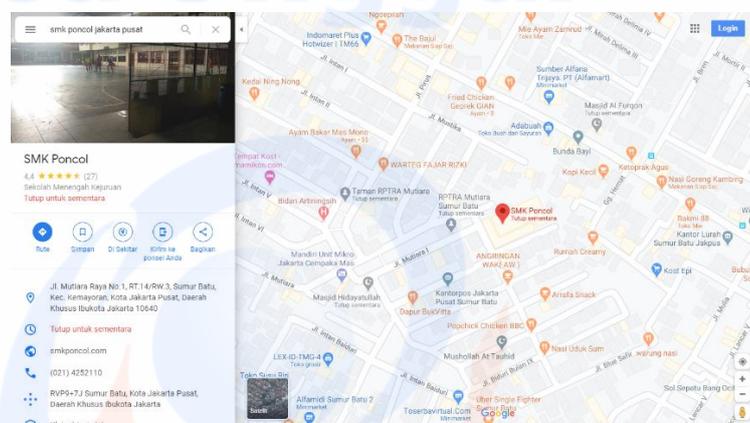
1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat sistem pelacak perkembangan belajar siswa yang disertai dengan sistem akademik sekolah yang biasa kita kenal dengan siacad (sistem informasi akademik), semua ini dirangkum dalam satu platform website ini yang tentunya memiliki fitur – fitur yang dibutuhkan untuk mengatur sistem sekolah.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data disini memerlukan dua cara yang dijadikan sumber informasi, yaitu melalui :

1. Obyek Penelitian



Gambar 1.1
Google Maps Lokasi SMK PONCOL
Sumber : Hafid Yusuf 2020

Sekolah yang menjadi objek penelitian Tugas Akhir ini adalah SMK Poncol yang berlokasi di Jl. Mutiara Raya No.1, RT.14/RW.3, Sumur Batu, Kec. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 10640.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti dengan instansi terkait untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

b. Metode Wawancara

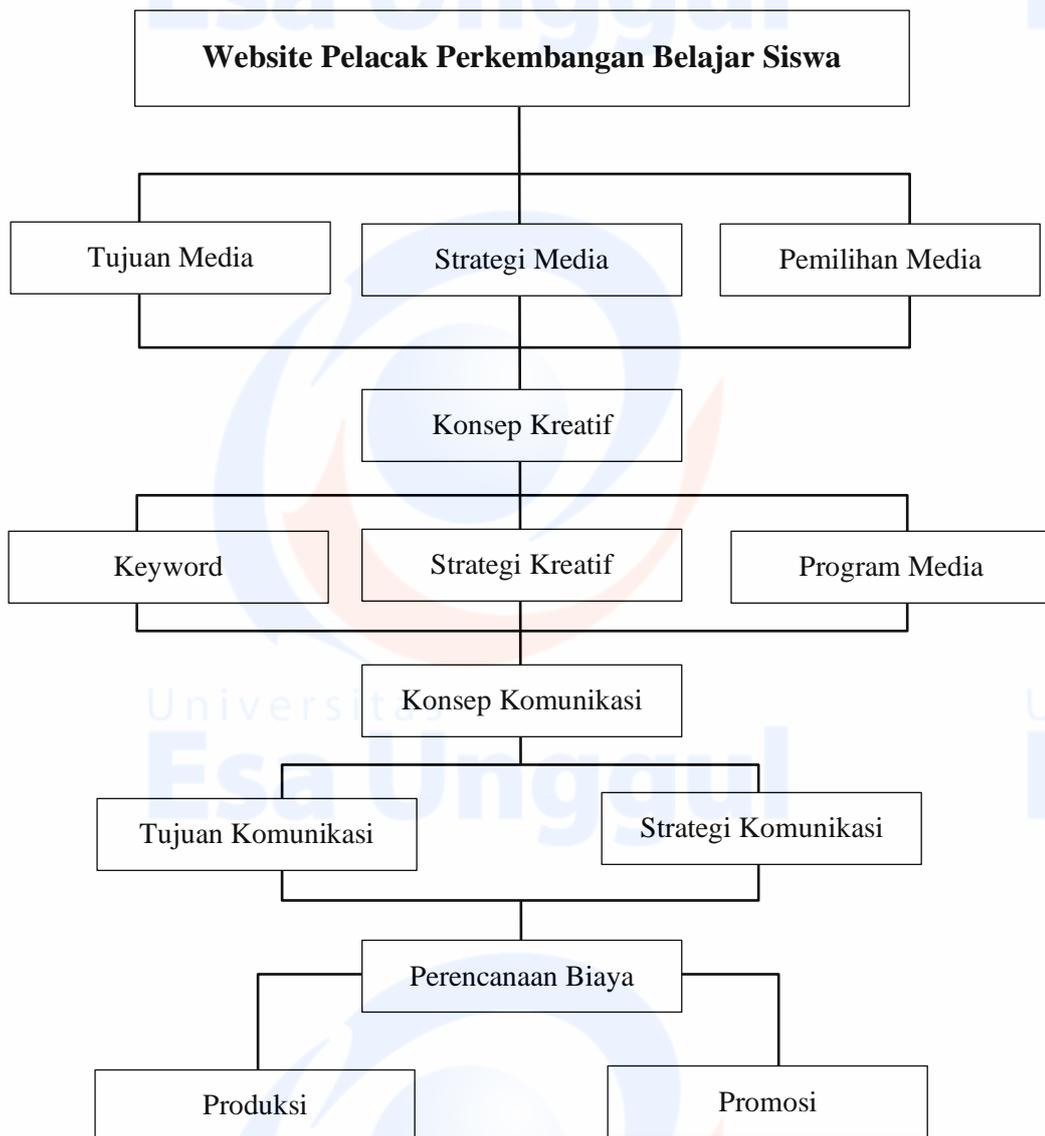
Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada manajemen dalam obyek penelitian. Data diperoleh dari berbagai sumber data baik secara langsung maupun tidak langsung. Sumber data langsung yang dimaksud adalah sumber data yang diperoleh secara langsung di lokasi penelitian seperti data - data mata pelajaran, metode pembelajaran, data siswa yang diperlukan, laporan hasil pembelajaran, dan sebagainya. Sedangkan sumber data tidak langsung adalah sumber data yang diperoleh penulis dalam bentuk lisan yaitu tanya jawab dengan kepala lab, dan juga guru - guru yang bekerja disana.

