

Aplikasi Pak RT “Pendidikan Anak Berkarakter, Ramah dan Tanggung Jawab”

(Proposal Program Inovasi Sekolah)

DISUSUN OLEH:

TIM PENYUSUN SMPN 3 BANDAR LAMPUNG



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG

TAHUN 2023/2024

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Kegiatan : **Aplikasi Pak RT “Pendidikan Anak Berkarakter, Ramah dan Tanggung Jawab”**

Bidang Kegiatan : Inovasi sekolah

Ketua Kegiatan : Lukman Hakim, M.Pd

Sekretaris : Erga Anjaswari, S.Pd.

Bendahara : Dra. Ana Fitri

Operator Inovasi Sekolah : Marlina, S.Kom

Anggota : 1. Ladyanst, S.Pd
2. Mutiara Azhari, S.Pd
3. Andy Hadarno Powi, S.Pd
4. Ikhsan Bahri. S.Pd
5. Endang Cahaya Ningrum, S.Pd.
6. Ahmad Satiri, S.Pd.

Waktu Kegiatan : 12 Bulan (Juni– Juli)

Bandar Lampung, Juni 2023

SMP Negeri 3 Bandar Lampung

Nasib Utomo, M.Pd
NIP 19730110 200604 1 006

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan sebutan *QR Code* merupakan kode dua dimensi sebagai pengembangan dari kode batang atau barcode. *QR Code* dibuat oleh perusahaan Jepang, *Denso Wave*, pada tahun 1994. Tujuan awal dibuatnya *QR Code* adalah untuk menampung huruf kanji dan karakter kana, karena barcode hanya mampu mengodekan alfanumerik. Penggunaan *QR Code* sudah cukup luas. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi *QR Code* pada perindustriannya. Sementara di Indonesia, *QR Code* sudah diterapkan pada beberapa perusahaan.

Sistem absensi memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dilingkungan sekolah, universitas, pabrik, perkantoran, rumah sakit dan tempat lain yang membutuhkan absensi. Penggunaan metode *QR Code* pada sistem absensi siswa ini juga diharapkan dapat membuat sistem absensi ini menjadi lebih mudah karena setiap siswa hanya akan menempelkan kartu *ID Card* siswa pada perangkat *QR Code Scanner* yang telah tersedia penghitungan jam hadir dan akan masuk pada *database*, kemudian hasil inputan *QR Code* akan menjadi acuan jam kedatangan siswa tersebut.

SMP Negeri 3 Bandar Lampung merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri yang berlokasi di Kota Bandar Lampung. Dalam kesehariannya seperti merekap nilai, data hadir siswa masih menggunakan secara manual. Berdasarkan survei yang dilakukan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung kehadiran siswa merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar terutama pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung yang semakin tahun semakin meningkat siswanya. Masalah yang terjadi dalam sistem yang sudah ada terletak pada pengumpulan data hadir siswa, yang bagaimana sistem absensi bisa membantu proses pencatatan data hadir dan memberikan laporan harian, bulanan, dan tahunan.

Diharapkan dengan penggunaan metode ini kemungkinan terjadinya titip absen dapat dihindari, dikarenakan proses scan dilakukan oleh masing – masing siswa. Sistem absensi ini

juga dapat memberikan rekap absensi, sehingga tidak perlu melakukan perhitungan absensi secara manual lagi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan menjadi solusi peningkatan proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Permasalahan

Adapun permasalahan yang dihadapi di lingkungan SMP Negeri 3 Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem absensi ini dapat membantu proses pencatatan data hadir siswa
2. Bagaimana memberikan laporan harian, bulanan, dan tahunan untuk absensi siswa
3. Bagaimana menerapkan QR Code untuk absensi siswa

1.3 Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan kegiatan ini yaitu :

1. Menerapkan *QR Code* untuk sistem kehadiran/absensi siswa pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung
2. Membuat atau merancang sistem absensi siswa berbasis web pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung
3. Membantu pihak sekolah menyelesaikan permasalahan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung

1.4 Manfaat Kegiatan

Adapun manfaat kegiatan ini yaitu :

1. Meningkatkan karakter peserta didik untuk bersikap ramah dan tanggung jawab, baik secara individu maupun kelompok di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
2. Mempermudah sekolah dalam melakukan proses absensi peserta didik
3. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam teknologi.
4. Meminimalisir adanya kecurangan titi absen yang dilakukan oleh peserta didik

1.5 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah siswa SMP Negeri 3 Bandar Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pendidikan

Pendidikan sebagai proses transformasi budaya sejatinya menjadi wahana bagi perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat dan bangsa. Karena itu, pendidikan yang diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan latihan harus mampu memenuhi tuntutan pengembangan potensi peserta didik secara maksimal, baik potensi intelektual, spiritual, sosial, moral, maupun estetika sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya. Dengan melalui kegiatan tersebut yang merupakan bentuk-bentuk utama dari proses pendidikan, maka kelangsungan hidup individu dan masyarakat akan terjamin. Dalam hal ini pendidikan sebenarnya berfungsi mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik secara utuh dan terintegrasi tetapi untuk memudahkan pengkajian dan pembahasan biasa diadakan pemilahan dalam aspek-aspek intelektual, sosial, emosi dan fisik-motorik (Sukmadinata, 2004:9).

