BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan sistem *e-learning* untuk mendukung kegiatan belajar dari rumah telah berhasil diwujudkan melalui pengembangan platform berbasis web yang dilengkapi dengan fitur pemberian tugas rumah (PR) secara digital. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siswa dapat mengaksesnya melalui komputer maupun perangkat seluler yang terhubung ke internet. Materi pembelajaran serta soal-soal latihan disusun dan dilengkapi penjelasan yang mudah dipahami, guna mendorong siswa belajar secara mandiri meskipun tanpa pendampingan langsung dari guru atau orang tua. Kehadiran sistem ini menjadikan proses pembelajaran dari rumah lebih terarah dan fleksibel.

Fitur penilaian otomatis yang disematkan dalam platform *e-learning* ini mampu meringankan beban guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Sistem secara otomatis memeriksa jawaban siswa, baik untuk soal pilihan ganda maupun isian singkat, serta memberikan skor dan umpan balik secara langsung. Dengan begitu, guru tidak perlu lagi memeriksa tugas secara manual satu per satu, yang tentu menghemat waktu dan tenaga. Di sisi lain, siswa dan orang tua dapat segera mengetahui hasil belajar tanpa harus menunggu lama, sehingga proses evaluasi menjadi lebih transparan dan efisien.

5.2 Saran

Untuk memastikan keberhasilan implementasi *e-learning* berbasis web ini dan memperluas dampaknya, beberapa saran diusulkan sebagai berikut:

1. Pelatihan Kompetensi Digital Guru: Diperlukan program pelatihan rutin untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan platform *e-learning*. Dengan demikian, mereka dapat mengelola konten dan memanfaatkan fitur penilaian otomatis secara optimal.
2. Sosialisasi untuk Orang Tua: Sekolah perlu mengadakan sesi sosialisasi dan memberikan panduan penggunaan platform kepada orang tua. Dengan cara

ini, mereka dapat mendukung anak-anak tanpa merasa terbebani oleh aspek teknis.

3. Evaluasi dan Pemeliharaan Sistem: Pemantauan berkala terhadap performa sistem sangat diperlukan untuk mengidentifikasi bug atau kebutuhan pembaruan. Hal ini memastikan bahwa platform tetap kompatibel dengan teknologi terbaru dan kebutuhan pengguna.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan terhadap sistem *e-learning* yang telah dirancang. Pengembangan tersebut dapat difokuskan pada peningkatan kualitas pengalaman pengguna (user experience),