

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Berdasarkan kutipan tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan tidak hanya mengenai pemindahan pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan karakter dan pengembangan potensi individu secara menyeluruh. Yhunanda & Muhamad Sholeh (2020) mengatakan bahwasanya peserta didik diberikan kebebasan untuk mempelajari bidang yang sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan mereka pada tingkat yang berbeda-beda, sehingga pendidikan bisa berdampak bagi pribadi maupun negara. Salah satu sarana peserta didik untuk mempelajari dan mengembangkan potensi yang dimiliki adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa di luar waktu pembelajaran intrakurikuler dan kokurikuler, dilakukan di bawah pengawasan dan bimbingan lembaga pendidikan.

Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan pengembangan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kemampuan bekerja sama, dan kemandirian siswa, mendukung tujuan pendidikan secara keseluruhan. Bentuk kegiatan ekstrakurikuler di sekolah mencakup berbagai aspek yang dirancang untuk mengembangkan berbagai kemampuan dan minat siswa, termasuk Krida, yang meliputi kegiatan seperti Kepramukaan, Latihan Kepemimpinan Siswa (LKS), Palang Merah Remaja (PMR), Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), dan Pasukan Pengibar Bendera (Paskibraka). Selain itu, kegiatan olah-bakat dan olah-minat juga tersedia, meliputi olahraga, seni dan budaya, teknologi informasi dan komunikasi, serta kegiatan keagamaan dan bentuk ekstrakurikuler lain yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru yang bertugas sebagai penanggung jawab kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 13 Medan menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan siswa. Hal ini tercermin dari kebijakan sekolah yang mewajibkan setiap siswa untuk mengikuti minimal satu kegiatan ekstrakurikuler, guna memastikan bahwa siswa tidak hanya terlibat dalam pembelajaran akademik, tetapi juga dalam pengembangan diri melalui kegiatan di luar kurikulum. Saat ini, terdapat 10 jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti siswa, yaitu Atletik, Pramuka, Paskibraka, Seni Pora, Sepak Bola, Karate, *Rohis*, *Rohkris*, *Tahfiz*, dan Tilawah, yang kemungkinan dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

Untuk mendukung kelancaran dan perkembangan setiap kegiatan ekstrakurikuler, pihak sekolah memiliki kewajiban untuk melakukan monitoring rutin terhadap semua aktivitas yang berlangsung. Pihak sekolah berupaya untuk memastikan bahwa seluruh kegiatan ekstrakurikuler berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Salah satu upaya *monitoring* yang dilakukan adalah dengan mengharuskan pembina kegiatan ekstrakurikuler untuk menyerahkan laporan program kegiatan di awal semester, serta melakukan dokumentasi kegiatan selama periode kegiatan berlangsung. Di samping itu, pihak sekolah secara aktif memantau perkembangan kegiatan dengan memeriksa absensi siswa dan laporan kemajuan yang disusun oleh pembina. Dalam hal ini, *monitoring* kehadiran dan partisipasi siswa menjadi sangat penting agar pihak sekolah dapat mengetahui sejauh mana setiap siswa terlibat aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Namun, dalam pelaksanaannya, pihak sekolah dan pembina kegiatan ekstrakurikuler menghadapi beberapa kendala dalam proses *monitoring* ini. Berdasarkan angket yang dibagikan kepada pembina kegiatan ekstrakurikuler, sebanyak 75% pembina mengungkapkan kesulitan dalam memberikan laporan aktivitas kepada pihak sekolah, khususnya dalam hal penyerahan laporan kehadiran, nilai, dan dokumentasi kegiatan secara berkala. Selain itu, lebih dari 50% pembina mengalami kesulitan dalam melakukan absensi secara manual, yang memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan. Sementara itu, dari sisi pelaksanaan kegiatan, hasil angket kuesioner yang disebar kepada 30 siswa menunjukkan bahwa mereka sering kali tidak menerima informasi yang cukup dan tepat waktu mengenai jadwal dan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga menghambat

mereka dalam mengikuti kegiatan dengan maksimal. 100% siswa yang disurvei mengungkapkan bahwa mereka jarang menerima pemberitahuan atau *update* yang memadai tentang kegiatan yang akan datang.

