

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN WAYANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN *MYSQL*

Kusningsih¹, Ahmad Khambali²

Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Muhammadiyah Pekalongan
Jl. Raya Pahlawan No. Gejlig – Kajen Kab. Pekalongan Telp. (0285) 385313
Email : khambali@politeknikhpk.ac.id²

ABSTRACT

The development of information and communication technology makes educational institutions implement web-based instructional media systems to improve the effectiveness and flexibility of learning. The role of instructional media on the students activity is so big and has become the main facility for learning activities in the field of education and the learning process. But the uneffective on learning activities lead the students become less interested in these subjects. One of the less interested subjects today is learning the Java language on the introduction of wayang and wayang story. So to improve morale and students' interest in wayang, the application made web-based learning media introduction of wayang that are contain of wayang and exercises.

web-based learning media introduction of wayang using php and mysql created by the author is able to attract students to study and improve the students' academic achievement. Author expected learning media system can be useful and can improve student achievement.

Keywords : *Intruduction puppets , learning Media , Website .*

ABSTRAKSI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Peranan media pembelajaran pada aktivitas siswa pada saat ini begitu besar dan telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada bidang pendidikan dan proses pembelajaran. Akan tetapi kegiatan belajar yang tidak efektif menyebabkan siswa kurang meminati mata pelajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang kurang di minati di jaman sekarang ini adalah pelajaran bahasa jawa tentang pengenalan wayang baik tokoh wayang atau cerita wayang. Maka untuk meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mempelajari wayang dibuatlah aplikasi media pembelajaran pengenalan wayang berbasis web yang berisi konten tentang wayang dan latihan soal.

Sistem media pembelajaran pengenalan wayang berbasis web menggunakan php dan mysql yang dibuat oleh penulis mampu menarik minat siswa untuk mempelajari dan juga meningkatkan prestasi akademik siswa tersebut. Diharapkan sistem media pembelajaran ini dapat bermanfaat dan dapat meningkatkan prestasi siswa.

Kata Kunci : *Pengenalan Wayang, Media Pembelajaran, Website.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi semakin mudah. Pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara

manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Peranan media pembelajaran pada

aktivitas siswa pada saat ini begitu besar dan telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada bidang pendidikan dan proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *web-based training* (WBT) atau kadang juga disebut *web based education* (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan (Ruslam, 2011). Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

Sekolah dasar negeri 01 Kayugeritan merupakan sebuah lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menghasilkan Sumber daya manusia (SDM) yang kompeten dalam bidang Teknologi Pendidikan. Saat ini SD N 01 Kayugeritan sedang melakukan berbagai upaya peningkatan mutu dalam rangka menghasilkan output yang berkualitas yang nantinya mampu berperan dalam pembangunan bangsa sesuai dengan visi dan misi. Oleh sebab itu pembelajaran yang berlangsung di SD N 01 Kayugeritan diarahkan untuk membantu dan memfasilitasi berkembangnya kemampuan potensial yang dimiliki siswa menjadi kemampuan nyata yang dapat digunakan khususnya untuk memecahkan permasalahan pendidikan dan proses pembelajaran.

Pada pengamatan awal di SD N 01 Kayugeritan tahun 2014 untuk mata pelajaran bahasa jawa tentang pengenalan wayang kurang begitu di minati, hal ini dilihat dari siswa yang banyak tidak mengenal dan mengerti tentang tokoh dan cerita wayang. Selama ini di SDN 01 Kayugeritan proses pembelajaran bahasa jawa tentang pengenalan wayang masih menggunakan sarana buku panduan dari sekolah hal ini yang membuat siswa merasa kurang tertarik dan bosan untuk mempelajarinya. Inilah yang menjadi permasalahannya.

Berdasarkan kondisi tersebut upaya dalam mengatasi belum tersedianya sumber belajar yang juga seharusnya memperhatikan perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan memanfaatkan dan merancang teknologi ataupun media 5 secara khusus dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap proses pembelajaran yang efektif sehingga membantu siswa dalam mencapai potensi tertinggi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan masyarakat yang sangat cepat tersebut, mengharuskan peran guru untuk selalu mengikuti perkembangan serta tuntutan baru dalam mendesain pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan media

informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software), telah mengakibatkan bergesernya peran guru sebagai penyampai pesan/informasi. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswanya. Saat ini guru sudah sangat mudah mendapatkan akses untuk menggunakan berbagai macam produk teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas penulis terdorong untuk mengadakan penelitian tentang media pembelajaran pada SD N 01 Kayugeritan yang dapat bermanfaat bagi instansi sekolah dalam menangani masalah yang ada. Oleh karena itu penulis mengambil judul “Media pembelajaran pengenalan wayang berbasis web menggunakan PHP dan MYSQL”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat pembelajaran tentang wayang saat ini.
2. Proses pembelajaran pengenalan wayang masih kurang efektif dan masih manual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :
Bagaimana merancang dan membuat Media pembelajaran pengenalan wayang berbasis web menggunakan PHP dan MYSQL yang dapat meningkatkan prestasi siswa dan mengurangi kesalahan – kesalahan yang menyebabkan sistem yang berjalan masih kurang efektif dan efisien.

