1

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

*Tryout* Ujian Nasional merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi sekolah untuk meningkatkan angka kelulusan siswa didiknya, *tryout* juga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang siswa untuk mengukur kemampuannya dalam mengerjakan soal-soal ujian nasional. Persiapan pun semakin ditingkatkan baik persiapan *administrative* atau melatih diri dengan mengikuti *tryout,* bahkan banyak orang tua mendaftarkan anaknya kelembagalembaga bimbingan belajar dan memberikan perhatian lebih kepada anak mereka agar benar-benar siap menghadapi Ujian Nasional. Semakin banyaknya persiapan yang dilakukan banyak pula pengeluaran waktu, materi, dana dan alat penunjang dalam pelaksanaan tersebut sehingga kurangnya intensitas waktu yang dibutuhkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ruswanto Z (2014), dimana penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi *tryout* SMA berbasis

*Android* ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *java*, bahasa pemrograman

HTML, *Web Servis, Eclipse Android* SDK serta *software* pendukung lainnya. Hasil dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan guru dalam membuat soal latihan ujian dan membantu siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam ujian akhir yang sebenarnya.

Dari permasalahan tersebut, untuk mempermudah siswa dalam melatih diri, maka penulis akan merancang dan membangun sebuah aplikasi *mobile* berbasis *android* yang dapat diakses oleh seluruh siswa sebagai media belajar guna mengukur kemampuan diri dalam mengerjakan soal-soal. Aplikasi pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk melakukan beberapa kali pelatihan *tryout* dan hasil pembelajaran dapat dilihat dengan cepat tanpa harus menunggu lama. Aplikasi ini juga menyajikan penjelasan dan trik khusus dalam penyelesaian soal. Dari kasus inilah penulis akan membangun sebuah aplikasi media belajar *tryout* yang dapat membantu siswa maupun sekolah dalam meningkatkan kemampuan siswa pada saat pelaksanaan *tryout* yang sesungguhnya maupun Ujian Nasional yang dikemas dengan judul **“**RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA BELAJAR *TRYOUT* UJIAN NASIONAL PADA

SMP MUHAMMADIYAH KOTA DUMAI BERBASIS *ANDROID***”.**

**1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana mempermudah siswa dalam mempelajari soal-soal *tryout* yang dapat diakses dimana pun dan kapanpun?
2. Bagaimana membantu guru dalam menilai kemampuan siswa dalam

menjawab soal-soal *tryout*?

**1.3 Batasan Masalah**

Dengan perumusan masalah tersebut, maka akan dibangun sistem aplikasi pembelajaran *tryout* berbasis *android* dengan batasan yaitu :

1. Mata pelajaran yang dibahas adalah Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa

Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Alam

1. Soal yang ditampilkan dalam aplikasi hanya berupa soal pilihan ganda.
2. Aplikasi ini harus terkoneksi jaringan internet.

**1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal-soal *tryout* dalam rangka persiapan menghadapi Ujian Nasional serta dapat mengukur kemampuannya sendiri.
2. Sebagai alat bantu guru dalam menilai kemampuan siswa menjawab soal-soal

*tryout*.

**1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari perancangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Untuk melatih penulis dalam membangun sebuah aplikasi pembelajaran *tryout* yang lebih kompleks sehingga dapat digunakan untuk siswa yang akan melaksanakan ujian nasional.

3

1. Bagi Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

Dapat menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam membangun sebuah sistem yang lebih besar dan kompleks.

1. Bagi SMP Muhammadiyah
	* 1. Membantu sekolah dan kinerja para guru dalam menyelenggarakan *tryout* ujian kepada para siswa dengan lebih baik.
		2. Melatih para siswa dalam mengerjakan soal-soal *tryout* ujian dengan waktu yang tepat.