Pendidikan merupakan proses pemindahan nilai budaya kepada individu dan masyarakat. Dijelaskan oleh Langgulong (1985:3) bahwa pendidikan merupakan pemindahan nilai, yaitu:

1. Pemindahan nilai-nilai budaya melalui pengajaran. Pengajaran berarti pemindahan pengetahuan atau *knowledge*. Pendidikan berarti seseorang yang mempunyai pengetahuan memindahkan pengetahuannya kepada orang lain yang belum mengetahui
2. Termasuk dalam proses pendidikan adalah latihan. Sesungguhnya latihan bermakna seseorang membiasakan diri di dalam melakukan pekerjaan tertentu untuk memperoleh kemahiran di dalam pekerjaan tersebut.
3. Pendidikan ialah indoktrinasi yaitu proses yang melibatkan seseorang meniru atau mengikuti apa yang diperintahkan oleh orang lain. Maka proses indoktrinasi ini banyak bergantung kepada orang yang mengeluarkan perintah yang patut ditiru oleh orang-orang yang menjalankan perintah tersebut.

Dapat dipastikan secara aksiologi, pendidikan memang menciptakan perubahan, karena berkenaan dengan penanaman nilai-nilai kebenaran, kesucian dan kebaikan hidup bagi manusia. Dalam perspektif individu, proses pendidikan menghasilkan perubahan tingkah laku anak didik

melalui pembinaan atau bimbingan terhadap potensi. Sedangkan dalam tinjauan sosial, pendidikan merupakan transformasi budaya dari satu generasi tua (pendidik dan tenaga kependidikan) kepada anak didik sehingga terbentuk pribadi berbudaya sesuai dengan karakter bangsa dan mengembangkan kebudayaan baru dalam mengantisipasi perubahan. Pendidikan informal dalam keluarga, pendidikan di sekolah, dan di masyarakat memang harus sinergis dalam pelaksanaan peran dan fungsikependidikannya.

2.2 Pengertian Anak

Anak adalah tunas, potensi, dan generasi penerus cita-cita bangsa. Anak memiliki peran strategis dalam menjamin eksistensi bangsa dan negara di masa mendatang. Agar mereka mampu memikul tanggung jawab itu, mereka perlu mendapat kesempatan yang seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik fisik, mental, maupun spiritual. Mereka perlu mendapatkan hak-haknya, perlu dilindungi, dan disejahterakan. Karenanya segala bentuk kekerasan pada anak perlu dicegah dan diatasi.

Marsaid mengutip pengertian Anak dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, adalah sebagai manusia yang masih kecil. Marsaid juga mengutip dari Soedjono Dirjisisworo yang menyatakan bahwa menurut hukum adat, anak di bawah umur adalah mereka yang belum menentukan tanda-tanda fisik yang konkret bahwa ia telah dewasa.

Adapun, pengertian anak dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun. Pengertian anak dalam UU No. 17/2016 Tentang Perubahan Kedua Atas UU No. 23/2002 Tentang Perlindungan Anak, bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang dalam kandungan.

Dapat disimpulkan bahwa anak adalah seseorang yang masih kecil, baik laki-laki maupun perempuan, yang belum terlihat tanda-tanda fisik seorang dewasa, yang berdasarkan perspektif undang-undang bahwa batasan usia anak adalah yang belum mencapai 18 (delapan belas) tahun.

2.3 Pengertian Karakter

Setiap dalam diri individu mempunyai karakter yang berbeda-beda dan khas antara satu dengan yang lainnya. Karakter dalam diri seseorang terjadi melalui proses pembelajaran

sepanjang hidupnya. Karakter adalah suatu pembawaan individu berupa sifat, kepribadian, watak serta tingkah laku yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Istilah karakter merupakan serapan kata bahasa Latin *kharakter*, *kharessein*, *kharax*, dan dalam bahasa Inggris, yakni *character*.

Secara mendasar dalam kehidupan sehari-hari adanya pengklasifikasian karakter ke dalam dua jenis, yaitu karakter baik dan karakter buruk.

