

## **E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI (Studi Kasus: SMP AL-INAYAH)**

**Siti Yuliyanti<sup>1</sup>, Doni Hermana<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> STMIK BANDUNG

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Bandung

Jl. Cikutra No. 113, Bandung 40124, Indonesia

Contact Address :

[sitiyuliyanti.stmikbandung@gmail.com](mailto:sitiyuliyanti.stmikbandung@gmail.com), [donihermana7@gmail.com](mailto:donihermana7@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa.

Teknologi yang dipelajari beberapa tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional. Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan e-learning.

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik.

Melalui e-learning, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pendidikan, Teknologi, E-Learning, Media Pembelajaran.

---

### **ABSTRACT**

The world of education in Indonesia is experiencing a significant development. This development can be seen from the increasingly diverse learning methods used. The method used uses a lot of various media to improve the quality of learning outcomes. The development of various learning media is in line with the increasingly rapid technological advances. The dynamics of today's technology achieve tremendous acceleration.

The technology that was learned several years ago has begun to be replaced with new technology, including various conventional ways of learning. The form of information technology development that can be used as a learning medium is to use e-learning.

E-learning is an innovation that can be used in the learning process, not only in the delivery of learning material but also changes in the abilities of various competences of students.

Through e-learning, students not only listen to material descriptions from educators but also actively observe, do, demonstrate, and so on. Teaching material can be virtualized in various formats so that it is more interesting and more dynamic so that it can motivate students to go further in the learning process.

**Keywords:** Education, Technology, E-Learning, Learning Media

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

*E-learning* atau *electronic learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, tempat – tempat kursus bahkan komunitas – komunitas online sudah mulai menggunakan konsep seperti ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep *e-learning*. *E-learning* dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam beberapa sekolah biasanya masih menggunakan metode tradisional dimana bahan ajar disampaikan melalui tatap muka, baik secara lisan maupun non-lisan, penggunaan teknologi di dalam sekolah seperti komputer, dan alat *multimedia* lainnya terbatas pada materi – materi belajar tertentu yang membutuhkannya. Biasanya masalah yang dihadapi oleh beberapa sekolah adalah kurangnya interaksi antara guru dengan murid di setiap pertemuan yang harus saling tatap muka, sehingga menyebabkan banyak murid yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran, serta proses belajar - mengajar yang dibatasi oleh waktu untuk setiap pertemuan antara guru dengan murid.

SMP Al-Inayah merupakan salah satu sekolah yang ingin menerapkan aplikasi *E-learning* sebagai solusi untuk memberikan pembelajaran secara online. Hal ini dilakukan untuk memberikan cara belajar baru dan mengenalkan teknologi kepada siswa-siswi khususnya SMP Al-Inayah. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta meningkatkan prestasi siswa. Selain itu dengan aplikasi *E-learning* ini siswa dapat belajar dirumah atau dimana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Siswa dapat masuk ke dalam

sistem *e-learning* ini sesuai dengan kelas dan jadwal pembelajaran yang telah di berikan oleh kurikulum. Guru akan mempunyai akun login sesuai dengan mata pelajarannya masing-masing untuk memberikan materi yang akan di sampaikan.

Aplikasi *E-learning* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql sebagai basis datanya. Dalam pembuatannya, aplikasi ini disesuaikan dengan kurikulum yang ada di SMP Al-Inayah serta kebutuhan secara umum. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan sistem sebelumnya, sehingga pembuatan aplikasi *E-learning* ini dapat dilakukan dengan lebih mudah.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang dihadapi antara lain sebagai berikut :

1. Sulitnya memberikan akses pembelajaran di masa pandem ini.
2. Kurangnya fasilitas dalam memberikan proses pembelajaran di masa pandemi.
3. Banyaknya siswa yang malas belajar akibat proses pembelajaran kurang efektif.
4. Aplikasi *E-Learning* adalah salah satu solusi di masa pandemi ini untuk proses pembelajaran jarak jauh.