1.4 Batasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan atau ruang lingkup masalah, hal ini dilakukan agar pembahasannya tidak menyimpang dari topik. Batasan masalah dalam pembuatan media pembelajaran wayang nantinya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian sistem pembelajaran pengenalan wayang dilakukan di SD N 01 Kayugeritan.
2. Perancangan sistem pembelajaran pengenalan wayang menggunakan bahas pemrograman PHP dan MYSQL berbasis web.
3. Perancangan diusulkan menangani tentang proses pembelajaran wayang kulit.
4. Sistem pembelajaran ini hanya membahas wayang kulit, serta memiliki tampilan video tentang wayang kulit dan latihan soal.
5. Hanya user yang sudah terdaftar yang bisa mengerjakan soal.

- 6. Latihan soal hanya bisa dikerjakan satu kali.
- 7. Penelitian yang di lakukan di SD N 01 Kayugeritan tentang media pembelajaran wayang kulit kurikulum 2006 (KTSP) tahun ajaran 2014/2015 semester genap.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.^[1]

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah dengan cara tertentu menjadi bentuk yang sesuai dengan keperluan penggunaan informasi bersangkutan.^[2]

2.1.3 Pengertian Sistem informasi

Sistem informasi adalah suatu rangkaian informasi yang di dalamnya terdapat bagian-bagian yang berhubungan dan saling ketergantungan satu sama lain, mulai dari bagian yang besar kebagian yang kecil, yaitu sub, subsub subsubsub dan seterusnya sampai yang terkecil.^[3]

2.2 Definisi Elearning

Elearning merupakan istilah yang digunakan untuk memberi nam apada kegiatan – kegiatan pendidikan yang dilakukan melalui internet.^[4]

2.3 Software Pembangun Aplikasi

2.3.1 Macromedia Dreamwever

Dreamwever merupakan software aplikasi yang digunakan sebagai HTML editor profesional untuk mendesain web secara virtual. Aplikasi ini juga biasa yang dikenal dengan istilah WYSIWYG (What You See Is What You Get), yang intinya adalah bahwa and tidak harus berurusan dengan tag – tag HTML untuk membuat sebuah situs. Selain itu, dreamwever juga memberikan keleluasaan untuk menggunakannya sebagai media penulisan bahasa pemrograman web.^[5]

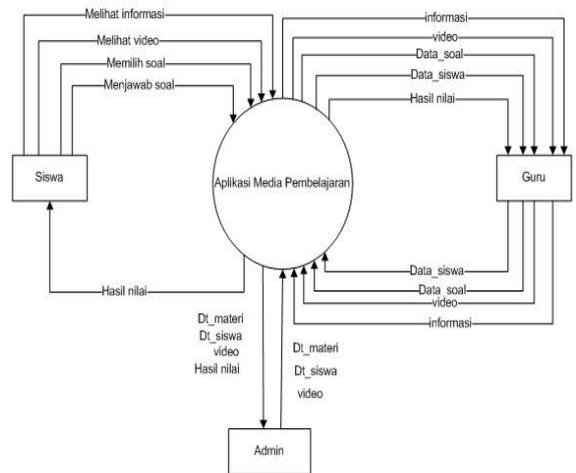
2.3.2 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan cepat, multiuser serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*).^[6]

