

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu alat dalam pembudayaan manusia. Melalui pendidikan manusia akan mengetahui segala sesuatu yang tidak diketahuinya. Pendidikan juga merupakan hak dan keharusan seluruh umat manusia, walaupun ada pada masa-masa tertentu pendidikan tidak diberikan secara merata kepada seluruh manusia. Hak untuk mendapatkan pendidikan harus disetarakan dengan kesempatan dan kemampuan. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 2 menjelaskan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Saidah (2016:1) pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan kehidupan bangsa. Peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Peningkatan pemahaman dan

kesiapan pendidik terhadap pelaksanaan kurikulum yang berlaku, penggunaan metode yang tepat serta optimalisasi sarana dan prasarana pendidikan tentunya merupakan jalan strategis untuk melakukan transformasi keilmuan sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, tentunya memiliki unsur-unsur didalamnya seperti konten atau materi Pelajaran.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SIKDIKNAS Pasal 1 Ayat 20, pelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pelajaran guru terlibat secara mendalam di dalam berbagai kegiatan seperti menjelaskan, merumuskan, membuktikan, menyimpulkan, dan mengklasifikasikan. Guru tidak sekedar bertugas mentransfer pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka membantu peserta didik menerjemahkan semua aspek itu kedalam perilaku-perilaku yang berguna dan bermakna.

Kegiatan Pelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Seperti pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi khususnya laptop dan internet sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Teknologi berkembang sangat pesat, jauh melampaui bidang-bidang teknologi lainnya. Bahkan sampai awal abad ke-21 ini, dipercaya bahwa bidang teknologi masih akan terus pesat berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa

dekade mendatang. Pada tingkat global, perkembangan teknologi ini telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia (Deni Darmawan 2012).

Kecanggihan Teknologi Informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Perkembangan TIK yang sedemikian pesat tersebut menciptakan kultur baru bagi semua orang diseluruh dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhnya. Integrasi Teknologi Informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar dengan memanfaatkan adanya teknologi modern dan bidang informasi dan komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang ada telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi saat ini juga banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan, serta dalam rangka belajar mengajar.

Seiring perkembangan zaman diperlukan suatu alat yang mempunyai kemampuan untuk melakukan pekerjaan rutin, menghitung, menyimpan informasi dan menyelesaikan persoalan rumit serta banyak perhitungan dalam waktu yang cepat. Manfaat teknologi dalam perkembangan kehidupan sehari-hari memang sangat banyak, terutama untuk bisnis, industri, hiburan, dan berbagai usaha dan bidang lainnya. sistem komputer saat ini sudah di gunakan hampir di seluruh aspek kehidupan kita. Dengan pemanfaatan komputer tersebut maka suatu pekerjaan akan menjadi lebih mudah dan lebih efisien dalam berbagai hal, salah satunya adalah efisiensi

dalam penggunaan kertas dengan cara menginputkan data ke dalam komputer.

Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan antara lain dengan membangun aplikasi *Computer Based Test* (CBT). Menurut AJ Romiszowski, *Computer Based Test* (CBT) adalah sistem yang menyerupai *Computer Managed Instruction* (CMI). CMI adalah strategi pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai tujuan dan sumber pembelajaran serta penilaian terhadap siswa. CBT dapat digunakan untuk membuat pengujian berdasarkan tingkat kesulitan yang tidak dapat digunakan pada pembelajaran konvensional di dalam kelas.

Hal ini dikarenakan sistem ujian menggunakan kertas (*Paper Based Test*) memungkinkan kekeliruan dalam pengoreksian jawaban. Selain itu, penilaian dari sistem ujian menggunakan kertas (*Paper Based Test*) sangat rentan, seperti banyak kertas yang sobek atau terkena kotoran sehingga mengakibatkan kesalahan dalam pengoreksian. Sedangkan ujian dengan menggunakan sistem berbasis komputer (*Computer Based Test*) mempunyai kelebihan efisiensi waktu, mudah pengisian jawaban, dan lebih aman.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis pada hari Sabtu tanggal 21 Oktober 2023 dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 04 Sutera bahwa siswa/i di SMPN 04 Sutera masih melaksanakan ujian menggunakan kertas (*Paper Based Test*) dan guru mata pelajaran

