

**IMPLEMENTASI *E-LEARNING* BERBASIS
WEBSITE UNTUK MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA
(Studi Kasus : SDN 7 Gentuma Raya)**

**OLEH
RIVLI OLII
T3121106**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar sarjana**



**PROGRAM SARJANA
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
GORONTALO UTARA
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

IMPLEMENTASI *E-LEARNING* BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA (Studi Kasus : SDN 7 Gentuma Raya)

Oleh :

RIVLI OLII

T3121106

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar sarjana
Program Studi Teknik Informatika,
Ini telah disetujui oleh Tim Pembimbing

Gorontalo, 5 Mei, 2025

Pembimbing I



Suhardi Rustam, S,Kom M,Kom
NIDN :0915088403

Pembimbing II



Sumarni, S,Kom M,Kom
NIDN :0926018604

PENGESAHAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI *E-LEARNING* BERBASIS
***WEBSITE* UNTUK MATA PELAJARAN**
BAHASA INDONESIA
(Studi Kasus : SDN 7 Gentuma Raya)

OLEH

RIVLI OLII

T3121106

Diperiksa oleh Panitia Ujian Strata Satu (S1)

Universitas Ichsan Gorontalo

Gorontalo, 2 Juni 2025

1. Ketua Penguji
Sudirman S. Panna, M.Kom
2. Anggota
Sunarto Taliki, M.Kom
3. Anggota
Sarlis Mooduto, M.Kom
4. Anggota
Suhardi Rustam, M.Kom
5. Anggota
Sumarni, M.Kom


.....
.....
.....
.....
.....

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Irvan Abraham Salihi, M.Kom
NIDN : 0928028101

Ketua Program Studi


Sudirman S. Panna, M.Kom
NIDN : 0924038205

PERNYATAAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (Skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (Skripsi) saya ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing
3. Dalam karya tulis (Skripsi) saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan/sitasi dalam naskah dan dicantumkan pula dalam daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma-norma yang berlaku di Universitas Ichsan Gorontalo.

Gorontalo, 5 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,

Rivli Olii

ABSTRACT

RIVLI OLII. T3121106. IMPLEMENTATION OF A WEBSITE-BASED E- LEARNING SYSTEM FOR INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT (CASE STUDY: SDN 7 GENTUMA RAYA)

At SDN 7 Gentuma Raya, particularly in the fourth grade, there is a significant issue with students' low interest in Indonesian language subjects, which makes classroom management challenging. This study aims to implement a website- based e-learning system to enhance students' interest and understanding of the Indonesian language at SDN 7 Gentuma Raya. The main objectives of this study are to find how the implementation of an e-learning website can boost students' interest and understanding, as well as to evaluate the success of this implementation. The approach used for implementation involves interactive and flexible digital learning, allowing students to easily access materials, actively participate in lessons, and develop independence in their learning process. The evaluation results indicate a notable increase in student engagement and comprehension. Ultimately, the implementation of this website-based e-learning system effectively supports Indonesian language learning and should be further developed in elementary schools.

Keywords: e-learning, website, learning interest, student understanding,
Indonesian language, elementary school



ABSTRAK

RIVLI OLII. T3121106. IMPLEMENTASI *E-LEARNING* BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA (STUDI KASUS: SDN 7 GENTUMA RAYA)

Permasalahan di SDN 7 Gentuma Raya, khususnya di kelas IV adalah rendahnya minat siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga menyulitkan pengelolaan kelas. Penelitian ini bertujuan mengimplementasikan *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya. Permasalahan penelitian ini terkait dengan implementasi *website e-learning* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dan evaluasi keberhasilan implementasi *e-learning* berbasis *website* di SDN 7 Gentuma Raya. Implementasi itu melalui pembelajaran digital yang interaktif dan fleksibel sehingga siswa lebih mudah mengakses materi, terlibat aktif, dan mandiri dalam belajar. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa. Implementasi *e-learning* berbasis *website* efektif mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia dan layak dikembangkan di sekolah dasar.

Kata kunci: *e-learning*, *website*, minat belajar, pemahaman siswa, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi penelitian dengan judul “Implementasi *E-Learning* berbasis *website* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia” Tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulis Skripsi penelitian ini yaitu untuk memperoleh gelar sarjana komputer jurusan ilmu komputer.

Pada Kesempatan ini, Penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril ataupun materi sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujuikan kepada :

1. Bapak Dr. Abdul Gaffar Latjokke, M.Si, selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (YPIPT) Ichsan Gorontalo.
2. Ibu Dr. Hj Juriko Abdusamad, M.Si, selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo.
3. Bapak Irvan Abraham Salihi, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.
4. Bapak Sudirman Melangi, S.Kom, M.Kom, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.
5. Ibu Irma Surya Kumala Idris, S.Kom, M.Kom, selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.
6. Bapak Sudirman S. Panna, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.
7. Bapak Suhardi Rustam, M.Kom, selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo, sekaligus dosen pembimbing Utama yang telah membimbing penulis dalam menyusun usulan penelitian.
8. Ibu Sumarni, M.kom, selaku dosen Pembimbing Pendamping.

9. Kepada orang tua tercinta serta seluruh keluarga besar ibu yang selalu siap membantu dengan sepenuh hati. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayang, dukungan, dan doa restu yang tiada henti dalam membesarkan serta mendidik penulis hingga saat ini.
10. Kepada teman-teman seperjuangan sekaligus sahabat-sahabatku yang sangat penulis banggakan, Wahyuningsih Yunus, Selvi M.K Usman, Sry Nelviawati Noiyo, dan Fadhila Dunggio. yang telah banyak membantu dan menemani dalam proses penyelesaian kuliah selama ini, terima kasih atas segala bantuan dan kebaikan yang diberikan kepada penulis.
11. Dan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kontribusi dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis berharap, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Gorontalo, 5 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Studi	4
2.2 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2.1 <i>E-Learning</i>	8
2.2.2 Siswa	8
2.2.3 Metode Diskusi.....	9
2.3 Penerapan.....	10
2.4 Penilaian	11
2.5 Pengembangan Sistem.....	12
2.5.1 Analisis Sistem	12
2.5.2 Desain Sistem	12
2.5.1 Pengujian Sistem	13
2.5.2 Implementasi.....	13
2.6 Pengujia Sistem.....	13

2.6.1 Black Box.....	13
2.7 Kerangka Pikir	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Jenis, Subjek, Objek, Waktu, dan Lokasi	15
3.2 Pengumpulan Data	15
3.3 Pemodelan <i>Elearning</i>	16
3.4 Pembuatan Konten	16
3.5 Analisis Sistem	16
3.6 Desain Sistem	16
3.7 Pengujian Sistem	17
3.8 Implementasi.....	17
3.9 Evaluasi Dan Perbaikan	17
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	18
4.1 Hasil Pengambilan Data	18
4.2 Metode Diskusi Dalam Elearning Bahasa Indonesia.....	19
4.2.1 Alur Metode.....	19
4.2.2 Kurikulum Bahasa Indonesia	20
4.3 Hasil Manajemen Sistem	20
4.3.1 Membuat Dan Mengelola User	20
4.3.2 Mengelola Deskripsi Pembelajaran	21
4.3.3 Mengelola dokumen	23
4.3.4 Mengelola ujian test	23
4.3.5 Mengelola kehadiran siswa	26
4.3.6 Mengelola assessment penilaian	28
4.3.7 Mengelola <i>learning path</i>	29
4.3.8 Menilai tugas dan aktivitas siswa.....	29
4.3.9 Membuat group dan menambahkan anggota group	31
4.4 Arsitektur sistem	32
4.5 Interface desain	33
4.5.1 Mekanisme user.....	33
4.5.2 Interface Desain Login	34

4.6 Data desain	34
4.5.1 Struktur data	34
4.7 Pengujian sistem	36
4.7.1 Black box.....	36
BAB V PEMBAHASAN	38
5.1 Pembahasan sistem	38
5.1.1 Tampilan halaman login	38
5.1.2 Tampilan halaman utama	38
5.1.3 Tampilan halaman mata pelajaran	39
5.1.4 Tampilan halaman siswa	40
5.1.5 Tampilan agenda	41
5.1.6 Tampilan dokumen	41
5.1.7 Tampilan learning path	42
5.1.8 Tampilan test	43
5.1.9 Tampilan link	43
5.1.10 Tampilan user list	44
5.2 Analisa metode dalam elearning	44
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
6.1 Kesimpulan	45
6.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 : Jumlah Siswa SDN 7 Gentuma Raya	2
Gambar 2.2 : Penerapan Metode Diskusi	10
Gambar 2.3 : Penilaian	11
Gambar 2.4 : Kerangka Pikir	14
Gambar 4.1 : Alur metode diskusi	18
Gambar 4.2 : Interface desain login	34
Gambar 5.1 : Tampilan halaman login	38
Gambar 5.2 : Tampilan halaman utama	38
Gambar 5.3 : Tampilan halaman mata pelajaran.....	39
Gambar 5.4 : Tampilan halaman siswa.....	40
Gambar 5.5 : Tampilan halaman agenda.....	41
Gambar 5.6 : Tampilan dokumen.....	41
Gambar 5.7 : Tampilan learning path.....	42
Gambar 5.8 : Tampilan test.....	43
Gambar 5.9 : Tampilan link	43
Gambar 5.10 : Tampilan user list	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Penelitian Terkait	4
Tabel 2.2 : Tahapan	9
Tabel 4.1 : Data siswa kelas IV	18
Tabel 4.2 : Membuat dan mengelola user	20
Tabel 4.3 : Mengelola deskripsi pembelajaran.....	22
Tabel 4.4 : Mengelola dokumen	23
Tabel 4.5 : Mengelola ujian test	24
Tabel 4.6 : Mengelola kehadiran siswa.....	27
Tabel 4.7 : Mengelola Asessment Penilaian	28
Tabel 4.8 : Mengelola learning path	29
Tabel 4.9 : Menilai tugas dan aktivitas siswa	29
Tabel 4.10 : Membuat group dan menambahkan anggota group	31
Tabel 4.11 : Mekanisme User	33
Tabel 4.12 : Struktur data admin	34
Tabel 4.13 : Struktur Data siswa.....	34
Tabel 4.14 : Struktur Data Pelajaran	35
Tabel 4.15 : Struktur Data Materi Pelajaran	35
Tabel 4.16 : Rencana Pengujian Black Box	36
Tabel 4.17 : Hasil Pengujian.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

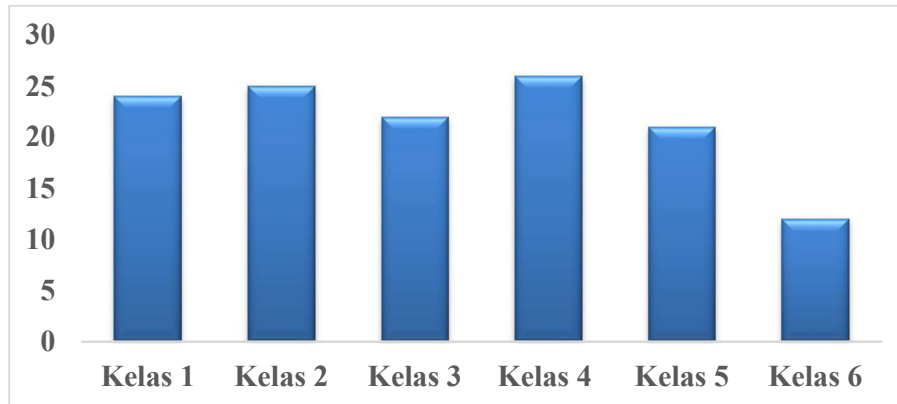
E-Learning adalah sistem perangkat lunak atau Learning Management System (LMS) yang digunakan untuk mengelola dokumentasi, materi, dan bahan ajar secara online. Dengan perkembangan internet yang pesat, *E-Learning* menjadi semakin penting untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh. LMS memungkinkan institusi pendidikan menyediakan akses luas terhadap materi pembelajaran serta memfasilitasi interaksi antara pengajar dan siswa melalui fitur-fitur seperti modul chat, forum diskusi, dan pengiriman tugas secara online. Hal ini menjadikan *E-Learning* sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan fleksibel bagi semua pihak yang terlibat[1].

