

APLIKASI MONITORING PEMBELAJARAN SISWA DI MASA PANDEMI COVID – 19 SEKOLAH DASAR ISLAM AL AZHAR 20 CIBUBUR JAKARTA TIMUR BERBASIS ANDROID

¹Atang Supena

²Akmal Zachra Yunarman

¹FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta,

atang@itbu.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Dalam lingkungannya Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain atau bisa juga secara otodidak. Wabah covid – 19 yang melanda pada berbagai negara menerapkan kebijakan – kebijakan yang sifatnya untuk mengurangi atau memutus mata rantai penyebaran virus tersebut salah satunya adalah menerapkan system kerja dari rumah atau dikenal dengan istilah Work From Home (WFH) dan menerapkan system pendidikan online (daring) yang mana fungsinya aktifitas murid yang biasanya dilakukan dengan tatap muka, akibat adanya wabah ini murid murid harus mengikuti segala aktifitas belajarnya melalui perangkat keras seperti laptop, smartphone atau gagjet mereka. atas dasar terkendalanya sistem pembelajaran offline/tatap muka secara langsung membuat sejumlah orang tua merasa khawatir akan perkembangan anaknya yang terjadi mereka khawatir akan anak-anaknya yang tidak terkontrol dengan baik, dikarenakan para orang tua yang selalu disibukan dengan pekerjaannya. Salah satu faktor yang paling dikhawatirkan adalah tidak adanya komunikasi yang baik antara siswa, guru, sekolah dan orang tua. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah aplikasi monitoring pembelajaran siswa sd islam al azhar 20 cibubur Jakarta timur dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan konsep Unfield Modeling Language sedang pengujian aplikasi yang dilakuka dengan metode User Acceptance Test (UAT) dan Black Box sedang kesimpulan yang didapat adalah Dengan adanya sistem monitoring pembelajaran siswa dinmasa pandemi SD Islam Al Azhar 20 Cibubur Jakarta Timur mendapat respon yang positif dari para orang tua murid SD Islam Al Azhar 20 Cibubur yang mana manfaat nya dapat dirasakan oleh para orang tua.

Kata kunci: Aplikasi, Monitoring, SDIA 20, Android

dilakukan pada Sekolah Dasar Islam 20 Cibubur.

1. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 pada awal kemunculanya telah memberikan dampak yang serius pada kehidupan masyarakat. Tidak sedikit pihak yang mengalami dampak dari adanya pandemi covid-19 ini. terutama dalam instansi sistem pendidikan di suatu lembaga terkait. pada dasarnya sistem pendidikan yang biasa dilakukan secara tatap muka dengan adanya pandemi covid-19 sebagian dari sekolah melakukan kegiatan nya secara daring atau secara online yang mana fungsinya sebagai pencegahan guna memutus mata rantai dari penyebaran wabah tsb. Seperti halnya yang

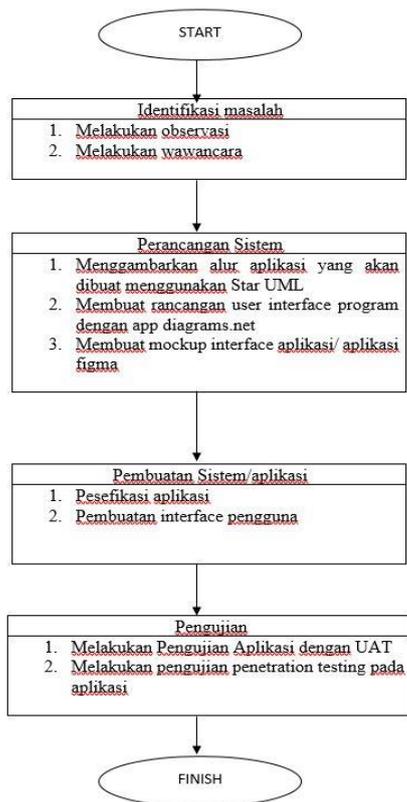
Harapan dari sebagian para orang tua adanya suatu sistem atau aplikasi yang dapat memantau serta memberikan kemudahan untuk anaknya saat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring atau online. Pada saat ini pihak sekolah sendiri telah memfasilitasi bentuk kegiatan belajar mengajar dalam media googleform, pada saat memberikan tugas dan dengan video conference saat memberikan penjelasan materi yang diajarkan, yang mana petugas informasi sekolah memberkan informasi baik itu penugasan siswa maupun kelas yang akan dijadwalkan melalui media whatsapp grub. namun saat

