Jurnal KOMITEK
Jurnal Komputer, informasi Dan Teknologi
Penerbit ADM

Web-Based Learning Media Information System Case Study Of 05 Tebat Karai State Elemehntary School

Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Web Studi Kasus Sd Negeri 05 Tebat Karai

Pero Alfian[1)]; Gunawan [2)]; Sri Handayani [3)]; Marissa Utami [4)]

[1,2,3,4)] ***Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu***

Email: [1)] peroalvibkl@gmail.com **;[2)]** gunawan@umb.ac.id **;[3)]** yani@umb.ac.id**;**

[4)] marissautami@umb.ac.id

How to Cite :

Alfian, P.. Gunawan, G. Handayani, S.. Utami, M. (2023). Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Web Studi Kasus SD Negeri 05 Tebat Karai, Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi, 3 (2). DOI: https://doi.org/10.53697/jkomitek.v3i2

ARTICLE HISTORY

Received [20 Oktober 2023]
Revised [21 November 2023]
Accepted [14 Desember 2023]

Keywords :

Learning media, web, learning, students.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK

Di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guru harus dapat melakukan upaya-upaya dalam meningkatkan prestasi anak didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk memotivasi siswa dalam pengajaran yaitu dengan media pembelajaran. Guru juga harus mengetahui bagaiman cara agar siswa tersebut bisa nyaman dalam belajar dan tidak membosankan. Guru bisa menggunakan media web yang menarik dan dapat membuat sisawa senang belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk Sd Negeri 05 Tebat Karai dan meneliti keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis web. Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-lanagkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertangungjawabkan. Penelitian ini dilakasanakan di Sd Negeri 05 Tebat Karai, dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimen (*before-after*). Media ini mendahpat penelian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi diperoleh nilai dari ahli materi pelajaran dan dari uji dari ahli mendapat nilai. Jadi, media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk Sd Negeri 05 Tebat Karai. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis web untuk Sd Negeri 05 Tebat Karai yang telah diujicobakan dan dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

ABSTRACT

In the implementation of the teaching and learning procces teachers must be able to make efforts to improve student achievement. One way that can be done by a teacher to motivate student in teaching is with learning media. Teachers also have to know how to make students confortable in learning and not boring. Teachers can use interesting web media anad can make students happy to learn. This study aims to describe the results of developing web-besed learning media for Sd Negeri 05 Tebat Karai and examine the effectiveness of the results of developing web-besed learning media. Research development is a procces or steps to develop a new product or improve an existing product and can be accounted for. This rearch was conducted design (before-after). This media received a good qualification asssement, because based on the validation results obtained scores from subject matter experts and from tests from media experts got scores. So, the web-based learning media that has been developed can improve student learning outcomes and is suitable for use as a learning medium for Sd Negeri 05 Tebat Karai. Based on the results of development

research, it was concluded that this study produced an interesting and easy-to-use product in learning in the form of a web-based learning media for Sd Negeri 05 Tebat Karai that had been tested and declared valid and could be used for learning.

PENDAHULUAN

Ari Nadiya puriwiganti 2020[2] perkembangan peradaban manusia di iringi dengan perkembangan cara penyampaian informasi yang selanjutnya dikenal dengan istilah (Teknologi Informasi). Pada awalnya teknologi informasi dikembangkan manusia pada masa prasejarah dan berfungsi sebagai sistem untuk pengenalan bentuk-bentuk yang mereka kenal, merekan menggambarkan informasi yang mereka dapatkan pada dinding-dinding gua, tentang berburu dan binatang buruannya. Sampai saat ini teknologi informasi terus berkembang tetapi penyampaian dalam bentuk sudah modern.

Teknologi adalah hal yang sangat penting dalam berbagai bidang, termasuk dalam informasi mengenai media pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi informasi yang sekarang ini sangat meningkat pesat, penguasaan terhadap informasi tidak cukup hanya sekedar menguasai, di perlukan kecepatan dan teknologi informasi juga adalah suatu teknologi berupa (*hardware, software,useware)* yang digunakan untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna untuk memperoleh informasi yang berkualitas.

Dari pendapat penulis di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat TI adalah dimanfaatkan untuk sumber informasi dan untuk mencari informasi yang akan dibutuhkan. Dalam aplikasi teknologi informasi media pembelajaran dapat di katakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang di gunakan untuk tujuan pembelajaran mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide atau (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televise, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang di gunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik).

