

# WEBSITE PEMBELAJARAN

## LAPORAN PROGRAM PEMBUATAN DAN PENGEMBANGAN



Program Pembuatan dan Pengembangan Akses Website  
Portal Pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung Melalui  
Jaringan Internet dan Intranet Sekolah Tahun 2021

[smpn16bl.my.id](http://smpn16bl.my.id)

SMP Negeri 16 Bandar Lampung  
2021

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PROGRAM PEMBUATAN DAN PENGEMBANGAN AKSES WEBSITE PORTAL  
PEMBELAJARAN SMP NEGERI 16 BANDAR LAMPUNG MELALUI JARINGAN  
INTERNET DAN INTRANET SEKOLAH TAHUN 2021**

Ditetapkan di : Bandar Lampung

Tanggal : 28 Juni 2021

Ketua Pelaksana Program



Suyoso, S.Pd.

NIP 19700716 199412 1 001

Sekretaris



Agus Dalwanto, S.Pd.

NIP 19710819 200902 1 001

Mengetahui,

Plt. Kepala SMP Negeri 16 Bandar Lampung



Suyoso, S.Pd.

NIP 19700716 199412 1 001

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Adapun komponen penting yang terlibat di dalamnya adalah guru dan siswa. Kedua komponen tersebut tidak dapat dipisahkan. Antara keduanya harus terjalin komunikasi yang seimbang untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang ideal guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran bersama.

Pembelajaran sendiri dapat dikatakan efektif dan efisien jika dalam upaya tersebut guru dan siswa mampu mengolah dan bertukar informasi dengan baik. Informasi yang diberikan diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, menjadi landasan belajar yang berkelanjutan sehingga terjadi perubahan menuju arah yang positif. Proses pembelajaran yang terarah akan membentuk kemampuan intelektual siswa dalam berpikir kritis dan kreatif. Upaya mencapai kondisi ideal pembelajaran selama ini terus dilakukan secara berkesinambungan melalui sinergi guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah.

Sekolah dijadikan sebagai tempat berbagi dan bertukar informasi secara langsung. Proses bertukar informasi itu dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung atau melalui perantara media yang dikenal saat ini dengan pembelajaran daring/*online/e-learning*. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya.

Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri. *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Dengan *e-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka

langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah. *E-Learning* juga dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Pentingnya melakukan pembelajaran daring ini juga semakin meingkat saat keadaan Covid 19. Wabah Covid-19 yang turut melanda Indonesia sekitar bulan Maret 2020 sempat menjadi hambatan terwujudnya kondisi pembelajaran ideal. Pola tatanan kehidupan masyarakat punmulai berubah. Pandemi Covid-19 turut mengubah nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat yang berdampak pada perubahan polapikir, pandangan, serta sikap masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. termasuk *paracivitasacademica*.

Darurat Covid pun diberlakukan melalui penerapan protokol kesehatan baru. Masyarakat diminta selalu menggunakan masker, rajin mencuci tangan menggunakan sabun, menyiapkan *handsanitizer*, menjaga jarak, menghindari kerumunan massa, bahkan menghindari kontak fisik dengan orang lain. Berbagai kegiatan sosial benar-benar dibatasi oleh pemerintah. Dunia pendidikan pun turut terkena dampaknya. Aktivitas belajar- mengajar di sekolah tidak dapat dilaksanakan seperti sebelumnya. Guru dan siswa diminta melakukan pembelajaran secara daring (*online*) dalam kurun waktu yang lama sehingga sulit melakukan penyebaran informasi dan komunikasi dua arah secara optimal.

Dari permasalahan di atas *civitas academica* SMP Negeri 16 Bandar Lampung merasa perlu menemukan solusi atau pemecahan masalah terhambatnya jalinan penyebaran komunikasi dan informasi yang optimal dikalangan warga sekolah. Jalinan komunikasi yang tidak ideal akan memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu dikembangkanlah sebuah website portal pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Website ini *berbasis LMS (Learning Management System)* dengan perangkat lunak jenis *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)*. Pengembangan website portal pembelajaran ini dilakukan untuk dapat di akses melalui jaringan internet dan jaringan intranet yang terinstal di sekolah.