Dalam konteks pendidikan dasar, *website E-Learning* menjadi platform penting untuk memudahkan akses terhadap berbagai materi pembelajaran. Platform ini mendukung pembelajaran mandiri dan menyediakan konten interaktif seperti forum diskusi, kuis, dan tugas online. Dengan demikian, *E-Learning* tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar[2].

Implementasi teknologi dalam dunia pendidikan menghadirkan berbagai inovasi, termasuk penggunaan *E-Learning*. Platform ini memungkinkan siswa mengakses bahan ajar digital kapan saja dan di mana saja, serta mendukung pengembangan keterampilan digital mereka. Dalam penerapannya, *E-Learning* juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif seperti video, tantangan harian, dan forum diskusi[3].

Salah satu sekolah yang memiliki potensi untuk mengimplementasikan *E-Learning* adalah SDN 7 Gentuma Raya, sebuah sekolah yang terletak di Kecamatan Gentuma Raya, Kabupaten Gorontalo Utara, tepatnya di Desa Molonggota. Sekolah yang didirikan pada tahun 1979 ini, awalnya bernama SDN 1 Molonggota, namun mengalami perubahan nama menjadi SDN 7 Gentuma Raya pada tahun 2014. Dengan jumlah siswa sebanyak 130 yang tersebar di enam kelas, serta didukung

oleh 10 tenaga pengajar yang terdiri dari 5 guru PNS, 2 guru PPPK, dan 3 guru non-PNS, PPPK. Sekolah ini memiliki infrastruktur yang mencakup 6 ruang belajar, 1 ruang kepala sekolah, 1 perpustakaan, dan 1 ruang sholat. Dengan kondisi tersebut, SDN 7 Gentuma Raya memiliki potensi untuk mengimplementasikan *E-Learning* dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 1.1 Jumlah Siswa SDN 7 Gentuma Raya

Permasalahan yang ada di SDN 7 Gentuma Raya, khususnya di Kelas IV, menunjukkan adanya beberapa siswa yang kurang tertarik mempelajari pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini menyebabkan wali kelas kesulitan dalam mengelola kelas dan mempertahankan keterlibatan siswa selama pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah ini, solusi yang diusulkan adalah penerapan *E-Learning* berbasis *website* sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Implementasi *E-Learning* ini akan menghadirkan materi dalam bentuk konten visual, video, dan tantangan harian yang dapat diakses baik di sekolah maupun di rumah. Dengan adanya platform ini, diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian berdasarkan proses diatas dengan judul **“IMPLEMENTASI *E-LEARNING* BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DISKUSI DI SDN 7 Gentuma Raya ”**. Diharapkan kepada pihak sekolah dengan penelitian ini layak menjadi solusi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Materi Bahasa Indonesia
2. Kurangnya pemanfaatan optimal terhadap sumber daya dan fasilitas pembelajaran yang sudah ada untuk meningkatkan ketrlibatan siswa

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi *website E-Learning* untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana evaluasi keberhasilan implementasi *E-Learning* berbasis *website* dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya?

1.4 Tujuan

1. Untuk mengimplementasikan *E-Learning* Berbasis *website* di SDN 7 Gentuma Raya
2. Untuk mengevaluasi keberhasilan dan dampak implementasi *website E-Learning* dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya

1.5 Manfaat

1. Dengan platform *E-Learning*,siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing.
2. *Website E-Learning* yang memberikan kemudahan akses bagi siswa dan guru.
3. Implementasi *E-Learning* membantu sekolah mengelola pembelajaran lebih efisien dan meningkatkan hasil belajar serta keterampilan digital siswa

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi

Berikut adalah tiga penelitian terdahulu yang relevan untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. penelitian-penelitian ini mencakup topik-topik terkait e-learning pengembangan sistem efektivitas pembelajaran berbasis web di lingkungan sekolah dasar yaitu:

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
1.	Maria Florida Tokan, Frederiksen Novenrius Sini Timba, Desi Maria El Puang	Pengaruh penggunaan <i>E-Learning</i> terhadap Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa kelas VI Sekolah dasar	2022	Kuantitatif Dengan Model Eksperimen	Penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis <i>E-Learning</i> terhadap hasil belajar peserta didik. Rata- rata skor pretest adalah 72,92, sedangkan rata-rata skor posttest adalah

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
					<p>86,15. Uji hipotesis dengan paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan bahwa penggunaan media <i>E-Learning</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu, penggunaan media <i>E-Learning</i>, seperti video animasi, juga meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.</p>

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
2.	Heni Wijayanti, I Nyoman Sudana Degeng, Nurmida Catharine Sitompul	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis <i>E-Learning</i> pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasa	2021	Research and Devolopment (R&D)	Dari pengembangan bahan ajar berbasis <i>E-Learning</i> menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat baik.
3.	Nurul Khusnul Khotimah, Maria Ulfa Ashar, Nurhidayah	Penerapan Metode Diskusi Berbasis <i>E-Learning</i> dengan Penggunaan Aplikasi Edmodo, Zoom Cloud Meeting dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa	2021	Metode Diskusi Berbasis <i>E-Learning</i>	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar mahasiswa. Pada pra- siklus, hanya 57,14% mahasiswa yang tuntas, namun setelah tindakan

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
		Materi Sistem Pencernaan			perbaikan pada siklus I, tingkat ketuntasan meningkat menjadi 76,19%. Pada siklus II, semua mahasiswa (100%) berhasil tuntas. Secara keseluruhan, jumlah mahasiswa yang tuntas meningkat dari 36 mahasiswa pada pra-siklus menjadi 63 mahasiswa pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi seperti Zoom, Edmodo, dan

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
					Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Elearning

E-Learning adalah salah satu bentuk pendidikan jarak jauh yang menggabungkan motivasi, komunikasi, efisiensi dan teknologi. Sering kali proses pembelajaran mengalami keterbatasan seperti waktu dan jarak, tetapi tidak dengan *E-Learning* yang bisa di akses dimana saja dan kapan saja, *E-Learning* merupakan teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha- usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet dan dapat membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di perguruan tinggi atau sekolah ke dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet. *E-Learning* merupakan proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Jadi dapat di simpulkan *E-Learning* merupakan sistem pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus bertatap muka dengan menggunakan media digital dan jaringan internet[4].

2.2.2 Siswa

Siswa merupakan individu yang terlibat dalam proses pendidikan, baik secara formal maupun informal, dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Dalam konteks pendidikan formal, Siswa biasanya merujuk kepada siswa atau mahasiswa yang terdaftar di lembaga pendidikan seperti sekolah, universitas, atau institusi pendidikan lainnya. Namun, dalam arti yang lebih luas, Siswa bisa mencakup siapa saja yang terlibat dalam proses belajar, termasuk orang dewasa yang mengambil bagian dalam program pendidikan berkelanjutan atau pelatihan profesional[5].

2.2.3 Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan pengajaran metode yang mana guru memberikan suatu persoalan (masalah) pada murid diberikan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah tersebut dengan teman- temannya. dalam diskusi saling tukar menukar informasi, menerima informasi, dapat pula mempertahankan pendapatnya dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa.

Metode diskusi adalah suatu penyampaian pelajaran dimana guru bersama-sama dengan siswa mencari jalan pemecahan atau persoalan yang dihadapi. Sedangkan metode diskusi adalah proses perlibatan dua orang peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar pendapat, dan saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. Dari konsep diatas dapat disimpulkan bahwa metode diskusi adalah cara penyajian pembelajaran, dimana siswa dihadapkan pada suatu masalah yang berupa pertanyaan ataupun pernyataan yang bersifat problematic untuk dibahas dan dipecahkan bersama-sama[6].

Tabel 2. 2 Tahapan Metode Diskusi

Tahapan	Deskripsi
Menyampaikan tujuan	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi.
Mengarahkan diskusi	Guru mengarahkan fokus diskusi dengan menguraikan aturan-aturan dasar, mengajukan pertanyaan dasar, dan menyatakan isu diskusi.
Menyelenggarakan diskusi	Guru memonitor interaksi siswa, mengajukan pertanyaan, mendengarkan gagasan siswa, menanggapi gagasan, mematuhi aturan dasar, dan menyampaikan ide.
Mengakhiri diskusi	Guru merangkum diskusi atau menyampaikan makna dari diskusi yang telah dilaksanakan oleh siswa.

Tahapan	Deskripsi
Refleksi diskusi	Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses diskusi, mengidentifikasi kesalahan dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman lebih lanjut

Metode ini juga menerapkan pendekatan diskusi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan berpikir kritis. Penggunaan pendekatan diskusi diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam menyajikan suatu diskusi di kelas, ada komponen atau tahap-tahap pelaksanaan yang perlu diperhatikan untuk mencapai hasil yang maksimal. Tahapan ini mencakup penyampaian tujuan, pengaturan aturan diskusi, pelaksanaan diskusi dengan arahan guru, dan refleksi terhadap proses diskusi yang dilakukan oleh siswa. Pendekatan diskusi ini mengutamakan interaksi aktif antara guru dan siswa, serta antar siswa, agar tercipta lingkungan pembelajaran yang dinamis dan mendukung pengembangan keterampilan berbahasa secara lebih mendalam.

2.3 Penerapan



Gambar 2.2 Penerapan Metode Diskusi

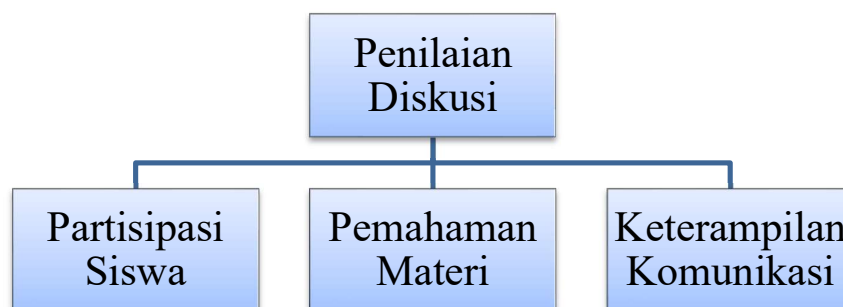
1. Perencanaan: Guru merencanakan topik yang akan didiskusikan dan membagi siswa ke dalam kelompok kecil.

2. Pelaksanaan: Diskusi dilakukan dengan siswa membahas masalah yang telah ditentukan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi.
3. Observasi dan Evaluasi: Selama diskusi, guru mengamati interaksi siswa dan mencatat keaktifan serta pemahaman mereka. Hasil diskusi kemudian dievaluasi untuk melihat peningkatan pemahaman siswa.
4. Refleksi: Setelah diskusi, guru dan siswa melakukan refleksi untuk menilai proses dan hasil diskusi, serta merencanakan perbaikan untuk sesi berikutnya.

Dengan Menggunakan penerepan metode dikusi dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunaksi dan kolaborasi antar siswa.

2.4 Penilaian

Penilaian Pada metode diskusi ini adalah salah satu metode penilaian dalam pendidikan yang digunakan untuk mengevaluasi partisipasi, pemahaman, dan keterampilan komunikasi siswa dalam diskusi kelompok atau kelas. Metode ini melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif, di mana mereka diminta untuk berbagi pandangan, memberikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi mengenai suatu topik tertentu.