implementasi itu dilakukan terkadang terkendala saat penyampaian informasi. Dikarenakan tertumpuk atau terhalangi oleh pesan yang baru masuk, sehingga terkadang informasi yang lama dikirimkan tertutup oleh pesan baru sehingga menyulitkan orang tua untuk mencari informasi yang telah disampaikan. Terlebih pada orang tua yang jarang membuka pesan.

2. METODOLOGI

2.1 Jenis Penelitian

Secara garis besar penelitian ini akan di gambarkan dalam kerangka pemikiran pada gambar yang di dasarkan pada data perancangan sistem dan pengumpulan data. Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang digunakan :



2.2 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

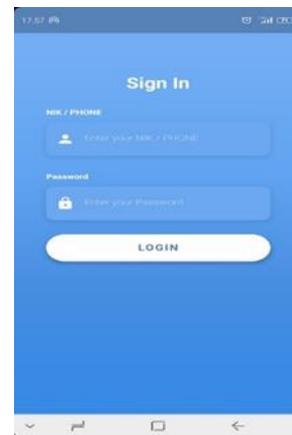
Metode yang digunakan dalam pe adalah metode waterfall. Metode Waterfall merupakan metode yang menggambarkan pendekatan yang

sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Proses dasar pada metode waterfall seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, solusi dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi dan pengujian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Tampilan Menu Sign In

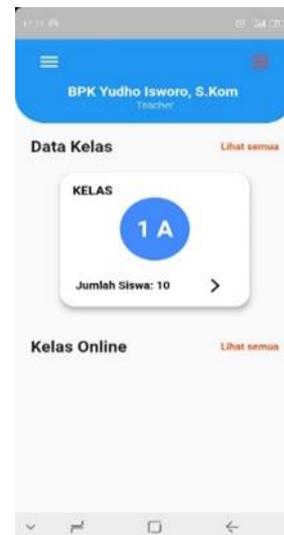
Pada halaman ini terdapat tampilan untuk memasukan NIK dan Password.



Gambar 3.1 Tampilan Menu Sign In
 Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.2 Implementasi Tampilan Halaman Utama

Pada halaman ini user terdapat tampilan data kelas, Kelas Online, Submenu dan Logout

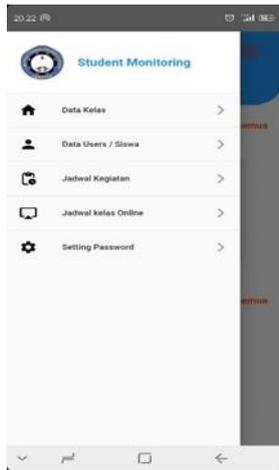


Gambar 3.2 Tampilan Halaman Utama

Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.3 Tampilan Halaman Submenu

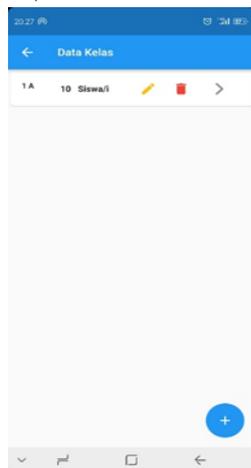
Pada halaman ini terdapat beberapa menu diantaranya yaitu : Data kelas, data Users/Siswa, Jadwal kegiatan, Jadwal kelas online dan Setting Password



Gambar 3.3 Tampilan Halaman User Data Pada Admin
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.4 Tampilan Halaman Menu Data Kelas

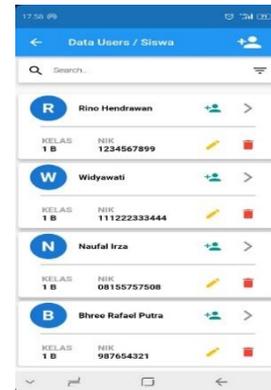
Pada tampilan ini terdapat beberapa submenu diantaranya : info jumlah siswa, tambah siswa, merubah data siswa, delete data siswa dan tombol navigasi (back)