## 1.2 Tujuan

### a) Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam program ini adalah untuk lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan manajemen sistem informasi dan teknologi berupa website portal pembelajaran di SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

b) Tujuan Khusus

Melalui program ini diharapkan SMP Negeri 16 Bandar Lampung dapat :

1. Mengelola website pembelajaran dengan baik dan benar
2. Membuat materi dan mengakses e-learning atau pembelajaran dari website tersebut
3. Terampil dalam menggunakan fasilitas sistem informasi dan teknologi computer

### 1.3 Manfaat

a) Manfaat bagi Tenaga Pendidik

- Dapat menyimpan dan mengakses data siswa dengan mudah dan lengkap
- Membantu siswa dalam berkreasi
- Terjalannya interaksi antara guru dan siswa yang tidak terbatas ruang dan waktu
- Mengenalkan profil sekolah secara umum bahkan dunia
- Menyediakan sarana belajar bagi siswa yang tidak terbatas ruang dan waktu

b) Manfaat bagi Siswa

- Mengakses informasi mengenai sekolah dengan mudah
- Mengakses materi pelajaran sekolah yang tidak terbatas ruang dan waktu
- Mempunyai tempat untuk menyalurkan kreatifitas

c) Manfaat bagi Masyarakat

- Mampu mengakses informasi mengenai sekolah tanpa harus datang ke sekolah secara langsung
- Melihat perkembangan dan kemajuan sekolah
- Bisa dijadikan rujukan untuk memilih sekolah yang berkualitas

## **BAB II**

### **STRATEGI PENCAPAIAN**

#### **2.1 Pendekatan dan Langkah-langkah**

Strategi pelaksanaan yang dilakukan dalam program ini adalah sebagai berikut.

a) Tahap Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan dan menemukan permasalahan yang harus diselesaikan. Pada tahap wawancara dilakukan melalui tatap muka dengan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah serta beberapa guru SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

b) Tahap Koordinasi

Tahapan ini dilakukan dengan melakukan koordinasi anggota kelompok guru serta meminta izin kerjasama sesama guru untuk melaksanakan program pengembangan manajemen *e-learning* melalui website pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Pada tahap ini pula dibentuk tim pengembang website portal pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung .

c) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk mengembangkan website pembelajaran. Selain itu persiapan meliputi pengumpulan data yang akan dimasukkan ke dalam website pembelajaran.

d) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi pembuatan website pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung dilanjutkan dengan penginputan data-data yang mendukung pembelajaran ke dalam website serta penginstallan perangkat jaringan intranet di setiap kelas dan sekitar gedung SMP Negeri 16 Bandar Lampung. Kegiatan pelaksanaan dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan website portal pembelajaran baik kepada guru melalui program IHT (In House Training) dan kepada siswa melalui acara pelatihan khusus siswa/pada saat MOS (Masa Orientasi Siswa) disisipkan sebagai salah satu materinya.

e) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana keefektifkan penggunaan website pembelajaran, keaktifan anggota/pengguna website pembelajaran serta kritik dan saran yang kemudian dievaluasi untuk lebih mengembangkan website pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

f) Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan dilakukan oleh tim pengembang website portal pembelajaran untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi program ini atau program sejenis kedepannya.

## 2.2 Program dan Sasaran

1. Program

Pengembangan website portal pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

2. Sasaran Program

Sasaran program pengembangan dan website portal pembelajaran adalah guru, siswa dan seluruh pengguna website portal SMP Negeri 16 Bandar Lampung.

3. Lokasi

Pelaksanaan kegiatan ini bertempat di SMP Negeri 16 Bandar Lampung yang beralamat di Jl. Dr Cipto Mangunkusumo No.42 Kelurahan Sumur Batu Bandar Lampung.