Gambar 2. 3 Penilain

1. Partisipasi Siswa: Ukur seberapa aktif siswa terlibat dalam diskusi.
2. Pemahaman Materi: Tanyakan kepada siswa untuk menjelaskan dan menghubungkan ide-ide.
3. Keterampilan Komunikasi: Amati kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan baik.

2.5 Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem informasi didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan organisasi atau memanfaatkan kesempatan yang timbul. Pengembangan sistem dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada, hal itu dilakukan karena sistem sebelumnya memiliki masalah, tidak efisiennya operasi, dan lain sebagainya[7].

2.5.1 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penjabaran dari suatu sistem yang utuh ke berbagai bagian komponennya dengan tujuan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai masalah atau hambatan yang muncul pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan penanggulangan, perbaikan dan pengembangan[8].

Di dalam tahap analisis, terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis sistem, antara lain:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu untuk memahami bagaimana sistem yang berjalan saat ini bekerja.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat hasil analisis.

2.5.2 Desain Sistem

Menurut George M.Scott: – Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang harus diselesaikan; tahap ini termasuk konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras

dari suatu sistem sehingga setelah instalasi, sistem akan benar-benar sesuai dengan analisis sistem yang telah dilakukan.

2.5.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui seberapa baik dan sesuai sistem yang dibuat, sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan pada fase analisa prosedur-prosedur diatas. Pengujian dilakukan dengan memasukan data, proses perhitungan baik itu penggajian maupun transaksi, dan juga output laporan yang diinginkan

2.5.4 Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan sistem baru ke dalam lingkungan kerja. Proses ini mencakup pemasangan perangkat keras dan perangkat lunak serta memberikan pelatihan kepada pengguna agar dapat menggunakan sistem dengan baik,

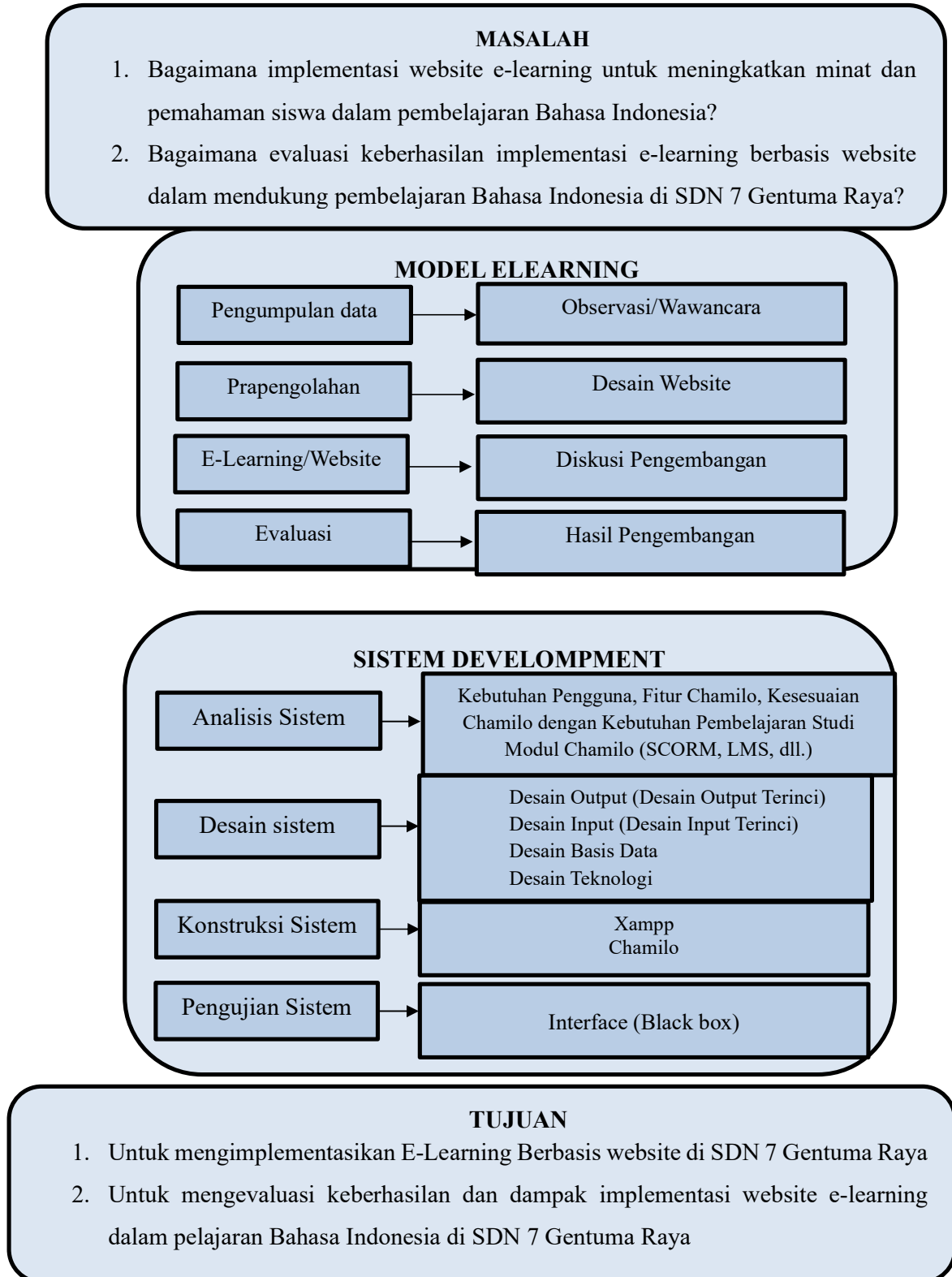
2.6 Pengujian Sistem

2.6.2 Black Box

Blackbox merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan, Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid[9].

2.7 Kerangka Pikir

Gambar 2.3 Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis, Metode, Subjek, Objek, Waktu, Dan Lokasi

Berdasarkan penelitian diatas merupakan penelitian yang dilakukan melalui wawancara, sesi tanya jawab, dan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan Metode *Eksperimen* yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran daring berbasis *website* dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya. Eksperimen ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan platform pembelajaran daring yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang dan kerangka pikir yang telah diuraikan pada BAB I dan BAB II maka yang menjadi Objek penelitian adalah **“Implementasi *E-Learning* Berbasis *Website* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus SDN 7 Gentuma Raya)”**.

3.2 Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 jenis yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti pada Sekolah yang akan dijadikan sebagai data dalam pembuatan aplikasi

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang sudah ada sehingga peneliti tinggal mencari dan mengumpulkan.

Sedangkan cara pengumpulan data pada penelitian ini digunakan beberapa cara, yaitu:

1. Observasi : dilakukan pengamatan langsung dilapangan mengenai data peserta didik berprestasi di “SDN 7 GENTUMA RAYA”
2. Wawancara : Melakukan wawancara terhadap siswa yang menunjukkan kurangnya minat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Dokumentasi : digunakan untuk mengambil dokumen-dokumen yang berkaitan dengan objek penelitian yakni tentang siswa yang Menunjukkan

kurangnya minat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya peserta didik berprestasi pada SDN 7 Gentuma Raya melalui metode Eksperimen

3.3 Pemodelan Elearning

Pemodelan *E-Learning* ini dibuat berdasarkan data yang dikumpulkan melalui pengumpulan dataset, observasi, dan wawancara. Desain platform dirancang sebagai situs web menggunakan PHP dan MySQL untuk mendukung operasionalnya. Pemodelan Ini di uji melalui metode eksperimen dengan mengukur hasil pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan *E-Learning*.

3.4 Pembuatan Konten

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia disusun sesuai kurikulum, serta dilengkapi dengan praktek, Quis, diskusi dan ulangan harian berbasis metode diskusi untuk memperkuat pemahaman siswa. Semua fitur ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa dan akan di evaluasi dalam metode eksperimen.

3.5 Analisis sistem

Pada tahap ini, kebutuhan siswa dan guru dalam penggunaan *E-Learning* diidentifikasi melalui analisis survei. Berdasarkan analisis ini, elemen-elemen yang diperlukan seperti materi, tulisan, dan papan diskusi dimaksudkan untuk mendukung kegiatan belajar siswa selama eksperimen.

3.6 Desain sistem

Pada tahapan ini dilakukan desain sistem yakni desain Output, desain Input, desain Database, dan desain model:

a. Desain Output

Pada tahapan ini dilakukan desain Output secara umum dan terinci dimana dimaksud untuk mengetahui bagaimana dan seperti apa bentuk output-output dari sistem yang baru, baik desain output berbentuk laporan di media kertas dan desain output dalam bentuk pada layar terminal.

b. Desain Input

Dalam tahapan ini dilakukan desain secara umum dan terinci. Desain input secara umum untuk memberikan gambaran kepada user tentang sistem yang baru, yang mana merupakan persiapan dari desain sistem secara rinci. Sedangkan pada desain terinci dilakukan desain tampilan input yang akan digunakan untuk entry data awal ke dalam sistem.

c. Desain Database

Pada tahap ini dilakukan desain database yang dimaksud untuk mendefinisikan isi atau struktur dari tiap-tiap file yang telah diidentifikasi di desain secara umum.

d. Desain Model

Merupakan tahapan yang lebih berfokus pada spesifikasi detail berbasis komputer.

3.7 Pengujian sistem

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa setiap fitur beroperasi dengan baik. Pada tahap ini, eksperimen dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna awal untuk meningkatkan sistem.

3.8 implementasi

Peluncuran *website* dilakukan, disosialisasikan pada siswa dan guru, serta diadakan pelatihan bagi guru agar dapat menggunakan platform dengan baik

3.9 Evaluasi dan perbaikan

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil percobaan dengan menghitung bobot kriteria dari hasil kerja platform *E-Learning* menggunakan metode diskusi. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan platform yang lebih luas

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Pengambilan Data

Data penelitian diperoleh melalui wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 7 Gentuma Raya, Kecamatan Gentuma Raya, Kabupaten Gorontalo Utara. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan di lokasi penelitian, khususnya pada siswa kelas IV, yang menjadi fokus utama dalam upaya pengembangan *E-Learning* berbasis *website*.

