

MEDIA PEMBELAJARAN MENGEJA UNTUK SD KELAS 1 BERBASIS WEB

Dea Zahara Zalzabila¹, Budi Yanto²

¹Student Teknik informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian

²Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian

Email: ¹deazarazalzabila5@gmail.com, ²budiyantost@gmail.com

Abstrak: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada masa perkembangannya lebih dikenal dengan sebutan “media komputer” yang digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu bersifat offline maupun online. Komputer sebagai media pembelajaran secara bergantian disebut disebut pula dengan multimedia, Ini disebabkan kemampuan teknologi yang dimiliki perangkat komputer mampu mengintegrasikan berbagai fungsi media (mulai dari audio, visual, animasi, sistem transisi, kemampuan interaktif, sampai kepada layanan sistem hypertexts) di dalam satu medium, yang disebut komputer. Realitas membaca siswa kelas 1 SD Negeri 013 Rambah Samo, sebaliknya, menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum bisa membaca. Banyak anak yang masih kesulitan membaca, menurut wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 013 Rambah Samo. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami huruf, memisahkannya, dan menentukan layak tidaknya huruf ketika dibaca. Selanjutnya, ketika guru mengajar membaca, beberapa siswa tampak kurang bergairah, lesu, dan aktif. Apalagi saat mengajar anak membaca, guru hanya memanfaatkan buku pelajaran dari sekolah. Akibatnya, siswa menjadi bosan dengan kelas dengan cepat, dan siswa tidak termotivasi untuk mengidentifikasi dan memahami materi yang ditawarkan. Permasalahan lainnya adalah akses internet di rambah samo tepatnya di sei salak sangat susah, sehingga siswa-siswa merasa kesulitan belajar secara daring. Aplikasi yang dibangun ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.

Kata kunci: Database, Media Belajar, Mengeja, MySQL, PHP.

Abstract: The concentration of Information and Communication Technology (ICT) during its development is better known as "computer media" which is used as a learning medium, both offline and online. Computers as a medium of learning are also called multimedia, This is due to the technological capabilities of computer devices capable of integrating various media functions (ranging from audio, visual, animation, transition systems, interactive capabilities, to hypertexts system services) in one medium, called computers. The reading reality of grade 1 students of SD Negeri 013 Rambah Samo, on the contrary, shows that many students cannot read. Many children still have difficulty reading, according to an interview with a grade 1 teacher at SD Negeri 013 Rambah Samo. Students have difficulty in understanding letters, separating them, and determining whether letters are appropriate when they are read. Furthermore, when the teacher teaches reading, some students seem less passionate, lethargic, and active. Especially when teaching children to read, teachers only use textbooks from school. As a result, students become bored with classes quickly, and students are not motivated to identify and understand the material offered. Another problem is that internet access in rambah samo precisely in sei salak is very difficult, so students find it difficult to learn online. This built application uses PHP and MySQL programming languages as databases.

Keywords: Database, Learning Media, Spelling, MySQL, PHP.

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada masa perkembangannya lebih dikenal dengan sebutan “media komputer” yang digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu bersifat offline maupun online.[1] Komputer sebagai media pembelajaran secara bergantian disebut disebut pula dengan multimedia, Ini disebabkan kemampuan teknologi yang dimiliki perangkat komputer mampu mengintegrasikan berbagai fungsi media (mulai dari audio, visual, animasi, sistem transisi, kemampuan interaktif, sampai kepada layanan sistem hypertexts) di dalam satu medium, yang disebut komputer.[2]

Media pembelajaran yang efektif dan efisien menentukan apakah informasi pembelajaran yang disampaikan mempengaruhi hasil belajar siswa.[3] Media pembelajaran

yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sehingga *student center* dapat tercapai. Namun dalam implementasinya, masih banyak media pembelajaran yang masih kurang efektif.[4]

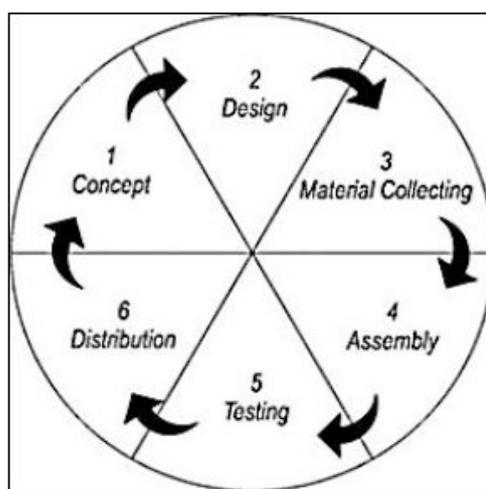
Salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran adalah adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran sendiri adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.[5] Dengan demikian, guru, buku ajar, dan lingkungan merupakan media pembelajaran, Media pembelajaran yang sangat berpengaruh dan sangat dekat dengan para remaja atau peserta didik saat ini adalah internet.[6] Keunggulan yang ditawarkan oleh teknologi komputer dan internet tidak hanya pada kecepatan untuk memperoleh informasi yang telah disediakan namun juga terdapat fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual, interaktif, dan menyenangkan sehingga akan menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik.[7]