## 2.3 Organisasi Pelaksana Program

Ketua Program : Suyoso, S.Pd.

Sekretaris : Agus Dalwanto, S.Pd.

Bendahara : Y. Anton Purwadi, S.Pd.

Anggota

1. Julia Sekar Mentari, S.Pd., Gr.
2. Citra Agustina Wulandini, S.Pd., Gr.
3. Anggun Mawar Sari, S.Pd.
4. Indah Fitriyana, S.Pd.
5. Pebriyanto, A.Md.
6. Holillulloh

## 2.4 Sumber Dana

Pada program ini, dana yang dikeluarkan untuk semua keperluan program pengembangan website portal pembelajaran berasal dari Dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah).

### Rincian Data

Nama Alat dan Bahan	Keterangan	Rincian Dana
Biaya Paket Hosting	Rp 166.666/bulan	Rp 2.000.000
Pembuatan Website (Internet)	Rp 200.000 (termasuk dalam paket internet sekolah)	Rp 200.000

Router (26 Buah)	Rp 150.000/buah	Rp 3.900.000
Kabel LAN (1 roll)	Rp 2.000.000/roll	Rp 2.000.000
Konektor RJ45 (1 kotak)	Rp 200.000/kotak	Rp 200.000
TOTAL		Rp 8.300.000

**BAB III**  
**HASIL KEGIATAN**

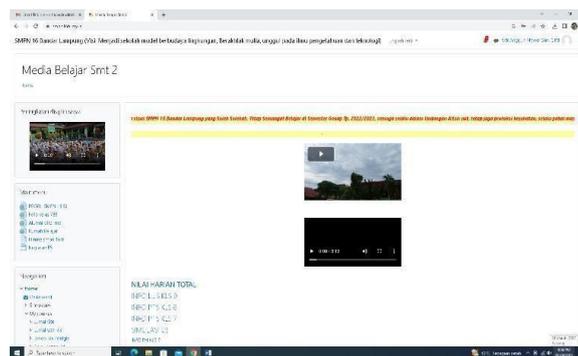
Program pelaksanaan pengembangan website portal pembelajaran melalui jaringan internet dan intranet di SMP Negeri 16 Bandar Lampung yang dilakukan oleh pelaksana program diantaranya tercantum ada tabel berikut ini.

<b>No.</b>	<b>Program Kegiatan</b>	<b>Waktu Pelaksanaan</b>	<b>Presentase Tingkat Pencapaian</b>
1.	Wawancara dengan rekan guru mengenai permasalahan yang dihadapi dan mengemukakan solusi website portal pembelajaran	4 Desember 2020	100%
2.	Mengumpulkan seluruh data dan informasi yang akan dimasukkan ke dalam portal	21-23 Desember 2020	100%
3.	Pengumpulan persyaratan untuk pendaftaran domain hosting (DomaiNesia)	30 Desember 2020	100%
4.	Setelah disetujui domain, dimulai pembuatan website portal pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung hingga siap digunakan menggunakan akses internet	4-5 Januari 2021	100%
5.	Penginstallan dan uji coba jaringan intranet di gedung sekolah (sambil berjalan pelatihan bagi pengguna website)	6-15 Januari 2021	100%
6.	Website pembelajaran SMP Negeri 16 Bandar Lampung siap digunakan melalui akses internet maupun intranet.	16 Januari 2021	100%