Melihat kondisi ini, perancangan sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler berbasis Android menjadi langkah strategis yang dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengawasan oleh pihak sekolah dan pembina. Dengan sistem ini, pihak sekolah dapat secara langsung memantau perkembangan kegiatan ekstrakurikuler, termasuk mengakses data kehadiran, laporan nilai, dan dokumentasi kegiatan secara *real-time*. Pembina juga akan terbantu dengan pengelolaan administrasi yang lebih mudah, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pembinaan siswa dan pengembangan program kegiatan. Sistem ini juga akan memudahkan pihak sekolah untuk menyampaikan informasi terkait kegiatan ekstrakurikuler kepada siswa secara lebih cepat dan efisien, guna memastikan bahwa semua informasi dapat diterima tepat waktu oleh seluruh peserta didik.

Dalam pasal 7 ayat (1) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa Satuan Pendidikan memberikan penilaian terhadap kinerja peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler secara kualitatif dan dideskripsikan pada rapor peserta didik. Oleh karena itu, sistem informasi yang dirancang ini tidak hanya akan memfasilitasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler, tetapi juga memungkinkan pihak sekolah untuk memberikan penilaian terhadap kinerja siswa, termasuk kepada siswa yang aktif dalam perlombaan, sebagai bentuk

apresiasi terhadap partisipasi dan prestasi mereka. Pembina ekstrakurikuler akan dapat memasukkan nilai kinerja siswa, yang mencakup partisipasi, pencapaian, dan perkembangan mereka selama mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Nilai ini akan langsung tercatat dan dapat dideskripsikan dengan jelas pada rapor siswa, sebagai pengakuan atas kontribusi mereka dalam kegiatan tersebut.

Sistem ini juga dirancang untuk memastikan bahwa informasi mengenai jadwal dan kegiatan ekstrakurikuler dapat tersampaikan dengan baik dan tepat waktu kepada seluruh siswa. Fitur jadwal yang ada dalam sistem akan memberikan informasi terbaru kepada siswa mengenai kegiatan yang akan datang, mengurangi kemungkinan ketidakhadiran atau ketidaktahuan mengenai kegiatan tersebut. Selain itu, sistem ini dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempromosikan kegiatan ekstrakurikuler kepada siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berbagai kegiatan yang tersedia. Dengan memperhatikan kondisi saat ini, di mana baik pembina kegiatan ekstrakurikuler maupun siswa umumnya memiliki akses ke *smartphone* berbasis Android, aplikasi ini akan menjadi solusi yang efisien dan mudah diakses, memungkinkan pembina dan siswa untuk selalu terhubung dan terinformasi mengenai perkembangan kegiatan ekstrakurikuler serta penilaian yang diberikan oleh pihak sekolah.

Ide ini mendapat inspirasi dari penggabungan hasil dua penelitian terdahulu yang relevan, menunjukkan potensi besar dalam menggunakan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan dan *monitoring* kegiatan akademik dan kegiatan ekstrakurikuler di lingkungan sekolah. Penelitian pertama

oleh Dyah Ayu Megawaty, Muhammad Bakri, Setiawansyah, dan Evi Damayanti (2020) tentang penggunaan *website* untuk *monitoring* kegiatan akademik siswa menyoroti bagaimana teknologi dapat mempermudah proses pengelolaan nilai dan penilaian secara keseluruhan di sekolah, memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks ekstrakurikuler. Sementara itu, penelitian kedua oleh Herdian Nuryansyah dan Egy Hermawan (2020) mengenai perancangan sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web untuk SMK N 5 Kota Bandung, menunjukkan aplikasi praktis dari teknologi dalam mengelola informasi ekstrakurikuler, termasuk prestasi dan keanggotaan.

Dengan mempertimbangkan kedua penelitian tersebut, perancangan sebuah sistem informasi berbasis *android* akan meningkatkan efisiensi dalam proses pengawasan dan penyebaran informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 13 Medan. Sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler berbasis *android* ini dikembangkan menggunakan *React Native* sebagai platform pengembangan. *React Native* dipilih karena kemudahan penggunaan platformnya untuk aplikasi *cross-platform* yang berjalan pada perangkat *android*.