Berikut data yang di peroleh dari lokasi penelitian:

SDN 7 GENTUMA RAYA

KURIKULUM MERDEKA

KELAS/ FASE : 4 /B

MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA

Tabel 4.1 : Data Kelas IV

No. Urut	No. Induk	NAMA	FORMATIF																		AKHIR SEMESTER				NA		
			Lingkup Materi 1				Lingkup Materi 2				Lingkup Materi 3				Lingkup Materi 4				Lingkup Materi 5				NON TES				TES
			TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4	TP1	TP2	TP3	TP4					
1	072 J	Alputra laare	76	86	81	82	74	77	75	70	73	70	70	70											81		
2	073 J	Dafa kaweya	70	70	70	70	70	70	88	90	89	75	70	73											82		
3	074 J	Fajrianto umar	75	70	73	68	73	71	78	80	79	88	90	89											80		
4	075 J	Gilang naue	74	76	75	78	74	76	80	85	83	80	85	83											87		
5	076 J	Hafiz al raz pomayaan	88	90	89	85	90	88	78	75	77	78	75	77											80		
6	077 J	Hairul warfin umar	78	80	79	87	90	89	70	75	73	78	75	77											85		
7	078 J	Ibrahim ramin delihula	80	85	83	90	80	85	85	80	83	78	80	79											87		
8	079 J	Ilham	78	75	77	78	80	79	78	75	77	75	75	75											82		
9	080 J	Ismet mahmud oli	70	75	73	85	80	83	85	80	83	80	80	80											87		
10	081 J	Kafa husain	85	80	83	90	80	85	84	85	89	78	80	79											81		
11	053 J	Moh abdul ariyanto	78	75	77	90	78	84	80	80	80	85	85	85											81		
12	082 J	Moh rasya musa	85	80	83	90	87	89	78	85	82	90	95	93											85		
13	095 J	Moh. Alfia hiliwilo	85	80	83	80	68	74	70	75	73	78	78	78											83		
14	084 J	Moh. Dzidan anoez	84	85	89	90	80	85	78	78	78	84	90	87											79		
15	085 J	Moh. Fijay kaad	80	80	80	80	78	79	85	90	88	80	80	70											90		
16	086 J	Razid saputra samun	78	85	82	80	88	84	78	75	77	78	77	70											79		
17	051 J	Refan delihula	70	75	73	85	85	85	88	90	89	90	95	93											85		
18	048 J	Syawal al hamid	78	78	78	75	80	76	78	80	79	90	90	90											89		
19	069 K	Firmansyah mohamad	78	80	79	80	85	83	70	70	70	88	90	89											79		
20	062 J	Nadia humairah yusuf	85	90	88	70	70	70	84	85	89	70	70	70											80		
21	088 J	Naila ajuna	74	76	75	75	75	75	80	90	88	80	85	83											80		
22	089 J	Niara hunawa	85	90	88	75	75	75	85	90	88	80	85	83											84		
23	090 J	Qeila rusni lakoro	70	70	70	85	90	88	70	70	70	88	90	89											80		
24	066 J	Rahayu putri kasa	85	90	88	70	70	70	84	85	89	70	70	70											90		
25	091 J	Sin syen dunggio	78	85	82	80	85	83	78	75	77	90	78	84											85		
26	092 J	Wanda hiliwilo	85	80	83	78	75	77	84	90	87	80	85	83											85		

(Sumber : SDN 7 Gentuma Raya, 2024)

Tabel yang disajikan di atas berisi informasi mengenai penilaian siswa di berbagai domain pembelajaran. Tabel tersebut mencakup nomor urut, nama siswa, dan skor formatif dari beberapa bidang studi yang telah dicakup. Setiap domain terdiri dari beberapa tahap penilaian (TP1, TP2, TP3, TP4), yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara berkala. Selain itu, terdapat kolom khusus yang mencatat nilai akhir semester, yang mencakup skor tes dan non-tes, yang membantu dalam menentukan pencapaian keseluruhan siswa dalam mata pelajaran tertentu.

Dari hasil penilaian, seseorang dapat menganalisis tingkat pencapaian setiap siswa dalam memahami materi yang diberikan. Skor yang dicatat memberikan wawasan tentang kemajuan akademis siswa di setiap tahap pembelajaran. Dengan format penilaian sistematis ini, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan, baik dalam metode pengajaran maupun pemahaman siswa terhadap materi. Evaluasi ini juga dapat berfungsi sebagai dasar untuk memberikan panduan tambahan kepada siswa yang memerlukan bantuan dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

4.2 .Metode Diskusi Dalam Elearning Bahasa Indonesia

4.2.1 Alur Metode

Metode diskusi dalam *E-Learning* Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan interaksi siswa dan guru secara daring.



Gambar 4.1 Alur Metode Diskusi

Melalui metode ini, siswa lebih aktif berpendapat, bertanya, dan berdiskusi, sehingga pembelajaran menjadi dinamis. Selain itu, diskusi mendorong kolaborasi dalam memahami materi secara mendalam. Guru

berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, memberi umpan balik, dan memastikan partisipasi siswa. Dengan demikian, metode ini meningkatkan pemahaman, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi siswa.

4.2.2 Kurikulum Bahasa Indonesia

Kurikulum Bahasa Indonesia di SDN 7 Gentuma Raya diajarkan dari kelas 1 hingga 6 dengan alokasi 6-7 jam per minggu. Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PJBL), untuk meningkatkan literasi serta mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila guna menanamkan nilai gotong royong, berpikir kritis, dan kreativitas. Evaluasi dilakukan melalui asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif menggunakan berbagai metode, seperti portofolio dan tes lisan. Selain itu, muatan lokal Bahasa Gorontalo turut diajarkan untuk menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya daerah.

4.3 Hasil Managemen Sistem

4.3.1 Membuat Dan mengelola user

Tabel berikut menyajikan informasi mengenai langkah-langkah dalam membuat dan mengelola user :

Tabel 4.2: Membuat Dan Mengelola User

No	Code	Nama awal	Nama akhir	Email	Profil
1.	072 J	Alputra laare	laare	alputra@gmail.com	
2.	073 J	Dafa laweya	laweya	dafa@gmail.com	
3.	074 J	Fajrianto umar	umar	fajrianto@gmail.com	
4.	075 J	Gilang naue	naue	gilang@gmail.com	
5.	076 J	Hafiz al raz pomayaan	Pomayaan	hafiz@gmail.com	
6.	077 J	Hairul warfin umar	umar	hairul@gmail.com	
7.	078 J	Ibrahim ramin delihula	delihula	ibrahim@gmail.com	
8.	079 J	Ilham	ilham	ilham@gmail.com	
9.	080 J	Ismet mahmud olii	olii	ismet@gmail.com	
10.	081 J	Kafa husain	husain	kafa@gmail.com	
11.	053 J	Moh abdul ariyanto	ariyanto	mohabdul@gmail.com	
12.	082 J	Moh rasya musa	musa	rasya@gmail.com	

13.	095 J	Moh. Alfat hiliwilo	hiliwilo	alfat@gmail.com	
14.	084 J	Moh. Dzidan anoez	anoez	Dzidan@gmail.com	
15.	085 J	Moh. Fijay kaad	kaad	fijay@gmail.com	
16.	086 J	Razid saputra samiun	samiun	razid@gmail.com	
17.	051 J	Refan delihula	delihula	refan@gmail.com	
18.	048 J	Syawal al hamid	hamid	syawal@gmail.com	
19.	069 K	Firmansyah mohamad	mohamad	firmansyah@gmail.com	
20.	062 J	Nadia humairah yusuf	yusuf	nadia@gmail.com	
21.	088 J	Naila ajuna	ajuna	naila@gmail.com	
22.	089 J	Niara hunawa	hunawa	niara@gmail.com	
23.	090 J	Qeila rusni lakoro	lakoro	qeila@gmail.com	
24.	066 J	Rahayu putri kasa	kasa	rahayu@gmail.com	
25.	091 J	Sin syen dunggio	dunggio	sinsyen@gmail.com	
26.	092 J	Wanda hiliwilo	Hiliwilo	wanda@gmail.com	

Tabel ini berisi data siswa, seperti nomor identitas, nama lengkap (nama depan dan nama belakang), serta email masing-masing. Nama belakang juga digunakan sebagai profil siswa dalam sistem. Informasi ini penting untuk mengenali setiap siswa dan memudahkan komunikasi, terutama dalam pembelajaran online atau kegiatan administrasi sekolah. Dengan data yang rapi dan lengkap, guru dan admin bisa lebih mudah mengatur akun siswa di sistem *E-Learning*, sehingga proses belajar jadi lebih tertata dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa.

4.3.2 Mengelola Deskripsi pembelajaran

Deskripsi pembelajaran adalah penjabaran singkat mengenai isi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Deskripsi ini penting untuk memberi gambaran umum, tujuan, serta konteks dari materi yang diajarkan. Tabel berikut menyajikan deskripsi pembelajaran yang telah disusun.

Tabel 4. 3 : Mengelola Deskripsi pembelajaran

No	Judul	Content
1.	Pengantar Bahasa Indonesia	Materi ini membahas pengertian bahasa, fungsi bahasa, serta pentingnya bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Struktur Teks Narasi	Menjelaskan bagian-bagian dalam teks narasi, ciri-ciri, dan contoh penggunaannya dalam karya tulis.
3.	Diskusi dalam Pembelajaran	Menjelaskan metode diskusi sebagai strategi pembelajaran aktif, serta penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4.	Penggunaan <i>E-Learning</i>	Menguraikan bagaimana platform <i>E-Learning</i> berbasis <i>website</i> dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Tabel di atas menampilkan empat materi pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar Bahasa Indonesia secara terstruktur. Materi pertama, yaitu "Pengantar Bahasa Indonesia", memberikan penjelasan dasar tentang pengertian, fungsi, dan pentingnya bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini membantu siswa memahami bahwa bahasa adalah alat komunikasi yang juga menjadi bagian dari jati diri bangsa. Selanjutnya, pada materi "Struktur Teks Narasi", siswa belajar tentang bagian-bagian dari teks narasi, ciri-cirinya, serta bagaimana cara menggunakannya dalam menulis cerita. Materi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menulis dan kreativitas siswa.

4.3.3 Mengelola dokumen

Berikut ini adalah tabel yang menyajikan informasi mengenai pengelolaan dokumen :

Tabel 4.4 : Mengelola dokumen

No	Documents	Learning path	tests	Assesmens
1.	Bagian ini memuat informasi tentang tipe dokumen, ukuran file, tanggal unggah, dan detail	Bagian ini memuat informasi mengenai nama jalur pembelajaran (<i>learning path</i>) dan kategorinya.	Bagian ini memuat nama latihan serta deskripsi latihan	Bagian ini memuat informasi mengenai kategori penilaian, total nilai, dan deskripsi penilaian

Tabel ini menjelaskan bagaimana sistem *E-Learning* diatur melalui empat bagian utama: Dokumen, Learning Path (alur belajar), Tes, dan Penilaian. Bagian Dokumen berisi informasi tentang jenis file, ukuran, dan kapan materi diunggah. Learning Path menunjukkan urutan materi yang harus dipelajari agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Bagian Tes berisi nama latihan dan penjelasannya, sedangkan Penilaian menunjukkan nilai dan hasil belajar siswa. Keseluruhan sistem ini membantu pembelajaran digital jadi lebih terarah dan mudah dipahami.

4.3.4 Mengelola ujian test

Tabel di bawah ini menyajikan nomor soal, materi yang dibahas, butir soal esai, serta skor maksimal untuk setiap soal:

Tabel 4.5 : Mengelola ujian test

No	Materi	Soal	Skor
1	Materi : 1 Tugas di Rumah atau Sekolah	1. Yang termasuk tugas di rumah adalah A. Mengerjakan ulangan harian B. Membersihkan kamar tidur C. Menyapu halaman sekolah D. Mengikuti upacara bendera	20
		2. Tugas utama seorang siswa di sekolah adalah A. Membantu orang tua bekerja B. Menjaga adik di rumah C. Belajar dengan rajin D. Membersihkan kamar	20
		3. Contoh tanggung jawab di sekolah adalah A. Bangun pagi dan menyiapkan sarapan B. Bermain saat guru sedang menjelaskan C. Mengumpulkan tugas tepat waktu D. Menonton televisi sampai malam	20
		4. Jika kita selesai makan di rumah, sebaiknya A. Langsung pergi bermain B. Menyuruh orang lain membersihkan C. Meninggalkan piring di meja D. Membersihkan dan mencuci piring sendiri	20
		5. Saat melihat sampah di kelas, sebaiknya kita A. Menunggu petugas kebersihan B. Membiarkannya saja C. Segera membuang ke tempat sampah D. Menyuruh teman untuk membersihkannya	20
2	Materi : 2 Aku Sudah Besar	1. Saat sudah besar, kita harus bisa... A. Menangis saat ditinggal ibu B. Makan sendiri tanpa disuapi C. Tidur sambil digendong D. Merengek setiap hari	20
		2. Tugas seorang anak di rumah adalah... A. Memarahi adik B. Menyapu halaman C. Bermain terus-menerus D. Duduk-duduk saja	20
		3. Salah satu tanda kita sudah besar adalah... A. Suka menangis B. Berani bertanggung jawab C. Tidak mau belajar D. Malas membantu	20
			20

No	Materi	Soal	Skor
		C. Karena tidak memerlukan uang D. Karena terlalu modern	

Tabel tersebut berisi kumpulan soal esai yang dibagi menjadi tiga topik utama, yaitu Tugas di Rumah atau Sekolah, Aku Sudah Besar, dan Bertukar atau Membayar. Masing-masing topik memiliki lima pertanyaan esai yang dirancang untuk membantu siswa berpikir lebih dalam, serta menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Tiap soal diberi nilai maksimal 20 poin, yang berarti semua pertanyaan memiliki nilai yang sama dalam penilaian. Dengan jenis soal seperti ini, siswa tidak hanya menjawab berdasarkan hafalan, tetapi juga diajak untuk menyampaikan pendapat pribadi dan menceritakan pengalaman mereka, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan nyata.