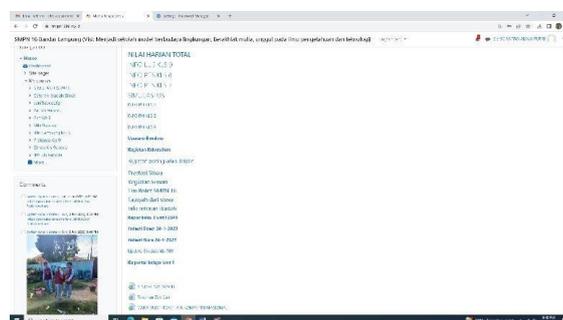
## BAB IV

### PEMBAHASAN

Website portal yang digunakan selama proses pembelajaran di SMP Negeri 16 Bandar Lampung saat masa pandemi sampai sekarang beralamat pada link <https://smpn16bl.my.id>. Website portal ini berbasis LMS (*Learning Management System*) dengan paket perangkat lunak jenis *Moodle* (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*). LMS sendiri merupakan suatu perangkat lunak yang berguna untuk beberapa keperluan kegiatan secara *online*. Kegiatan itu seperti administrasi, dokumentasi, laporan kegiatan, belajar mengajar *e-learning* dan materi pelatihan, yang semua bersifat *online* (Ellis, 2009). Sedangkan *Moodle* diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan situs web yang menggunakan prinsip *social constructivist pedagogy* (Herbimo, 2021).



Gambar 1. Tampilan akun guru



Gambar 2. Tampilan akun siswa

Website portal diartikan Limar Janus (2010) sebagai sistem informasi berbasis web yang menyediakan informasi serta akses ke beberapa fitur lainnya. Informasi serta fitur yang tersedia pada website <https://smpn16bl.my.id> pada awalnya didapat dan dikembangkan oleh Bapak

Suyoso melalui pelatihan sebagai instruktur nasional aplikasi pembelajaran untuk tingkat SD dan SMP Provinsi Lampung pada tahun 2013 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Selama tahun 2013 sampai pertengahan tahun 2020, website portal ini hanya digunakan sebagai aplikasi *offline*, dalam artian hanya bisa diakses melalui komputer di sekolah yang sudah tersedia (*ter-download*) aplikasi tersebut. Selama jangka waktu itu, website portal belum sepenuhnya digunakan dalam pembelajaran. Barulah pada akhir tahun 2020, saat pandemi melanda website portal ini mulai dikembangkan untuk digunakan penuh dalam pembelajaran jarak jauh dan masih digunakan sampai sekarang (saat sudah kembali tatap muka).

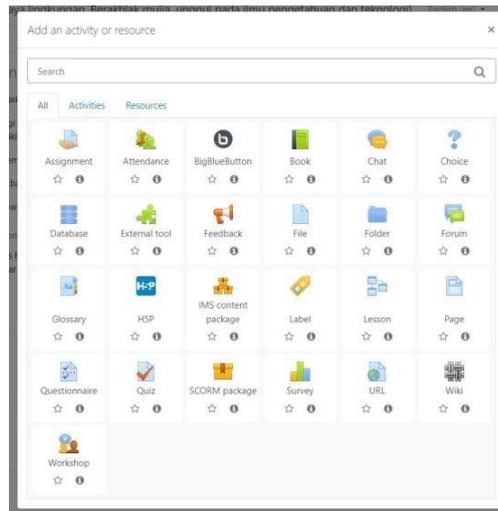
Aplikasi portal pembelajaran ini sangat mendukung pembelajaran. Informasi serta fitur-fitur yang tersedia sudah memenuhi standar pelaksanaan pembelajaran yang baik dan benar menurut undang-undang. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Dikmenjur, 2003), pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Website portal ini memiliki keunggulan-keunggulan yang mampu menciptakan interaksi serta lingkungan belajar tersebut.

Beberapa keunggulan dari website portal ini sebagai berikut.

1. *Menginput* Berbagai Macam Sumber Belajar

Seperti yang telah dibahas pada latar belakang, proses belajar adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001). Kegiatan interaksi antara guru dan siswa dapat berjalan secara *online* dan bervariasi dengan menggunakan *website* portal ini.

Guru dapat *menginput* berbagai macam kegiatan pembelajaran yang diinginkan, mulai dari tugas, kolom kehadiran, *video conference*, buku pembelajaran, kelompok diskusi, *feedback*, kolom penjelasan, pertanyaan, kuis, hingga *workshop*. Dengan demikian, diharapkan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik meskipun dilakukan tanpa tatap muka.