### 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mempermudah proses pembelajaran di sekolah selama masa pandemic covid-19 ini?
2. Bagaimana proses sistem kerja pembelajaran *E-Learning*?
3. Apakah aplikasi *E-Learning* ini bisa di pakai untuk belajar dan mengajar?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Dengan membuat Aplikasi *E-Learning* ini yang diharapkan dapat:

1. Mengembangkan dan membangun system pembelajaran secara online di SMP Al-Inayah
2. Memberikan sarana atau fasilitas kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Mempermudah proses pembelajaran siswa dalam masa pandemi covid-19 yang dilakukan secara online.
4. Mempermudah siswa dalam menerima tugas dan mengumpulkan tugas pembelajaran secara online.

### 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yaitu sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan terperinci, sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Dalam laporan Skripsi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Laporan ini hanya mencakup siswa di SMP Al-Inayah
2. Sistem yang dibangun merupakan Aplikasi E-Learning untuk memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran dan menyampaikan materi secara online ke siswa.
3. User Guru  
Guru dapat melakukan beberapa aktifitas, seperti : Membuat materi pelajaran baik itu dalam format pdf, document atau gambar seperti jpg serta bisa memberika materi pelajaran seperti video tutorial, membuat tugas pelajaran dan memberikan nilai tugas pelajaran bagi siswa yang sudah mengerjakan tugasnya dan membuat rekapan laporan siswa yang aktif dalam pembelajaran e-learning.
4. User Siswa  
Siswa dapat melakukan beberapa aktifitas, seperti: melihat jadwal pelajaran, melihat materi pelajaran, mendonload tugas, mengerjakan tugas dan melihat nilai.
5. User Kurikulum  
Kurikulum dapat melakukan beberapa aktifitas, seperti: merubah password, menghapus data, update data, info pelajaran dan jadwal pelajaran.

## 2. Pembahasan

### 2.1 Pengertian E-Learning

E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Dengan e-Learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada mahasiswa bisa dilakukan dengan mudah. Perbedaan pembelajaran tradisional dengan e-learning yaitu pembelajaran tradisional, dosen atau guru dianggap sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada mahasiswanya. Sedangkan pembelajaran dengan e-learning focus utamanya adalah mahasiswa. Dengan e-learning mahasiswa dapat belajar secara

mandiri dan berperan aktif dalam proses pembelajaran [1].

E-Learning merupakan aplikasi teknologi informasi dalam pembelajaran yang teknologi utamanya adalah teknologi komputer, multimedia dan teknologi komunikasi modern yang lainnya. E-Learning terdiri dari dua macam, perangkat lunak komputer dan aplikasi berbasis web. [1]

#### 1. Keuntungan dan Keterbatasan E-Learning

Keuntungan dan Keterbatasan E-Learning Sebelum menerapkan E-Leaning pada organisasi perusahaan atau pendidikan, perlu dipahami terlebih dahulu kelebihan dan kekurangan yang dimiliki E-Learning itu sendiri agar penerapannya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. [2]

keuntungan dan keterbatasan E-Learning diantaranya :

- 1) Keuntungan E-Learning E-Learning dapat diterima dan diadopsi dengan cepat karena pengguna termotivasi dengan keuntungannya. Adapun kelebihan yang ditawarkan E-Learning antara lain :
  - a. Biaya  
Kelebihan pertama E-Learning adalah mampu mengurangi biaya pelatihan. Organisasi perusahaan atau pendidikan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk peralatan kelas seperti penyediaan papan tulis, proyektor dan alat tulis.
  - b. Fleksibilitas Waktu  
E-Learning membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar, karena dapat mengakses pelajaran di Internet kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan.
  - c. Fleksibilitas tempat  
Adanya E-Learning membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan Internet.
  - d. Fleksibilitas Kecepatan  
pembelajaran E-Learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa
  - e. Efektivitas Pengajaran  
E-Learning merupakan teknologi baru, oleh karena itu pelajar dapat tertarik untuk mencobanya

sehingga jumlah peserta dapat meningkat. E-Learning yang didesain dengan instructional design mutakhir membuat pelajar lebih mengerti isi pelajaran.