Dengan *React Native Expo*, proses pengembangan sistem informasi menjadi lebih cepat dan efisien, memungkinkan para pengembang untuk memanfaatkan berbagai fitur dan *plugin* yang tersedia dalam ekosistem *Expo* tanpa perlu mengonfigurasi lingkungan pengembangan yang kompleks. Hal ini sangat cocok untuk sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler berbasis *android* yang membutuhkan akses ke fitur-fitur integrasi *API* secara mudah. Penggunaan teknologi ini tidak hanya akan mempercepat proses pembuatan sistem informasi

tetapi juga memastikan pengalaman pengguna yang konsisten dan responsif di berbagai jenis perangkat, mendukung visi untuk memudahkan pengawasan dan penyebaran informasi kegiatan ekstrakurikuler secara lebih efisien (Yunandar & Priyono, 2018). Dengan memanfaatkan teknologi tersebut, sistem informasi ini berpotensi untuk diterima dan digunakan secara luas oleh pihak sekolah, mendorong pengawasan kegiatan ekstrakurikuler yang lebih efisien, serta meningkatkan partisipasi siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler itu sendiri.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka ditetapkan permasalahan sebagai berikut:

- a. Pelaporan aktivitas kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 13 Medan masih dilakukan secara tradisional. Hal ini menimbulkan kendala bagi pihak sekolah dalam mengawasi kegiatan ekstrakurikuler.
- b. Pembina kegiatan ekstrakurikuler diwajibkan untuk memberikan dokumentasi kegiatan, rekap absensi dan rekap nilai kepada pihak sekolah. Namun, proses ini masih mengalami kendala karena proses pelaporan dan absensi masih kurang transparan atau sulit dipertanggungjawabkan.
- c. Penyampaian informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler kepada siswa masih belum efisien. Sebanyak 100% siswa menyatakan bahwa mereka tidak mendapatkan informasi terbaru mengenai kegiatan ekstrakurikuler sebelum kegiatan tersebut dilaksanakan.

1.3. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, penelitian dibatasi pada lingkup:

- a. Penggunaan dan pengujian sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler berbasis *android* ini terbatas pada SMK Negeri 13 Medan, dengan akses yang diberikan kepada pihak sekolah, pembina ekstrakurikuler, dan peserta didik SMK Negeri 13 Medan.
- b. Sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler ini berfokus pada fitur-fitur utama seperti pengunggahan dan pengunduhan program kegiatan, pengelolaan dokumentasi, *penginputan* nilai, rekap absensi dan nilai otomatis, *postingan real-time*, serta penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler. Fitur tambahan di luar kebutuhan ini tidak akan menjadi fokus dalam penelitian ini.
- c. Sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler ini juga berfokus pada proses penilaian siswa yang terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler. Proses penilaian meliputi tahap *penginputan* nilai, perhitungan nilai, pengklasifikasian hasil penilaian, hingga menampilkan nilai akhir siswa secara lengkap.
- d. Pada penelitian ini pengujian aplikasi hanya dilakukan untuk memastikan bahwa sistem informasi layak dan berfungsi dengan baik untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan efisiensi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 13 Medan.

- e. Perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini harus memiliki sistem operasi *android* dengan versi *android* 6+, RAM 2 GB, dan mendukung koneksi internet 4G.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Apakah sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler berbasis *android* yang dibangun layak digunakan untuk membantu proses pengawasan dan penyebaran informasi kegiatan ekstrakurikuler SMK Negeri 13 Medan?
- b. Seberapa besar efisiensi sistem informasi *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler berbasis android dalam membantu proses pengawasan dan penyebaran informasi kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 13 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka didapatkan tujuan penelitian sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui apakah sistem informasi *monitoring* berbasis *android* kegiatan ekstrakurikuler yang dibangun layak digunakan untuk membantu proses pengawasan dan penyebaran informasi kegiatan ekstrakurikuler SMK Negeri 13 Medan.

- b. Untuk mengetahui seberapa besar efisiensi sistem informasi yang dibangun untuk digunakan untuk proses pengawasan dan penyebaran informasi kegiatan ekstrakurikuler?