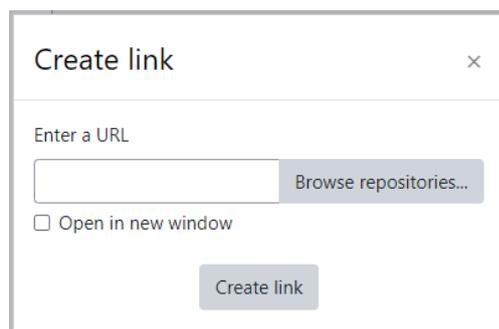


**Gambar 3.** Berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang tersedia

## 2. Menginput Berbagai Macam Sumber dan Bahan Ajar

Sumber dan bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terlebih jika pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Sumber dan bahan ajar yang mampu diakses secara mudah oleh siswa sangatlah dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran ini.

Melalui *website* portal ini, gurudapat menyediakan sumber dan bahan ajar yang dibuat dalam berbagai bentuk, misalnya dokumen, video, audio, gambar dan lain sebagainya. Akses sumber dan bahan ajar itu juga dapat berasal dari berbagai macam link. Guru hanya perlu meng- *copypaste link* dari *Youtube*, *Slideshare*, *Academia Edu*, *Wikipedia*, dan *website* lainnya.



**Gambar 5.** Kolom *input link* sumber bahan ajar



**Gambar 6.** Kolom *input* berbagai bentuk bahan ajar

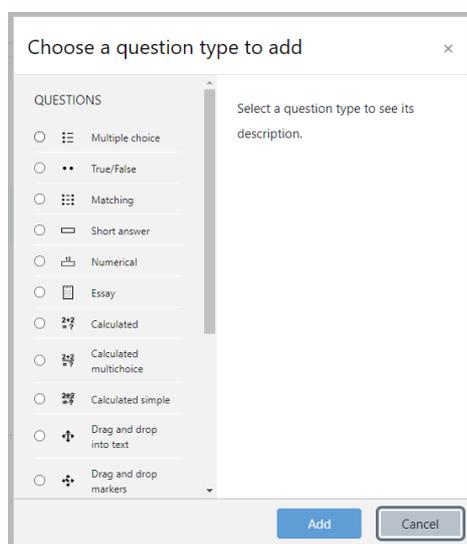
### 3. Membuat Berbagai Macam Bentuk Soal

Pembelajaran yang efektif salah satunya dapat ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Untuk mengukur tingkat ketercapaian tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes atau kuis. Tesevaluasi pembelajaran erat kaitannya dengan bentuk soal.

PISA (*Programme for International Student Assesment*) adalah penilaian siswa skala besar (internasional). PISA disponsori OECD (Organisasi Kerjasama Ekonomi dan Pemba- ngunan). PISA bertujuan mengevaluasi sistem pendidikan dari 72 negara di dunia. Tes ini bersifat diagnostik yang salah satu manfaatnya untuk perbaikan sistem pendidikan di negara anggota OECD. Ragam tes yang digunakan pada soal membaca PISA adalah pilihan ganda, pilihan gandakompleks, jawaban singkat, esai tertutup, dan esai terbuka.

Berbagai bentuk soal yang digunakan PISA dalam mengevaluasi sistem pendidikan secara internasional sudah tersedia pada *website* portal ini. Dengan demikian secara tidak langsung *website* portal ini sudah memenuhi standar pembuatan soal internasional. Lebih lanjut, guru dapat mengeksplorasi berbagai bentuk evaluasi yang diinginkan agar semakin akurat dalam mengukur tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

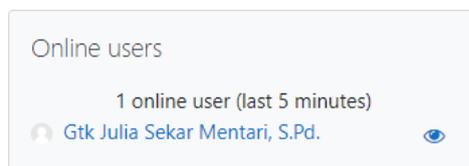
Adapun bentuk soal yang tersedia pada *website* portal ini adalah pilihan ganda (yang dapat divariasikan menjadi pilihan ganda kompleks), benar salah, mencocokkan, isian singkat, numerikal, esai, *drag and drop* dan lain sebagainya.



