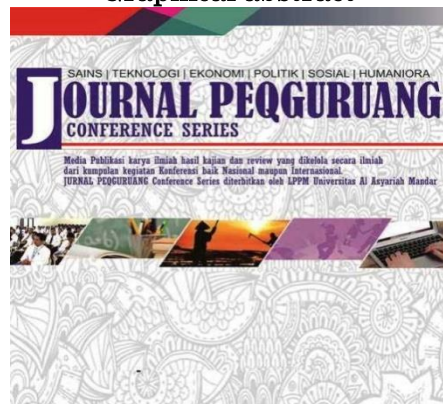


Graphical abstract



SISTEM PELAPORAN HASIL PEMBELAJARAN DARING SISWA

Oktovianus M¹, Muhammad Assidiq², A. Akhmad Qashlim³,
Program Studi Sistem Informasi Universitas Al Asyariah
Mandar

*corresponding author
oktovianusmongga@gmail.com

Abstract

The online Learning Reporting System is learning that is carried out online at a distance or learning that is carried out by students wherever and whenever needed. good reporting from students, and is expected to assist teachers in reporting practical activities quickly and accurately because all data has been stored in one database. This system utilizes computer hardware and software., Online learning is an educational innovation that involves elements of information technology in learning. online is organized through internet and web networks. it means that the use of online learning involves elements of technology as a means and the internet network as a learning system. The method used is a qualitative method using a deductive-inductive approach. With the Web-Based Online Learning Reporting System, it can assist in the process of reporting learning outcomes and make it easier for teachers and admins to carry out their reporting process and provide convenience in presenting reports.

Keywords: *Reporting, Online Learning, Students*

Abstrak

Sistem Pelaporan Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dengan jarak jauh atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik dimanapun dan kapanpun saat dibutuhkan. Adapun tujuan Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring siswa berbasis daring/web ini diharapkan dapat membantu guru, atau kepala sekolah dalam mengawasi dan mengontrol dengan baik pelaporan dari siswa, dan diharapkan dapat membantu Guru dalam melaporkan kegiatan praktikum dengan cepat dan akurat karena semua data telah tersimpan dalam satu database. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak computer., Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web. artinya bahwa penggunaan pembelajaran daring melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai system Pembelajaran. metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan deduktif-induktif. dengan adanya Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Berbasis Web dapat membantu dalam proses pelaporan hasil pembelajaran dan memberi kemudahan pada guru dan admin dalam melakukan proses pelaporan mereka serta memberi kemudahan dalam penyajian laporan.

Kata Kunci : *Pelaporan, Pembelajaran Daring, Siswa*

Article history

DOI: <https://dx.doi.org/10.35329/jp.v3i1.2085>

Received : 10 Februari 2021 | Received in revised form : 25 Maret 2021 | Accepted : 28 April 2021

1. PENDAHULUAN

Covid 19 saat ini telah menjajah negara Indonesia, dimana penyebaran penyakit tersebut sangat cepat. Bukan hanya di Indonesia, bahkan di penjuru dunia saat ini sedang mengalami krisis kesehatan. Awalnya penyebaran covid 19 sangat berdampak pada kegiatan ekonomi yang mulai lesu, tidak hanya itu dilansir dari berita harian Kompas (2020) pemerintah di beberapa daerah juga membuat kebijakan penutupan jalan hingga pembatasan wilayah untuk warga yang ingin keluar masuk dalam suatu daerah yang juga disebut lockdown. Namun saat ini dampak dari wabah tersebut juga dirasakan oleh dunia pendidikan. Perserikatan Bangsa Bangsa atau PBB menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak adanya wabah ini adalah dunia Pendidikan (Purwanto dkk 2020). Hal tersebut membuat beberapa negara memutuskan untuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi. Sebagai upaya untuk mencegah penyebaran covid 19, World Health Organization (WHO) merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang akan berpotensi menimbulkan kerumunan massa Dampak dari belum meredanya wabah covid 19 ini pembelajaran masih akan terus dilakukan dari rumah masing-masing (study from home).

Salah satu alternatif agar pembelajaran tetap berjalan yaitu dengan pembelajaran dalam jaringan secara online Moore et al. (Firman and Rahman 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran online merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. (Bathe and Zhang 2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti smartphone, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Gikas and Grant 2013). Adapun beberapa teori yang dapat diambil dari kajian terdahulu yaitu : (1) Sistem informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen dalam suatu organisasi. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

Menurut (Mustofa et al. 2019) bahwa Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Pembelajaran Daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web 2.0 (3) Sesuai dengan ringkasan keputusan bersama 4 Menteri tahun 2020 diantaranya adalah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) seperti yang dikatakan oleh

(Anggraini 2020) dalam Webminar Nasional PGSD Universitas Dwijendra salah satunya adalah prinsip kebijakan pendidikan di masa Covid-19 : kesehatan dan keselamatan seluruh pihak prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran. (4) Menurut Abu Ahmadi siswa adalah orang yang belum mencapai dewasa, yang membutuhkan usaha, bantuan bimbingan dari orang lain yang telah dewasa guna melaksanakan tugas sebagai salah satu makhluk Tuhan, sebagai umat manusia, sebagai warga negara yang baik dan sebagai salah satu masyarakat serta sebagai suatu pribadi atau individu. (5) PHP merupakan bahasa Script yang digunakan untuk membuat halaman Web yang dinamis. Berarti halaman yang akan di tampilkan dibuat saat halaman itu di minta oleh Client. PHP merupakan singkatan dari Hypertext Preprocessor yang di gunakan sebagai Script Side Server dalam pengembangan internet yang disisipkan pada konsumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan Internet dapat dibuat dinamis sehingga Maintenance situs Internet tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan Software Open Source yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat diunduh secara bebas dari situs resminya (Santoso, Ilamsyah, and Abilaji 2019) (6) Java Script merupakan bahasa pemrograman Web Client Side. Kalau HTML digunakan untuk membuat halaman Web Statis, maka Javascript digunakan untuk membuat halaman Web yang interaktif dan dinamis. Karena sebagai bahasa pemrograman, Javascript dapat digunakan untuk membuat aplikasi matematis, efek animasi sederhana, bahkan untuk membuat game. Hampir browser yang ada saat ini sudah support Javascript. Dokumen Javascript dapat dibuat dengan Text Editor biasa, seperti: Notepad, Wordpad, Notepad++, dll. (7).

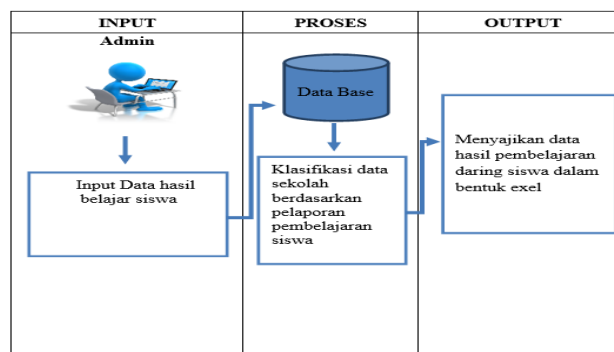
Sistem adalah satu kata yang sudah tidak asing lagi bagi manusia, dimana semua kegiatan berhubungan erat dengan suatu sistem yang pada akhirnya untuk mencapai suatu tujuan. Sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Assidiq 2016) yaitu dengan menyimpannya kedalam format *.js. (Vinandari, Hafizd, and Noor 2019) Dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa jurnal yang dapat dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya yaitu. (a) 1. Khadiman 2019, dengan berjudul "Sistem Pelaporan Praktikum Berbasis Web Di Laboratorium Pendidikan Teknik Informatika". Metode yang digunakan adalah Research and Development (RnD). Dengan model pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate). Tujuan penelitian ini adalah menyajikan sistem pelaporan praktikum berbasis web sebagai media untuk melaporkan kegiatan praktikum yang telah dikerjakan oleh mahasiswa (Fitriyani, Fauzi, and Sari 2020). (b) Yani Fitriyani, Irfan Fauzi, Mia Zultrianti Sari, 2020), Melakukan Penelitian tentang Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Teknik

pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik survey dengan skala likert.. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung presentase data dari setiap indikator, kemudian menginterpretasi skor presentasi data dan menganalisis setiap indikatornya secara mendalam. (c) (Handarini 2020) Melakukan Penelitian Tentang Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19 , Hasil pada aplikasi Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan social distancing guna mencegah mata rantai penyebaran wabah covid 19(GANDI LAKSANA PUTRA 2019). (d), dengan judul “Sistem Informasi Pelaporan Pelaksanaan Kkn Dan Profil Desa Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel”. Berdasarkan hasil pengujian tingkat kepuasan pengguna diperoleh pengujian dengan hasil kategori Sangat Baik dengan rata-rata persentase pada bagian

2. METODE PENELITIAN

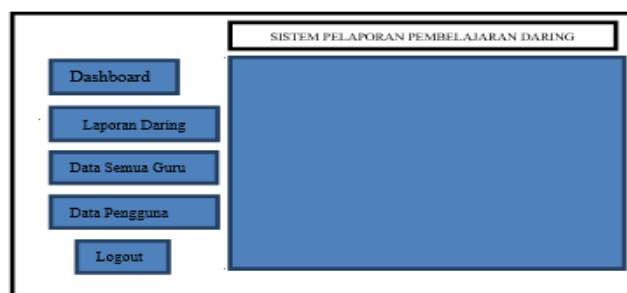
Dalam pnelitian ini ada beberapa komponen komputer dan bahan lain yang digunakan. Kebutuhan perangkat keras dalam penelitian ini adalah kebutuhan untuk Perancangan Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa adapun hardware yang digunakan adalah Komputer/Leptop, Prosesor Intel Core i3, RAM 4GB, Hardisk 500GB, Layar 14 inchi. Kebutuhan software yang akan di implementasikan pada Perancangan Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa adalah software yang digunakan komputer dekstop pada umumnya namun ketika sistem telah benar-benar berjalan tidak menutup kemungkinan spesifikasi software akan berubah mengikuti kebutuhan sistem penelitian ini membutuhkan spesifikasi software adalah Sistem Operasi Windows 10, Paket Intalasi Web Bootstrap, Database Xampp/SQL server, Tex Editor Sublime, Web Browser (Google Chrome,Frefox). Tempat Pelaksanaan Penelitian ini adalah Kabupaten Mamasa dan Dinas Pendidikan yang ada di kabupaten Mamasa, serta turun langsung kelapangan. Penelitian ini dilakukan di Universitas Al-Asyariah Mandar,dan dilakukan pada Januari 2021 sampai dengan bulan Maret 2021 Tahapan Penelitian dalam penelitian ini terdapat tahapan yang dilakukan oleh peleiti yang pertama (1) langkah pertama yang dilakukan adalah mencari masalahpenelitian yang akan diangkat yaitu tentang Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa, (2) mencari referensi dari jurnal, buku, artikel dari internet dan referensi yang lainnya, (3) mengevaluasi ulang referensi di sekolah terkait. (4) mengambil data dari setiap tempat sekolah yang ada di kabupaten Mamasa, (5) mengelola data yang di perlukan oleh sistem yang dirancang, (6) Perancangan sistem aplikasi Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa, (7) membuat laporan akhir berupa skripsi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif pada dasarnya merupakan suatu pengamatan yang melibatkan suatu ciri tertentu, berupa teknik observasi, wawancara mendalam, kajian dokumen pada tempat

penelitian. Berikut ini kerangka Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa untuk menggambarkan tujuan yang ingin dicapai. Dapat dilihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. Kerangka Sistem

Tujuan perancangan atau desain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru. Desain secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara terinci Halaman Dashboard Berikut merupakan form pemetaan sekolah yang menyediakan informasi kepada pengguna berupa lokasi berdasarkan pencaharian berdasarkan Data sekolah, kecamatan, desa, kategori sekolah . Dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.4. Halaman Login Admin

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisa dan desain yang telah dilakukan pada bab III, maka pada bab ini akan mengimplementasikan hasil rancangan tersebut menjadi sebuah program Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswaberbasis web pada Dinas Pendidikan Kabupaten mamasa yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan XAMP, Program yang dibuat harus sesuai dengan desain yang telah dirancang sehingga dapat memenuhi pemakai sistem. Pada tahap ini desain sistem diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Form Admin Pada form Admin memiliki fungsi untuk Login Masuk ke from akun admin, akun pengajar, akun siswa sebagai berikut :



Gambar 4.1 : Form Admin

Form Tampilan Beranda guru Pada form beranda guru ini menunjukkan beberapa sub sub sebagai berikut diman guru menambahkan laporan pembelajaran daring siswa yang akan ter update otomatis terlaporakan jika guru selesai mengimput data lapora daring.



Gambar 4.2: Form Beranda guru

Form Input Laporan

Pada form tugas laporan ini memiliki fungsi untuk mengimput laporan hasil belajar daring siswa yang dikirim pada sistem sebagai berikut:



Gambar 4.3: Tugas laporan

Tampilan Data Laporan Guru Ini adalah tampilan laporan guru di admin yang dapat kita lihat berapa laporang pembelajaran daring yang sudah di input oleh guru seperti terlihata



Gambar 4.1 :4 Form Laporan guru

From Laporan Hasil Pembelajaran Daring Siswa

Ini adalah laporan hasil pembelajaran daring siswa dalam bentuk tabel yang dapat di export ke excel yang siap di print seperti pada gambar

No	Materi Pelajaran	Waktu Pelajaran	Kegiatan Pembelajaran Daring	Materi	Waktu	Status
1	Matematika	10:00 - 11:00	Penyelesaian masalah di Kelas Roster	Matematika	10:00 - 11:00	Selesai
2	Matematika	11:00 - 12:00	Penyelesaian masalah di Kelas Roster	Matematika	11:00 - 12:00	Selesai
3	Matematika	12:00 - 13:00	Penyelesaian masalah di Kelas Roster	Matematika	12:00 - 13:00	Selesai

Gambar 4.2.4 Tampilan data laporan gur

Pembahasan Code Program

Code program adalah bagian back office yang bertugas mengatur apa yang harus dilakukan oleh sebuah program untuk menuliskan Code, visual Code menggunakan antar muka tersendiri yang terpisah dengan bagian desain visual dari program tersebut. (a). Login Sebuah code program dimulai dari teks public dan diakhiri dengan teks end sub ini menunjukkan pendekatan visual code yang menggunakan pendekatan pemrograman berorientasi objek. untuk menuliskan sebuah kode program agar terkoneksi kedalam database. (b) .Coding Index adapun komponen penting yang lain untuk menjalankan sebuah program dengan perintah yaitu menggunakan komponen tombol button yang terdapat pada komponen visual code. (c). Coding laporan Adapun komponen penting yang lain untuk menjalankan sebuah program dengan perintah yaitu menggunakan komponen yang terdapat pada komponen visual code

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari skripsi yang berjudul: "Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa Berbasis Web" adalah dengan adanya Sistem Pelaporang Pembelajaran Daring Berbasis Webdapat membantu dalam proses pelaporang hasil pembelajaran dan memberi kemudahan pada guru dan admin dalam melakukan proses pelaporan mereka serta memberi kemudahan dalam penyajian laporan.melalui smartphone. Setiap periodik aplikasi selalu disesuaikan oleh kebutuhan. Demikianlah saran dari penulis semoga saran tersebut dapat dijadikan sebagai masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi umumnya mahasiswa-mahasiswi yang sementara menyusun. saran. salam pembuatan Sistem Pelaporan Pembelajaran Daring Siswa Berbasis Web ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan, seperti, Sistem pembelajaran yang sudah dibangun bisa dikembangkan ke arah jaringan client server sehingga bisa mempercepat proses mengajar dan pemberian informasi kepada guru dan siswa dalam mengajar pada siswa. Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bathe, Klaus-Jürgen, and Hou Zhang. "Finite element developments for general fluid flows with structural interactions." *International journal for numerical methods in engineering* 60.1 (2004): 213-232.
- Fitriyani, Yani, Irfan Fauzi, and Mia Zultrianti Sari. "Motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran daring selama pandemi covid-19." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6.2 (2020): 165-175.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18-26.
- Handarini, Oktafia Ika, and Siti Sri Wulandari. "Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8.3 (2020): 496-503.
- Khadiman, Khadiman, S. T. Jan Wantoro, and M. Eng. *Sistem Pelaporan Praktikum Berbasis Web Di Laboratorium Pendidikan Teknik Informatika*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.
- Mustofa, Mokhammad Iklil, et al. "Formulasi model perkuliahan daring sebagai upaya menekan disparitas kualitas perguruan tinggi." *Walisongo Journal of Information Technology* 1.2 (2019): 151-160.
- Vinandari, N., Hafizd, K. A., & Noor, M. (2019). Sistem Informasi Geografis Wisata Religi Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(1), 41-49.
- Amri, F., Maryani, I., & Purwanto, P. (2020). peningkatan hasil belajar daring kelas 3 sd al-amin sinar putih melalui penggunaan media video pembelajaran youtube.
- putra, gandi laksana. "sistem informasi pelaporan pelaksanaan kkn dan profil desa berbasis web menggunakan framework laravel." (2019).
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89.
- Angraini, Lanny Julistian, and Endang Baliarti. "the effect of altitude on morphometrics of bali cattle in the bali province, indonesia."
- Santoso, Sugeng, Ilamsyah Ilamsyah, and Rio Abilaji. "Pandua Lokasi Wisata Kota Tangerang Dengan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web." *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)* 2.1 (2019): 91-101.
- Assidiq, Muhammad. "Sistem Informasi Akuntansi Media Mandar Malaqbiq." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar* 2.1 (2016): 18-21.