Menurut W. B. Saunders karakter adalah suatu sifat nyata dan berbeda yang ditunjukkan oleh seorang individu. Karakter seseorang dapat terlihat dari berbagai atribut dalam tingkah lakunya sehari-hari. Sedangkan menurut Alwisol Karakter adalah suatu penggambaran tingkah laku yang dilakukan dengan memperlihatkan dan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk), secara implisit maupun eksplisit.

2.4 Pengertian Tangung Jawab

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia tanggung jawab adalah keadaan di mana wajib menanggung segala sesuatu sehingga kewajiban menanggung, memikul jawab, menanggung segala sesuatunya atau memberikan jawab dan menanggung akibatnya. Adapun tanggung jawab secara definisi merupakan kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Sikap dan perilaku tanggung jawab sangat berarti bagi perkembangan pembelajar dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik. Melalui pembiasaan dan latihan aspek moral dan keagamaan yang berkembang sejak kecil maka akan terbangun perilaku dan tanggung jawab yang lebih baik. Berkaitan dengan tindakan moral yang berkolerasi dengan tanggung jawab sebagaimana Sjarkawi dalam Dinia Ulfa yang menyatakan bahwa mereka yang memiliki tingkat pertimbangan moral lebih tinggi secara signifikan memiliki tingkat sosialisasi dan tanggung jawab yang lebih tinggi sebaliknya, mereka yang memiliki tingkat pertimbangan moral rendah, secara signifikan memiliki tingkat sosialisasi dan tanggung jawab yang rendah.

Bertanggung jawab dimaksudkan sebagai suatu keadaan dimana semua tindakan atau perbuatan atau sikap merupakan penjelmaan dari nilai-nilai moral serta nilai-nilai moral serta nilai-nilai luhur kesusilaan dan atau keagamaan. Bisa dikatakan juga bahwa bertanggung jawab berarti berada dalam tatanan norma, nilai kesusilaan, dan agama, dan tidak diluarnya.

Segala tindakan, perbuatan atau sikap yang berada di luar bidang nilai atau norma kesusilaan dan agama tidak dapat di pertanggungjawabkan.

Rasa bertanggung jawab merupakan ajaran yang tidak hanya perlu diperkenalkan dan diajarkan namun juga perlu ditanamkan kepada siswa baik pada masa prasekolah maupun sekolah. Siswa yang terlatih atau dalam dirinya sudah tertanam nilai-nilai tanggung jawab kelak akan tumbuh menjadi pribadi yang bersungguh-sungguh dalam menjalankan berbagai aktivitasnya. Kesungguhan dan tanggung jawab inilah yang akhirnya dapat menghantarkannya dalam mencapai keberhasilan seperti yang diinginkannya.

Ciri-ciri seorang anak yang bertanggung jawab menurut Anton Adiwiyato (2001:89) dalam Astuti (2005: 27) antara lain yaitu:

1. Melakukan tugas rutin tanpa harus diberi tahu.

Mengerjakan tugas rutin yang dilaksanakan oleh siswa atas keinginan sendiri merupakan salah satu bentuk perilaku bertanggung jawab yang dimiliki oleh siswa. Dengan melaksanakan tugas dari keinginan sendiri menggambarkan bahwa perilaku siswa menunjukkan rasa tanggung jawab yang tulus.

2. Dapat menjelaskan apa yang dilakukannya

Pekerjaan yang dilaksanakan dengan mampu mencapai target merupakan bentuk pekerjaan yang tidak sia-sia, artinya bahwa siswa memiliki tujuan dari apa yang dikerjakan berdasarkan konsep yang ada.

3. Tidak menyalahkan orang lain yang berlebihan

Kegagalan ataupun hasil pekerjaan yang belum mencapai tujuan dengan maksimal mampu dipertanggung jawabkan oleh siswa tanpa mencari celah ataupun kekurangan dari orang lain disekitar siswa.

BAB III

METODE KERJA

3.1 Alat Kerja

Alat yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi Pak RT sebagai pendukung dalam perancangan Implementasi Sistem Absensi Menggunakan *Barcode Scanner (QR Code)* adalah sebagai berikut:

1. Hardware

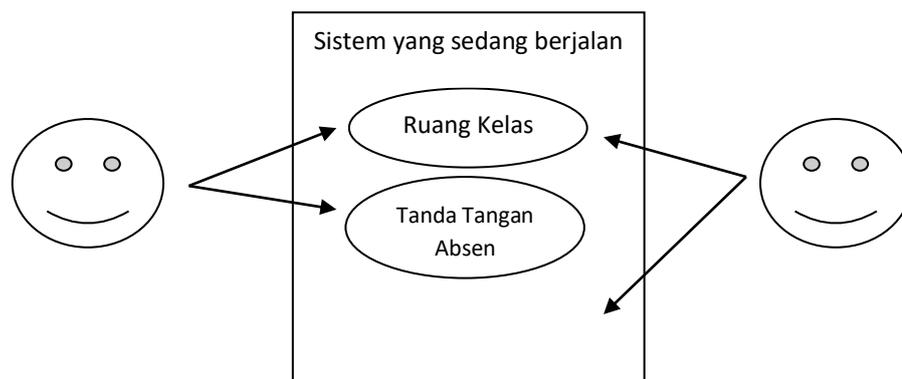
- a. *Processor* : Intel Core i5
- b. *RAM* : 8 GB
- c. *Hardisk* : 1TB
- d. *System Type* : 64-bit OS

2. Software

- a. Sistem operasi : Windows 10
- b. Bahasa pemrograman : Java
- c. *Database Management System (DBMS)* : *MySQL*

3.2 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Pada saat ini sistem yang sedang berjalan pada tahapan-tahapan proses absensi peserta didik di lingkungan SMP Negeri 3 Bandar Lampung adalah dengan menggunakan sistem atau cara manual, dimana peserta didik mengisi absen secara tertulis dengan membubuhkan tanda-tangan pada buku absensi pada proses pembelajaran, berikut adalah gambaran analisa sistem sedang berjalan pada proses absensi peserta didik di SMP Negeri 3 Bandar Lampung:



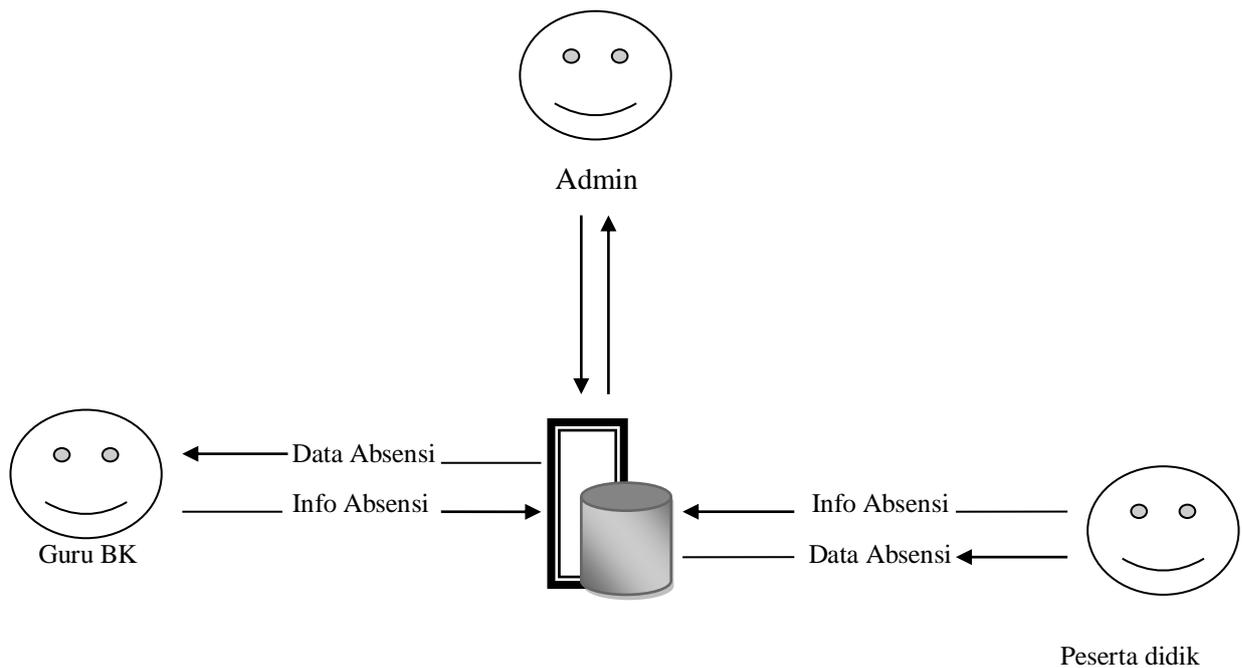
Peserta Didik

Guru BK



3.3 Analisa Sistem Baru

Penerapan Aplikasi Pak RT ini dirancang sebuah sistem yang akan membantu pihak sekolah dalam meningkatkan mutu dan pelayanan dengan mempermudah proses absensi pada peserta didik di SMP Negeri 3 Bandar Lampung dengan menggunakan tekonogi.



Dari gambar di atas, dijelaskan bahwa saling terhubung di dalam sistem diantaranya admin, guru BK dan peserta didik dalam satu kesatuan proses absensi pada peserta didik.