

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini penerapan metode *try out* sedang menjadi pilihan utama pada setiap instansi pendidikan di Indonesia, baik ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, bahkan sampai sekolah menengah atas untuk mempersiapkan siswa sebagai peserta didik dalam menghadapi ujian nasional (UN) dengan standar kelulusan yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Memperhatikan standar kelulusan yang telah ditentukan Kemendikbud pada UN setiap tahunnya terus meningkat, maka pelaksanaan *try out* dinilai perlu karena dalam *try out* akan disajikan soal-soal yang telah diprediksi akan disajikan pula dalam ujian sesungguhnya (UN) sehingga mampu mendukung dan menunjang persiapan peserta didik dalam menghadapi UN, maka metode seperti inilah yang sering digunakan instansi pendidikan dalam mengukur sejauh mana persiapan peserta didik dalam menghadapi UN.

Teknologi komunikasi dan elektronik sudah berkembang pesat, sehingga menyebabkan bidang pendidikan juga turut mengalami peningkatan dalam hal kualitas, kecepatan, kepraktisan, dan juga kemudahan. Terkait dengan masalah *try out* serta seiring perkembangan teknologi tersebut, penulis mencoba memadukan antara *try out* dengan perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi internet, dimana nantinya metode *try out* konvensional akan bergeser ke arah komputerisasi, salah satunya dengan adanya aplikasi *try out* online.

Aplikasi berbasis *web* ini nantinya akan bisa diakses oleh peserta didik yang akan melaksanakan *try out* sehingga setiap peserta didik dapat mengerjakan soal-soal yang disajikan secara online. Aplikasi ini aman dari

kecurangan peserta didik karena akan menggunakan metode randomisasi dalam penyajian soal sehingga peserta didik akan mendapatkan soal yang berbeda-beda.

Apabila peserta didik telah selesai mengerjakan soal yang disajikan maka hasilnya akan ditampilkan secara akurat. Dalam aplikasi ini bukan hanya berisi soal *try out* tetapi juga disajikan materi-materi yang terkait dengan UN dan peserta didik akan dapat mengunduhkannya kapanpun.

Dengan tersedianya aplikasi *try out* online ini diharapkan dapat membantu guru atau instansi pendidikan dalam menyelenggarakan *try out* online yang sehat, serta efektif dan efisien.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dihadapi dalam tugas akhir ini adalah bagaimana membuat suatu aplikasi *web* yang dinamis, efisien, dan mudah digunakan oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam melaksanakan *try out*.

Sehubungan dengan hal tersebut dapat dirumuskan permasalahan dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membuat interface aplikasi *try out* dengan teknologi berbasis *web* yang menarik dan mudah digunakan?
- 2) Bagaimana merancang atau mengimplementasikan metode *try out* menjadi sebuah aplikasi perangkat lunak?
- 3) Bagaimana mengintegrasikan aplikasi perangkat lunak tersebut dengan sebuah *database engine*?
- 4) Bagaimana mengimplementasikan metode randomisasi dalam penyajian soal pada aplikasi tersebut?

- 5) Bagaimana menampilkan hasil *try out* yang cepat dan akurat kepada peserta didik dan guru?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dalam pembahasan mengenai “Aplikasi Try Out Online untuk Kelas IX Sekolah Menengah Pertama”, dirumuskan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Aplikasi dapat digunakan di semua Sekolah Menengah Pertama dengan menyesuaikan soal-soal *try out* yang akan digunakan pada sekolah tersebut.
- 2) Sistem atau aplikasi yang dibangun berbasis *web*
- 3) Tidak membahas materi-materi *try out* secara mendalam
- 4) Hanya membahas 4 mata pelajaran yang akan diujikan pada Ujian Nasional Sekolah Menengah Pertama, yaitu:
 - a. Mata pelajaran Bahasa Indonesia
 - b. Mata pelajaran Bahasa Inggris
 - c. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
 - d. Mata pelajaran Matematika

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah:

- 1) Menghasilkan aplikasi yang menyajikan soal-soal *try out* secara acak (*random*) yang dapat diakses oleh peserta didik secara *online* dengan waktu pengerjaan yang telah ditentukan oleh guru maupun instansi pendidikan.
- 2) Menghasilkan aplikasi yang menyajikan materi-materi mengenai materi UN yang dapat di *download* sebagai bahan pembelajaran bagi peserta didik.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan aplikasi ini adalah:

- 1) Bagi siswa sebagai peserta didik berguna untuk mendapatkan efisiensi waktu serta kemudahan untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi UN.
- 2) Bagi instansi pendidikan sebagai penyelenggara *try out* diharapkan dapat membantu dalam menyelenggarakan *try out online* yang sehat, serta efektif dan efisien.
- 3) Bagi guru berguna untuk mempermudah dalam mengawasi peserta didik dalam mengerjakan soal *try out* agar terhindar dari kecurangan serta mempermudah dalam hal penilaian.
- 4) Bagi peserta didik, instansi pendidikan serta guru dapat memperoleh hasil *try out* secara cepat dan akurat sehingga dapat mengevaluasi kesiapan peserta didik dalam menghadapi UN.