4.3.5 Mengelola kehadiran siswa

Berikut Adalah Tabel Mengelola Kehadiran Siswa Bulan November Dan April :

Tabel 4.6 :Mengelola kehadiran siswa

No		Nama Siswa	Hadir	Izin	Tanpa Keterangan	Sakit	Jumlah
1	N O V E M B E R & A P R I L	Alputra laare	50	1	-	1	52
2		Dafa laweya	52	-	-	-	52
3		Fajrianto umar	48	1	2	1	52
4		Gilang naue	45	3	4	-	52
5		Hafiz al raz pomayaan	49	2	1	-	52
6		Hairul warfin umar	50	1	-	1	52
7		Ibrahim ramin delihula	52	-	-	-	52
8		Ilham	48	1	2	1	52
9		Ismet mahmud olii	45	3	4	-	52
10		Kafa husain	49	2	1	-	52
11		Moh abdul ariyanto	50	1	-	1	52
12		Moh rasya musa	52	-	-	-	52
13		Moh. Alfat hiliwilo	48	1	2	1	52
14		Moh. Dzidan anoez	45	3	4	-	52
15		Moh. Fijay kaad	49	2	1	-	52
16		Razid saputra samion	50	1	-	1	52
17		Refan delihula	52	-	-	-	52
18		Syawal al hamid	48	1	2	1	52
19		Firmansyah mohamad	45	3	4	-	52
20		Nadia humairah yusuf	49	2	1	-	52
21		Naila ajuna	50	1	-	1	52
22		Niara hunawa	52	-	-	-	52
23		Qeila rusni lakoro	48	1	2	1	52
24		Rahayu putri kasa	45	3	4	-	52
25		Sin syen dunggio	49	2	1	-	52
26		Wanda hiliwilo	50	1	-	1	52

Tabel di atas menunjukkan rekapitulasi kehadiran 26 siswa dari bulan November hingga April dengan total 52 hari. Mayoritas siswa memiliki tingkat kehadiran yang tinggi, terlihat dari banyaknya siswa yang hadir lebih dari 45 kali. Hanya sedikit siswa yang tercatat izin, sakit, atau tanpa keterangan, menunjukkan disiplin dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar selama periode tersebut.

4.3.6 Mengelola asesment penilain

Tabel dibawah ini menunjukan cara mengelola asesment penilain siswa :

Tabel 4.7 : Mengelola Asesment Penilain

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Tuagas	Nilai Bahasa Indonesia	Keterangan
1	Alputra laare	75	76	81	Tuntas
2	Dafa laweya	75	75	82	Tuntas
3	Fajrianto umar	75	77	80	Tuntas
4	Gilang naue	75	79	87	Tuntas
5	Hafiz al raz pomayaan	75	83	80	Tuntas
6	Hairul warfin umar	75	79	85	Tuntas
7	Ibrahim ramin delihula	75	83	87	Tuntas
8	Ilham	75	77	82	Tuntas
9	Ismet mahmud olii	75	80	87	Tuntas
10	Kafa husain	75	83	81	Tuntas
11	Moh abdul ariyanto	75	81	81	Tuntas
12	Moh rasya musa	75	86	85	Tuntas
13	Moh. Alfât hiliwilo	75	76	83	Tuntas
14	Moh. Dzidan anoez	75	84	79	Tuntas
15	Moh. Fijay kaad	75	81	90	Tuntas
16	Razid saputra samium	75	80	79	Tuntas
17	Refan delihula	75	85	85	Tuntas
18	Syawal al hamid	75	81	89	Tuntas
19	Firmansyah mohamad	75	80	79	Tuntas
20	Nadia humairah yusuf	75	79	80	Tuntas
21	Naila ajuna	75	80	80	Tuntas
22	Niara hunawa	75	84	84	Tuntas
23	Qeila rusni lakoro	75	79	80	Tuntas
24	Rahayu putri kasa	75	79	90	Tuntas
25	Sin syen dunggio	75	82	85	Tuntas
26	Wanda hiliwilo	75	82	85	Tuntas

Tabel di atas menunjukkan hasil pengelolaan asesmen penilaian siswa berdasarkan empat aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kehadiran. Dari data tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai baik hingga sangat baik di semua aspek, menunjukkan efektivitas pembelajaran dan kedisiplinan yang tinggi.

4.3.7 Mengelola learning path

Tabel dibawah ini adalah urutan materi dan kolom persentase digunakan untuk mencatat capaian siswa dalam setiap materi pembelajaran bahasa Indonesia

Tabel 4.8 : Mengelola Learning path

NO	Materi Pembelajaran	Persentase
1	Materi : 1 Tugas di Rumah atau Sekolah	50%
2	Materi : 2 Aku Sudah Besar	85%
3	Materi 3: Bertukar atau Membayar	85%

Tabel di atas menunjukkan persentase capaian pembelajaran pada tiga materi, yaitu "Tugas di Rumah atau Sekolah" (50%), "Aku Sudah Besar" (85%), dan "Bertukar atau Membayar" (85%). Data ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap Materi 1 masih perlu ditingkatkan, sementara dua materi lainnya telah dicapai dengan baik.

4.3.8 Menilai tugas dan aktivitas siswa

Tabel di bawah ini menunjukkan data tugas dan aktivitas siswa yang meliputi nilai tugas, keaktifan dalam kelas, rata-rata nilai, serta status ketuntasan. Informasi ini memberikan gambaran mengenai pencapaian akademik siswa serta partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4.9 : Menilai Tugas dan aktivitas siswa

No	Nama Siswa	Nilai Tugas	Aktivitas Kelas	Rata-Rata	Ket
1	Alputra laare	76	Aktif	76	Tuntas
2	Dafa laweya	75	Aktif	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai Tuagas	Aktivitas Kelas	Rata- Rata	Ket
3	Fajrianto umar	77	Kurang Aktif	77	Tuntas
4	Gilang naue	79	Aktif	79	Tuntas
5	Hafiz al raz pomayaan	83	Kurang Aktif	83	Tuntas
6	Hairul warfin umar	79	Aktif	79	Tuntas
7	Ibrahim ramin delihula	83	Aktif	83	Tuntas
8	Ilham	77	Kurang Aktif	77	Tuntas
9	Ismet mahmud olii	80	Aktif	80	Tuntas
10	Kafa husain	83	Kurang Aktif	83	Tuntas
11	Moh abdul ariyanto	81	Aktif	81	Tuntas
12	Moh rasya musa	86	Aktif	86	Tuntas
13	Moh. Alfat hiliwilo	76	Kurang Aktif	76	Tuntas
14	Moh. Dzidan anoez	84	Aktif	84	Tuntas
15	Moh. Fijay kaad	81	Kurang Aktif	81	Tuntas
16	Razid saputra samion	80	Aktif	80	Tuntas
17	Refan delihula	85	Aktif	85	Tuntas
18	Syawal al hamid	81	Kurang Aktif	81	Tuntas
19	Firmansyah mohamad	80	Aktif	80	Tuntas
20	Nadia humairah yusuf	79	Kurang Aktif	79	Tuntas
21	Naila ajuna	80	Aktif	80	Tuntas
22	Niara hunawa	84	Aktif	84	Tuntas
23	Qeila rusni lakoro	79	Kurang Aktif	79	Tuntas
24	Rahayu putri kasa	79	Aktif	79	Tuntas
25	Sin syen dunggio	82	Kurang Aktif	82	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai Tugas	Aktivitas Kelas	Rata-Rata	Ket
26	Wanda hiliwilo	82	Aktif	82	Tuntas

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian tugas dan aktivitas kelas 26 siswa, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai di atas 75. Meskipun sebagian siswa tergolong kurang aktif dalam aktivitas kelas, hal ini tidak menghambat pencapaian nilai akhir mereka. Secara keseluruhan, capaian belajar siswa tergolong baik dan memenuhi standar ketuntasan.

4.3.9 Membuat group dan menambahkan anggota group

Tabel di bawah ini menyajikan data terkait pembuatan grup dan penambahan anggotanya secara ringkas.

Tabel 4.10 : Membuat group dan menambahkan anggota group

No	Kelas	Anggota Group	Jumlah Anggota	Deskripsi grup
1	IV	Alputra Laare, Dafa Laweya, Fajrianto Umar, Gilang Naue, Hafiz Al Raz Pomayaan	5	Kelompok untuk mempelajari Apa saja tugas di rumah atau sekolah
2	IV	Hairul Warfin Umar, Ibrahim Ramin Delihula, Ilham, Ismet Mahmud Olii, Kafa Husain	5	Kelompok untuk mempelajari Apa saja tugas di rumah atau sekolah
3	IV	Moh Abdul Ariyanto, Moh Rasya Musa, Moh. Alfat Hiliwilo, Moh. Dzidan Anoew, Moh. Fijay Kaad	5	Kelompok untuk mempelajari Apa saja tugas di rumah atau sekolah

4	IV	Razid Saputra Simiun, Refan Delihula, Syawal Al Hamid, Firmansyah Mohamad, Nadia Humairah Yusuf	5	kelompok untuk mempelajari materi aku sudah besar
5	IV	Naila Ajuna, Niara Hunawa, Qeila Rusni Lakoro, Rahayu Putri Kasa, Sin Syen Dunggio, Wanda Hiliwilo	6	kelompok untuk mempelajari materi Bertukar Dan Membayar

Tabel di atas menunjukkan pembagian siswa kelas IV ke dalam lima kelompok belajar, masing-masing terdiri dari lima hingga enam anggota. Setiap kelompok diberikan topik pembelajaran yang berbeda, seperti "Apa saja tugas di rumah atau sekolah," "Aku sudah besar," dan "Bertukar dan Membayar," guna mendukung kegiatan diskusi dan kolaborasi dalam memahami materi pelajaran.