Media pembelajaran biasanya di pahami sebagai benda-benda yang di bawa masuk ke ruang kelas untuk membantu efektifitas proses belajar mengajar. Pemahaman sempit ini di pengaruhi oleh pandangan cognitivism yang melihat proses belajar sebagai transfer pengetahuan dari pengajar ke peserta didik yang kebanyakan berlangsung dalam ruang kelas. Jika menggunakan pandangan constructivisn maka pengertian belajar dan media pembelajaran menjadi lebih luas. Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang di gunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan [ersrta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran Media Pembelajaran Berbasi Web (Website) sebagai salah satu sisten informasi memiliki peran yang sangat penting dalam usaha pengumpulan, pengelolaan dan peyebaran informasi.sesuai dengan salah satu fungsi *media* yaitu sebagai fungsi informasi pembelajaran. Tetapi dalam kehidupan saat ini dimana kondisi Pandemi Covid19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh janjang pendidikan di paksa bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media dari (online). Ini tenti bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pemdidikan yaitu belum seragamnya proses pendidikan, baik standar maupun kualitas pencapaian pembelajaran yang di inginkan. Berbagai aplikasi media pembelajaran pun sudah tersedia, baikk pemerintah maupun swasta. Hal ini tentu dirasa berat oleh pendidik dan peserta didik. Terutama pendidik, di tuntut kreatif dalam menyampaikan materi melalui media pebelajaran daring. Menurut salah satu ahli yaitu Criticos dalam Daryanto (2015:4) mendefinisikan bahwa “Media Pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelarajaran”.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa contoh penelitian untuk di jadikan objek kajian terdahulu. Dan mendukung pembahasan yang telah mendalam mengenai pembahasan di atas, maka ppenulis berusaha melakukan kajian pustaka ataupun karya-karya yang mempunyai hubungan dengan masalah ini. Adapun penelitian yang terkait dalam hal ini yaitu penelitian dari Hesti Lukitaningrum, skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada materi Basis Data Di Sekolah

Menengah Kejuruan" Permasalahan yang terjadi pada skripsi ini kelayakan media pembelajaran berbasis web pada materi basis data yang di kembangkan untuk pembelajan basis data kejuruan. Dan Dinawati Trapsilasiwi, skripsi dengan judul "pengembangan model pembelajaran analisis real berbasis web dalam bentuk e-learning" permasalahan yang terjadi pada skripsi ini penerapan pembelajaran dengan menggunakan e-learning. Berdasarkan penelitian terdahulu di atas peneliti dapat menyimpulkan perbedaan dengan hasil penelitian yang penulis teliti, yaitu proses dan penerapan system informasi media pembelajaran berbasis web di sekolah dasar dengan masalah bagaimana cara mempermudah proses pembelajaran belajar mengajar pada pandemic covid 19 menggunakan media website. Sesuai dengan apa yang di jelaskan di atas bahwa proses belajar mengajar sekarang sangat kurang efektif. Hal ini, di sebabkan dengan kondisi pandemic yang semakin *meningkat* sehingga proses belajar mengajar sangat ternggganggu dan berkurang nya waktu bertatap muka antara guru dengan siswa. Hasil dari observasi penulis menemukan keluhan yang terjadi di SDN 05 Tebat Karai Kecamatan Kepahiang, yang mana para guru mengeluh dengan keadaanya terjadi sekarang sehingga belum menemukan cara mudah untuk proses belajar mengajar seperti memberikan materi dan tugas kepada siswa.

Berdasarkan data dan pernyataan di atas membuktikan bahwa informasi mengenai media pembelajaran SDN 05 Tebat Karai Kecamatan Kepahiang, perlu di lakukan atau tindakan untuk mempermudah belajar mengajar melalui teknologi informasi. Berdasarkan latar belakang di atas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitan dengan mengkat judul " Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Web (Pada SD Negeri 05 Tebat Karai Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang)".

