

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berpendidikan dan berkualitas. Dalam konteks pendidikan khususnya di Indonesia, Sekolah Menengah Pertama memiliki peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan mempunyai sikap mental yang baik bagi siswa. Melalui kurikulum yang telah ditetapkan, para siswa diharapkan dapat menguasai materi pembelajaran dan mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan di masa masa depan.

Di era revolusi ini, di mana teknologi informasi dan komunikasi banyak mengubah berbagai aspek kehidupan, pendidikan juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas belajar. Teknologi informasi telah mengubah cara pandang manusia dalam berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Kemajuan teknologi ini memberikan peluang besar, khususnya di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan proses belajar di sekolah. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan memberikan kemungkinan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dinamis, adaptif, dan tidak monoton, sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Toboali, yang berada di Jl. AMD Teladan Bangka selatan, Bangka Belitung, berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas pendidikan bagi para siswanya. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan tersebut, pengelolaan tugas siswa menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan. Tugas siswa merupakan salah satu hal penting sebagai evaluasi kegiatan belajar mengajar. Melalui tugas, siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari, mengasah keterampilan berpikir kritis, serta mengembangkan kreativitas dan inovasi.

Namun, dalam pengumpulan tugas siswa di SMPN 2 Toboali, terdapat berbagai macam permasalahan yang dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran di kelas. Beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sekolah ini

yaitu, keterlambatan pengumpulan tugas, kehilangan tugas siswa, ketidakjelasan intruksi penugasan, keterbatasan ruang penyimpanan fisik, dan juga kesulitan dalam penilaian.

Seringkali siswa dalam mengumpulkan tugas mengalami keterlambatan, baik karena alasan pribadi seperti sakit maupun faktor eksternal yang lainnya. Keterlambatan pengumpulan tugas ini dapat mempengaruhi efektivitas penilaian, karena guru harus menilai tugas tersebut secara terburu-buru atau bahkan tidak dapat menilai tugas yang masuk di luar batas waktu yang ditentukan.

Dalam situasi tertentu, tugas siswa di buku tulis dapat hilang atau rusak saat diserahkan kepada guru. Kehilangan tugas ini dapat terjadi saat proses pengumpulan dilakukan secara manual dan dapat menyebabkan ketidakadilan dalam penilaian serta ketidaknyamanan bagi siswa yang telah selesai mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

Intruksi penugasan yang tidak cukup jelas atau tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa dapat menyebabkan tugas yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hasilnya, kualitas tugas yang dihasilkan mungkin tidak optimal dan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di kelas.

Dengan jumlah siswa yang terus bertambah, ruang penyimpanan fisik untuk menyimpan tugas menjadi semakin terbatas. Hal ini dapat mengakibatkan tugas yang tumpang tindih, sulit diakses, atau bahkan hilang. Selain itu, tugas yang disimpan secara fisik juga rentan terhadap kerusakan akibat faktor lingkungan atau kelalaian.

Guru seringkali menghadapi kesulitan dalam menilai tugas siswa secara konsisten dan objektif, terutama jika tugas yang dikumpulkan berjumlah besar. Penilaian yang tidak konsisten dapat menyebabkan perbedaan dalam memberikan feedback kepada siswa, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan solusi yang efektif yang dapat mengoptimalkan proses pengumpulan, penyimpanan, dan penilaian tugas siswa. Solusi ini harus mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi, meningkatkan transparansi, dan interaksi siswa dan guru dalam proses

belajar mengajar.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dirancang dan dikembangkan sebuah aplikasi pengumpulan tugas siswa di SMPN 2 Toboali. Aplikasi ini akan menjadi solusi inovatif yang dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pengumpulan tugas siswa, meningkatkan efisiensi pengelolaan tugas, serta memperkuat proses pembelajaran. Dengan adanya sistem ini, pembelajaran lebih menyenangkan dan mendukung pengembangan potensi siswa.

Penelitian mengenai aplikasi pengumpulan tugas siswa berbasis android telah banyak dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh [1]. Penelitian oleh tahun 2022 [2]. Penelitian oleh pada tahun 2021 [3]. Penelitian oleh yang berjudul, “Sistem Aplikasi Pengelolaan Tugas Akhir Berbasis *Mobile*” [4]. Penelitian oleh dengan judul penelitian [5].