- f. Ketersediaan On-demand E-Learning dapat sewaktu-waktu diakses dari berbagai tempat yang terjangkau Internet, maka dapat dianggap sebagai “buku saku” yang membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaan setiap saat

## 2. Keterbatasan E-Learning

E-Learning menawarkan banyak keuntungan bagi organisasi, namun praktik ini juga memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya :

### a. Budaya

Pengguna E-Learning menuntut budaya self-learning, dimana seseorang memotivasi diri sendiri agar mau belajar. Sebaliknya, pada sebagian besar penduduk di Indonesia, motivasi belajar lebih banyak tergantung pada pengajar. Pada E-Learning 100% energi dari pelajar, oleh karena itu, beberapa orang masih merasa segan berpindah dari pelatihan di kelas ke pelatihan E-Learning.

### b. Investasi

Walaupun E-Learning menghemat banyak biaya, tetapi suatu organisasi harus mengeluarkan investasi awal cukup besar untuk mengimplementasikan E-Learning. Investasi dapat berupa biaya desain dan pembuatan program learning management system, paket pelajaran dan biaya lain, seperti promosi.

### c. Teknologi

Karena teknologi yang digunakan beragam, ada kemungkinan teknologi tersebut tidak sejalan dengan yang sudah ada dan terjadi konflik teknologi sehingga E-Learning tidak berjalan baik.

### d. Infrastruktur

Internet belum terjangkau semua kota di Indonesia. Akibatnya belum semua orang atau wilayah dapat merasakan E-Learning dengan Internet.

### e. Materi

Walaupun E-Learning menawarkan berbagai fungsi, ada beberapa materi

yang tidak dapat diajarkan melalui E-Learning. Pelatihan yang memerlukan banyak kegiatan fisik, seperti praktek perakitan hardware, sulit disampaikan secara sempurna.

## 3. Manfaat E-learning

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan e-learning dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. [3]

Beberapa manfaat dari e-learning diantaranya:

- 1) Dengan adanya e-learning maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis.
- 2) E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi.
- 3) Pesertadidik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya

Istilah e-learning banyak memiliki arti karena bermacam penggunaan elearning saat ini. Pada dasarnya, e-learning memiliki dua tipe yaitu *synchronous* dan *asynchronous*.

**Synchronous** berarti pada waktu yang sama. Proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik secara on line. Dalam pelaksanaan, synchronous training mengharuskan pendidik dan peserta didik mengakses internet secara bersamaan. Pendidik memberikan materi pembelajaran dalam bentuk makalah atau slide presentasi dan peserta didik dapat mendengarkan presentasi secara langsung melalui internet. Peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau komentar secara langsung ataupun melalui chat window. Synchronous training merupakan gambaran dari kelas nyata, namun bersifat maya (virtual) dan semua peserta didik terhubung melalui internet. Synchronous training sering juga disebut sebagai virtual classroom.

**Asynchronous** berarti tidak pada waktu bersamaan. Peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran berbeda dengan pendidik memberikan materi. Asynchronous training populer dalam e-

learning karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikannya setiap saat sesuai rentang jadwal

## 2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media adalah alat atau bahan belajar yang membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep atau prinsip.

“Bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik., sedangkan belajar oleh peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat-alat bantu yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas. Media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan atau memvisualisasikan suatu materi yang sulit dipahami jika hanya menggunakan ucapan verbal. Misalnya, penjelasan tentang siklus air, sistem pencernaan ataupun sistem pernapasan pada manusia.

## 2.3 Pengertian Pandemi Covid

Wabah corona virus disease 2019 (Covid-19) yang telah melanda 215 negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan, khususnya Perguruan Tinggi. Untuk melawan Covid-19 Pemerintah telah melarang untuk berkerumun, pembatasan sosial (social distancing) dan menjaga jarak fisik (physical distancing), memakai masker dan selalu cuci tangan. Melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah melarang aktivitas perguruan tinggi dan sekolah sekolah yang lainnya untuk melaksanakan perkuliahan dan pembelajaran tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan dan pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). [4]

Wabah Covid-19 adalah jenis wabah yang tingkat penyebarannya sangat tinggi dan cepat. Wabah ini menyerang sistem imun dan pernapasan manusia. [5]

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus penyebab COVID-19 ini dinamakan Sars-CoV-2. Virus corona adalah zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Adapun, hewan yang menjadi sumber penularan COVID-19 ini masih belum diketahui. Berdasarkan bukti ilmiah, COVID-19

yang sudah ditentukan. Pembelajaran dapat berbentuk bacaan, animasi, simulasi, permainan edukatif, tes, quis dan pengumpulan tugas.

dapat menular dari manusia ke manusia melalui percikan batuk/bersin (droplet), Orang yang paling berisiko tertular penyakit ini adalah orang yang kontak erat dengan pasien COVID-19 termasuk yang merawat pasien COVID-19 (Kemenkes RI, 2020).

