



Hasil uji coba dengan lima user diatas menunjukkan user 1 memperoleh skor persentase 100%, user 2 memperoleh 100%, user 3 skor persentase 85%, user 4 memperoleh persentase 95%, dan user 5 mendapat skor 90%. Maka rata-rata hasil total dari seluruh penilaian yaitu 94%. Dari hasil rata-rata tersebut penilaian user >70 % dengan demikian hasil persentasi kelayakan dapat di kategorikan sangat layak dan aplikasi yang dikembangkan sangat layak digunakan.

4. SIMPULAN

Aplikasi yang dibuat ini menggunakan sistem PHP MySQL dan peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah aplikasi sejenis yang sebelumnya sudah ada namun masih perlu dikembangkan dengan metode pengacakan soal Fisher Yates Shuffle dengan judul Mobile E-Learning Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar Kelas 5 yang berbasis web. Menerapkan metode pengacakan soal mengurangi tindakan kecurangan selama mengerjakan soal. Dan dalam melaksanakan uji coba dengan user mendapatkan hasil kelayakan sistem yang sangat layak bisa digunakan. Untuk hasil rekap nilai bisa dilihat di grafik 1. Dengan adanya aplikasi ini bisa bermanfaat bagi siswa dan guru di Madrasah Ibtidaiyah Al Fajar Kandat.

5. SARAN

Aplikasi Mobile E-Learning Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar Kelas 5 berbasis web yang dibuat peneliti masih jauh dari kata yang sempurna. Maka dari itu aplikasi yang dibuat perlu ada pengembangan lebih lanjut agar bisa lebih sempurna. Adapun saran agar aplikasi dapat bekerja dengan baik, yaitu :

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, guru harus mempersiapkan rencana pembelajaran yang sistematis sehingga proses pembelajaran melalui media ini bisa dilaksanakan dengan lancar.

Ketika proses pembelajaran berlangsung harus memperhatikan kondisi belajar siswa karena siswa dituntut dapat mendalami materi yang akan diajarkan.

Koneksi internet, fasilitas handphone sebagai faktor pendukung harus memadai, supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, karena proses pembelajaran ini berbasis web bergantung oleh adanya ketersediaan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bektu Humaira' Bintu. 2015. *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- [3] Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- [4] Pressman, Bruce. 2014. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. hal 9.
- [5] Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [6] AriefM Rudianto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. C.VANDIOFFSET.
- [7] Supono., dan Virdiandry Putratama. 2016. *Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta : Penerbit Deepublish.
- [8] Wallace, Romney, Marshall B. Dan Paul John Steinbart. 2014. *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.. hal. 67.
- [9] Ahmaddul Hadi. 2014. *Pengembangan Sistem Informasi Ujian Online Berbasis Web Dengan Pengacakan Soal Menggunakan Algoritma Fisher-Yates Shuffle*. Dept Teknologi Informasi dan Pendidikan, UNP, ISSN : 2086 – 4981.
- [10] VinaySingh. 2014. *Shuffle an array by modern Fisher-Yates method*. <https://www.vinaysingh.info/fisher-yates-shuffle/> diakses 10 Januari 2021.