Realitas membaca siswa kelas 1 SD Negeri 013 Rambah Samo, menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum bisa membaca. Banyak anak yang masih kesulitan membaca, menurut wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 013 Rambah Samo. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami huruf, memisahkannya, dan menentukan layak tidaknya huruf ketika dibaca. Selanjutnya, ketika guru mengajar membaca, beberapa siswa tampak kurang bergairah, lesu, dan aktif.[8] Apalagi saat mengajar anak membaca, guru hanya memanfaatkan buku pelajaran dari sekolah. Akibatnya, siswa menjadi bosan dengan kelas dengancepat, dan siswa tidak termotivasi untuk mengidentifikasi dan memahami materi yang ditawarkan. Permasalahan lainnya adalah akses internet di rambah samo tepatnya di sei salak sangat susah, sehingga siswa-siswa merasa kesulitan belajar secara *daring*. [9]

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk menarik perhatian siswa dalam mengeja agar siswa tersebut bisa membaca diperlukan sebuah sistem media pembelajaran berbasis *web*. Sehingga siswa bersemangat kembali untuk belajar mengeja.[10]

2. METODE

Metode Luther, yaitu metode pengembangan multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pendistribusian (*Distribution*).



Gambar 5.1 Tahapan Metode Luther

1. Analisa Sistem Lama

Pada saat ini siswa SD Negeri 013 Rambah Samo masih banyak yang belum bisa membaca, salah satu penyebab banyaknya siswa pada SD Negeri 013 Rambah Samo adalah belum adanya sistem atau media yang bisa membantu siswa dalam belajar membaca dengan semangat.

2. Analisa Sistem Baru

Dalam tahap analisis ini yaitu menggambarkan sistem informasi yang ideal atau sistem yang diusulkan untuk belajar membaca.

3. Diagram Konteks

Diagram Konteks yaitu suatu diagram yang menggambarkan keseluruhan sistem. Dimana tahapan-tahapan dari DFD yang mempresentasikan keseluruhan proses perangkat lunak sebagai satu buah lingkungan dengan *input* dan *output* data yang diindikasikan dengan tanda panah masuk atau keluar dari satu atau lebih entitas (individu suatu objek yang mewakili sesuatu yang nyata).

4. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan arus data dari suatu sistem. *Data Flow Diagram* ini merupakan alat bantu dalam berkomunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami secara logika tanpa memperhitungkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

3. TABEL DAN GAMBAR

3.1. Penulisan Tabel

3.1.1 Rancangan Tabel *User*

Tabel *user* berfungsi untuk menyimpan data *user* guna melakukan akses *login*.

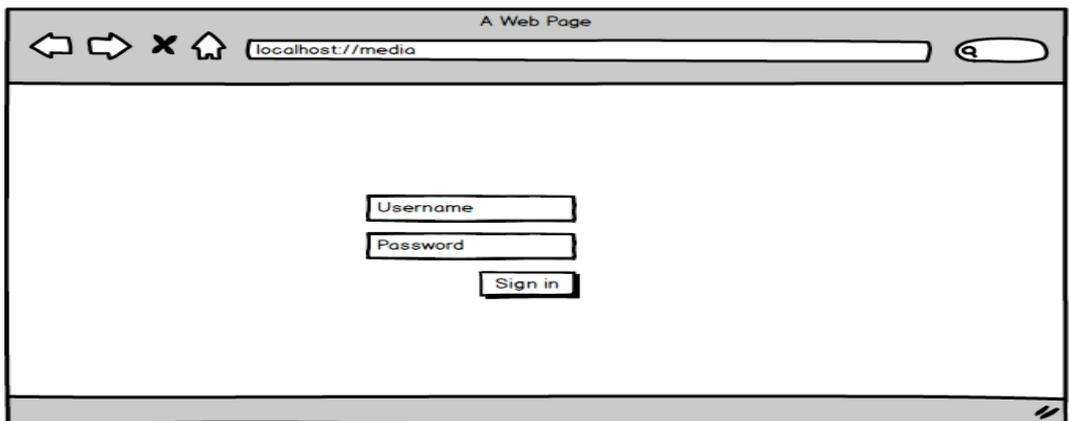
Tabel 3.1. Tabel *User*

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
<i>Username</i>	Varchar	50
<i>Password</i>	Varchar	50
Nama	Varchar	30
Foto	Varchar	100

3.2. Penggunaan Gambar

3.2.1 Perancangan Halaman *Login*

Perancangan *login* merupakan perancangan menu *login* ketika aplikasi pertama kali dibuka.