Dampak Covid-19 pada Proses Belajar di Sekolah

Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill.2 Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan integensi, skill dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah berhenti dengan tiba-tiba karena gangguan Covid-19. Sejauh mana dampaknya bagi proses Belajar di sekolah? Khusus untuk Indonesia banyak bukti ketika sekolah sangat mempengaruhi produktivitas dan pertumbuhan ekonomi. Di dalam tahapan analisa ini sangat berguna sekali untuk menentukan langkah-langkah yang akan diambil untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada dengan cara mengetahui gambaran sistem proses pembelajaran siswa dan siswi, menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada, serta analisa kebutuhan dari system tersebut. Proses sistem pembelajaran di smp al-inayah menggunakan sistem tatap muka secara langsung dengan siswa dan siswi, di masa pandemic covid-19 ini SMP Al-Inayah belum menggunakan sistem pembelajaran yang online karena keterbatasan peralatan sarana dan prasarana. Dimasa pandemic covid-19 ini sangat beresiko ketika suatu sekolah membuka dan mengadakan pertemuan tatap muka secara langsung karena bisa mengakibatkan adanya banyak kerumunan dan bisa menyebabkan salah satu penyebaran virus covid-19.

Untuk kasus seperti ini maka sangat dibutuhkan adanya suatu fasilitas yang dapat menjembatani antara guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar tanpa harus mengadakan tatap muka secara langsung.

## 3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Sistem yang baru dibuat untuk bisa mendampingi sistem pembelajaran yang masih manual sebelumnya dan belum pernah ada sistem sama sekali, agar materi yang disampaikan dapat diserap siswa dengan lebih baik,

suasana belajar yang lebih berbeda dari biasanya. Selain itu sistem

Analisis pengguna mencirikan siapa saja pengguna dari perangkat lunak yang dispesifikasikan dan apa saja hak nya terhadap perangkat lunak tersebut. Karakteristik pengguna yang akan mempengaruhi fungsionalitas dari aplikasi adalah sebagai berikut.

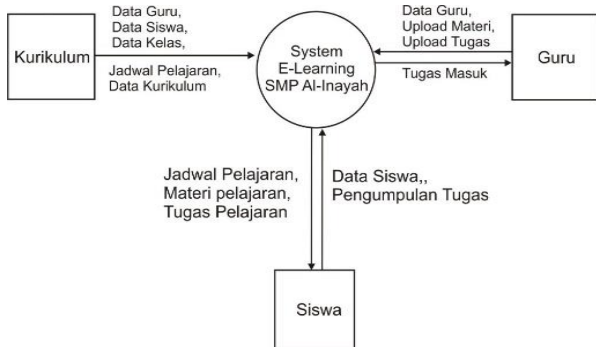
1. Guru

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik. Pendidik adalah orang dewasa yang bertanggung jawab memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya agar mencapai tingkat kedewasaan (maupun berdiri sendiri) memenuhi tugasnya sebagai mahluk Tuhan, mahluk individu yang mandiri dan mahluk sosial.

2. Siswa

Siswa merupakan peserta didik. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sebagai suatu komponen pendidikan, siswa dapat ditinjau dari berbagai pendekatan, antara lain: pendekatan sosial, pendekatan psikologis, dan pendekatan edukatif.