bahasa indonesia juga menyampaikan keluhannya, dalam pemeriksaan ujian menggunakan kertas mengalami kesalahan dalam pengoreksian karena banyak kertas terkena kotoran dan sering terjadinya kecurangan dan mencontek dalam proses ujian dan juga hilangnya lembar jawaban ujian siswa pada saat proses pengumpulan kepada guru. Sebelum pelaksanaan ujian, guru harus membuat soal ujian harian, UTS, maupun UAS, lembar soal tersebut harus diperbanyak lagi oleh bagian tata usaha sehingga sekolah harus menanggung beban biaya percetakan soal. Soal yang dibuat oleh guru cenderung sama untuk setiap siswa dan menimbulkan kecurangan karena adanya kesempatan untuk mencontek. Setelah proses ujian, guru harus melakukan koreksi hasil ujian yang membutuhkan waktu yang relatif lama dan berpotensi mengalami kesalahan dalam penilaian.

Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan rancangan sebuah sistem informasi aplikasi ujian berbasis *web* untuk membantu Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Sutura yang dapat di jalankan dalam komputer sekolah. Dengan memanfaatkan aplikasi ujian berbasis web, diharapkan dapat meminimalisir hilangnya lembar jawaban siswa dan diharapkan juga dapat menjadi aplikasi yang efisien untuk pembuatan soal karena soal dibuat oleh guru atau admin tanpa harus melalui perantara dan dengan adanya fitur acak soal diharapkan dapat mengurangi kecurangan siswa yang mencontek saat ujian. Fitur nilai yang dapat mengkoreksi jawaban ujian dengan cepat dan meminimalisir kesalahan penilaian.

Berdasarkan penjelasan tersebut perlu dibuatkan sistem informasi dalam pengelolaan pelaksanaan ujian dalam bentuk sistem berbasis komputer (*Computer Based Test*). Maka dari itu penulis mengangkat judul **“Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Ujian Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMPN 04 Sutera Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya adalah :

1. Belum efektifnya proses ujian karena faktor kecurangan dan mencontek banyak terjadi pada proses ujian.
2. Belum efektif dan efisien dalam proses penilaian ujian karena memakan waktu yang relatif lama dan terkadang mengalami kesalahan dalam penilaian.
3. Ujian yang digunakan masih berupa kertas (*Paper Based Test*) memungkinkan kekeliruan dalam pengoreksian jawaban. Selain itu, keamanan dari sistem ujian menggunakan kertas (*Paper Based Test*) sangat rentan.
4. Belum adanya penggunaan aplikasi ujian berbasis *web*, masih menggunakan kertas sebagai lembar soal (*Paper Based Test*). Untuk itu sudah saatnya berpindah menggunakan komputer (*Computer Based Test*) sebagai sarana pengganti dalam melaksanakan ujian.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Ujian berbasis *Web* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX SMPN 04 Sutera Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seperti apa sistem informasi aplikasi ujian berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX.3 SMPN 04 Sutera Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah validitas, praktikalitas, dan efektifitas sistem informasi aplikasi ujian berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX.3 SMPN 04 Sutera Tahun Pelajaran 2023/2024?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan sistem informasi aplikasi ujian berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX.3 SMPN 04 Sutera Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui validasi, praktikalitas, dan efektifitas sistem informasi aplikasi ujian berbasis *web* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IX.3 SMPN 04 Sutera Tahun Pelajaran 2023/2024

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat memudahkan kinerja seorang guru dalam memeriksa hasil ujian siswa.
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan pada sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan ujian.
3. Bagi Penulis, hasil penelitian ini untuk mendapatkan gelar serjana pendidikan teknik informatika pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Putra Indonesia "yptk" Padang.

G. Spesifikasi Produk yang di rancang dan dibuat

Produk yang dibuat dari penelitian ini adalah aplikasi ujian berbasis *web* pada kelas IX.3 SMPN 04 Sutura. Tujuan dari pembuatan aplikasi ujian berbasis komputer ini adalah mempermudah guru dalam memeriksa hasil ujian siswa dan siswa mengetahui hasil ujiannya. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ujian berbasis *web* ini dibuat menggunakan *visual studio code, Xampp, Node.js, Laravel,*
2. Aplikasi ujian ini dapat dibuka pada komputer yang minimal windows 7.
3. Aplikasi ujian berbasis *web* ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol star, tombol pilihan ganda, dan hasil ujian.

4. Ram minimal 4 GB.
5. Penyimpanan minimal 500 MB.
6. Soal yang dibuat random