Pengumpulan tugas siswa yang biasanya melalui kertas dan buku yang rentan hilang atau mengalami kerusakan dapat diminimalisir dengan menggunakan kemajuan teknologi informasi yang ada terutama pemanfaatan dalam penggunaan aplikasi pengumpulan tugas siswa. Dalam penelitian ini, penulis memilih dan membuat aplikasi android dengan judul, “Aplikasi Pengumpulan Tugas Siswa Berbasis Android Pada SMP Negeri 2 Toboali”.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah seperti berikut:

1. Bagaimana desain dan pengembangan aplikasi pengumpulan tugas siswa berbasis android yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik di SMP Negeri 2 Toboali?
2. Bagaimana performa dan respons pengguna setelah menggunakan aplikasi pengumpulan tugas setelah dilakukan pengujian?
3. Apakah efektif dan efisien penggunaan aplikasi pengumpulan tugas berbasis android dibandingkan dengan metode manual yang sudah ada?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah yaitu seperti berikut:

1. Perangkat lunak bekerja pada perangkat *handphone* dengan spesifikasi batas minimal android 5.0 (Lollipop / API 21) dengan kapasitas RAM 2 GB.
2. Rancangan layar aplikasi ini didesain dengan menggunakan aplikasi Balsamic Wireframes kemudian baru dibuat dengan menggunakan aplikasi Android Studio dan juga codeigniter, bootstrap dan MySQL sebagai *database* nya.
3. Lingkup Penggunaan aplikasi hanya pada siswa SMP Negeri 2 Toboali.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada pengumpulan tugas siswa melalui aplikasi berbasis android, bukan pada aspek pembelajaran maupun evaluasi tugas.
5. Aplikasi ini akan menyediakan fitur pengumpulan tugas berupa berkas digital, namun tidak akan mencakup fitur penilaian otomatis.
6. Pendekatan yang digunakan yaitu berbasis OOP (*Object Oriented Programming*).
7. Pengujian sistem menggunakan *blackbox* testing.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan *m-learning* berbasis android sebagai pengumpulan tugas siswa. Dengan aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat dengan mudah mengumpulkan tugas hanya dengan sekali klik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk siswa, mengembangkan keefektifan dalam pengumpulan tugas siswa. Dengan aplikasi ini, diharapkan siswa dapat dengan mudah dan cepat dalam

mengumpulkan tugas secara online tanpa perlu lagi menggunakan media fisik seperti kertas dan buku tulis.

2. Untuk guru, dengan adanya aplikasi ini guru bisa membuat tugas secara langsung melalui aplikasi ini.
3. Untuk sekolah, aplikasi pengumpulan tugas siswa ini dapat menyimpan data tugas siswa dan hasil penilaian, yang dapat digunakan oleh sekolah untuk menganalisis kinerja siswa dan mengambil keputusan terkait perbaikan kurikulum dan metode pengajaran.
4. Untuk pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi yang canggih, diharapkan kegiatan belajar mengajar lebih menarik.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam Penulisan Skripsi ini terbagi ke dalam 5 (Lima) Bab. Dimana sistematika dalam skripsi ini yaitu seperti berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini ialah bagian awal pembahasan mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan, tujuan, manfaat penelitian, beserta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Di Bab 2 ini dijelaskan tentang tinjauan Pustaka, teori-teori penelitian yang digunakan, beserta pembahasan secara terperinci. Landasan teori ini memuat pengertian, *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi, dan juga uraian teori berupa buku, jurnal ilmiah, dan referensi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Model studi, teknik pengumpulan data serta alat mengembangkan sistem tercakup dalam bab 3 ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab 4 ini memuat sebagai berikut: Latar belakang tempat

penelitian, struktur organisasi, visi dan misi, tugas, analisa sistem kebutuhan sistem usulan, analisis sistem yang akan dibuat, beserta rancangan layar, dan uji coba aplikasi beserta pengujian.

BAB V PENUTUP

Dalam bab terakhir akan menjelaskan tentang kesimpulan dan saran, peneliti akan membuat kesimpulan yang terdapat dibab 1 sampai 4. sehingga bisa di lihat masalah dan saran apa yang baik untuk penelitian selanjutnya.