**Gambar 7.** Pilihan bentuk soal

#### 4. Merekam Jejak Kehadiran Siswa

Pada saat guru ataupun siswa sedang mengunjungi *website* portal, secara otomatis nama dari *user* yang sedang *online* tersebut akan muncul di semua halaman *website* portal *user* lain yang sedang membuka. Hal ini tentu memudahkan guru dalam mengontrol kehadiran serta keaktifan siswanya ketika jam pelajarannya berlangsung tanpa melihat secara langsung siswa tersebut.



**Gambar 8.** Contoh tampilan *onlineusers*

Selain mengontrol jejak kehadiran dengan melihat kolom *online users* di atas, guru juga dapat membuat daftar hadir dengan memanfaatkan salah satu pilihan kegiatan pembelajaran seperti yang tertera pada gambar 1 yaitu *attendance*. Guru juga dapat membuat daftar hadir secara manual dengan menggunakan pilihan kuis dengan pertanyaan yang dimodifikasi dengan tujuan menanyakan kehadiran siswa (Hadir/Tidak) dan akan langsung otomatis dinilai oleh sistem *website* portal.

#### 5. Menilai secara Otomatis Hasil Belajar Siswa pada Beberapa Jenis Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan mengoreksi hasil belajar siswa sering kali memakan waktu yang lama terlebih jika evaluasi dilakukan dalam bentuk tes yang mempunyai jumlah soal yang banyak. *Website* portal ini mempermudah kegiatan koreksi tersebut.

Beberapa bentuk soal seperti pilihan ganda, mencocokkan, benar salah, isian singkat, *numerical* serta *drag and drop* memiliki sistem otomatis menilai hasil kerja siswa. Setiap jawaban yang siswa berikan akan langsung direkam dan ditampilkan hasilnya baik kepada siswa serta guru sesaat setelah siswa *submit* jawaban tanda selesai mengerjakan.

Nilai yang didapat siswa pun akan otomatis masuk dalam kolom daftar nilai yang dimiliki masing-masing guru sehingga memudahkan penghitungan nilai guna melakukan analisis hasil belajar.

Foto Nama / Surname	Email address	Nilai Harian Be-			
		Tagai Agm	Tagai Pkn	Tagai Bndk	Tagai Mh
Sa RE AL JAKARIYA	11201@smpn16bl.my.id	60,00	90,00	82,00	82,00
Sa RE ARIZAL	11366@smpn16bl.my.id	90,00	85,00	92,00	95,00
Sa RE ARRA ADIYAH PUTRI	11234@smpn16bl.my.id	100,00	90,00	92,00	81,00
Sa RE ADEAN YUSDI	11362@smpn16bl.my.id	90,00	95,00	85,00	75,00
Sa RE ALFIA ADSRIN ARINI	11299@smpn16bl.my.id	85,00	85,00	92,00	89,00
Sa RE AMANDA DNI PUTRI	11301@smpn16bl.my.id	90,00	100,00	92,00	95,00
Sa RE ANANDA WILDANTO	11270@smpn16bl.my.id	90,00	70,00	92,00	91,00
Sa RE ANISA FATH RIZKA	11305@smpn16bl.my.id	100,00	85,00	94,00	66,00
Sa RE AGILA ANASIA PUTRI	11271@smpn16bl.my.id	100,00	100,00	85,00	93,00
Sa RE CALLISTA	11368@smpn16bl.my.id	95,00	90,00	90,00	82,00
Sa RE CINDA APRILIA	11398@smpn16bl.my.id	100,00	100,00	92,00	94,00

**Gambar 9.** Contoh tampilan penghitungan penilaian

6. Memberikan *Feedback* (Umpan Balik) terhadap Hasil Belajar Siswa

Menurut Apruebo (2005:100) umpan balik merupakan penguatan (*reinforcement*). Ia mengatakan *reinforcement* adalah pemberian pe- nguatan atas kejadian atau aktivitas yang telah dilaksanakan sehingga aktivitas tersebut tetap mampu dipertahankan atau memberikan respon yang serupa dan pada aktivitas berikutnya untuk dapat meningkat lagi.