c. Metode Studi Literatur

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data - data atau sumber - sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian. Studi literatur bisa didapat dari berbagai sumber, seperti jurnal, buku dokumentasi, internet, pustaka, dan sumber informasi lainnya.

1.6 Kerangka Pemikiran

Metodologi penyusunan tugas akhir ini terdiri dari sejumlah kegiatan mulai dari pengumpulan data sampai dengan penerapan hasil hipotesis. Untuk detail lingkup kegiatan dapat dilihat pada gambar 1.2.



Gambar 1.2
Bagan Kerangka Pemikiran
Sumber : Hafid Yusuf 2020

Metodologi Penjelasan dari pada gambar 1.2 adalah sebagai berikut :

1. Analisis Objek Penelitian dan Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian dan Pengumpulan data pada objek penelitian dengan cara mengumpulkan fakta-fakta yang terjadi dan berkaitan dengan judul penelitian.

2. Analisis Variabel dan Kerangka Pemikiran teoritis

Pada tahap ini menentukan variabel-variabel dan menggambarkan hubungan antar variabel (kerangka pemikiran teoritis) untuk memaksimalkan *user experience* dalam website ini.

3. Perancangan perangkat penelitian

Pada tahap ini merancang penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengukur persepsi setiap variabel dan mendesain kuesioner dengan membuat pertanyaan berdasarkan variabel teramati dan memberikan skor untuk setiap pertanyaan yang telah dibuat, menentukan jumlah sampel yang akan digunakan sebagai responden.

4. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Dan mengumpulkan jawaban mereka dalam satu wadah, yang kemudian dari jawaban tersebut diharapkan penulis dapat mencari solusi yang mengatasi masalah, keluhan, ataupun pendapat tersebut.

5. Pengolahan Data

Pada tahap ini melakukan pengolahan data dari data yang telah diperoleh seperti :

- a. Deskripsi objek penelitian
- b. Statistik deskriptif
- c. Hasil pengujian data

6. Kesimpulan Hipotesis

Setelah dilakukan perhitungan statistik, dari segala aspek yang telah didapat, maka dari itu pada tahap ini akan diambil kesimpulan yang nantinya akan diolah kedalam karya Tugas Akhir yang dikerjakan oleh penulis untuk hasil yang maksimal.

1.7 Manfaat Penelitian

a. Bagi pengguna (Sekolah, siswa)

1. Manfaat bagi sekolah yaitu diharapkan memudahkan pihak sekolah dalam pengelolaan sistem sekolah.
2. Manfaat bagi siswa yaitu diharapkan membantu dalam penyerapan materi pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

Implementasi pengetahuan yang sudah didapatkan selama masa kuliah dan sebagai bentuk andil dalam masalah lingkungan di tingkat paling dasar di masyarakat, yaitu tentang edukasi. Diharapkan dari sini hasil karya yang telah dibuat penulis dapat digunakan dengan baik oleh khalayak secara khusus.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi dan akhir. Berikut sistematika penulisannya :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan tugas akhir, batasan masalah, manfaat tugas akhir, kerangka berpikir penelitian, metodologi penulisan dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi sumber pengetahuan yang menjadi dasar dan mendukung argumentasi TA. Studi teoritis sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ini berisi pendekatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir sesuai dengan konteks penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi rencana hasil yang akan dibuat selama Tugas Akhir.

BAB V PENUTUP