

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana yang bersifat kelembagaan untuk perkembangan individu, dalam hal pikiran dan pemahaman, melalui tuntunan, bimbingan dan pengajaran, Muhibbin Syah (1996). Peraturan Pemerintah dalam Undang-Undang (UU) No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yaitu 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dilihat bahwa pendidikan bukan hanya suasana dan proses pembelajarannya dan bersifat akademik tapi perlu diperhatikan bahwa pendidikan non akademik juga mempengaruhi. Pada tataran non akademik dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 tahun 2014 pasal 1 dan 2 tentang kegiatan ekstrakurikuler, yang merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan definisi di atas, maka sekolah perlu mengontrol manajemen pendidikan baik akademik maupun non akademik. Pada non akademik, sekolah perlu memberikan ruang untuk menumbuh kembangkan bakat dan kreativitas peserta didik, sehingga memiliki kebebasan berkreasi, melalui kegiatan ekstrakurikuler atau ekskul. Kegiatan ekstrakurikuler ini sendiri dapat berbentuk seni, olahraga, dan kegiatan lain yang bertujuan positif untuk kemajuan dari peserta didik itu sendiri. Dengan mengikuti kegiatan-kegiatan ini diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik. Program ekskul ini juga dapat membiasakan peserta didik terampil dalam mengorganisasi, mengelola, menambah wawasan, dan memecahkan masalah, sesuai karakteristik ekskul yang digelutinya.

Pendidikan di Indonesia sudah memanfaatkan teknologi dalam mengontrol kegiatan pendidikan seperti sistem ujian *online*, pendaftaran *online* dan beberapa *platform* yang mendukung pelaksanaan pendidikan. Umumnya sekolah memiliki beberapa sistem informasi untuk mengontrol manajemen kegiatan disekolah namun, tidak semua sekolah memiliki sistem informasi yang mengontrol manajemen kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan salah satu guru pembina ekstrakurikuler yaitu guru pembina pramuka, di SMK Negeri 2 Sei Rampah memiliki lima kegiatan ekstrakurikuler diantaranya ekstrakurikuler pramuka, paskibra, seni tari, bola volly, dan renang. Masing-masing kegiatan ekstrakurikuler ini memiliki keanggotaannya masing-masing, dimana pembina kegiatan bertanggung jawab atas setiap kegiatan ekstrakurikuler. Hingga saat ini,

proses pendaftaran anggota ekstrakurikuler masih menggunakan cara manual yaitu dengan mengisi lembaran formulir pendaftaran dan proses pendaftarannya juga memakan waktu yang lebih lama, karena setiap siswa harus mengisi data pribadi dan minat ekstrakurikuler dalam formulir yang dibagikan kepadanya dan dikhawatirkan lembaran formulir akan hilang atau rusak maka akan merepotkan guru pembina untuk mengelola berkas, kemudian pada pengolahan data penilaian siswa yang mengikuti setiap ekstrakurikuler yang masih dilakukan secara manual menggunakan kertas penilaian yang dikhawatirkan juga hilang atau rusak.

Pada absensi ekstrakurikuler masih menggunakan buku absensi dimana koordinator mengabsensi dengan cara menulis nama anggota ekstrakurikuler yang hadir, sehingga pembina sulit untuk memberikan informasi mengenai siswa yang aktif dan siswa yang tidak aktif karena harus mencari dalam lembaran kertas absensi. Selanjutnya dalam penyampaian segala informasi tentang kegiatan ekstrakurikuler dan perlombaan juga masih disampaikan secara langsung di setiap kelas atau pun saat apel pagi membuat siswa akan bolak balik bertanya mengenai perlombaan yang akan berlangsung sehingga masih kurang efektif. kurangnya pemanfaatan teknologi di SMK Negeri 2 Sei Rampah sehingga belum adanya sistem informasi untuk manajemen kegiatan ekstrakurikuler di sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas untuk mengatasi masalah tersebut, maka penulis memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah sistem informasi manajemen ekstrakurikuler, yang dapat mengontrol kegiatan ekstrakurikuler. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah proses manajemen ekstrakurikuler dan dapat memberikan informasi secara luas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan sebuah judul: “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat didefinisikan masalah-masalah yaitu sebagai berikut:

1. Proses perekrutan anggota di setiap ekstrakurikuler yang dilakukan masih secara manual yang memakan waktu lebih lama dan dikhawatirkan lembaran formulir akan rusak dan hilang .
2. Proses penilaian anggota ekstrakurikuler yang dilakukan masih secara manual yang dituliskan oleh setiap pembina menggunakan kertas nilai yang di kawatirkan rusak dan hilang.
3. Proses absensi anggota ekstrakurikuler yang dilakukan masih secara manual menggunakan buku absensi, membuat pembina sulit memberikan informasi keaktifan siswa dalam ekstrakurikuler karena harus mencari dalam lembaran kertas absensi .
4. Penyampaian segala informasi tentang ekstrakurikuler masih disampaikan secara langsung dari kelas ke kelas, yang dirasa masih kurang efektif membuat siswa akan bolak balik bertanya mengenai kejelasan informasi yang sudah disampaikan secara langsung.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem ini ditujukan untuk sekolah SMK Negeri 2 Sei Rampah.
2. User yang dapat mengakses sistem ini yaitu admin, kepala sekolah, pemina ekstrakurikuler, dan siswa.
3. Pembina dapat menginputkan nilai anggota ekstrakurikuler.
4. Siswa dapat mencetak nilai yang sudah diberikan oleh pembina di *web*.
5. Kepala sekolah dapat memantau dan mencetak *report* kegiatan ekstrakurikuler di *web* yang dikembangkan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah?
2. Bagaimana validasi ahli sistem melalui Instrumen dengan kriteria *Correctness*, *Reliability*, *Efficiency*, *Integrity*, *Usability*, *Maintainability*, *Flexibility*, dan *Portability* pada sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah?
3. Bagaimana penilaian pengguna melalui instrumen dengan kriteria *Usefulness* (Manfaat Sistem), *Easy of Use* (Kemudahan Sistem), *Easy of Learning* (Mudah Dipahami), *Satisfaction* (Kepuasan) terhadap sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis *Web*”

1. Mengembangkan sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah.
2. Mengetahui validasi ahli sistem melalui Instrumen dengan kriteria *Correctness, Reliability, Efficiency, Integrity, Usability, Maintainability, Flexibility, dan Portability* pada sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah.
3. Mengetahui penilaian pengguna melalui instrumen dengan kriteria *Usefulness* (Manfaat Sistem), *Easy of Use* (Kemudahan Sistem), *Easy of Learning* (Mudah Dipahami), *Satisfaction* (Kepuasan) terhadap sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis *Web* di SMK Negeri 2 Sei Rampah.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat menambah tanggung jawab pada ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan, serta sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
- b. Bagi sekolah, dapat mempermudah dalam pengolahan informasi manajemen ekstrakurikuler.
- c. Bagi pembina ekstrakurikuler, dapat mempermudah dalam mengelola data kegiatan ekstrakurikuler.
- d. Bagi siswa, dapat mempermudah siswa dalam mengetahui informasi kegiatan ekstrakurikuler.