



# Pengembangan E-Learning Management System Untuk Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Website dengan Metode Agile

Eka Permana Putra, Agung Triayudi\*, Agus Iskandar

Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Sistem Informasi, Universitas Nasional, Jakarta  
Jl. Sawo Manila No.61, RW.7, Pejaten Bar., Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>Ekaptra7@gmail.com, <sup>2,\*</sup>agungtriayudi@civitas.unas.ac.id, <sup>3</sup>agusiskandar@civitas.unas.ac.id

Email Penulis Korespondensi: [agungtriayudi@civitas.unas.ac.id](mailto:agungtriayudi@civitas.unas.ac.id)

Submitted: 21/01/2023; Accepted: 31/01/2023; Published: 31/01/2023

**Abstrak**—Teknologi Informasi telah memberikan peran penting sebagai media Informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan, salah satunya dalam Pengelolaan Akademik Sekolah. Di dunia teknologi pendidikan tidak hanya berhubungan dengan internet saja tetapi bisa juga dilihat dari sistem atau bagaimana cara pengajaran disekolah. Pada masa kini, proses pembelajaran dengan menggunakan E-learning dapat bersifat interaktif sehingga siswa mampu berinteraksi dengan teknologi sebagai media belajarnya. Media pembelajaran berbasis web (e-learning) merupakan sebuah web yang dapat membantu para pendidik di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Dalam penelitian ini masalah yang timbul dalam lingkungan sekolah adalah belum adanya wadah khusus untuk murid dan guru mendapatkan materi pembelajaran dan pengumpulan tugas, dokumentasi pengetahuan materi pembelajaran yang tidak tersimpan dengan baik, sehingga membutuhkan waktu lama untuk mencari kembali knowledge yang diperlukan. Oleh karena itu digunakan metode pengambilan data, yaitu metode observasi, metode wawancara (interview), dan studi Pustaka. Metode Agile adalah metode yang paling tepat digunakan untuk merancang sistem ini dengan tujuan agar penulis dapat membantu meringankan tugas siswa dan guru untuk menjalankan tugasnya. Hasil yang dicapai dalam pembuatan aplikasi e-learning SDN Tengah 01 KramatJati ini adalah siswa dapat memahami materi tanpa batas waktu, berkonsultasi, ikut kuis, upload tugas dan bisa langsung melihat hasil belajarnya secara langsung, sedangkan guru dapat mengupload materi, pembuatan soal dan memberikan secara langsung.

**Kata Kunci:** Pembelajaran; Siswa; Guru; Sistem Informasi; Agile; Sekolah Dasar

**Abstract**—Information Technology has played an important role as a medium of information and communication in the field of education, one of which is in the Academic Management of Schools. In the world of educational technology it is not only related to the internet but can also be seen from the system or how to teach in schools. At present, the learning process using E-learning can be interactive so that students are able to interact with technology as a learning medium. Web-based learning media (e-learning) is a web that can help educators in the rapidly developing era of information and communication technology development. In this research, the problem that arises in the school environment is that there is no special place for students and teachers to be organized in obtaining learning materials and collecting assignments, documentation of knowledge of learning materials that are not stored properly, so it takes a long time to find the required knowledge back. Therefore used data collection methods, namely the method of observation, interview methods (interviews), and literature study. The Agile method is the most appropriate method used to design this system with the aim that the author can help ease the task of students and teachers in carrying out their duties. The results achieved in making the e-learning application at SDN Tengah 01 KramatJati are that students can understand material without a time limit, consult, take quizzes, upload assignments and can immediately see their learning results in person, while teachers can upload material, create questions and give them directly live.

**Keywords:** E-Learning; Student; Teacher; Information System; Agile; Elementary School

## 1. PENDAHULUAN

Usia 5-10 tahun merupakan masa perkembangan fisik dan intelektual anak, dimana pada usia ini terjadi lonjakan perkembangan otak yang sangat pesat pada anak sehingga anak perlu mendapat dukungan dan perhatian, khususnya dalam aspek pendidikan. Pendidikan yang diberikan pada anak akan berpengaruh pada kecerdasan, sikap, dan prilakunya.[1]

Berdasarkan kemampuan yang dimiliki otak dalam menyerap, mengelola dan menyampaikan informasi, maka cara belajar individu dapat dibagi dalam tiga kategori yaitu: cara belajar visual, auditorial dan kinestetik yang ditandai dengan ciri-ciri perilaku tertentu. Menurut Dunn,R dan Dunn, K tahun 1978, hanya 20-30% anak usia sekolah yang bergaya belajar auditory, 40% bergaya belajar visual, dan 30-40% bergaya belajar kinestetik. Dari penelitian tersebut terlihat bahwa persentasi anak bergaya belajar visual lebih dominan diusia sekolah sehingga dalam penelitian ini dibahas mengenai anak bergaya belajar visual.[2]