LANDASAN TEORI

Sistem Informasi

Sistem informasi menurut penulis adalah sebuah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuati yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai sesuatu sasaran atau tujuan. Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin 2016[13]. Sistem informasi adalahsuatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengendalikan organisasi. Menurut Ari Nadya Puriwigati 2020 [3] Sistem informasi mempunyai peranan yang sangat penting, semakin pesat perkembangan suatu perusahaan maka sistem informasinya juga mempunyai peranan yang semakin penting. Tuntutan keberadaan sistem informasinya juga mempunyai peranan yang semakin baik adalah akibat adanya tutunan perkembangan perusahaan, perkembangan teknologi, kebijakan pemerintah, perubahan prosedur serta tuntutan kebutuhan informasi. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah yang terdiri dari berbagai komponen yang saling bersatu untuk mencapai suatu tujuan yakni menyediakan sebuah informasi bagi yang membutuhkan.

Media

Hesti lukitaningrum 2016[23] kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata "Medium", yang secara etimologi berarti perantara atau pengantar. Kamus besar ilmu pengetahuan, media merupakan perantara penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televise, dilm, poster, dan spanduk.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2016) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah yang merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar di artikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang komplek. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesionalyang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpandu serta menciptakan situasi efisien. Oleh

karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media dalam prespektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal darii bahasa latin "*mediusí"* yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami seecara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.20 *Assocation for education and communication technology (AECT)* mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *education association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional [Azhar,2015]. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, sedangkan menurut Suprapto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat di gunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

Website

Website merupakan suatu perpaduan laman yang mampu menampilkan banyak sekali macam sebuah info mirip data, *teks,* gambar membisu ataupun bergerak, *audio,* video, juga gabungan asal, baik itu yang bersifat tidak aktif ataupun yang bergerak maju yang dimana akan menghasilkan suatu rangkaian bangunan yang saling mampu berkaitan dimana masing-masing di hubungkan memakai jaringan halaman atau *hyperlink*. Dihalaman *website* biasanya berupa dokumen yang di tulis di format *Hyper Text Markup Languange* (HTML), yang mampu di akses melalui HTTP, HTTP artinya suatu protocol yang memberikan banyak sekali info dari server wisbsite buat di tampilkan buat para pemakai atau *user* melalui *web browser*. Website (situs web) juga merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Web adalah sistem hypertext, terdiri dari jutaan halaman teks yang hubungkan oleh hyperlink-hyperlink.

Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah liblary framework CSS ayang telah dibuat khusus untuk mengembangkan front end sebuah website. Bbotstrap juga dikenal sebagai salah satu framework CSS, HTML, javascript yang begitu popular di kalangan website developer atau pengembang website. Bootstrap digunakan untuk mengembangkan website agar lebih responsive.

PHP

Menurut Hidayatullah, dan Kawistara (2015:231), PHP singkatan dari Perl Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemograman web sever-side yang bersifat open source. PHP merupakan sricpt yang berintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server-side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis. Dianamis berarti halaman yang akan ditampilakan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan. PHP adalah bahasa pemograman yang diguakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebah web dan bisa digunakan pada HTML. "PHP merupakan singkatan dari "PHP : Perl Hypertext Preprocessor", dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen HTML sekaligus bekerja di sisi derver (server-server HTML-embedded scripting). Artinya sintaks dan perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa, sehingga script tak tampak disisi client. Sedangkan menurut Anhar (2015:23) "PHP adalah (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemograman web berupa script yang dapat diintegrasikan dengan HTML.

MySQL

MySQL merupakan aplikasi databse server. Pengembaangannya di sebut Structured Query Languange (SQL). SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah databasebeserta isinya. Pengguna dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database. Menurut Anhar 2015 [21] "MySQL (My Structure Query Languange) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL Database Manajement System atau DBSM dari banyak DBSM seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya".

XAMPP

Menurut wicaksono 2015 [7] menjelaskan bahwa "XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di komputer lokal". XAMPP berperan sebagai server web pada komputer lokal. XAMPP juga dapat di sebut sebuah Cpanel server virtual, yang dapat membantu melakukan preview sehingga dapat di modifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet. Sebagai informasi kata XAMPP merupakan singkatan dari: X: berarti program ini dapat di jalankan di berbagai platform, misalnya Windows, Linux, Max dan Solaris. A: Apache, merupakan aplikasi web server, dan bertugas untuk menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliska oleh pembuat halaman web. Jika di perlukan juga berdasrkan kode PHP yang di tuliskan, maka dapat saja suatu database diakses terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman web yang di hasilkan.