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

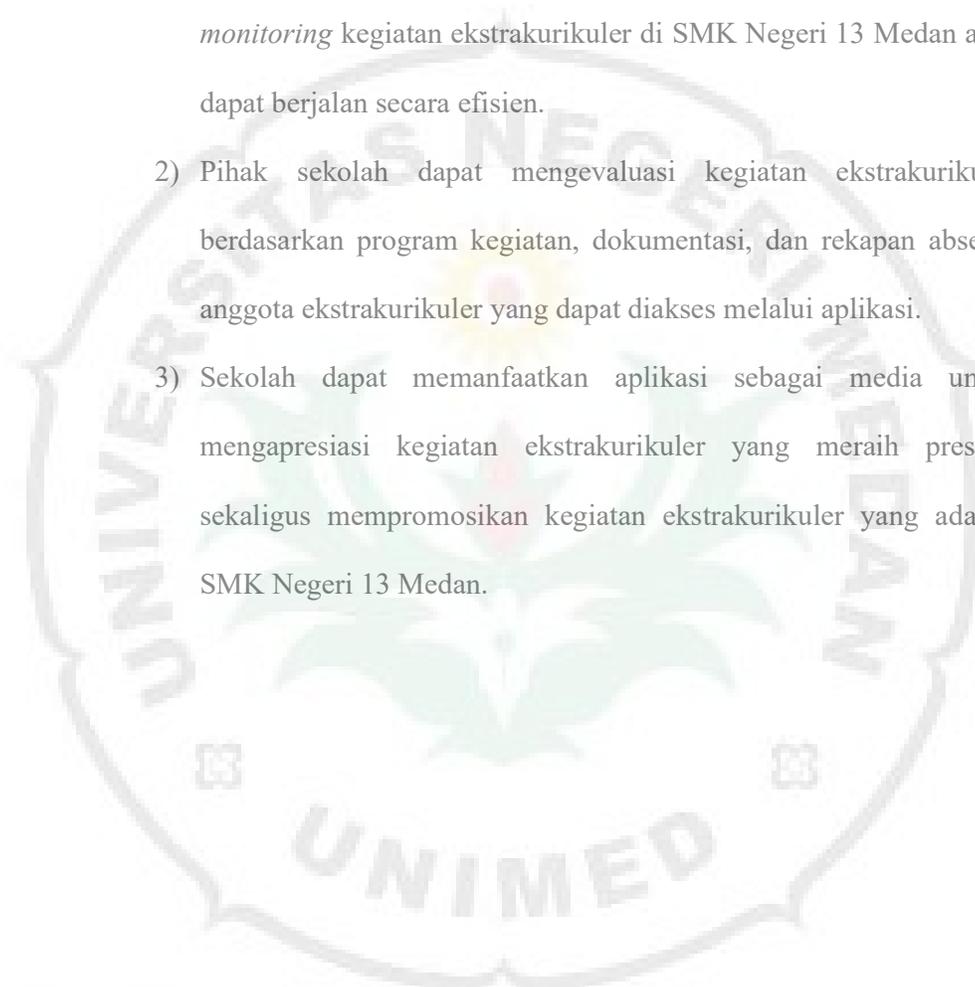
- 1) Mempermudah penyampaian dan akses informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler diikuti, sehingga setiap pertemuan kegiatan ekstrakurikuler anggota ekstrakurikuler memiliki persiapan.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik yang lain untuk bergabung mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMK Negeri 13 Medan.

b. Bagi Pembina Ekstrakurikuler

- 1) Aplikasi yang dibangun diharapkan dapat membantu proses akuntabilitas kegiatan ekstrakurikuler kepada pihak sekolah.
- 2) Dapat membantu pembina kegiatan ekstrakurikuler dalam proses administrasi.
- 3) Dapat membuat setiap pertemuan kegiatan agar selalu sistematis dan relevan dengan program kegiatan yang sudah dirancang sebelumnya.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sistem informasi yang dibangun ini dapat diterapkan dalam proses *monitoring* kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 13 Medan agar dapat berjalan secara efisien.
- 2) Pihak sekolah dapat mengevaluasi kegiatan ekstrakurikuler berdasarkan program kegiatan, dokumentasi, dan rekapan absensi anggota ekstrakurikuler yang dapat diakses melalui aplikasi.
- 3) Sekolah dapat memanfaatkan aplikasi sebagai media untuk mengapresiasi kegiatan ekstrakurikuler yang meraih prestasi sekaligus mempromosikan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMK Negeri 13 Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY