

**EFEKTIFITAS SISTEM PEMBELAJARAN DARING
PADA MURID SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN
SISTEM POLING BERBASIS WEB POLING**

Rifki Muhammad Brilliant Hakim¹, Ahmad Fikri Zulfikar²

Universitas Pamulang

E-mail: rifkibriliant07@gmail.com¹, dosen00386@unpam.ac.id²

Abstrak

Pengertian dari efektifitas sistem pembelajaran daring pada murid sekolah dasar menggunakan sistem poling berbasis web poling merupakan perancangan media polling berbasis website yang membahas mengenai efektifitas system pembelajaran daring untuk sekolah dasar. Peserta polling sendiri merupakan orang tua siswa yang nantinya akan diberikan kode peserta untuk memulai polling dan hanya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan polling sebanyak satu kali. Website polling ini memiliki layanan yang akan memberikan kemudahan kepada peserta polling untuk menjawab beberapa pertanyaan polling berikut ulasan mengenai poling itu sendiri. Selain itu setiap peserta diwajibkan untuk mengambil foto mereka agar tidak ada pemalsuan data, dan hanya dapat mengisi jawaban polling sebanyak satu kali tetapi peserta masih dapat untuk melihat jawaban mereka, Ketika telah mengisi dan menyimpan jawaban polling. Adapun pembuatan website polling ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman hypertext preprocessor (PHP) yang disisipkan kedalam html serta menggunakan mysql sebagai database server.

Kata kunci: Poling, Website, hypertext preprocessor.

PENDAHULUAN

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang Pada saat menghadapi pandemi semua kebiasaan sehari-hari yang biasa dilakukan banyak orang banyak mengalami perubahan. Mulai dari kebiasaan sederhana seperti menjaga jarak, menjaga etika bersin, serta rajin mencuci tangan menjadi kebiasaan yang saat ini banyak orang yang sebelumnya tidak memperhatikannya mulai menerapkannya agar terhindar dari virus COVID-19. Banyak tempat yang masih belum dibuka oleh pemerintah karena masih rentan menjadi lokasi kerumunan dan terindikasi akan menjadi lokasi penyebaran virus. Salah satunya adalah sekolah. Tentu ini menjadi tantangan baru bagi dunia pendidikan Indonesia karena pada saat ini mengharuskan para siswa, dan siswi untuk belajar dari rumah.

Agar kegiatan belajar mengajar dapat tetap berjalan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan sistem belajar daring atau online. Jika biasanya proses belajar mengajar berjalan dengan tatap muka tetapi pada saat ini proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran online (platform), dan dilakukan secara daring serta siswa, dan guru harus mempunyai perangkat yang memadai, serta infrastruktur yang mendukung seperti jaringan internet agar proses belajar mengajar secara daring atau online dapat berjalan dengan lancar. Tidak hanya itu, metode belajar harus menarik agar para siswa dapat belajar dengan nyaman, dan mengerti materi yang dijelaskan oleh guru mereka. Tetapi pada kenyataannya tidak semua siswa sekolah dapat mengerti materi yang disampaikan oleh guru mereka terutama siswa yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Kurangnya media pembelajaran, serta ruang diskusi untuk orang tua wali murid dengan guru menjadi

persoalan dalam proses belajar daring karena orang tua siswa turut berperan menjadi pembimbing anak-anak mereka pada saat proses belajar daring di rumah. Ditambah masih ada dari sebagian guru atau tenaga pengajar yang masih belum mengerti mengenai metode belajar daring agar dapat dimengerti oleh siswa. Banyaknya kendala dalam sistem belajar di rumah membuat orang tua dan tenaga pengajar mengalami kesulitan dalam menerapkan sistem belajar dari rumah. Tidak adanya platform khusus mengenai keluhan pendidikan membuat mayoritas guru dan orang tua siswa enggan menyampaikan keluhan mereka selama proses belajar online berjalan. Dan secara langsung mempengaruhi efektifitas dari system pembelajaran online itu sendiri.

Pada dasarnya efektifitas dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian suatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Jika dalam sitem pembelajaran masih menghadapi berbagai macam masalah maka system pembelajaran secara daring belum efektif serta dibutuhkan evaluasi mengenai system pembelajaran online yang bertujuan untuk mengoptimalkan system pembelajaran secara daring.

Pemanfaatan teknologi pada saat ini dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur kepuasan masyarakat mengenai kebijakan-kebijakan yang pemerintah buat, sebagai evaluasi agar kesalahan atau kekurangan yang terdapat pada kebijakan yang sebelumnya dapat diperbaiki. Saat ini sudah banyak lembaga yang menggunakan sistem polling sebagai media antara masyarakat dengan pemerintah mengenai isu-isu yang sedang berkembang saat ini. Melalui sistem polling yang saat ini banyak digunakan sebagai media untuk mengumpulkan data oleh berbagai lembaga, masyarakat juga dapat dengan mudah menyampaikan pendapat mereka mengenai keadaan di sekitar mereka mulai dari pendidikan sosial budaya serta politik masyarakat dapat bebas mengutarakan pendapat mereka. Karena secara umum polling merupakan ekspresi sekaligus metode untuk mengetahui pendapat umum terhadap suatu isu atau masalah tertentu.

Dengan memanfaatkan sistem polling guru dan orang tua siswa dapat menyampaikan keluh kesah mereka secara terbuka kepada pemerintah atau dinas terkait untuk menanggapi keluhan dari guru serta orang tua siswa dan langsung mengevaluasi sistem pembelajaran online untuk masa yang akan datang.

METODE PENELITIAN

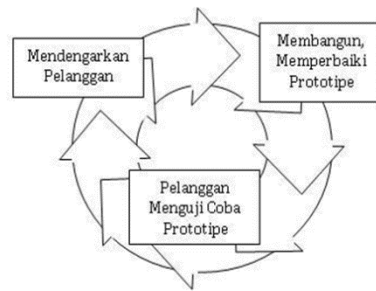
Metode yang digunakan penulis dalam penyusunan proposal tugas akhir adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertanya kepada pihak-pihak yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir.

b. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah prototyping, prototyping dimulai dengan komunikasi. Ahli software dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan keseluruhan objek untuk software, mengenali apa saja kebutuhan, dan menggaris bawahi lebih jauh yang merupakan ketentuan-ketentuan (Pressman:2005). Seperti yang diterangkan pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Sistem Prototyping.

Tahapan-tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun Prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sederhana yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (contohnya dengan membuat input dan output)

3. Evaluasi Prototyping

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka dapat dilanjutkan kelangkah selanjutnya. Jika tidak maka prototyping direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3 sampai prototyping sesuai dengan keinginan pelanggan.

4. Membuat Program

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang sudah dapat di operasikan maka diperlukan pengujian terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan berbagai metode pengujian seperti White Box, Black Box, Basis Path, dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluai apakah sistem yang telah di buat sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah sesuai maka dapat dilanjutkan kelangkah terakhir.

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima oleh pelanggan sudah siap untuk di gunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kebutuhan Sumber Daya

Untuk mendukung pembuatan sistem polling dibutuhkan beberapa spesifikasi software dan hardware yang harus dipenuhi. Berikut adalah software, dan hardware yang dibutuhkan :

1. Perangkat Keras (Hardware)

- a. Laptop dengan spesifikasi Processor setara Intel Dual Core (2.48 Ghz).
- b. Memory/RAM 2 GB
- c. Harddisk 500 GB
- d. Camera

2. Perangkat Lunak (Software)

- a. Sistem Operasi Windows 10, 64-bit

Digunakan untuk mengerjakan semua komponen hardware yang ada di computer, dan menjalankan software-software penunjang pembuatan website system polling.

b. Mysql

Software yang digunakan sebagai pusat database untuk menyimpan semua data pemilih, pertanyaan, dan hasil polling.

c. Sublime Text

Digunakan untuk membangun system website, menggabungkan user interface dan akses database menjadi system polling.

d. Draw.io

Digunakan untuk membuat desain awal web, dan perancangan diagram seperti use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, dan deployment diagram.

e. Web browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera)

Berfungsi sebagai hosting untuk membuka system polling.

b. Implementasi Antar Muka

Agar dapat melakukan percobaan pada system polling yang dibuat harus dimulai dengan beberapa instalasi software pendukung seperti internet browser (google chrome), instalasi mysql server, serta web server. Selanjutnya yaitu tahap tampilan antarmuka system polling seperti gambar-gambar dibawah ini.

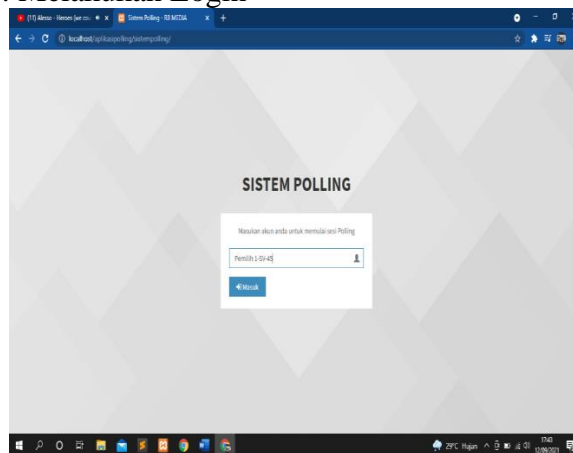
1. Login User

Nama Halaman

: Login

Fungsi

: Melakukan Login



Gambar 1 Login User

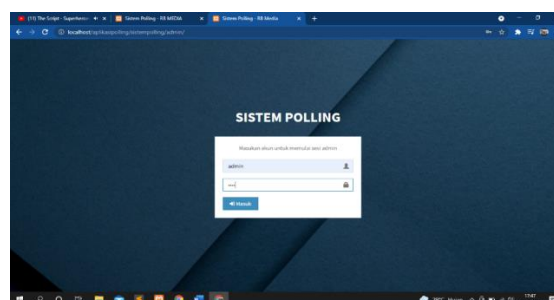
2. Login Admin

Nama Halaman

: Login Admin

Fungsi

: Melakukan Login



Gambar 2 Login Admin

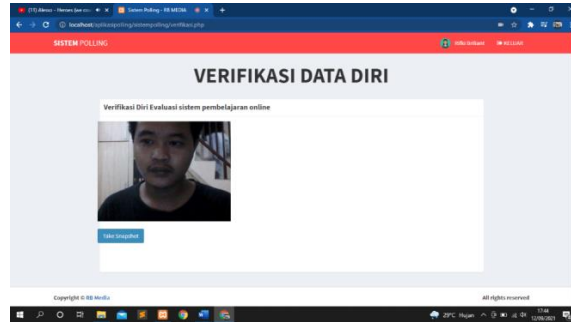
3. Halaman Verifikasi Foto

Nama Halaman

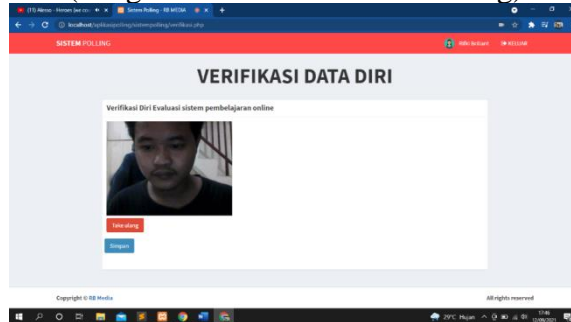
: Verifikasi data diri peserta

Fungsi

: Mengambil foto peserta polling



Gambar 3 Verifikasi Peserta (Pengambilan Foto Peserta Polling)

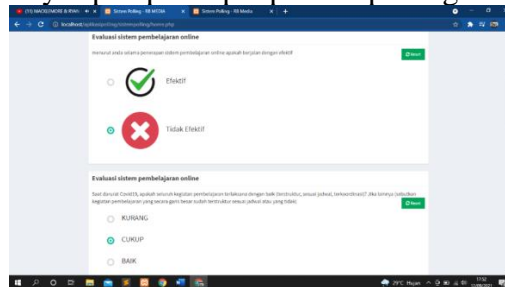


Gambar 4 Verifikasi Peserta (konfirmasi Foto Peserta Polling)

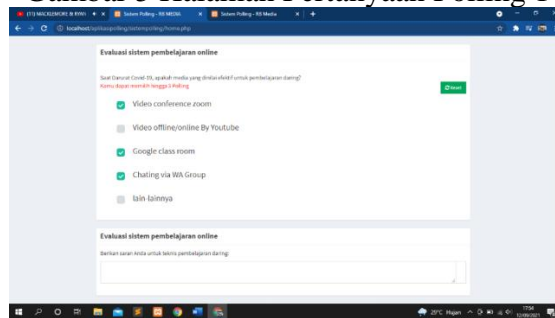
4. Halaman Utama Polling

Nama Halaman : Halaman Utama Polling

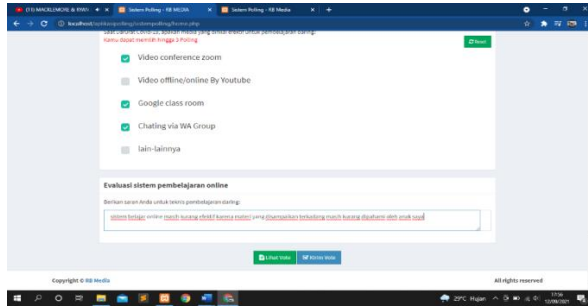
Fungsi : Menyimpan pendapat peserta polling



Gambar 5 Halaman Pertanyaan Polling 1



Gambar 6 Halaman Pertanyaan Polling 2



Gambar 7 Halaman Pertanyaan Polling 3

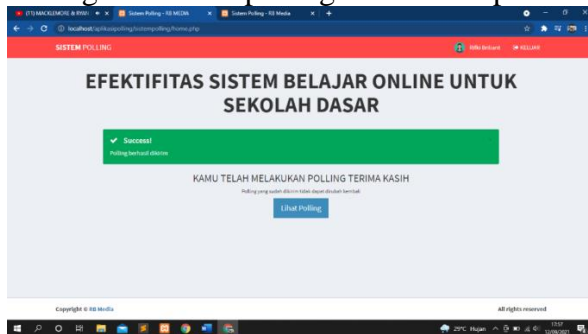
5. Halaman Selesai Polling

Nama Halaman

: Halaman Selesai Polling

Fungsi

: Mengkonfirmasi polling telah di simpan



Gambar 8 Halaman Selesai Polling

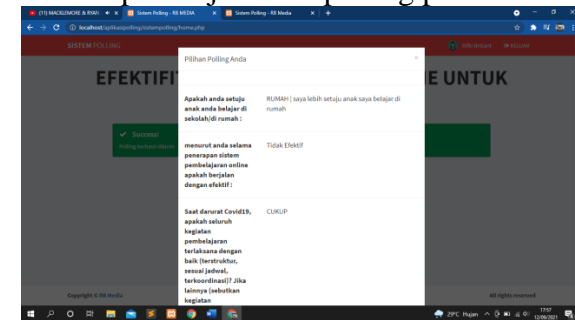
6. Halaman Lihat Hasil Polling

Nama Halaman

: Halaman Lihat Hasil Polling

Fungsi

: Menampilkan jawaban polling peserta



Gambar 9 Halaman Lihat Hasil Polling

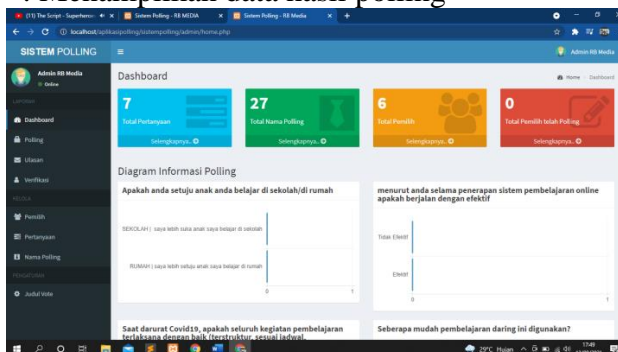
7. Halaman Dashboard Admin

Nama Halaman

: Dashboard Admin

Fungsi

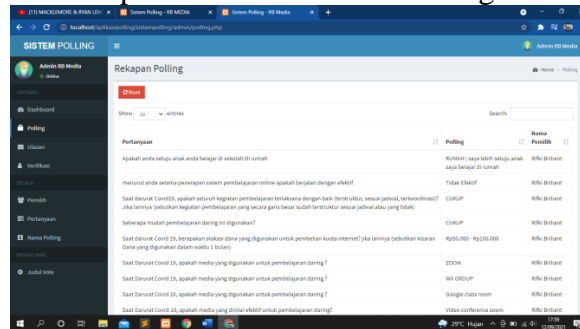
: Menampilkan data hasil polling



Gambar 10 Halaman Dashboard Admin

8. Halaman Rekapian Polling

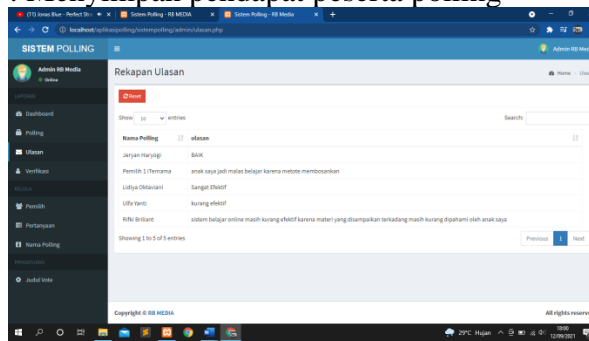
Nama Halaman : Halaman Rekapian Polling
Fungsi : Menampilkan Jawaban Hasil Polling



Gambar 11 Halaman Rekapian Polling

9. Halaman Rekapian Ulasan

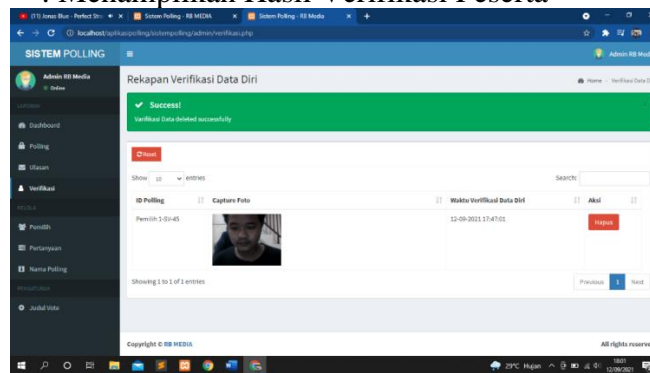
Nama Halaman : Halaman Utama Polling
Fungsi : Menyimpan pendapat peserta polling



Gambar 12 Halaman Rekapian Ulasan

10. Halaman Rekapian Verifikasi

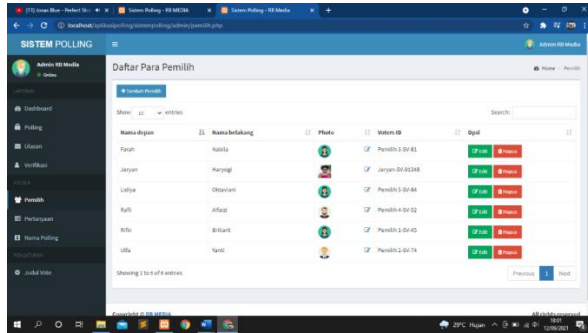
Nama Halaman : Halaman Rekapian Verifikasi
Fungsi : Menampilkan Hasil Verifikasi Peserta



Gambar 13 Halaman Rekapian Verifikasi

11. Halaman Pemilih

Nama Halaman : Halaman Pemilih
Fungsi : Menampilkan, Menambah, Mengedit, Menghapus Data Pemilih/Peserta Polling

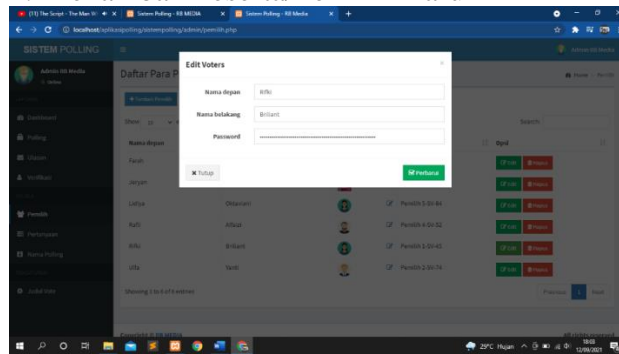


Gambar 14 Halaman Pemilih

12. Halaman Tambah Pemilih

Nama Halaman : Halaman Tambah Pemilih

Fungsi : Menambah Peserta/Pemilih Baru

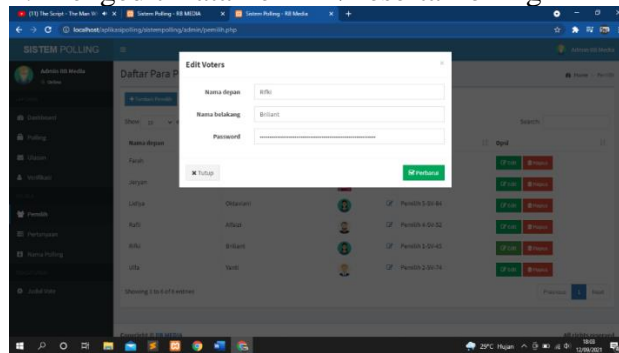


Gambar 15 Halaman Tambah Pemilih

13. Halaman Edit Pemilih

Nama Halaman : Halaman Edit Pemilih

Fungsi : Mengedit Data Pemilih/Peserta Polling

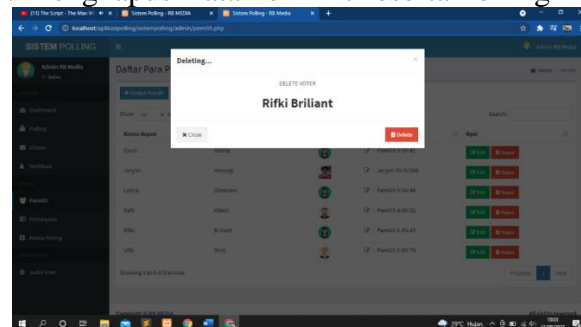


Gambar 16 Halaman Edit Pemilih

14. Halaman Hapus Pemilih

Nama Halaman : Halaman Hapus Pemilih

Fungsi : Menghapus Data Pemilih/Peserta Polling

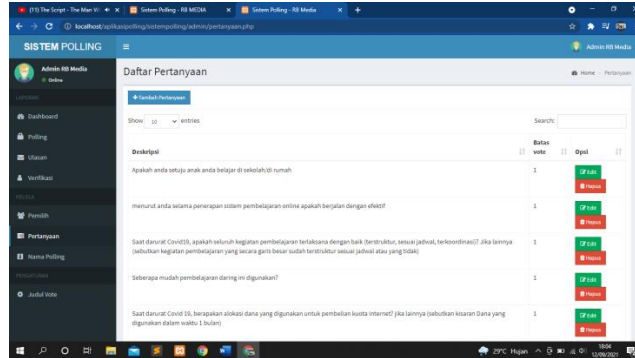


Gambar 17 Halaman Hapus Pemilih

15. Halaman Pertanyaan

Nama Halaman : Halaman Pertanyaan

Fungsi : Menampilkan, Menambah, Mengedit, Menghapus Data Pertanyaan Polling

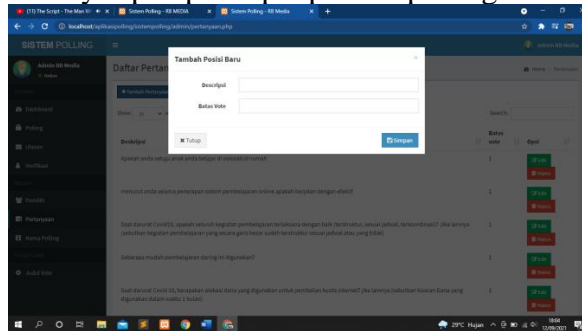


Gambar 18 Halaman Pertanyaan

16. Halaman Tambah Pertanyaan

Nama Halaman : Halaman Utama Polling

Fungsi : Menyimpan pendapat peserta polling

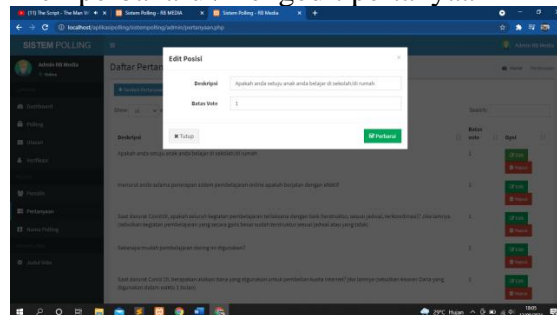


Gambar 19 Halaman Tambah Pertanyaan

17. Halaman Edit Pertanyaan

Nama Halaman : Halaman Edit Pertanyaan

Fungsi : Memperbaharui/mengedit pertanyaan

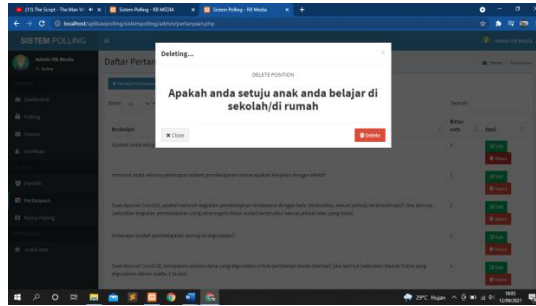


Gambar 20 Halaman Edit Pertanyaan

18. Halaman Hapus Pertanyaan

Nama Halaman : Halaman Hapus Pertanyaan

Fungsi : Menghapus Pertanyaan Polling

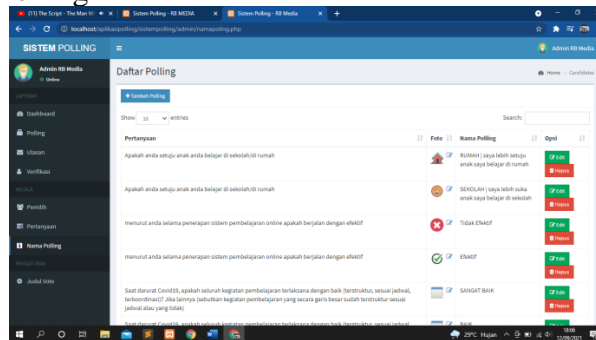


Gambar 21 Halaman Hapus Pertanyaan

19. Halaman Daftar Polling

Nama Halaman : Halaman Daftar Polling

Fungsi : Menampilkan, Menambah, Mengedit, Menghapus Data Pertanyaan, dan Pilihan Jawaban Polling