Gambar 3.4 Tampilan Halaman menu data kelas
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.5 Tampilan Halaman Menu Data Siswa

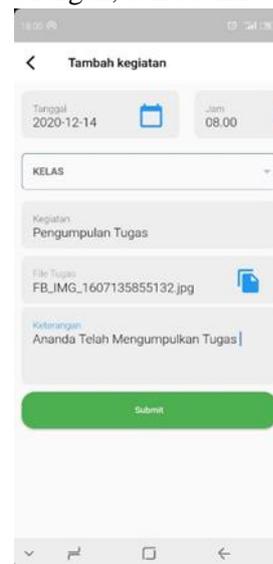
Pada tampilan ini terdapat beberapa submenu diantaranya : info nama siswa, tambah data orang tua, info kelas, NIK, merubah data siswa, delete data siswa dan tombol navigasi (back)



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Menu Data Kelas
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.6 Tampilan Halaman Menu Jadwal Kegiatan

Pada tampilan ini terdapat form pengisian jadwal kegiatan diantaranya : Tanggal, time kelas, Judul kegiatan, File tugas, keterangan, dan submit.



Gambar 3.6 Tampilan Halaman Menu Jadwal Kegiatan
Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.7 Tampilan Halaman Menu Kelas Online

Pada tampilan ini terdapat form pengisian jadwal diantaranya : Tanggal, time kelas, Judul kegiatan, platform/ media kelas online yang akan digunakan, keterangan, link url dan submit .

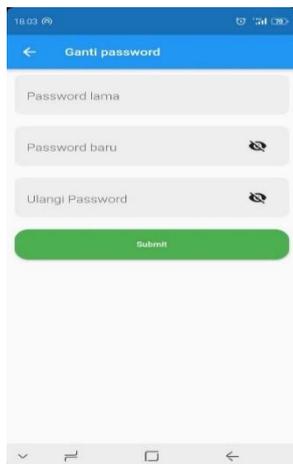


Gambar 3.7 Tampilan Halaman Kelas Online

Sumber : Penelitian Mandiri 2020

3.8 Tampilan Halaman Menu Setting Password

Pada halaman ini terdapat form pengisian perubahan password diantaranya: password lama, password baru, ulangi password, dan submit



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Setting Password

Sumber : Penelitian Mandiri 2020

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Pada perancangan, pembuatan dan uji coba aplikasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa aplikasi monitoring siswa dimasa *pandemi covid-19* SD Islam Al Azhar 20 Cibubur Jakarta timur berbasis android maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi sistem berbasis android dengan sistem *online* menjadi solusi kegiatan belajar mengajar (KBM) dimasa *pandemi covid-19* seperti saat ini.
2. Aplikasi android ini memudahkan Admin dalam mengatur dan memonitoring siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).
3. Dengan adanya aplikasi android guru, siswa dan orang tua dapat dengan mudah untuk mengirimkan tugas, dan kegiatan belajar mengajar (KBM).
4. url web <https://orenospace.com> aplikasi monitoring pembejaraan siswa dimasa *pandemi -19 covid* berbasis android. Aplikasi ini dapat diunduh pada link dibawah ini : <https://drive.google.com/drive/folders/1qdbdo-8UXIijabnCGgwooJEx-1Q49xhr?usp=sharing> dengan nama folder *school_education*

4.2 Saran

Dengan melihat kesimpulan pada penelitian maka dapat disarankan sebagai berikut

1. Aplikasi ini dapat dilakukan pengembangan pengembangan secara bertahap untuk kesempurnaanya sebuah aplikasi
2. Aplikasi ini perlu dioptimalkan dalam *vulnerability* secara manual agar aplikasi benar benar aman digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2013, MARET 19). diakses MEI 24, 2019, dari <https://alewoh.com/tips-mengendarai-sepeda-motor-ketika-berbelok.php>
- Android. (2016, JUNI 2). diakses JUNI 21, 2019, dari https://www.android.com/intl/id_id/versions/marshmallow-6-0/
- Android. (2017, AGUSTUS 16). diakses JUNI 21, 2019, dari <https://www.android.com/versions/oreo-8-0/>
- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nazruddin, S. H. (2015). *Aplikasi Berbasis Android Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Edisi Revisi. Bandung: Informatika.