4.1 Diagram Konteks



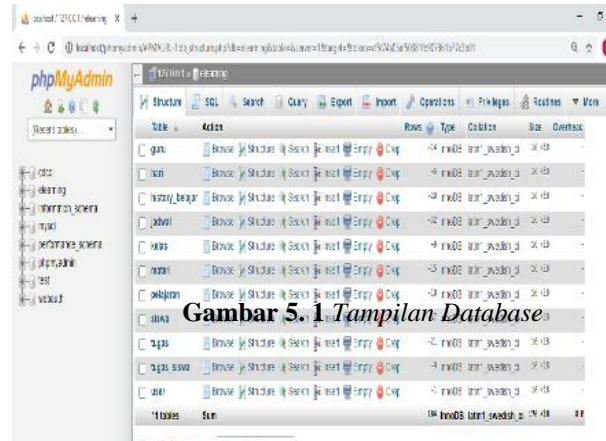
Gambar Diagram Konteks

4.3 Implementasi Sistem

Tahap Implementasi sistem merupakan proses yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Tujuan yang dicapai pada tahap ini adalah dapat dioperasikannya hasil perancangan sistem yang telah dibuat. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai sistem yang dirancang dan bagaimana cara penggunaannya.

4.3.1 Implementasi Database

Implementasi database dilakukan dengan menggunakan aplikasi database sql server. Berikut ini tampilan tabel-tabel dalam database E-Learning :

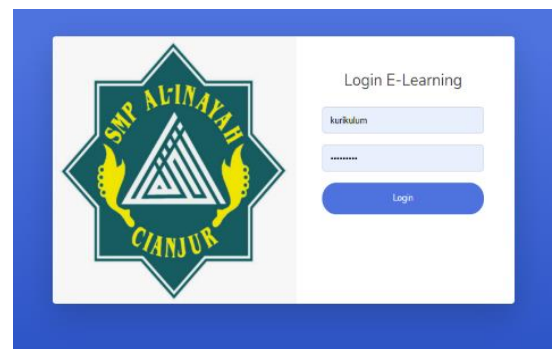


Gambar 5. 1 Tampilan Database

4.3.2 Implementasi Tampilan Program

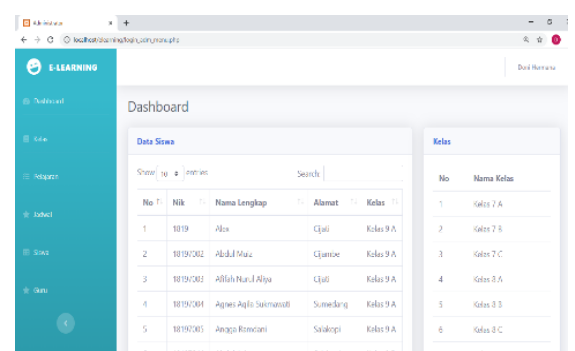
Implementasi sistem merupakan tahap lanjutan dari analisa sistem dan perancangan sistem dimana sistem tersebut siap untuk diimplementasikan. Tahap implementasi terhadap sistem ini merupakan tahap meletakkan perancangan sistem ke dalam bentuk coding bahasa pemrograman [6]. Hasil dari tahapan implementasi ini adalah suatu sistem pengolahan data yang sudah dapat berjalan dengan benar. Hasil antar muka dari Sistem yang dibangun oleh penyusun dalam Perancangan Sistem dengan interface sebagai berikut:

1. Tampilan Login Kurikulum



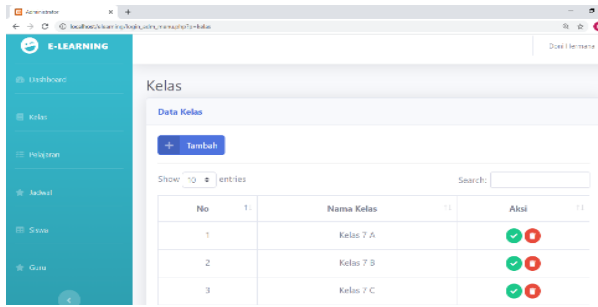
Gambar 5. 2 Tampilan Login Kurikulum

2. Menu Dashboard



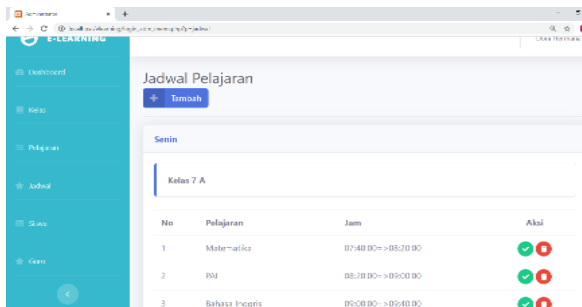
Gambar 5.3 Tampilan Dashboard

3. Tampilan Kelas



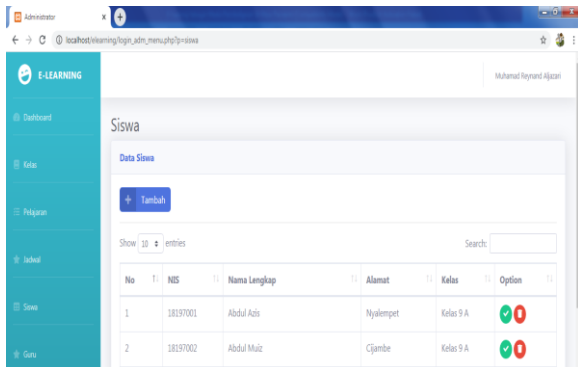
Gambar 5.4 Tampilan Kelas

4. Tampilan Jadwal



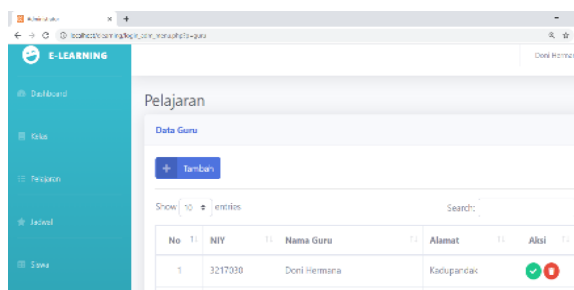
Gambar 5.6 Tampilan Jadwal

5. Tampilan Siswa



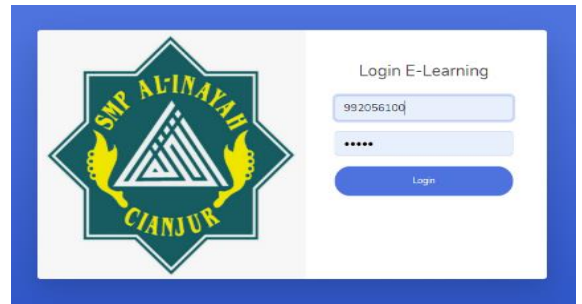
Gambar 5.7 Tampilan Siswa

6. Tampilan Guru



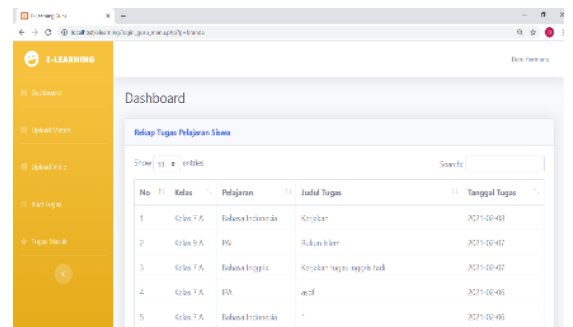
Gambar 5.8 Tampilan Guru

7. Tampilan Login Guru



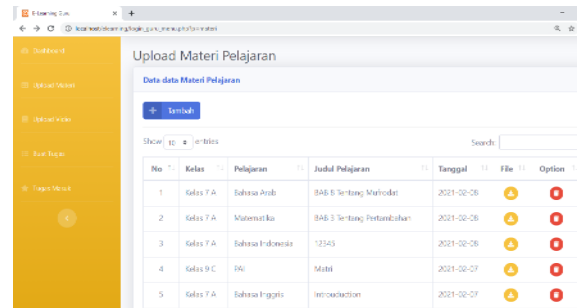
Gambar 5.9 Tampilan Login Guru

8. Tampilan Dashboard



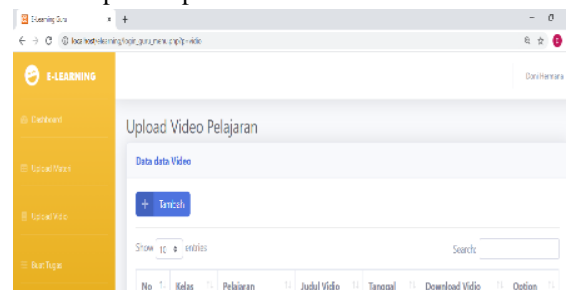
Gambar 5.10 Tampilan Dashboard

9. Tampilan Upload Materi

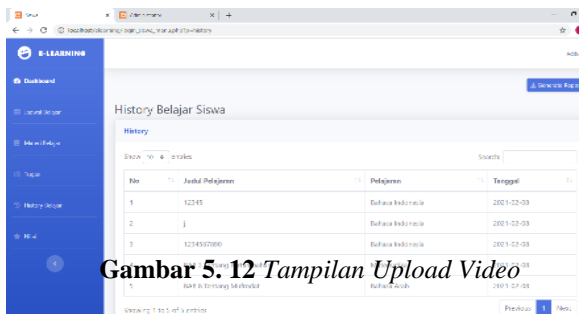


Gambar 5.11 Tampilan Upload Materi

10. Tampilan Upload Video



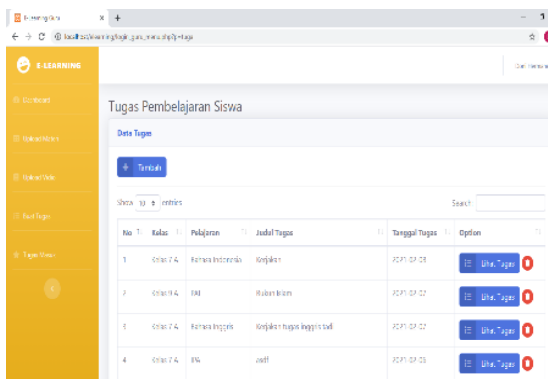
13. Tampilan Dashboard Siswa



Gambar 5.12 Tampilan Upload Video

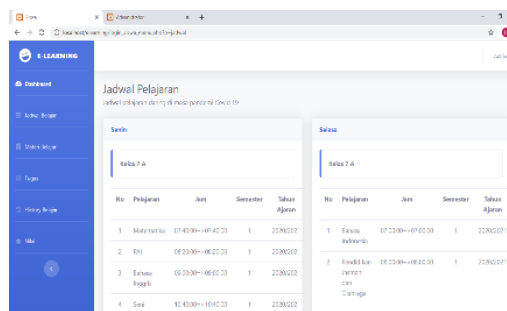
Gambar 5.15 Tampilan Dashboard

Tampilan Upload Tugas



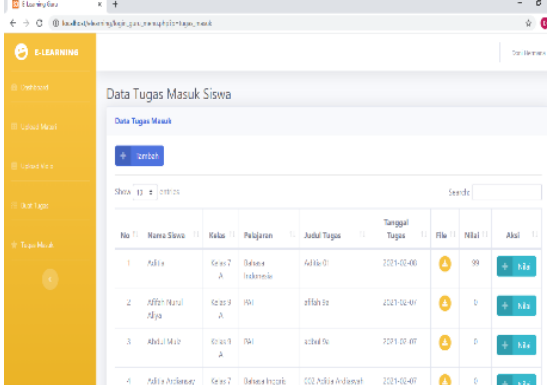
Gambar 5.13 Tampilan Upload Tugas

14. Tampilan Jadwal



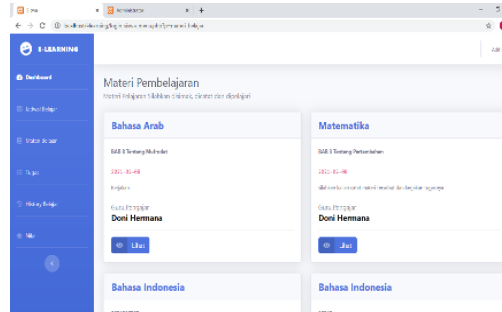
Gambar 5.16 Tampilan Jadwal

11. Tampilan Tugas Masuk



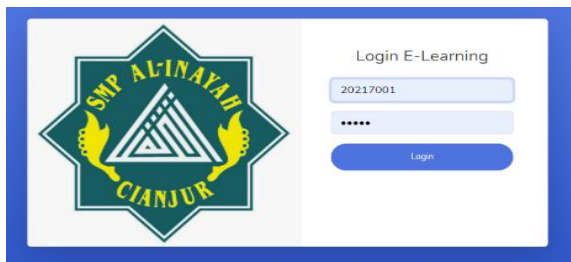
Gambar 5.14 Tampilan Tugas Masuk

15. Tampilan Materi



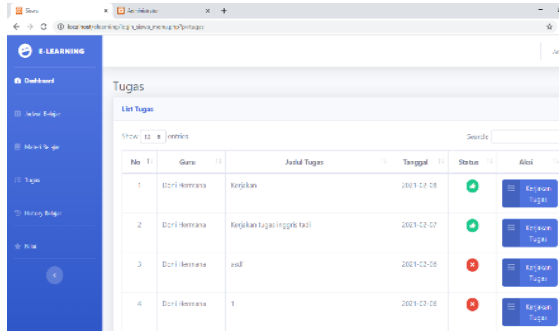
Gambar 5.17 Tampilan Materi

12. Tampilan Login Siswa



Gambar 5.15 Tampilan Login Siswa