Database

Pengertian database menurut winarno dan utomo 2015 [142] "databse atau biasa di sebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan field/kolom pada tabel yang ada".

Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram atau DFD disebut juga dengan diagram arus data atau (DAD). Dfd adalah suatu model logika data atau proses yang di buat untuk menggambarkan darimana asal data, karena kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang di hasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang di kenakan pada data tersebut (Rita Afyeni 2015). DFD menggunakan empat buah symbol, yaitu: sebuah simbol yang di gunakan pada CD ditambah satu symbol lagi untuk melambangkan data store. Salah satu manfaat DFD adalah memungkinkan penganalisis sistem memahami keterkaitan antar sub sistem yang satu dengan sub sistem yang lainnya pada sistem yang sedang di gambarkan secara terstruktur sehingga dapat di gunakan untuk mengomunikasikan sistem kepada pengguna.

ERD

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah model teknik pendakatan yang menyatakan atau menggambarkan suatu hubungan model. Di dalam hubungan ini tersebut di nyatakan yang utama dari ERD adalah menunjukan objek data (Entity) dan hubungan (Relatioship), yang ada pada Entity berikutnya. Entity Relatioship diagram (DFD) adalah pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian pada penulisan skripsi ini menggunakan metode Observasi yaitu merupakan suatu metode penelitian dengan cara melihat langsung proses belajar mengajar di masa pandemi di SDN 05 Tebat Karai Kab Kepahiang.

Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang di pakai dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Merupkan suaatu metode penelitian dengan cara melihat langsung proses belajar mengajar di masa pandemic di SDN 05 Tebat Karai Kab Kepahiang

2. Studi pustaka

Pengnumpulan data yang bersumber dari arsip atau dokumen, selain itu juga menggunakan data yang bersumber dari pustaka universitas muhammadiyah Bengkulu yang berhubungan dengan judul

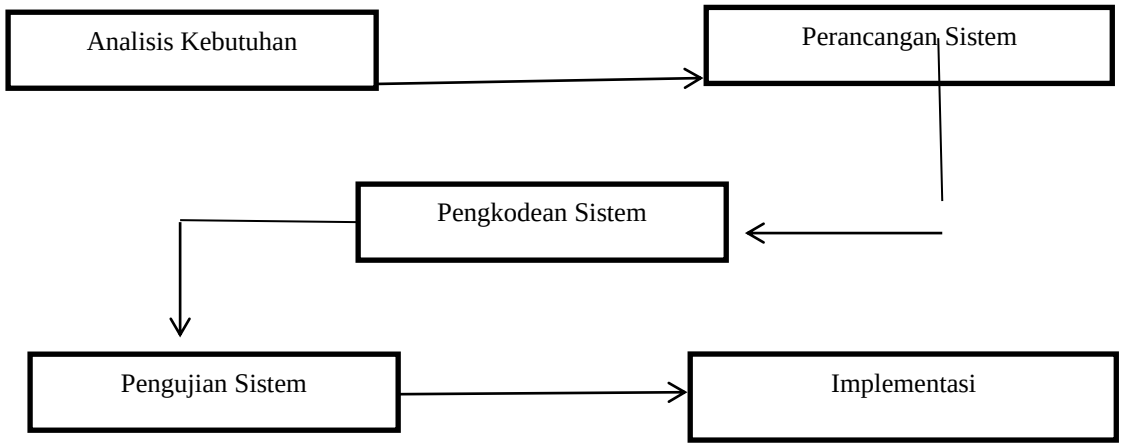
yang di angkat yaitu Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Web (studi kasus SDN 05 Tebat Karai Kab Kepahiang).

3. Wawancara

Metode yang di lakukan dengan cara tanya jawab kepada pihak-pihak tertentu yaitu siste pembelajaran Sekolah Dasar Negeri 05 Tebat Karai Kab Kepahiang.