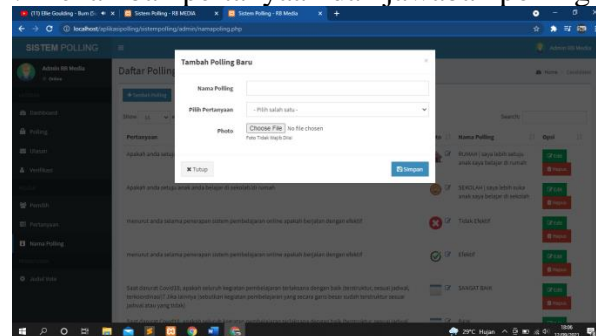


Gambar 22 Daftar Polling

20. Halaman Tambah Daftar Polling

Nama Halaman : Halaman Tambah Daftar Polling

Fungsi : Menambah pertanyaan dan jawaban polling baru

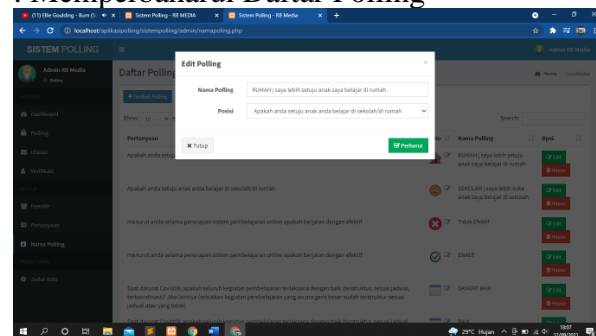


Gambar 23 Halaman Tambah Daftar Polling

21. Halaman Edit Daftar Polling

Nama Halaman : Halaman Utama Polling

Fungsi : Memperbaharui Daftar Polling

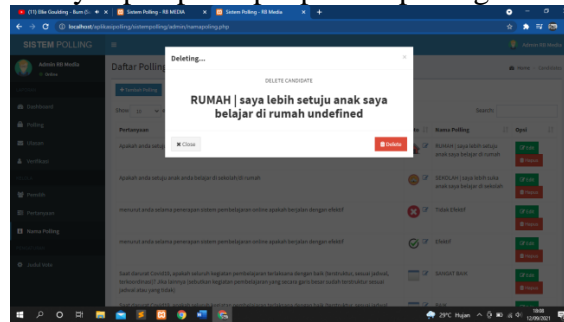


Gambar 23 Halaman Edit Daftar Polling

22. Halaman Hapus Daftar Polling

Nama Halaman : Halaman Hapus Daftar Polling

Fungsi : Menyimpan pendapat peserta polling

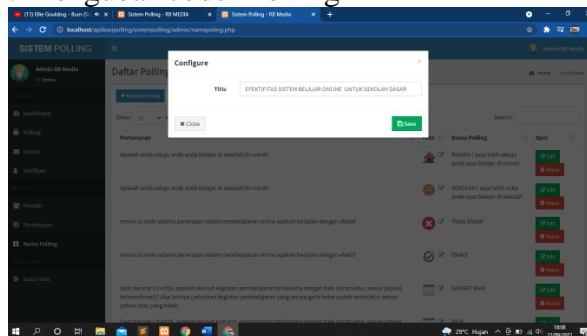


Gambar 25 Halaman Hapus Daftar Polling

23. Halaman Pengaturan Polling

Nama Halaman : Halaman Pengaturan Polling

Fungsi : Mengubah Judul Polling

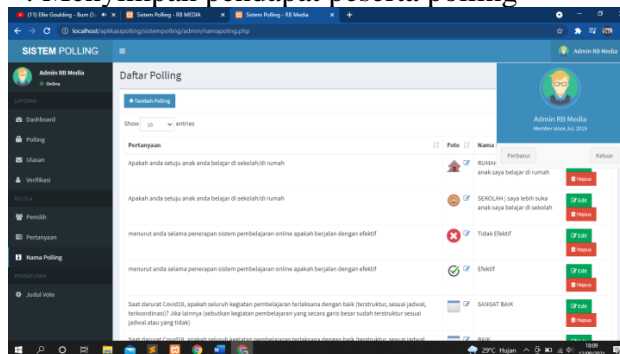


Gambar 26 Halaman Pengaturan Polling

24. Halaman Kelola & Logout Admin

Nama Halaman : Halaman Utama Polling

Fungsi : Menyimpan pendapat peserta polling

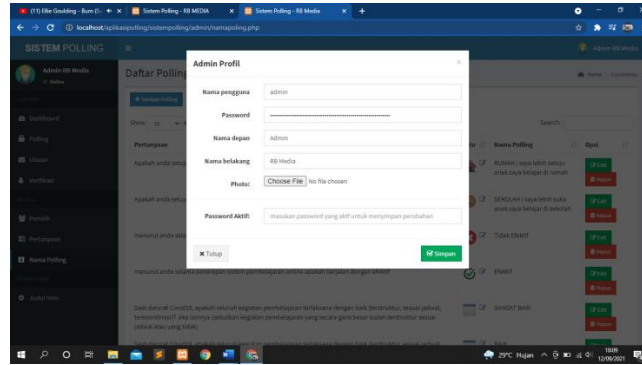


Gambar 27 Halaman Kelola & Logout Admin

25. Halaman Kelola Data Admin

Nama Halaman : Halaman Edit Data Admin

Fungsi : Memperbaharui Data Admin



Gambar 28 Halaman Kelola Data Admin

KESIMPULAN

Dalam penulisan skripsi ini telah diuraikan bagaimana perancangan sistem dalam Perancangan Aplikasi Website polling ini. Maka penulis menyimpulkan :

1. System polling berbasis web mengenai efektifitas pembelajaran daring dapat menjadi bahan evaluasi bagi dinas terkait terutama kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk memperbaiki segala problematika yang ada, agar kelak dimasa yang akan datang kekurangan dalam system pembelajaran daring dapat diminimalisir.
2. Dengan adanya system polling berbasis web mengenai efektifitas pembelajaran daring dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk menyampaikan kritik dan saran mengenai system pembelajaran daring.
3. Dan diharapkan system polling berbasis web dapat memberikan gambaran mengenai dinamika, serta problematika secara transparan, tanpa adanya manipulasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardiasmo. (2017). Perpajakan Edisi Terbaru. Yogyakarta. Andi.
- Pekei Beni. (2016). Konsep Dan Analisis Efektivitas Pengelolaan Keuangan Daerah Di Era Otonomi. Indonesia: Taushia.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003.
- Abudin Nata. (2003). Paradigma Baru Pendidikan Islam. Jakarta: Grasindo.
- Anas Sudion. (2005). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Grafindo Persada.
- Allyn & Bacon Asher, H. (1995). Polling and public: What every citizen should know. Boston: Pearson.
- Hamalik Oemar. (1995). Kurikulum Dan Pembelajaran. Bumi Aksara. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2002). Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Indonesia: Bumi Aksara.
- Hasan Langgulung. (1986). Manusia Dan Pendidikan Suatu Analisa Psikologi Pendidikan. Jakarta: Pustaka Al-Husna.
- Khanifatul. (2013). Pembelajaran Inovatif: Strategi Mengelola Kelas
- Mastuhu. (1994). Dinamika Sistem Pendidikan Pesantren: Suatu Kajian.
- Munawar. (2005). Pemodelan Visual dengan UML. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ngainun Naim. (2013). Menjadi Guru Inspiratif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Peraturan Pemerintah No 19/2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 Ayat 3.
- Pidarta Made. (2011). Manajemen Pendidikan Indonesia. Indonesia: Rineka Cipta. Tentang Unsur Dan Nilai Sistem Pendidikan Pesantren. Indonesia: INIS.
- Rosa, AS, dan Shalahudin. (2011). Modul Pembelajaran Rekayasa.

- Simarmata. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zakiah Daradjat. (1987). *Islam Untuk Disiplin Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Secara Efektif Dan Menyenangkan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.