16. Tampilan Tugas



Gambar 5.18 Tampilan Tugas



17. Tampilan History

pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran dengan menggunakan e-learning berbasis web juga dapat menarik minat belajar siswa karena tidak membosankan dibanding dengan pembelajaran konvensional.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan kemajuan-kemajuan teknologi terkini yang dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran maupun sebagai sumber belajar sehingga proses belajar-mengajar tidak hanya dapat dilakukan di kelas saja, salah satunya dengan menggunakan e-learning sebagai sumber belajar.

Gambar 5. 19 Tampilan History

18. Tampilan Nilai

No	Pelajaran	Judul Tugas	Tanggal	Nilai
1	Bahasa Indonesia	Uraian terapan	2021-02-06	100
2	Bahasa Indonesia	030	2021-02-06	1
3	Bahasa Inggris	0301 Kuis 1	2021-02-07	90
4	Bahasa Indonesia	Kuis 01	2021-02-08	99

Gambar 5. 20 Tampilan Jadwal

DAFTAR PUSTAKA

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, maka penyusun dapat menarik kesimpulan:

1. Mengembangkan dan membangun system pembelajaran secara online di SMP Al-Inayah
2. Memberikan sarana atau fasilitas kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.
3. Mempermudah proses pembelajaran siswa dalam masa pandemi covid-19 yang dilakukan secara online.
4. Mempermudah siswa dalam menerima tugas dan mengumpulkan tugas pembelajaran secara online.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Siswa disarankan untuk belajar menggunakan sumber belajar berupa e-learning berbasis web karena lebih memberikan kesempatan belajar siswa secara mandiri dan fleksibel karena