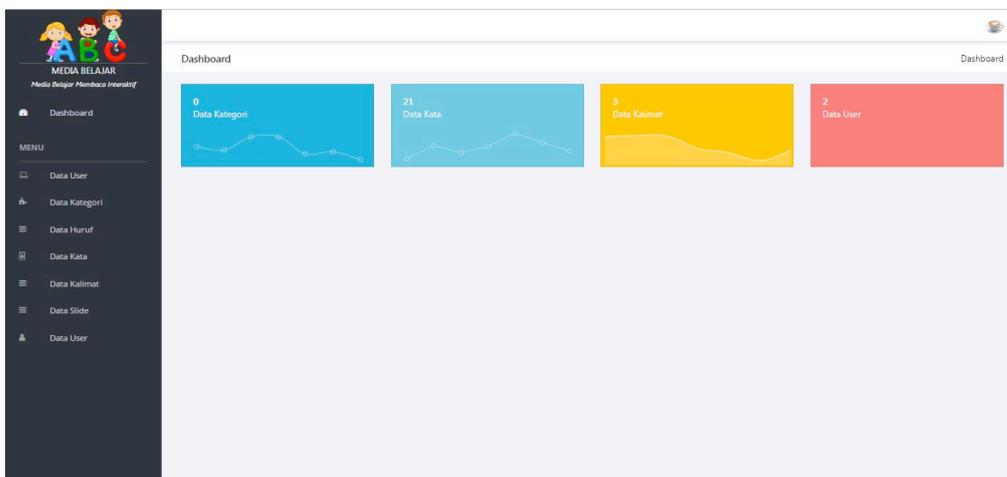


Gambar 3.2 perancangan halaman login

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Pada gambar di atas merupakan halaman *login* untuk admin, admin memasukkan *username* dan *password*. Setelah admin menginputkan *username* dan *password* dengan benar maka sistem akan mengalihkan ke halaman *dashboard* admin.



Pada gambar di atas terdapat beberapa menu seperti menu data user, data kategori, data huruf, data kata, data kalimat dan data *slide* yang berfungsi untuk mengelola data pada halaman utama *website*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian tentang media pembelajaran pada SD 013 Negeri Rambah Samo ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Media pembelajaran berhasil dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database* untuk menyimpan data pada aplikasi.
2. Dengan adanya sistem ini dapat membantu guru-guru dalam belajar mengeja untuk anak SD 013 Negeri Rambah Samo, Dan sistem ini dapat mempermudah guru dalam belajar mengeja dan belajar pun menjadi lebih efektif serta siswa menjadi semangat dalam belajar mengeja.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang perlu dikaji demi mengembangkan sistem informasi ini yaitu

:

1. Aplikasi yang dihasilkan masih bisa dikembangkan lebih lanjut dengan fitur-fitur yang belum ada pada sistem atau susunan program ini agar *website* nya lebih luas.
2. Dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran ini masih minim akan informasi diharapkan kepada pengembang dapat memperbaiki sistem dari kekurangan yang ada, sehingga nanti aplikasi ini mampu mengatasi permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Alit, R. D., Aruan, M. C., & Rahadyan, A. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Medis Pada Pasien di Klinik Insani Citeureup Berbasis Java. *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 2(1), 16–21. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v2i1.1412>
- [2.] Andoyo, A., & Sujarwadi, A. (2017). Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 3(1), 1–9.
- [3.] Dewi. (2020). Perancangan Sistem Informasi Puskesmas Berbasis Web. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(103), 12–19.
- [4.] Dewi, R. K., Adrian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 116–121. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [5.] Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- [6.] Muntu, S. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X DI SMK*. 1–14.
- [7.] Nofyat, Adelina Ibrahim, A. A. (2018). Sistem Informasi Pengaduan Pelanggan Air Berbasis Website Pada Pdam Kota Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i1.37>
- [8.] Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [9.] Novitasari, Yolanda Sherley, Q. J. A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan.
- [10.] Pratiwi, Y. A., Ginting, R. U., Situmoran, H., & Sitanggang, R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Di Smp Rahmat Islamiyah. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 27–32.
- [11.] Riko Rivanthio, T. (2020). Perancangan Pengajuan Sidang Laporan Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Berbasis Website Pada Sekolah Tinggi Analisis Bakti
- [12.] Yanto, B., & Putra, A. S. (2017). Sistem Informasi Buku Tamu Front End Berbasis Android Pada Badan Pusat Statistik Rokan Hulu. *Journal Of Computer Science*, 4(1).
- [13.] Yanto, B., & Sari, R. P. (2019). Elektronik Pembelajaran Semester (E-RPS) Berbasis Web Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pasir Pengaraian. *Riau Journal Of Computer Science*, 05(02).