Metode Pengembangan Sistem

Gambar 1 Metode waterfall pengembangan sistem



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mempermudah proses belajar mengajar guru kepada siswa untuk memberikan materi dan tugas di masa pandemi covid 19 agar proses belajar mengajar dapat lebih efektif menggunakan media pembelajaran berbasis web. Adapun hasil dari media pembelajaran berbasis web sebagai berikut :

1. Halaman Depan

Media pembelajaran ini didahului dengan halaman depan yang tujuannya untuk mengenalkan tentang identitas diri media ini yang meliputi identitas media dan tampilan awal. Pengguna bisa memilih langsung masuk ke bagian menu dengan cara menekan salah satu tombol interaktif Kompetensi, Materi, Evaluasi, Pengaturan, dan Tentang

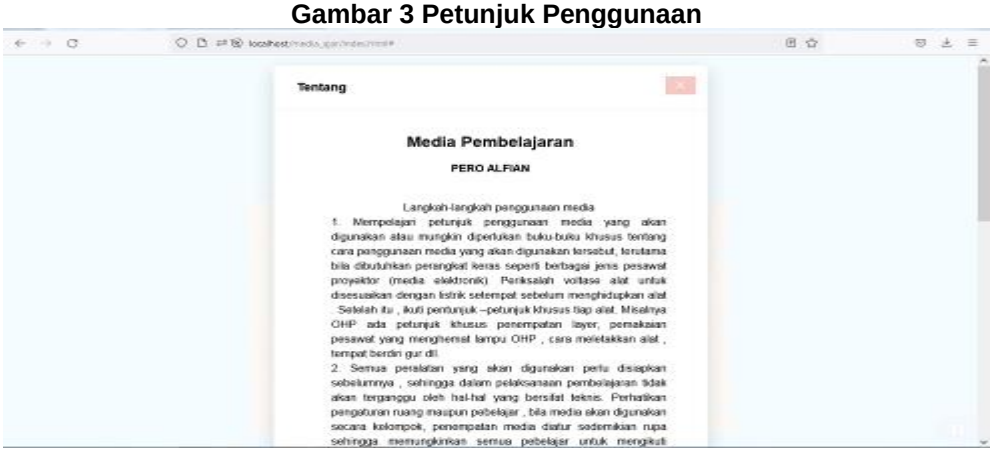
Gambar 2 Halaman Depan

2. Tentang

Tentang media pembelajaran di susun sebagai panduan guru dan siswa yang berisi tentang langkah-langkah penggunaan media, penjelasan tombol-tombol yang terdapat dalam media, cara menjaga dan merawat media pembelajaran.

Penerbit ADM
RUMAH PENGETAHUAN
Jurnal KOMITEK
Jurnal Komputer, informasi Dan Teknologi

Gambar 3 Petunjuk Penggunaan



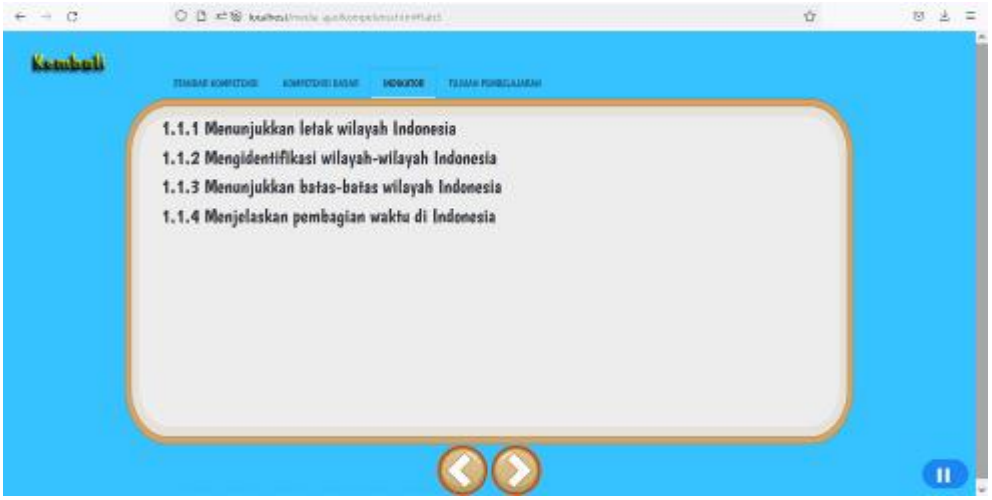
3. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Pada menu ini berisi tentang Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ingin dicapai dalam penggunaan media pembelajaran. Berikut sistematika tampilan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ditampilkan dalam media pembelajaran .