- [1] M. Y. Hawasy dan Y. Jayusman, "E LEARNING STMIK BANDUNG," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 8, no. 2, pp. 14 - 23, 2019.
- [2] H. X, "A New Layering Architecture of E-Learning System," *International Conference on Web-based*, vol. 4823, no. 1, pp. 15-17, 2007.
- [3] Z. Efendi, *E-Learning, Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [4] Rohman, *Konsep E-Learning Dan Aplikasinya Pada Lembaga Pendidikan Islam*, An-Nur, 2016.
- [5] R. Firman, "Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, vol. 2, no. 1, pp. 81-89, 2020.
- [6] B. Rothan, The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19), <https://doi.org/10.1016/j.jaut.2020.102433>: *Journal of Autoimmunity*, 2020.
- [7] S. Yuliyanti, D. Apriadi dan D. Suhendar, "APLIKASI INFORMASI PENGAJIANBERBASIS MOBILE," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 8, no. 1, pp. 01 - 09, 2019.
- [8] A. M.Rudianto, *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*, Yogyakarta: ANDI, 2011.
- [9] P. K. K. Hidayatullah, *Pemrograman WEB, Informatika Bandung*: Bandung, 2015.
- [10] Pratama, *Sistem Informasi Dan Implementasinya*, Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [11] Natalia, *Pengertian Data Flow Diagram (DFD)*, Diperoleh dari: <http://nataliajuly.blogspot.com/2012/11/pengertian-data-flow-diagram-dfd.html>, November 2012.
- [12] Alexander, *Pengertian Dreamweaver*, dikutip dari (Utomo & Bakara 2013), 2011.

