BAB 1

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Kondisi saat ini, hampir di seluruh sekolah di Indonesia dituntut untuk ikut dalam suatu kompetisi dalam menunjukkan prestasi. Prestasi ialah salah satu bagian penting dari tujuan diwajibkannya pendidikan. Maka dari itu prestasi dalam bidang akademik maupun di luar akademik akan menunjukan sejauh mana keberhasilan suatu lembaga atau institusi pendidikan dalam melahirkan peserta didiknya.

Begitu pun di SMA PLUS PGRI CIBINONG, salah satu tujuan dari menyelenggarakan pendidikannya adalah turut serta dalam menunjukan kemampuan dalam mendidik siswa untuk meraihkan prestasi. Ada banyak cara mengukur dan memajukan tingkat pencapaian kompetensi siswa, salah satunya dengan bentuk evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa.

Evaluasi sudah seharusnya mendapat perhatian khusus dalam proses belajar mengajar. Sebab dengan adanya evaluasi, maka akan terukur sampai dimana keberhasilan peserta didik (siswa) dalam kegiatan belajarnya, serta sampai dimana pula keberhasilan para pendidik (guru) dalam melaksanakan proses mengajarnya.

Salah satu bentuk evaluasi dari proses belajar-mengajar adalah kegiatan Ulangan umum. Evaluasi ini bertujuan mengukur keberhasilan dan ketuntasan belajar siswa pada semester tersebut.

Selain mengacu pada PP. Nomor 19 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 64 ayat (1), di SMA PLUS PGRI CIBINONG juga telah menerapkan sebuah proses ulangan umum sebagai media evaluasi kegiatan belajar-mengajar. Namun masih terdapat kelemahan dalam pengolahannya, yakni masih belum terkomputerisasi, khususnya dalam pengolahannya. Atas keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, maka akan ada banyak hambatan yang dihadapi dalam menempuh proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar. Sehingga perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk dapat mengatasi kekurangan tersebut.

Dalam hal ini, kemajuan teknologi di bidang komputerisasi memegang peran yang sangat penting dalam mewujudkan hal tersebut, Sebab sudah sepantasnya perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat juga melahirkan berbagai macam teknologi yang bisa membawa dampak positif bagi dunia pendidikan.

Dengan adanya usaha memaksimalkan sistem informasi sebagai media evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa, maka hasil evaluasi tingkat pencapaian kompetensi akademik siswa yang ada, akan terukur dengan lebih cepat, tepat, efektif dan efisien. Ini merupakan jawaban dari tantangan perkembangan zaman dan teknologi yang memungkinkan segala informasi dan kebutuhan dalam menyokong kemajuan dunia pendidikan. Dan dengan begitu maka inovasi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang selaras dengan kebutuhan karakteristik masyarakat modern yang menginginkan semua berjalan dengan cepat dan tepat.

Berangkat dari menyadari pentingnya sebuah pemenuhan kebutuhan dalam segala informasi yang berhubungan dengan sistem informasi sebagai media evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa agar lebih mudah efektif dan efisien, maka saya mengangkatnya untuk dijadikan sebagai skripsi dengan judul: 'PEMBANGUNAN APLIKASI ULANGAN UMUM (BERBASIS WEB) SEBAGAI MEDIA EVALUASI KEGIATAN BELAJAR-MENGAJAR SISWA DI SMA PLUS PGRI CIBINONG KABUPATEN BOGOR'.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Hasil pengamatan dan penelitian sistem yang berjalan, saya menemukan permasalahan yang diuraikan sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah pada SMA PLUS PGRI CIBINONG diantaranya sebagai berikut:

1. Ulangan umum yang menjadi media evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa yang sedang berjalan saat ini masih tertulis sehingga banyak memakan waktu dalam prosesnya.
2. Belum efektif dan efisiennya proses pengolahan data nilai ulangan umum siswa.
3. Proses pengerjaan soal dan jawaban Ulangan Umum yang sedang berjalan masih kurang efektif dan efisien sehingga banyak memakan waktu.

4. Belum adanya aplikasi ulangan umum (berbasis web) guna mengatasi setiap hambatan yang ada dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.

1.2.2. Rumusan masalah

Untuk perumusan masalahnya, saya mengemukakan empat hal, yaitu:

1. Bagaimana sistem ulangan umum untuk mengevaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa yang sedang berjalan pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.
2. Bagaimana perancangan sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media pengolahan nilai dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.
3. Bagaimana cara pengujian yang dilakukan terhadap sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media pengolahan nilai dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.
4. Bagaimana implementasi sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai proses digitalisasi ulangan umum pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan Tujuan Penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa di SMA PLUS PGRI CIBINONG.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan saya mengangkat gagasan menciptakan sistem informasi aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa di SMA PLUS PGRI CIBINONG seperti berikut :

1. Untuk membuat sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.
2. Untuk Mengetahui bagaimana perancangan sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media evaluasi kegiatan belajar mengajar di SMA Plus PGRI Cibinong.
3. Untuk mengetahui cara pengujian yang akan dilakukan pada sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa pada SMA PLUS PGRI CIBINONG.
4. Untuk melakukan tahap implementasi yang sesuai pada sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai proses digitalisasi ulangan umum siswa di SMA PLUS PGRI CIBINONG.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua, yaitu;

1.4.1. Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. penulis

   Semoga dengan adanya pembangunan sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa, ini dapat menambah kinerja dan wawasan saya ke depannya.

2. Peneliti lain

   Semoga dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang yang sama.

3. Lingkungan pendidikan

   Semoga sistem ini dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada serta dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Semoga dapat memberikan manfaat bagi SMA PLUS PGRI CIBINONG guna meningkatkan kualitas dalam proses ulangan umum sebagai media evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa.

1.5. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penyelesaian masalah, maka saya membatasi masalah ke dalam beberapa hal, yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun hanya sebatas ulangan umum. Atau secara sederhana dapat dikatakan sebagai proses digitalisasi ulangan umum dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa di SMA PLUS PGRI CIBINONG.
2. Soal yang terdapat dalam sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) sebagai media dalam proses evaluasi kegiatan belajar-mengajar siswa adalah pilihan ganda saja.
3. Sistem yang dibuat tidak menyediakan fasilitas remedial atau ulangan susulan.
4. Aplikasi yang dibangun hanya untuk dipakai dalam jaringan *intranet.*
5. Ketentuan penilaian dari sistem aplikasi ulangan umum (berbasis web) ini adalah : $\frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah soal}} \times 100\%$ atau: $\frac{20}{20} \times 100\% = 100$

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian skripsi ini saya melakukan penelitian di SMA PLUS PGRI CIBINONG Jl. Golf – Cibinong. Bogor.

1.6.2 Waktu Penelitian

Table 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2011															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis																
	a. Mengumpulkan data-data yang diperlukan																
	b. Mengidentifikasi masalah yang sedang terjadi																
	c. Mengidentifikasi data yang dibutuhan																
2	Perancangan																
	a. Menyiapkan software yang yang dibutuhkan																
	b. Merancang sistem data secara Terstruktur																
	c. Merancang input daan output																
	d. Perancangan struktur menu																
3	Pengkodean																
4	Pengujian																
5	Implementasi																
6	Maintenance																