Gambar 4 Standar Kompetensi (SK)

Gambar 5 Kompetensi Dasar (KD)

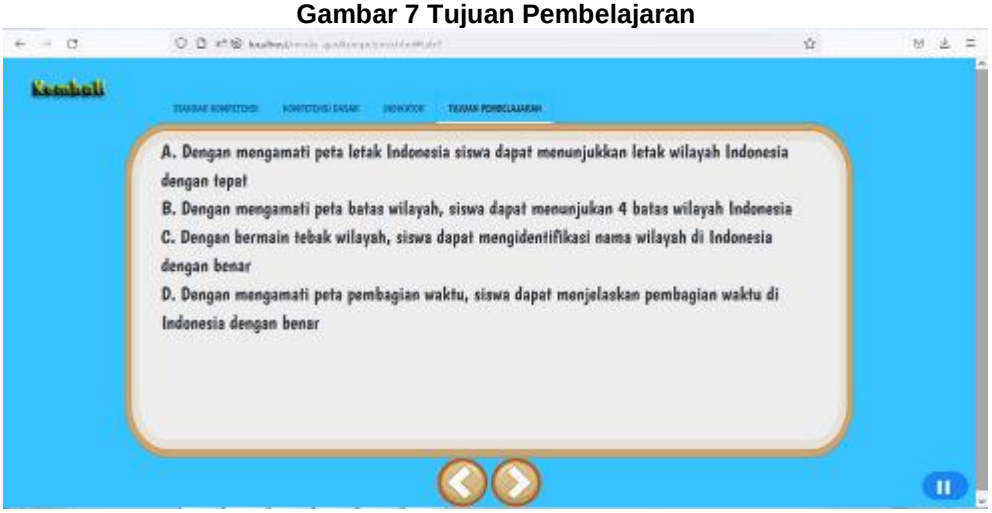
Gambar 6 Indikator



4. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran ini berisi ringkasan materi dibuat dalam bentuk bagan yang bertujuan untuk memudahkan siswa agar bisa memahami pembelajaran.