Umpan balik biasanya memiliki banyak fungsi, diantaranya: meningkatkan keberhasilan, memper- baiki kesalahan, membantu untuk mengungkap kesalahpahaman, meny- rankan perbaikan tertentu, ataupun memberikan saran perbaikan untuk masa depan. Dengan demikian, pemberian umpan balik diperlukan dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif.

*Website* portal SMPN 16 Bandar Lampung juga telah menyediakan kolom *feedback* untuk setiap kegiatan pembelajaran ataupun hasil evaluasi yang dilakukan oleh siswa.

Range	Grade	Feedback
0.00 - 100.00	85.00	<input type="text"/>

**Gambar 10.** Kolom pengisian *feedback*

Umpan balik yang diberikan dapat langsung dibaca atau didengarkan oleh siswa dan sekaligus terekam dalam sistem sehingga setiap waktu siswa ingin mengevaluasi dirinya sendiri maka dia dapat membuka ulang *feedback* yang telah diberikan oleh guru-gurunya.

7. Melakukan dan Menyaring secara Otomatis Kegiatan Remedial dan Pengayaan

Kegiatan remedial dan pengayaan dilakukan setelah mendapatkan hasil evaluasi belajar siswa. Sebelum menggunakan *website* portal ini, para guru cenderung melakukan

penyaringan nama siswa yang harus ikut program remedial atau pengayaan secara manual, yakni menyisir satu persatu nilai-nilai anak yang berada di bawah atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Ketika menggunakan *website* portal sebagai media pemberian evaluasi, nilai-nilai siswa yang berada di bawah atau di atas KKM akan langsung terdeteksi dan otomatis tersaring. Tampilan pada siswa pun langsung tertera apakah dirinya harus mengikuti program remedial atau pengayaan. Hal ini tentunya semakin mengefektifkan waktu pembelajaran.

Pengaturan mengenai program remedial, pengayaan, serta nilai KKM dapat dilakukan oleh guru pada halaman *adding a new quiz*.

Grade	
Grade category	Uncategorised
Grade to pass	
Attempts allowed	Unlimited
Grading method	Highest grade

**Gambar 11.** Kolom pengaturan program remedial dan pengayaan

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Berdasarkan uraian yang disampaikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. SMP Negeri 16 Bandar Lampung telah menggunakan *website* portal pembelajaran berbasis LMS (*Learning Management System*) dengan paket perangkat lunak jenis *Moodle* (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* pada) pembelajaran masa pandemi sampai dengan sekarang
2. *Website* portal tersebut memiliki fitur-fitur unggulan berupa kegiatan pembelajaran yang beragam, akses sumber dan bahanajar yang beragam, bentuk soal evaluasi yang beragam, rekam jejak kehadiran siswa, penilaian otomatis terhadap hasil belajar siswa, *feedback* (umpan balik) dari guru, serta kegiatan remedial dan pengayaan yang dapat berlangsung secara otomatis.
3. Beberapa pengembangan yang dilakukan pada *website* portal yang semakin mempermudah kegiatan pembelajaran diantaranya adalah memperluas akses *website* portal melalui jaringan inter-net dan mempermudah akses *website* portaldi sekolah melalui jaringan intra-net.
4. Berdasarkan hasil pengamatan, keseluruhan fitur unggulan serta pengembangan yang dilakukan pada *website* portal ini terbukti mampu mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka.

## LAMPIRAN