4.4 Arsitektur Sistem

Sistem menggunakan model jaringan client sistem. Untuk spesifikasi hardware dan software yang direkomendasikan sebagai berikut :

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 1. Processor | : Intel Celeron atau diatasnya |
| 2. RAM | : Minimal 4 GB |
| 3. VGA | : 64 Bit |
| 4. Hardisk | : 4 GB |
| 5. Operating Sistem | : Windows 10 |
| 6. Tools | : Xampp Chamilo, VS Code |
| 7. Bahasa Pemrograman | : PHP |
| 8. Database | : Phpmyadmin, MYSQL |

4.5 Interface Desain

4.5.1 Mekanisme User

Tabel 4.11 : Mekanisme User

No	User	Kategori	Akses Input	Akses Output
1.	Guru	Administrator	All	All
2.	Alputra laare	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
3.	Dafa laweya	User	Tidak ada	Hasil perhitungan
4.	Fajrianto umar	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
5.	Gilang naue	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
6.	Hafiz al raz pomayaan	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
7.	Hairul warfin umar	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
8.	Ibrahim ramin delihula	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
9.	Ilham	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
10.	Ismet mahmud olii	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
11.	Kafa husain	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
12.	Moh abdul ariyanto	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
13.	Moh rasya musa	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
14.	Moh. Alfat hiliwilo	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
15.	Moh. Dzidan anoez	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
16.	Moh. Fijay kaad	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
17.	Razid saputra samiun	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
18.	Refan delihula	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
19.	Syawal al hamid	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
20.	Firmansyah mohamad	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
21.	Nadia humairah yusuf	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
22.	Naila ajuna	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
23.	Niara hunawa	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
24.	Qeila rusni lakoro	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
25.	Rahayu putri kasa	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
26.	Sin syen dunggio	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan
27.	Wanda hiliwilo	User	Tidak Ada	Hasil Perhitungan

4.5.2 Interface Desain Login



Gambar 4.2 : Interface Desain Login

4.6 Data Desain

4.6.1 Struktur Data

Tabel 4.12 : Struktur data admin

Nama file	: Tb_Admin
Primary	: Id_admin
Media	: Hardisk
Fungsi	: Meyimpan Data elearning
Struktur Data	:

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Id_admin	Int	12	Id admin
2	Username	Varchar	20	Username admin
3	Password	Varchar	10	Password admin

Tabel 4.13 : Struktur Data siswa

Nama file	: Tb_Siswa
Primary	: Id_Siswa
Media	: Hardisk
Fungsi	: Meyimpan Data Siswa elearning

Struktur Data :				
No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Id_Siswa	Int	12	Id siswa
2	Nama	Varchar	50	Nama Siswa
3	Nis	Varchar	10	Nomor induk sekolah
4	Kelas	Varchar	10	Kelas (4)

Tabel 4.14: Struktur Data Pelajaran

Nama file : Tb_Pelajaran				
Primary : Id_Pelajaran				
Media : Hardisk				
Fungsi : Menyimpan Data Mata pelajaran				
Struktur Data :				
No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Id_Pelajaran	Int	12	Id Pelajaran
2	Nam_mapel	Varchar	50	Nama Mata Pelajaran
3	Kelas	Varchar	10	Kelas (4)

Tabel 4.15 : Struktur Data Materi Pelajaran

Nama file : Tb_Materi				
Primary : Id_Materi				
Media : Hardisk				
Fungsi : Menyimpan Data Materi Pelajaran				
Struktur Data :				
No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1	Id_Materi	Int	12	Id Materi
2	Id_Pelajaran	Varchar	12	Relasi Pelajaran
3	Judul_Materi	Varchar	100	Judul Materi
4	File_Materi	Varchar	100	Link/Path Materi

4.7 Pengujian sistem

4.7.1 Black Box

Black Box adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada fungsi sistem tanpa memperhatikan struktur internal atau kode program, dengan tujuan utama untuk memastikan semua fitur bekerja sesuai kebutuhan serta mendeteksi kesalahan pada input, output, dan fungsi-fungsi sistem.

Tabel 4.16 : Rencana Pengujian Black Box

No	Modul yang Diuji	Skenario Uji	Data Uji	Hasil yang Diharapkan	Ket
1	Login siswa	Siswa memasukkan username & password benar	Username: siswa1 Password: siswa@01	Sistem menampilkan halaman dashboard siswa	Lulus / Gagal
2	Login Siswa	Siswa memasukkan username atau password salah	Username: siswa01 Password: salah	Sistem menampilkan pesan kesalahan login	Lulus / Gagal
3	Lihat Materi Pelajaran	Siswa memilih mata pelajaran	Pelajaran: Bahasa Indonesia	Sistem menampilkan daftar materi	Lulus / Gagal
4	Download Materi	Siswa klik tombol download materi	Materi: "Puisi untuk Anak"	File materi berhasil terunduh	Lulus / Gagal
5	Kerjakan Tugas/Quiz	Siswa membuka tugas/quiz	Tugas: "Latihan Soal Bab 1"	Tugas terbuka dan bisa dikerjakan	Lulus / Gagal
6	Kirim Jawaban Tugas	Siswa submit jawaban tugas	Jawaban dikirim	Sistem mengonfirmasi pengiriman sukses	Lulus / Gagal
7	Logout Siswa	Siswa klik tombol logout	Klik Logout	Sistem kembali ke halaman login	Lulus / Gagal

Tabel 4.17 : Hasil Pengujian

No	Modul yang Diuji	Hasil Uji	Status
1	Login Siswa	Berhasil login	Lulus
2	Login Siswa salah	Muncul pesan "Login Gagal"	Lulus
3	Lihat Materi Pelajaran	Materi tampil sempurna	Lulus
4	Download Materi	File berhasil diunduh	Lulus
5	Kerjakan Tugas	Soal tampil, bisa diisi	Lulus
6	Kirim Jawaban Tugas	Jawaban tersimpan	Lulus
7	Logout Siswa	Sistem kembali ke login	Lulus

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan Sistem

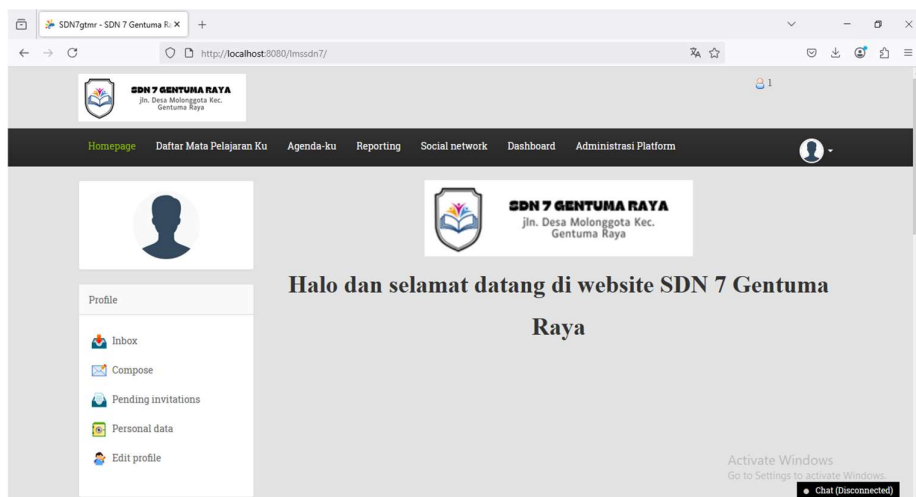
5.1.1 Tampilan Halaman Login



Gambar 5.1 : Tampilan Halaman Login

Halaman ini akan membawa kehalaman admin atau login bagi pengguna (Guru, siswa Dan Admin) untuk mengakses *website E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya, dengan memasukkan nama pengguna dan password sebelum dapat menggunakan fitur pembelajaran online dan forum diskusi.

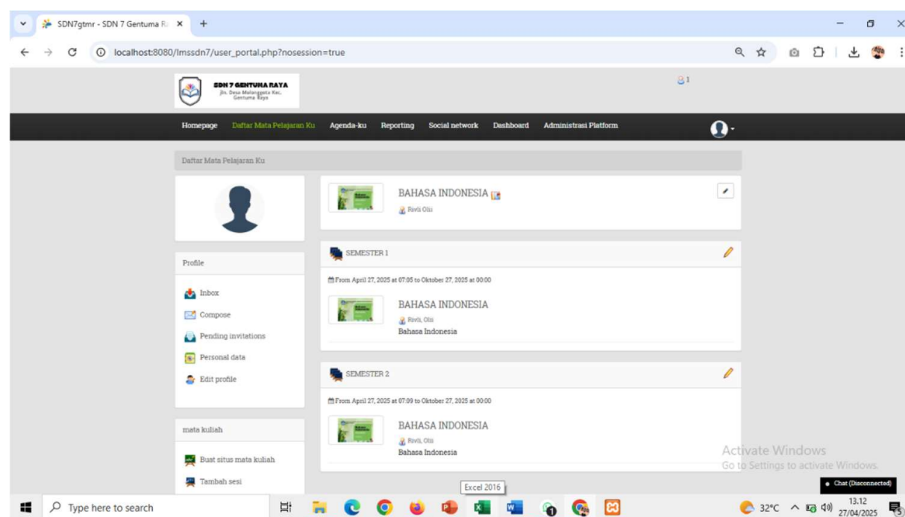
5.1.2 Tampilan Halaman Utama



Gambar 5.2 : Tampilan Halaman Uatama

Halaman beranda setelah login di *website E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya menampilkan menu navigasi utama seperti Homepage, Daftar Mata Pelajaran, Agenda, hingga Administrasi Platform. Di sisi kiri tersedia menu Profile untuk mengelola akun, sedangkan di tengah terdapat sambutan yang menandakan pengguna telah berhasil masuk.

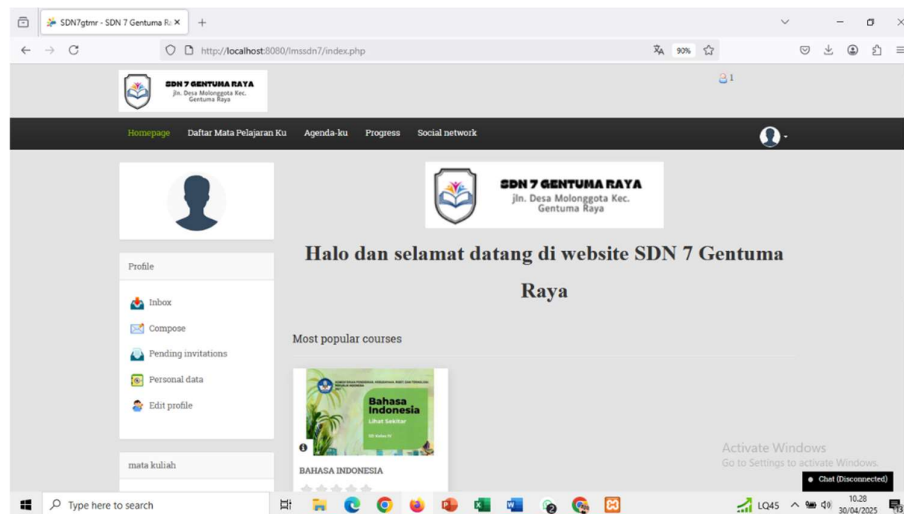
5.1.3 Tampilan Halaman Mata Pelajaran



Gambar 5.3 : Tampilan Halaman Mata Pelajaran

Halaman Daftar Mata Pelajaran Ku di *website E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya menampilkan daftar mata pelajaran yang diikuti, seperti Bahasa Indonesia yang diajarkan oleh Rivli Olii dan dibagi ke dalam dua semester. Di sisi kiri, tersedia menu profil dan fitur tambahan untuk mendukung pengelolaan pembelajaran.