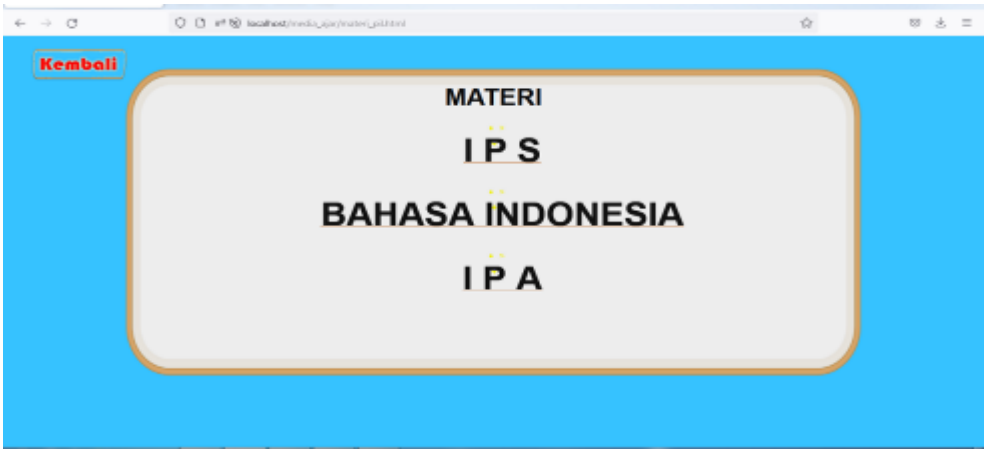
Gambar 7 Tujuan Pembelajaran



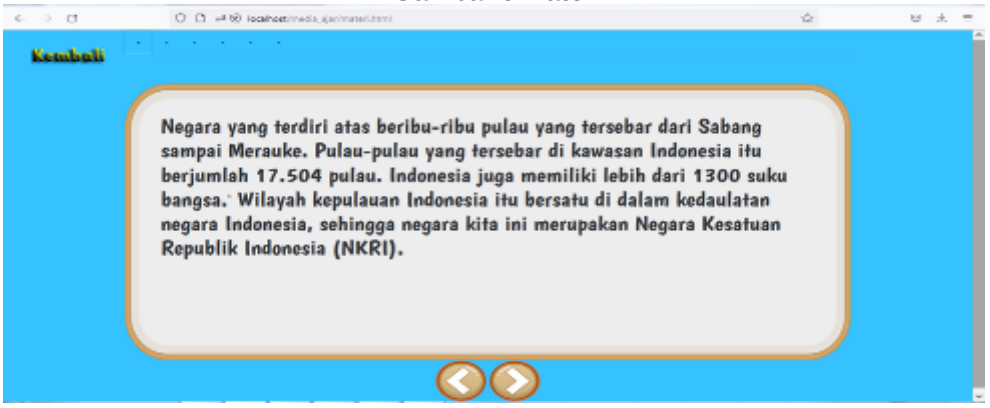
5. Materi

Pada bagian ini berisi sub materi . Materi pembelajaran yang disajikan dalam media ini berupa visualisasi gambar animasi, dan teks. Dengan demikian diharapkan materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Gambar 8 Materi Pilihan



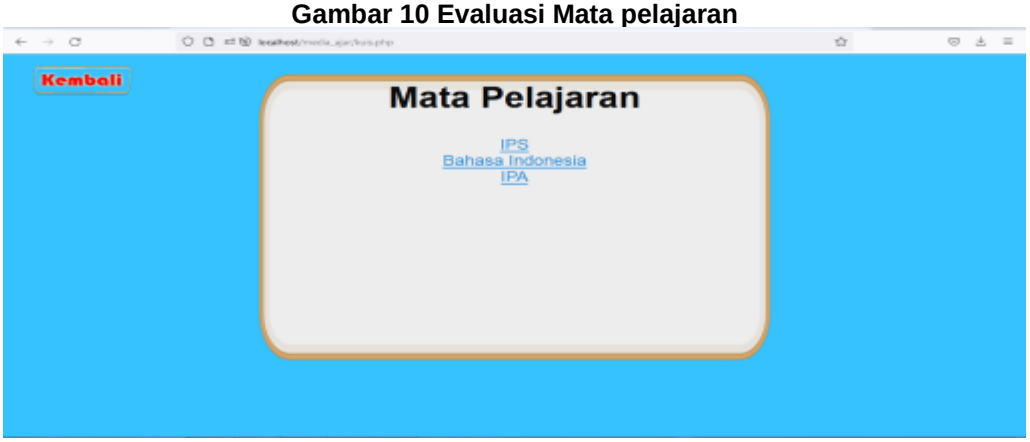
Gambar 9 Materi



6. Evaluasi Mata pelajaran

Menu mata pelajaran berisi tentang materi Evaluasi yang akan di evaluasi. Evaluasi ini terdiri dari mata pelajaran IPS. Di dalam tombol menu mata pelajaran terdapat soal – soal pertanyaan yang bisa di kerjakan.