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa dan sebagai sarana untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar dapat berjalan lebih baik dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Pengertian Media Pembelajaran diambil dari bentuk jamak bahasa latin yaitu “Media” yang merupakan kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian Media yaitu perantara atau pengantar

pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi antara tenaga pengajar dengan para murid.[3]

Learning management system adalah sebuah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan e-learning yang dapat diakses melalui internet. LMS banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan. Sekolah-sekolah sudah mulai menerapkan LMS sebagai media pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan LMS dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperkenalkan teknologi pada siswa. Selain itu, penggunaan LMS juga dapat meringankan pekerjaan guru, seperti memberikan tugas-tugas rumah atau kuis. LMS dapat membantu guru dalam memberikan penilaian atas tugas-tugas ataupun kuis siswa.

Penggunaan LMS sudah mulai digunakan sejak tingkat sekolah dasar. Hal ini dilakukan untuk membiasakan anak-anak sejak kecil menggunakan teknologi sebagai media untuk kegiatan yang positif. Interaksi-interaksi yang ada di dalam LMS juga dapat menarik perhatian anak-anak untuk menggunakan alat tersebut. Sehingga, secara tidak langsung anak-anak akan mau memperhatikan materi yang disajikan dalam LMS tersebut. [4]

LMS sebagai alat bantu pembelajaran dalam penerapannya memiliki beberapa keunggulan dan juga kelemahan. Keunggulan LMS sebagai alat bantu pembelajaran adalah efisiensi biaya, efektivitas pembelajaran, fleksibilitas waktu, fleksibilitas tempat, dan fleksibilitas kecepatan pembelajaran. Selain keunggulan di atas, kelemahan dari LMS adalah terkait masalah kesiapan institusi, masalah kesiapan pengajar, masalah kesiapan siswa, masalah biaya investasi, masalah teknologi, masalah infrastruktur, masalah materi pembelajaran, dan belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap penerapan Open and Distance Learning (ODL) melalui internet.

Dari penelitian yang sebelumnya, belum adanya wadah khusus untuk dapat memberikan soal dan juga materi kepada siswa dalam sebuah sistem yang dapat diakses dimana saja, dengan pengawasan orang tua. Dokumentasi pengetahuan materi pembelajaran yang tidak tersimpan dengan baik, sehingga membutuhkan waktu lama untuk mencari kembali knowledge yang diperlukan.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia khususnya dalam bidang pendidikan seperti membuat media pembelajaran yang semakin menarik sesuai perkembangan jaman. Peneliti menciptakan aplikasi E Learning Management System untuk dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada sebelumnya untuk dapat mengerjakan soal latihan dan membaca materi yang telah diberikan oleh guru baik disekolah ataupun dirumah oleh karnanya siswa dapat memanfaatkan waktu luang mereka untuk dapat belajar soal latihan dan mengulang kembali materi yang telah diajarkan disekolah.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan alur proses pada penelitian, adapun tahapan penelitian dapat dilihat berikut:

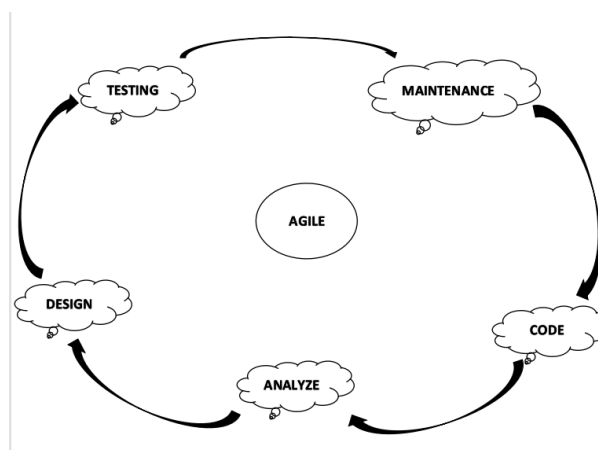


Gambar 1. Desain Penelitian

1. Melakukan observasi dan wawancara agar dapat mendeteksi hambatan yang ingin diteliti. Pada langkah observasi, penulis datang langsung ke sekolah dan mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung di SD Negeri Tengah 01 Jakarta dan juga melakukan wawancara kepada guru serta murid dari sekolah tersebut dengan berbagai pertanyaan yang telah disiapkan mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan menyimpulkan masalah apa saja yang sedang terjadi pada proses pembelajaran.
2. Menganalisis dari permasalahan yang ditemukan. Setelah melakukan wawancara dan observasi lalu mendapatkan hambatan langkah berikutnya adalah menyelidiki terhadap data-data yang telah didapat dan menetapkan solusi dari masalah yang sedang terjadi.
3. Merencanakan pembuatan sistem mengikuti yang didapat dari pengkajian yang sudah dilaksanakan pada tahapan kedua. Untuk langkah ini penulis membuat perancangan tampilan secara rancangan dan basis data yang cocok dengan data-data yang sudah penulis kumpulkan.
4. Melakukan studi literatur dengan cara mencari dan membaca banyak sumber bacaan entah itu berupa jurnal maupun buku mengenai perancangan sebuah website maupun e-learning.
5. Setelah melakukan analisis dan juga studi literatur, selanjutnya penulis mulai melakukan perancangan website e-learning yang diawali dengan perancangan interface website, database, pengkodean lalu uji coba.
6. Pengambil kesimpulan dari penelitian, setelah berhasil menyelesaikan perancangan sistem yang ditujukan untuk menyelesaikan masalah yang sedang, penulis mengambil kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan.

## 2.2 Metode

Penelitian ini menggunakan metode AGILE. Metode ini mempunyai struktur mengarahkan seorang tim developer untuk mempunyai komunikasi yang baik dengan tim untuk menciptakan software dengan kualitas baik. Sehingga, manfaat yang didapat dengan menggunakan metode agile akan dirasakan oleh semua pihak termasuk klien dan user.



**Gambar 2.** Diagram Agile

Adapun langkah-langkah dalam metode agile dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Analisis

Yaitu dengan cara menganalisis atau mempelajari pembelajaran yang sedang berjalan bersifat konvensional yang membatasi interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa yang belum memahami materi pembelajaran tidak mempunyai kesempatan untuk bertanya. Kemudian setelah memahaminya baru membuat desain aplikasi e-learning berbasis web

### 2. Desain

Pada tahapan Desain ini, penulis membuat Desain rancangan Flowchart, mempersiapkan desain rinci e-learning dan modul-modul yang ada didalamnya. Membuat bagan perancangan Aplikasi E-learning SD Negeri Tengah 01 kramatjati sesuai hasil analisa sistem yang telah berjalan selama ini.

### 3. Testing

Tahapan ini dilakukan jika penulisan kode program telah selesai. Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang dikembangkan. Pengujian dilakukan oleh mahasiswa, guru, dan siswa. Tujuannya adalah untuk melihat proses input dan output yang ada pada sistem serta memperoleh umpan balik dari pengguna.

### 4. Maintenance

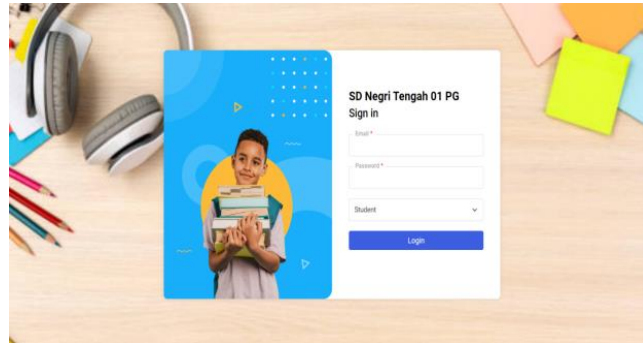
Tahapan ini dilakukan jika pada sistem yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu pada tahapan ini juga dilakukan pemeliharaan untuk memastikan sistem berjalan dan mengikuti perubahan yang ada secara berkelanjutan.[4]

**5. Pembuatan kode program**

Pada metode ini penulis mulai melakukan pengkodean untuk merancang software berdasarkan dari analisa kebutuhan yang telah dilakukan pada merode-metode sebelumnya.

**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari alur implementasi dan penggunaan, Aplikasi ini dinamakan Preeskol. Pengguna dalam aplikasi ini dibagi menjadi empat, yaitu: Admin, Teacher, Student dan parent. Gambar 4. adalah tampilan yang muncul pertama kali saat aplikasi diakses. Pengguna akan diminta untuk melakukan login dan kemudian diberikan tampilan sesuai dengan role.



**Gambar 3.** Tampilan utama aplikasi

**3.1 Daigram Use Case**

Diagram Use Case adalah sebuah diagram yang dapat mendeskripsikan sebuah sistem yang akan dibuat. Pada gambar 2. Digambarkan sebuah diagram yang memperoleh empat aktor yaitu murid, guru, orang tua dan admin.

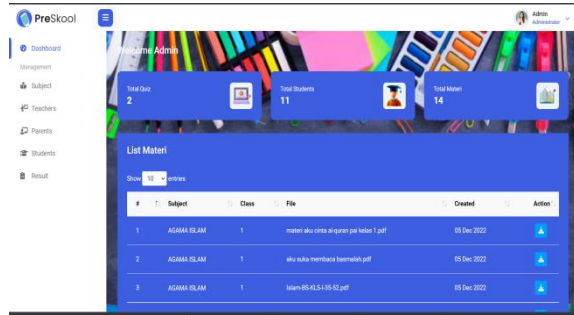


**Gambar 4.** Diagram Usecase

Fungsi utama perangkat lunak yang akan dibangun adalah aplikasi dapat menampilkan teori-teori beserta latihan soal sesuai dengan materi, memberikan fasilitas untuk kuis atau ujian, memberikan informasi hasil kuis atau ujian kepada pengguna, dan menampilkan pembahasan soal-soal pada latihan maupun kuis.

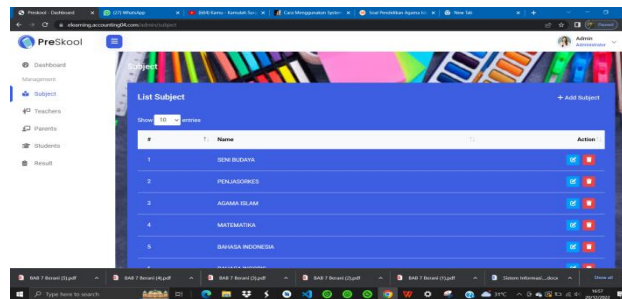
**3.2 Implementasi**

Penulis membangun sistem pengelolaan E-Learning Management System ini menggunakan framework Codeigniter 4.0 dan Bootstrap sedangkan untuk manajemen database menggunakan MySQL. Berikut ini adalah tampilan dari e learning management system untuk tingkat sekolah dasar. Tampilan dashboard untuk role admin adalah untuk menampilkan total quiz, total student dan total materi yang telah di upload. Dan admin juga dapat mendownload setiap materi yang telah di upload oleh setiap masing - masing guru.



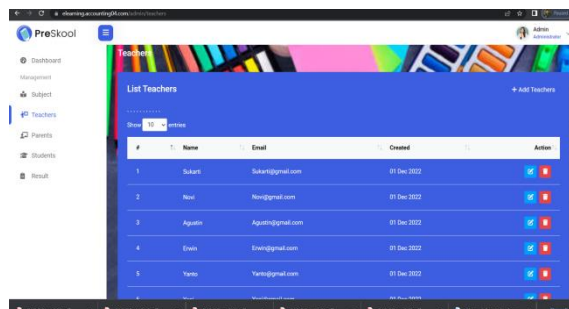
**Gambar 5.** Tampilan Dashboard user admin

Pada menu subject admin dapat menambahkan, menginput atau menghapus setiap mata pelajaran sesuai dengan ketentuan dan standar yang berlaku di sekolah.



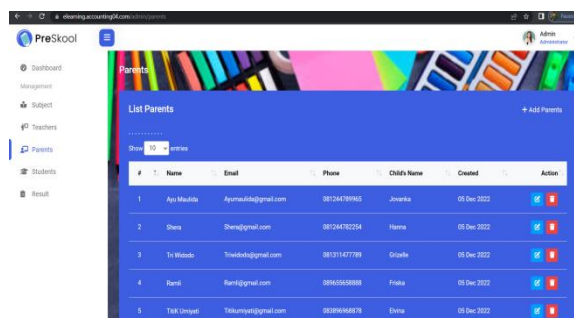
**Gambar 6.** Tampilan Subject user admin

Pada menu teacher admin dapat menambahkan setiap guru dengan cara menginput nama, email dan password setiap guru agar dapat login di setiap masing - masing user dengan memasukkan email dan password yang telah dibuat. Dan dapat menghapus user guru yang sudah tidak diperlukan. Setiap user yang telah dibuat dan digunakan dapat terlihat di menu teachers.



**Gambar 7.** Tampilan Teachers user admin

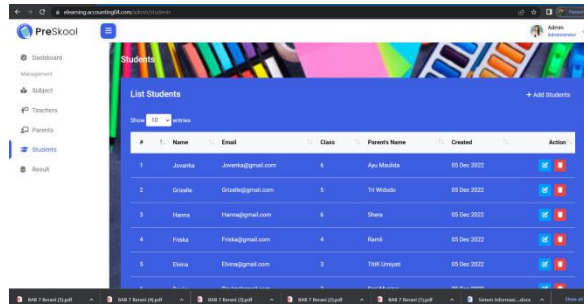
Pada menu parent admin dapat menambahkan setiap wali murid sesuai dengan data yang sudah diberikan dengan menginput beberapa data seperti nama wali murid, email, no telepon dan password yang dapat digunakan oleh setiap wali murid dengan memasukkan email dan password yang telah dibuat.



**Gambar 8.** Tampilan Parents user admin

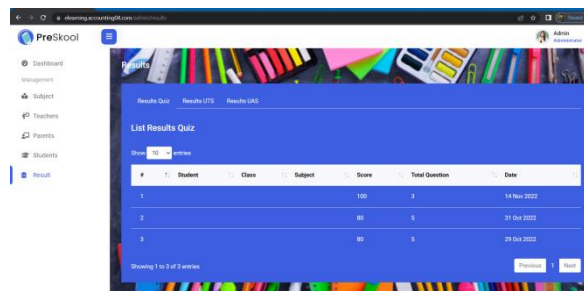
Pada menu student admin dapat menambahkan user siswa sesuai dengan data yang telah diberikan sesuai dengan kelas masing - masing, dengan menginput data nama siswa, email, password dan nama wali siswa

otomatis akan muncul sesuai dengan data yang telah ditambahkan di menu parents dan admin dapat mengkoreksi apabila ada keasalahan nama dan kelas yang sudah diinput.



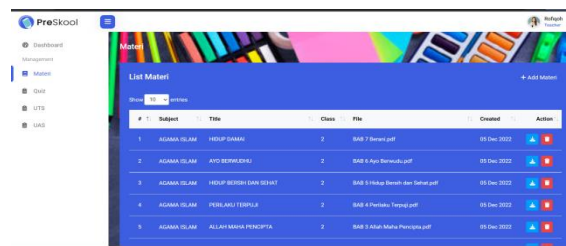
**Gambar 9.** Tampilan Students user admin

Pada tampilan result admin dapat merekap keseluruhan nilai siswa yang telah mengerjakan soal quiz, soal uts dan soal uas. Admin juga dapat melihat waktu pengumpulan tugas pada saat user siswa mengumpulkan tugas yang sudah diberikan oleh guru.



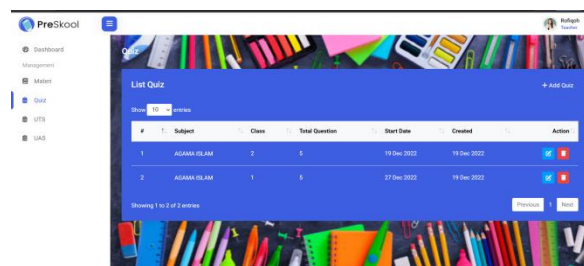
**Gambar 10.** Tampilan Result user admin

Teacher pada aplikasi ini dapat membuat dan melihat keseluruhan soal quiz, materi dan total siswa yang ada didalam kelasnya dengan memasukan user yang telah diberikan oleh admin dan memilih sesuai dengan kelasnya masing - masing. Pada tampilan materi guru dapat membuat materi atau mengupload matari yang sudah ada dalam bentuk pdf dengan memasukan subject (mata pelajaran), title (materi), dan memilih kelas sesuai dengan materi yang diupload.



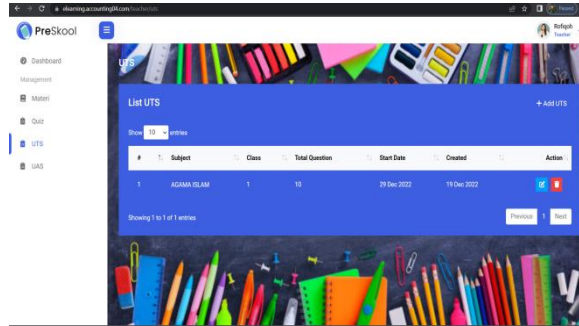
**Gambar 11.** Tampilan Materi User teacher

Pada menu quiz guru dapat membuat soal latihan sesuai dengan materi sebelumnya dan guru dapat menentukan jenis quiz yang akan diberikan pilihan ganda ataupun essay. Lalu guru juga dapat menentukan jumlah quiz yang akan dikerjakan oleh siswa.



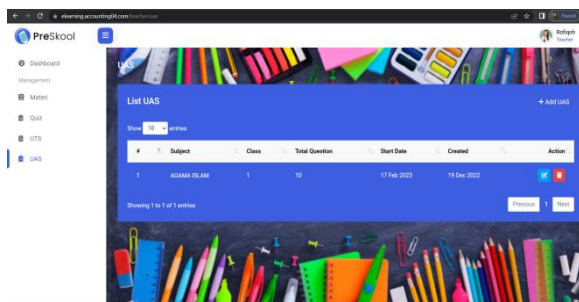
**Gambar 12.** Tampilan Quiz User Teacher

Pada menu uts guru dapat memberikan soal sesuai dengan ketentuan masing - masing guru untuk jenis soal yang akan diberikan baik pilihan ganda ataupun essay. Guru juga dapat menentukan waktu untuk pengerjaan soal uts.



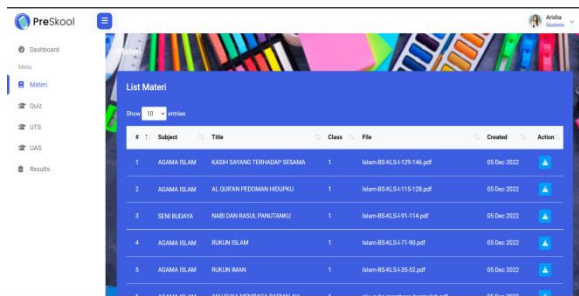
**Gambar 13.** Tampilan UTS User Teacher

Pada menu uas sama halnya dengan uts guru dapat memberikan soal sesuai dengan ketentuan masing - masing guru. Dengan memilih mata pelajaran sesuai dengan title, menentukan jumlah soal dan jenis soal yang diberikan dan memilih jawaban yang tepat karena ketika siswa mengerjakan soal tersebut system akan langsung otomatis mengkoreksi jawaban yang benar.



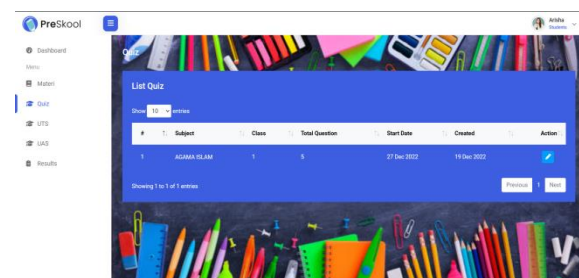
**Gambar 14.** Tampilan UAS User Teacher

Student pada aplikasi ini dapat mengakses materi yang telah diberikan oleh guru dengan cara mendownload materi dalam bentuk pdf dan student juga dapat mengakses soal quiz, uts dan uas sesuai dengan waktu pengerjaan yang telah ditetapkan. Pada menu materi siswa dapat mendownload materi yang telah diberikan oleh guru matapelajaran masing - maing dalam bentuk pdf, yang dapat dipelajari disekolah ataupun dirumah.



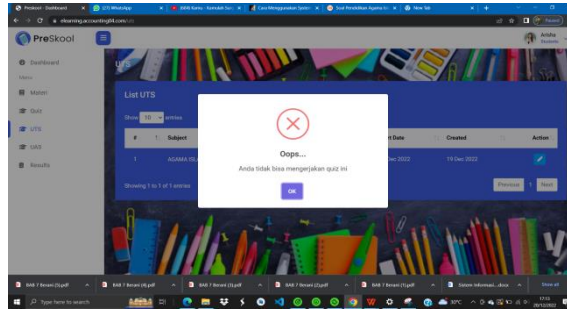
**Gambar 15.** Tampilan materi user student

Pada menu quiz peserta dapat mengakses quiz yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan materi yang telah diberikan sebelumnya dengan soal yang telah diberikan oleh guru sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan.



**Gambar 16.** Tampilan quiz user student

Pada menu uts/uas student tidak akan bisa mengakses menu tersebut apabila belum sesuai dengan tanggal pengerjaan yang telah di setting oleh guru sesuai dengan jadwal matapelajaran masing - masing.



**Gambar 17.** Tampilan UTS/UAS user student

### 3.3 Testing

Pada sistem Aplikasi ini dilakukan pengujian dalam beberapa tahap sebagai berikut, Pengujian ini menggunakan berbagai Browser untuk mengakses web

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Website

<b>HASIL UJI DARI LOCAL WEB BROWSER</b>	
<b>WEB BROWSER</b>	<b>HASIL</b>
Microsoft Edge	Berhasil
Google Chrome	Berhasil

Pada tabel 1. dapat dilihat bahwa pengujian sistem aplikasi tersebut bisa diakses menggunakan browser Google Chrom dan Microsoft Edge. Web browser tersebut yang sering sekali digunakan untuk uji sistem setelah pengcodingan. Pengujian Usability Pada tahapan ini penulis melakukan pengujian menggunakan metode Software Usability Scale (SUS).

**Tabel 2.** Pengujian Software Usability Scale

<b>NILAI SKOR DAN INTERPRETASI</b>			
<b>Interpretasi</b>	<b>Skor</b>	<b>Kode</b>	<b>Keterangan</b>
0%-20%	1	STS	Sangat Tidak Setuju
21%-40%	2	TS	Tidak Setuju
31%-60%	3	N	Netral
61%-80%	4	T	Setuju
81%-100%	5	SS	Sangat Setuju

Pada tabel 2. terdapat nilai bobot dan besaran nilai skala serta nilai interpretasi yang telah ditentukan di dalam tabel. Nilai skala ini memungkinkan responden untuk menggunakan indikator pertanyaan pada kuesioner untuk menentukan nilai fitur dari sistem aplikasi. Pada metode System Usability Scale (SUS) memiliki syarat dalam perhitungannya untuk memperoleh nilai dari metode tersebut yaitu :

1. Pada setiap pertanyaan bernomer genap maka nilai yang di dapat kurangi 1.
2. Pada setiap pertanyaan bernomer ganjil dikurangi 5 dari setiap nilai yang di dapat..
3. Nilai SUS didapat dari total keseluruhan nilai yang didapat lalu dikalikan 2,5.
4. Untuk mendapatkan skor rata- rata bisa dilihat pada rumus di bawah ini.

Rumus 1

$$\bar{x} = \sum_{n} x$$

Rumus 2

$$\sum_{n}^x x = \frac{\text{jumlah skor SUS}}{\text{jumlah responden}}$$

**Tabel 3.** Rekapitulasi Penilaian Responded Menggunakan Metode SUS

<b>Responden</b>	<b>Skor Hasil Hitung (Data Contoh)</b>										<b>Jumlah</b>	<b>Nilai x (Jumlah 2.5)</b>
	<b>Q1</b>	<b>Q2</b>	<b>Q3</b>	<b>Q4</b>	<b>Q5</b>	<b>Q6</b>	<b>Q7</b>	<b>Q8</b>	<b>Q9</b>	<b>Q10</b>		
R1	3	0	3	1	4	3	4	2	0	2	22	55
R2	1	1	0	3	3	3	0	4	2	0	17	43
R3	3	0	3	1	4	3	4	2	0	2	22	55
R4	0	1	0	3	3	2	2	4	1	2	18	45
R5	3	0	3	1	4	3	4	2	0	2	22	55
R196	2	2	3	3	4	0	2	3	3	3	25	63

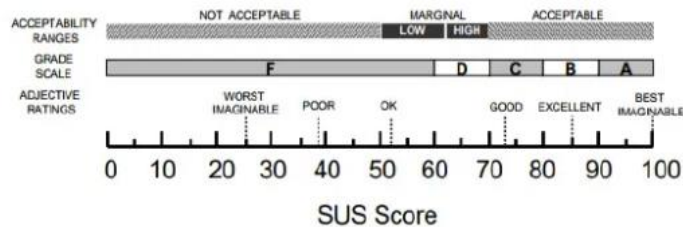
Responden	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai x (Jumlah 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R197	2	1	3	3	3	2	2	4	1	2	23	58
R198	2	2	3	3	4	0	2	3	3	3	25	63
R199	1	3	2	2	3	0	2	3	4	4	24	60
R200	2	2	3	3	4	0	2	3	3	3	25	63
Sakor Rata - rata ( Hasil Akhir)											60	

Hasil rekapitulasi penilaian sebelum menggunakan E Learning Management System PRESKOOL dapat dilihat pada tabel 3 dan dari perhitungan tersebut didapatkan rata - rata atau SUS score adalah 60.

**Tabel 4.** Rekapitulasi Penilaian Responded Menggunakan Metode SUS

Responden	Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai x (Jumlah 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
R1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
R2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
R3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
R4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	78
R5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
R196	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
R197	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
R198	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
R199	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60
R200	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
Sakor Rata - rata ( Hasil Akhir)											74	

Hasil rekapitulasi penilaian setelah menggunakan E Learning Management System PRESKOOL dan pada hasil perhitungan tersebut didapatkan rata-rata atau SUS score adalah 74.



**Gambar 18.** Skor SUS

Pada gambar 18 dapat dilihat Skor SUS dan dapat dijabarkan dari hasil perhitungan terhadap aplikasi pembelajaran e learning management system sebagai berikut:

1. Skor pada rata-rata SUS yaitu 74.0
2. Tingkat penerimaan untuk digunakan yaitu Margnal.
3. Tingkat grade skala masuk dalam kategori C.
4. Adjektif rating masuk dalam kategori good.

Rekapitulasi Penilaian Responded Menggunakan Metode SUS tersebut maka aplikasi e learning management system ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sudah dapat dikategorikan sudah terpenuhi yang diinginkan pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

Pembelajaran dengan website pembelajaran dapat menumbuhkan antusias siswa dan semangat belajar, sehingga muncul aktifitas siswa yang lebih baik. Karena pembelajaran ini sesudah pengujian menyajikan media yang baru dan menyenangkan serta menarik bagi siswa, serta dapat mengurangi rasa bosan sehingga siswa dapat mempelajari setiap mata pelajaran dengan baik. Pada penelitian membangun media pembelajaran interaktif untuk anak bergaya belajar visual tingkat sekolah dasar yang berbasis web, dapat disimpulkan bahwa telah terwujudnya aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis web yang sesuai dengan anak yang memiliki gaya belajar visual. Adapun saran yang dapat diberikan dari hasil pembangunan aplikasi media pembelajaran interaktif untuk anak yang memiliki gaya belajar visual mata pelajaran lebih kepada saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya antara lain : sebaiknya menggunakan database sehingga memudahkan dalam pembaharuan informasi yang terdapat didalam aplikasi, memperbanyak konten pembelajaran dalam aplikasi, memperbanyak animasi gambar pada aplikasi,



aplikasi diharapkan dapat bermanfaat dan digunakan oleh siswa untuk mendukung proses belajarnya dalam jangka panjang.

## REFERENCES

- [1] R. Amalia, N. Ambarsari, and M. Wiyogo, 'MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB UNTUK ANAK BERGAYA BELAJAR VISUAL TINGKAT SEKOLAH DASAR', 2014.
- [2] M. Einggi Gusti Pratama, W. Andhyka Kusuma, 'PENGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) UNTUK PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI', Agustus 2021.
- [3] Nelius Harefa, S.Si., M.Pd.Pusat Penerbitan dan Publikasi Universitas Kristen, 'APLIKASI E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN ONLINE DAN BLENDED', Jakarta 2020.
- [4] M. Rahmatia, Monawati, S. Darnius, 'PENGARUH MEDIA E-LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 20 BANDA ACEH' Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah. Volume 2 Nomor 1, 212-227 Februari 2017.
- [5] M. Syahril Harahap, R. Fauzi, 'PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WEB' .2017.
- [6] M. Angeline Sanjaya1, Y. Chrisdayanti Legon Aristarchus Pranayama , Ryan P. Sutanto 'PERANCANGAN WEBSITE ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA ANAK KELAS ENAM SEKOLAH DASAR'.
- [7] F. Danu Setyawan, 'Perancangan Sistem Pembelajaran Online Learning (E-Learning) Pada Mts Al-Manshuriyah', OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science, no. 05, 2022.
- [8] K. Jingga, B. R. Suteja, and M. Ayub, 'Evaluasi Penggunaan Learning Management System Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar', Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 7,
- [9] Wiryanto, 'PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR DI TENGAH PANDEMI COVID-19' Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 6, No 2, Mei 20
- [10] Sulistyowati, A. Rachma, 'PEMANFAATAN TEKNOLOGI 3D VIRTUAL REALITY PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH DASAR' Jurnal Ilmiah NERO Vol. 3 2017.
- [11] I. Safira, D. Santy, and H. Pujiastuti, 'EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS DARING (E-LEARNING) TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA KELAS V SDI AL-HUSNA'. [Online]. Available: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/pmej>.
- [12] B. Susilo, R. Efendi, S. Maizora, pp, 'Membangun Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Bagi Guru Sekolah Dasar Pinggiran Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu'. VOL. 1, NO. 1, pp. 21 – 26, Agustus 2018.
- [13] I. Wiwin Fatmawati, Sri Siswant, D. Nugroho, 'APLIKASI E-LEARNING SEKOLAH DASAR (SD) MUHAMMADIYAH 2 KAUMAN SURAKARTA UNTUK MENAMBAH INTERAKSI GURU DAN SISWA' ISSN : 2338-4018.
- [14] A. Donna Safira, I. Sarifah , T. Sekaringtyas. Oktober 2021 "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR" Jurnal Ilmiah Kependidikan Oktober 2021.
- [15] Nurlinda La Ucul , Sary D.E. Paturusi2 , Sherwin R.U.A Sompie3, 'Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran' , 2018.
- [16] T. Zein Vitadiar, G. Setyo Permadi, R. Ardiansyah Yudistira Putra, U. Savika Putri, CV. AE MEDIA GRAFIKA 'PEMBELAJARAN E-LEARNING DENGAN LMS SCHOODOLOGY',
- [17] D. Savitri, A. Karim , Hasbullah, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR' Volume 1, No. 2, Agustus, 2020
- [18] R. Abdillah , A. Kuncoro, I. Kurniawan, 'ANALISIS APLIKASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DAN DESAIN SISTEM MENGGUNAKAN UML 2.0', Vol. 4 No.1 Juli hal. 138-146Tahun 2019.
- [19] D. SURYA ANGGARA , C. ABDILLAH, 'PROSES PEMBELAJARAN PROGRAM HOMESCHOOLING TINGKAT SEKOLAH DASAR DI PKBM ANUGRAH BANGSA KOTA SEMARANG', Vol.4 No. 1 Juli 2018.
- [20] J. A. Handayani, A. Al-Bahij, H. Bahar, Iswan, 'Analisis Kesiapan Pembelajaran Daring Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar Negeri Ciputat 04 di Masa Pandemi Covid-19', OKTOBER 2020.