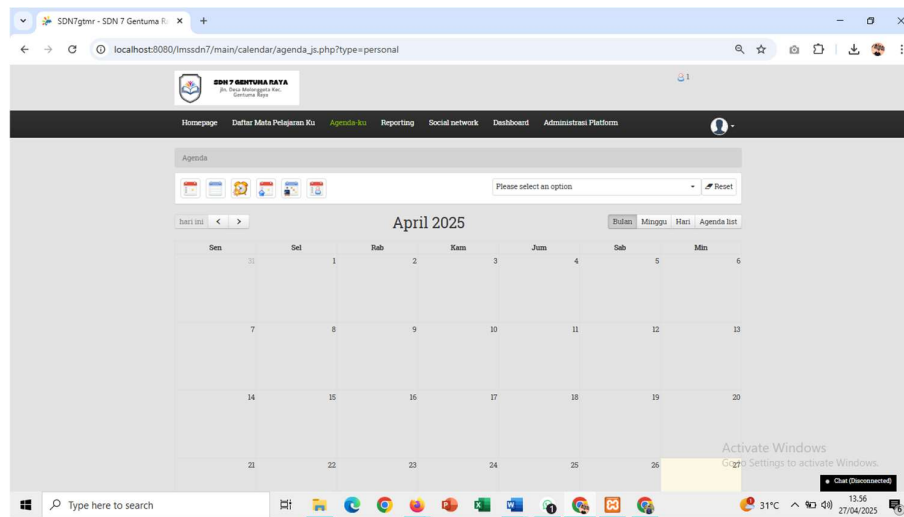
5.1.4 Tampilan Halaman Siswa



Gambar 5.4 : Tampilan Halaman Siswa

Halaman ini adalah tampilan utama yang digunakan oleh siswa di *website* pembelajaran SDN 7 Gentuma Raya. Di dalamnya terdapat menu-menu penting seperti daftar mata pelajaran, agenda kegiatan, dan perkembangan belajar. Siswa juga bisa mengelola profil mereka, mengirim dan menerima pesan, serta melihat mata pelajaran yang paling sering diakses, seperti Bahasa Indonesia. Tampilan ini dibuat agar siswa lebih mudah dalam belajar secara online dan mengikuti kegiatan sekolah.

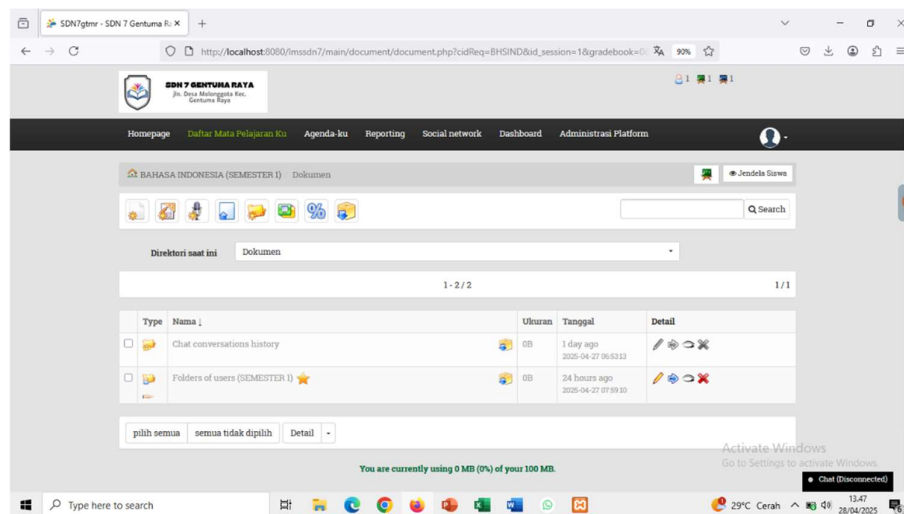
5.1.5 Tampilan Agenda



Gambar 5.5 : Tampilan Halaman Agenda

Halaman agenda di platform LMS yang menampilkan kalender bulan April 2025, digunakan untuk mengatur dan melihat jadwal kegiatan pembelajaran dengan opsi tampilan harian, mingguan, dan daftar agenda.

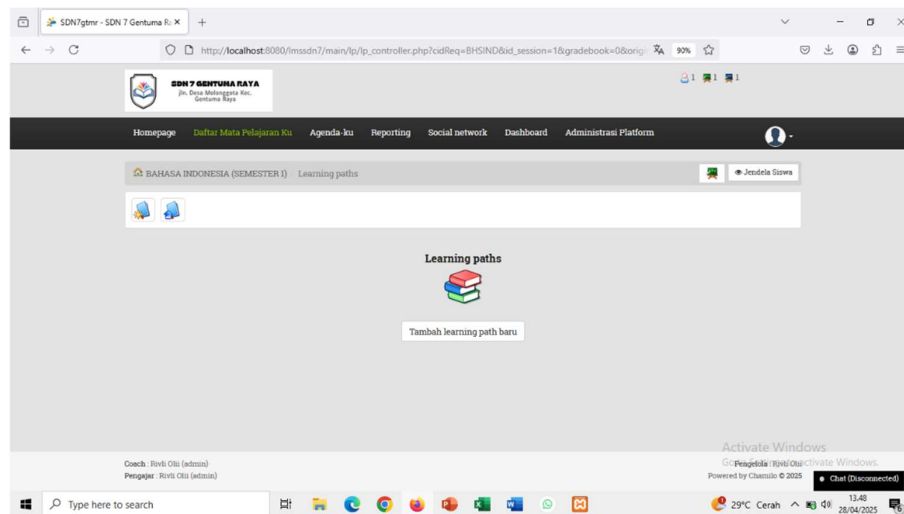
5.1.6 Tampilan Dokumen



Gambar 5.6 : Tampilan Dokumen

Halaman dokumen pada sistem *E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tabel ditunjukkan dua item yaitu "Chat conversations history" dan folder "Dokumen (SEMESTER 1)," lengkap dengan tipe, nama, ukuran, tanggal unggahan, serta opsi detail (edit, hapus, dan lainnya).

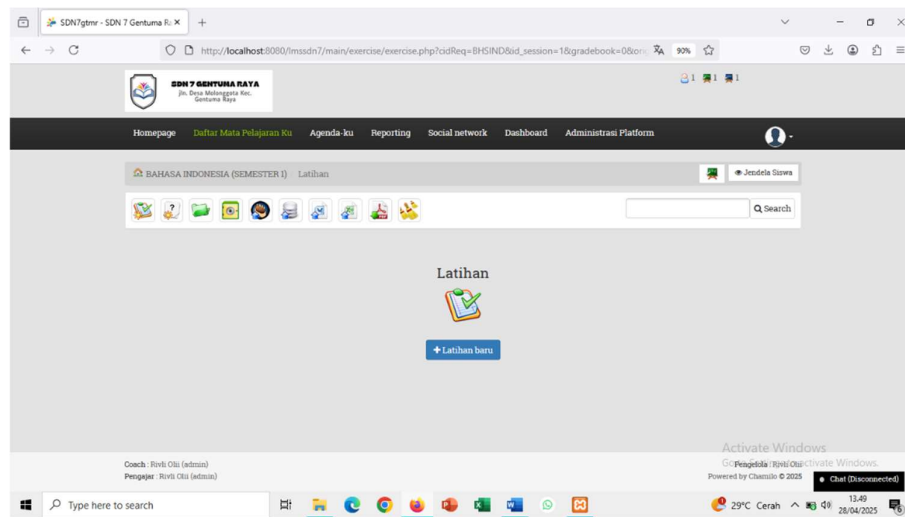
5.1.7 Tampilan Learning Path



Gambar 5.7 : Tampilan Learning Path

Halaman "Learning Paths" pada sistem *E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (Semester 1). Saat ini belum ada materi atau jalur pembelajaran yang dibuat, dengan pilihan untuk menambah "learning path baru." Tampilan ini memperlihatkan bahwa fitur jalur pembelajaran tersedia untuk memandu siswa mengikuti materi secara terstruktur.

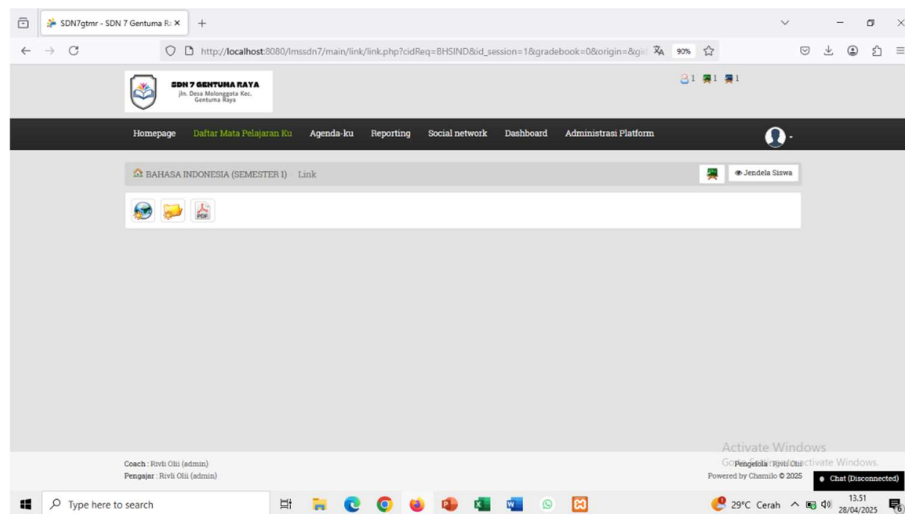
5.1.8 Tampilan Test



Gambar 5.8 : Tampilan Test

Halaman "Latihan" pada sistem *E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (Semester 1). Saat ini belum terdapat latihan yang dibuat, namun tersedia tombol "+ Latihan baru" untuk menambahkan soal atau kuis. Fitur ini mendukung pembuatan latihan interaktif guna meningkatkan pemahaman siswa.

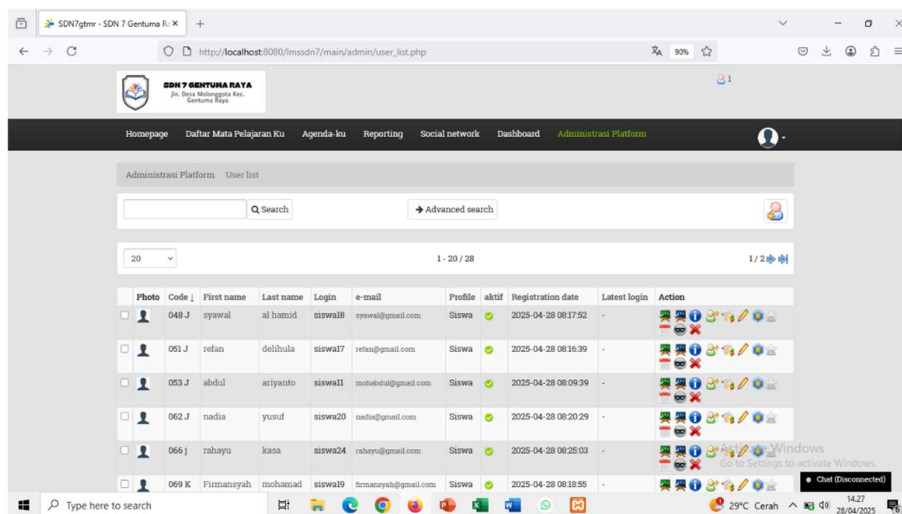
5.1.9 Tampilan Link



Gambar 5.9 : Tampilan Link

Halaman "Link" pada sistem *E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia (Semester 1). Saat ini belum ada link eksternal yang ditambahkan, namun tersedia ikon untuk menambah tautan baru.

5.1.10 Tampilan User List



Gambar 5.10 : Tampilan User List

Halama Ini menampilkan daftar pengguna pada platform *E-Learning* SDN 7 Gentuma Raya di menu "Administrasi Platform." Tabel memperlihatkan data siswa seperti foto, nama, login, email, status aktif, tanggal registrasi, dan aktivitas terakhir, dengan fitur aksi seperti edit, hapus, dan lainnya. Data ini berfungsi untuk memudahkan pengelolaan akun siswa dalam sistem.