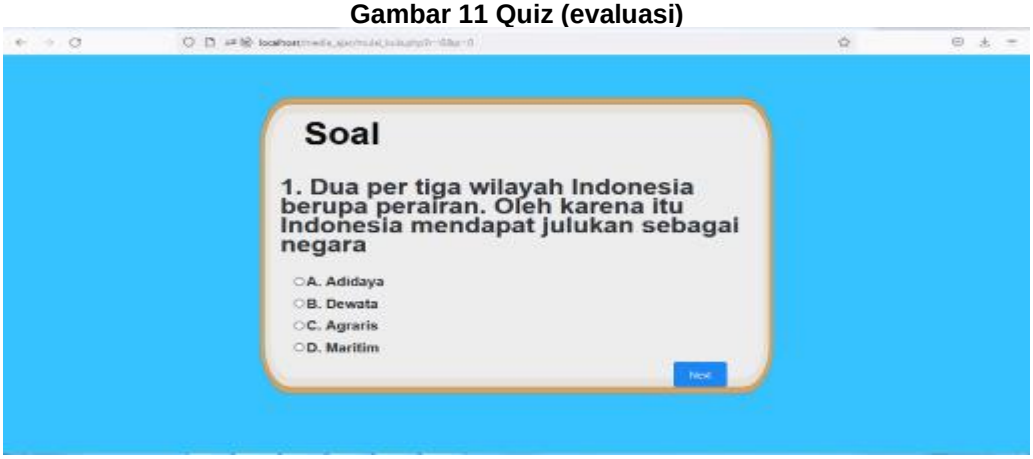
Gambar 10 Evaluasi Mata pelajaran



7. Quiz (evaluasi)

Pada menu Evaluasi (evaluasi) berisi latihan-latihan soal yang akan dikerjakan siswa. Soal yang terdapat pada menu ini harus berkaitan dengan materi . Evaluasi dalam media ini berupa soal pilihan ganda dengan empat pilihan opsi jawaban. Adapun cara penggunaan hanya menekan “klik” pada pilihan jawaban yang dianggap tepat kemudian menekan “submit” untuk mengetahui apakah jawaban tersebut benar atau salah. Tanda “next” yaitu untuk mengetahui soal-soal yang belum dibuka pada slide selanjutnya. Apabila siswa belum menekan tombol opsi jawaban, maka tanda “submit” jika ditekan tidak akan berfungsi. Setelah pengguna nilai yang diperoleh.

Gambar 11 Quiz (evaluasi)



KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk berupa materi di SD Negeri 05 Tabat Karai.
2. Produk media pembelajaran animasi tersebut telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur menggunakan tes pencapaian hasil belajar siswa di SD Negeri 05 Tabat Karai.

Saran

1. Media pembelajaran ini dapat diujicobakan pada kelompok yang lebih luas. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan guru dalam penyampaian materi pelajaran yang ditunjang oleh beberapa peralatan yang perlu disiapkan untuk memudahkan dalam mengoprasikan media.
2. Materi media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi- materi lain berkaitan dengan pembelajaran lainnya dengan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif baik dan sesuai dengan karakteristik bidang studi, serta agar menantang dan memotivasi siswa untuk selalu belajar dengan menggunakan media pembelajaran .

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra Bin Ladjamudin “Analisis Dan Desain Sistem Informasi. Graha Ilmu”. Yogyakarta 2016

Andre “Pengertian Dan Fungsi PHP Dalam Pemograman Web”. 13 Februari 2021. http://www.duniaikom.com/pengertian-dan-fungsi-php-dalam-pemrogrman-web/ [15 ferbruari 2021].

Basuki A.M, “Analisa Website Universitas Muria Kudus,2019

Dagun, “Implementasi Materi Dan Media Pembelajaran”, Semarang, 2015

F Nash, Jhon, diterjemahkan oleh La Midjan..”Sistem Informasi Akutansi I

Pendekatan Manual Pratika Penyusunan Metode Dan Prosedur”. Bandung: Lembaga Informasi Informatika Akutansi 2016.

Hidayatullah, Kawistara, *”PHP singkatan dari Perl Hypertext Processor bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open sourc”,* Jakarta 2015.

Lukitaningrum. H, *“Pengembangan media Pembelajaran Berbasis web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan”*, Skripsi Fakultas Teknik UNiversitas Negeri Yogyakarta, 2016.

M.M Walandari, *“ E – COMMERCE PAKAIAN PADA DISTRO BAHANA SHOP”,* Pringsewu Lampung,.2015

Nurmasa Atapukang, “kreatif mebelajarkan pembelajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai solusi dalam berkomunikasi”, Vol. 17, Nomor2, Desember 2016.

Puriwigati. N. A “*Pengembangan Sistem Informasi*” , 14 Februari 2021.

https://www.researchgate.net/publication/340949122 [16 Februari 2021].

Rahma. L, “ Rancangan Black Box “ , 14 Febriari 2021.

https://glints.com/id/lowongan/black-box-testing/#.YCvDJNxeDY/ [16 Februari 2021]

Rita Afyeni, “Pengertian Data Flow Diagram dan Manfaat” Semarang, :Sistem Informasi 2018.

Sanjaya R, and Hesinto . S , *“ Rancangan Bangun Website Profil Hotel Agung Prabumulih Menggunakan Framework Bootsrap”*, Skripsi Sistem Informasi Unversitas Negeri Malang, 2016

Saputra R, “Sistem Informasi bootstrap Menggunakan Website”, Yogyakarta , 2016

Yuliansyah. H, “Perancangan Replikasi Basis Data Mysql Dengan Mekanisme Pengamanan Menggunakan Ssl Encryption”, 2017