5.2 Analisa metode dalam elearning

Penerapan E-Learning di SDN 7 Gentuma Raya menggabungkan metode *self-paced learning* dan *interactive discussion*. Siswa dapat belajar mandiri melalui materi, learning path, dan latihan soal, serta berinteraksi melalui fitur chat dan forum diskusi. Gabungan metode ini efektif meningkatkan kemandirian dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berbasis website.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. implementasi *E-Learning* berbasis *website* di SDN 7 Gentuma Raya telah berhasil memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Website E-Learning* yang dikembangkan mampu menyediakan akses pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan mudah dijangkau oleh siswa maupun guru. Melalui platform ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, serta berbagai sumber belajar tambahan kapan saja dan di mana saja, sehingga proses belajar tidak lagi terbatas oleh ruang dan waktu.
2. Evaluasi terhadap keberhasilan dan dampak implementasi menunjukkan bahwa penggunaan *website E-Learning* berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran, mengerjakan tugas daring, serta berpartisipasi dalam diskusi online. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga membantu meningkatkan kemampuan literasi siswa, baik dalam aspek membaca, menulis, maupun memahami teks Bahasa Indonesia. Dari sisi guru, *website E-Learning* memudahkan dalam pengelolaan materi ajar, pemberian tugas, serta monitoring perkembangan belajar siswa. Secara keseluruhan, implementasi *E-Learning* berbasis *website* di SDN 7 Gentuma Raya dinilai berhasil memperkaya metode pembelajaran tradisional dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

6.2 Saran

1. Disarankan agar pengembangan *website E-Learning* di SDN 7 Gentuma Raya terus dioptimalkan, baik dari segi konten maupun fitur. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia perlu disajikan secara lebih variatif dan interaktif dengan menambahkan elemen multimedia seperti video

pembelajaran, audio, kuis interaktif, dan forum diskusi yang lebih aktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar secara mandiri.

2. Dalam pemanfaatan *website E-Learning* secara maksimal, perlu diadakan pelatihan rutin bagi guru dan siswa mengenai penggunaan platform tersebut. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital pengguna, memperkenalkan fitur-fitur baru yang tersedia, serta memastikan bahwa seluruh komunitas sekolah mampu mengintegrasikan teknologi ini secara efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Isroqmi, A., Rohana, R., & Septiati, E. (2023). Pemanfaatan *E-Learning* Moodle Sebagai Laboratorium Matematika Virtual di Universitas PGRI Palembang. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 244–254. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11653>
- [2] Isroqmi, A., Rohana, R., & Septiati, E. (2023). Pemanfaatan *E-Learning* Moodle Sebagai Laboratorium Matematika Virtual di Universitas PGRI Palembang. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 244–254. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i2.11653>
- [3] Astino, Y. R., & Sabandar, V. P. (2023). Pengembangan Dan Penerapan Sistem Computer Assisted Test (CAT) Untuk Mengelola Ujian Berbasis Website. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 4(3), 253–259. <https://doi.org/10.33365/jatika.v4i3.2603>
- [4] Handayani, R., Rachmat, Z., Studi Manajemen Informatika, P., Amika Soppeng, S., & Artikel, S. (2022). Perancangan Aplikasi E-Larning Berbasis Website Pada SMP Negeri 3 Watansoppeng. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v1i1.8>
- [5] Sari, A. M., & Fathoni, A. (2022). Penerapan *E-Learning* dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5037–5043. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3014>
- [6] Khotimah, N. K., Ashar, M. U., & Nurhidayah, N. (2021). Penerapan Metode Diskusi Berbasis *E-Learning* dengan Penggunaan Aplikasi Edmodo, Zoom Cloud Meeting dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Materi Sistem Pencernaan pada Program Studi Keperawatan UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(1), 61–71. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i1.31>
- [7] Wahyudin, Yudin, and Dhian Nur Rahayu. "Analisis metode pengembangan sistem informasi berbasis website: a literatur review." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 15.3 (2020): 119-133.
- [8] Effendy, Effendy, and Herry Mulyono. "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Pakaian Muslim Berbasis Web Pada Toko Hidayatullah Jambi." *Jurnal Manajemen Sistem Informasi* 5.4 (2020): 526-538.

- [9] Taufan, Muhammad Aji, Denny Sagita Rusdianto, and Mahardeka Tri Ananta. "Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6.8 (2022): 3733-3740.
- [10] Ma'ruf, A., Widiartin, T., & Prasetya, N. I. (2017). Sistem Pembelajaran Berbasis Web (*E-Learning*) Ma Darussalam Jombang. *Melek IT*, 3(2), 49–58.
http://melekit.if.uwks.ac.id/index.php/printmelekit/article/view/281/pdf_32
- [11] Suhartini, Sadali, M., & Putra, K. Y. (2020). Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 3(1), 79–83.
- [12] Andriyadi, A., Fikri, R. R. N., & Saputri, E. F. (2022). Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan Institut Informatika Darmajaya Dengan Whitebox Testing. *Journal of Innovation ...*, 3471(8), 743–746.
- [13] Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Rivli Olii
Nim : T3121106
TTL : Molonggota, 27 Februari 2002
Agama : Islam
Alamat : Desa Molonggota, Kab. Gorontalo Utara, Prov. Gorontalo
Email : rivliolii22@gmail.com



Riwayat Pendidikan

1. Telah Melaksanakan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 3 Gentuma Raya Pada Tahun 2014.
2. Telah Melaksanakan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Madrasah Tsanawiyah Alkhairat Gentuma Pada Tahun 2017.
3. Telah Melaksanakan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas MA – Alkhairat Gentuma Pada Tahun 2020.
4. Tahun 2021, Telah Diterima Menjadi Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Universitas Ichsan Gorontalo.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
LEMBAGA PENELITIAN

Jl. Achmad Nadjamuddin No.17, Kampus Unisan Gorontalo Lt.1 Kota Gorontalo 96128
Website: lemlitunisan.ac.id, Email: lembagapenelitian@unisan.ac.id

Nomor : 4832/PIP/B.04/LP-UIG/2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian (Pengambilan Data)

Kepada Yth.,

Tujuan Kepala SDN Gentuma Raya

di -
Tempat

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Rahmisyari, ST., SE., MM
NIDN : 0929117202
Pangkat Akademik : Lektor Kepala
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian Universitas Ichsan Gorontalo

Meminta kesediaannya untuk memberikan izin pengambilan data dalam rangka penyusunan **Proposal/Skripsi**, kepada:

Nama : RIVLI OLII
NIM : T3121106
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Penelitian : IMPLEMENTASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN 7 GENTUMA RAYA
Lokasi Penelitian : SDN 7 GENTUMA RAYA

Demikian surat ini saya sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih.

Dikeluarkan di Gorontalo

Tanggal, 02/09/2024

Ketua Lembaga Penelitian

Dr. Rahmisyari, ST., SE., MM

NIDN: 0929117202



PEMERINTAH KABUPATEN GORONTALO UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 7 GENTUMA RAYA
KECAMATAN GENTUMA RAYA
Jln. Desa Molanggota Kec. Gentuma Raya Kode Pos 96513



SURAT KETERANGAN
KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI 7 GENTUMA RAYA
Nomor : 420/SDN-7-GR/ 058 / IV /2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SARTIN A. MOKMIN S.Pd
NIP : 19650801 199401 2 002
Jabatan : Kepala SDN 7 Gentuma Raya

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : RIVLI OLII
NIM : T3121106
Perguruan Tinggi : Universitas Ichsan Gorontalo
Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Komputer / Teknik Informatika

Telah melaksanakan penelitian di SDN 7 Gentuma Raya selama 1 bulan pada tahun 2024,
dengan judul penelitian: *"Implementasi E-Learning Berbasis Website untuk Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Diskusi di SDN 7 Gentuma Raya."*

Penelitian tersebut telah berjalan dengan baik dan mendapat izin dari pihak sekolah. Surat
keterangan ini dibuat sebagai bukti bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di
sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gentuma Raya, 24 April 2025
Kepala SDN 7 Gentuma Raya

Sartin A. Momin S.Pd
NIP. 19650801 1994012 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

SURAT KEPUTUSAN MENDIKNAS RI NOMOR 84/D/O/2001
 Jl. Achmad Nadjamuddin No. 17 Telp (0435) 829975 Fax (0435) 829976 Gorontalo

SURAT REKOMENDASI BEBAS PLAGIASI
 No. 151/FIKOM-UIG/R/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irvan Abraham Salihi, M.Kom
 NIDN : 0928028101
 Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Rivli Olii
 NIM : T3121106
 Program Studi : Teknik Informatika (S1)
 Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
 Judul Skripsi : Implementasi E-Learning Berbasis Website Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kasus : Sdn 7 Gentuma Raya)

Sesuai hasil pengecekan tingkat kemiripan skripsi melalui aplikasi **Turnitin** untuk judul skripsi di atas diperoleh hasil *Similarity* sebesar **12%**, berdasarkan Peraturan Rektor No. 32 Tahun 2019 tentang Pendeteksian Plagiat pada Setiap Karya Ilmiah di Lingkungan Universitas Ichsan Gorontalo dan persyaratan pemberian surat rekomendasi verifikasi calon wisudawan dari LLDIKTI Wil. XVI, bahwa batas kemiripan skripsi maksimal 30%, untuk itu skripsi tersebut di atas dinyatakan **BEBAS PLAGIASI** dan layak untuk diujikan.

Demikian surat rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
 Dekan,

Irvan Abraham Salihi, M.Kom
 NIDN. 0928028101




Gorontalo, 2 Juni 2025
 Tim Verifikasi,


Zulfrianto Y. Lamasigi, M.Kom
 NIDN. 0914089101

Terlampir :
 Hasil Pengecekan Turnitin

Fikom04 Unisan

IMPLEMENTASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

 FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Fak. Ilmu Komputer
 LL Dikti IX Turnitin Consortium

Document Details

Submission ID

trnoid::1:3234234.405

Submission Date

Apr 30, 2025, 1:44 PM GMT+7

Download Date

Apr 30, 2025, 1:50 PM GMT+7

File Name

SKRIPSI_T3121106_RIVLI_OLII_rivlioli22@gmail.com

File Size

2.0 MB

57 Pages

9,383 Words

57,300 Characters



12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Top Sources

- 0% Internet sources
- 8% Publications
- 10% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

- Hidden Text**
92 suspect characters on 2 pages

Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deep (at a document) for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.





Top Sources

0%	Internet sources
8%	Publications
10%	Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	Universitas Pamulang	2%
2	Student papers	Jefferson County School District No. R-1	2%
3	Student papers	LL Dikti IX Turnitin Consortium	2%
4	Publication	Sitti Rahma Gita Gagulu. "PERAN GURU DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR ...	1%
5	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	<1%
6	Publication	Femi Asri Pakaya. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Diskusi", Aksara: J...	<1%
7	Student papers	Universitas Muria Kudus	<1%
8	Student papers	Universitas Lancang Kuning	<1%
9	Publication	Saripuddin Muddin, Andi Haslindah, Rahmayanti Manatha, Sartika Sartika. "SISTE...	<1%
10	Student papers	Universitas Musamus Merauke	<1%
11	Publication	Susiati Susiati. "POLITENESS OF CHILDREN IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING...	<1%





12	Publication	Danyl Mallisa. "THE CENSUS OF SMS GATEWAY BASED WEB BASED KOTO LUAR P...	<1%
13	Student papers	STT PLN	<1%
14	Publication	Mega Putri Rahmawati Darta, Yusma Rohmatus Sholikha, Kevin Juliandito Suhart...	<1%
15	Publication	Rohmi Triwulandari, Siti Fatonah. "Pengembangan LKPD Berbasis CTL untuk Men...	<1%
16	Student papers	Universitas Putera Batam	<1%
17	Student papers	Sultan Agung Islamic University	<1%
18	Student papers	Universitas Brawijaya	<1%
19	Publication	Wimpi Calesta, Patricia H M Lubis, Sugiarti Sugiarti. "Pengembangan LKS Berbasi...	<1%
20	Publication	Dian Luthfiyati, Riryn Fatmawaty, Fita Faridah. "Pelatihan dan Penerapan Micros...	<1%
21	Student papers	UIN Raden Intan Lampung	<1%