3. PERANCANGAN

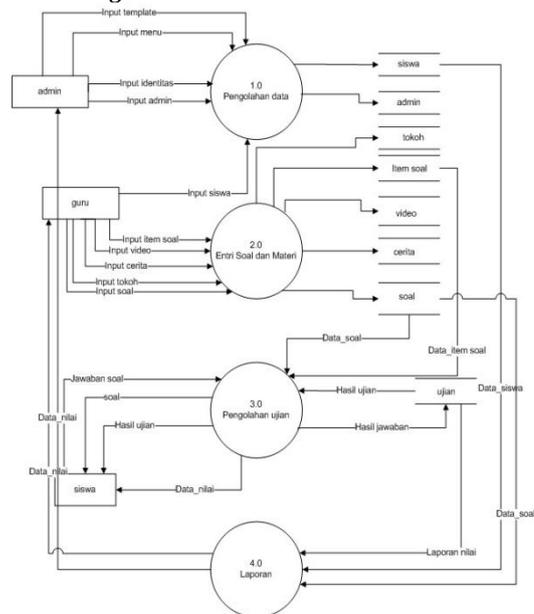
3.1. Perancangan Sistem

a. Diagram Konteks Usulan



Gambar 1 Diagram Konteks Sistem Usulan

b. Diagram Overview Usulan



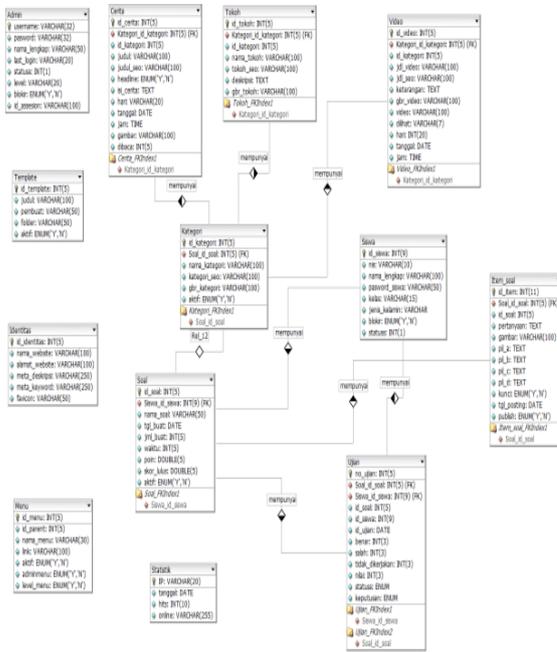
Gambar 2 Diagram Overview Sistem Usulan

3.2. Rancangan Basis Data

Basisdata digunakan untuk media penyimpanan data yang kemudian digunakan untuk menghasilkan informasi.

a. Relasi tabel

Tabel relasi Sistem media pembelajaran pengenalan wayang.



Gambar 3 Relasi table

4. IMPLEMENTASI

4.1. Hasil Sistem

Setelah melalui tahapan perancangan sistem, maka didapatkan sebuah hasil sistem yang siap untuk digunakan. Adapun tampilan hasil sistem sebagai berikut :

1. Tampilan Menu Utama Program

Ketika sistem media pembelajaran dibuka akan tampil halaman utama. Tampilan halaman utama tersebut sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan menu utama

2. Tampilan data untuk tambah menu



Gambar 8 Tampilan input menu website

4.2. Spesifikasi Hardware Dan Software

Untuk mendukung aplikasi yang akan dibangun maka digunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang menunjang pengembangan program.

1. Spesifikasi Hardware

Hardware yang digunakan sebagai sarana pendukung untuk implementasi program aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Processor minimal Pentium IV dengan kecepatan 500 MHz
- b. Memori 512 MB
- c. Kapasitas harddisk 250 MB
- d. Monitor SVGA 15"
- e. Mouse PS/2 standar atau USB dan Keyboard standar 101 keys

2. Spesifikasi Software

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi pengecekan kehadiran siswa adalah sebagai berikut :

- a. Sistem operasi dianjurkan Windows 7
- b. Aplikasi Software: Microsoft Office 2007 dan diantaranya Microsoft Office Excel dan Mozilla Firefox.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada bab-bab sebelumnya maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Dengan sistem media pembelajaran online yang telah dibuat, Proses sistem penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan sistem pengolahan data latihan soal menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL berbasis web.
- 2. Dalam pelaksanaannya tidak diperlukan penggunaan buku panduan atau lembar kerja siswa karena materi dan latihan soal dapat dilakukan secara online lewat komputer.

- Laporan yang dihasilkan program berupa laporan hasil latihan soal

5.2. Saran

Berkaitan dengan terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

- Pada program aplikasi ini belum terdapat evaluasi kunci jawaban yang muncul di halaman siswa jika siswa menjawab soal salah, sehingga untuk pengembangan kedepannya bisa di tambahkan kunci jawaban soal agar siswa bisa tahu jawaban yang benar.
- Data soal pada sistem ini merupakan soal satu kali pengerjaan, apabila sudah mengerjakan soal maka tidak biasa membuka lagi soal yang sama sehingga tidak bisa untuk evaluasi siswa.
- Tampilan ini belum ada fasilitas download materi, diharapkan untuk pengembangan kedepannya agar ada fasilitas download.
- Sistem ini bisa berjalan baik di mozilla Firefox dan google chrome saja, dan tampilan program ini tidak sempurna apabila menggunakan Internet explorer karena tampilan atau desain dari program sitem ini tidak dapat di tampilkan dengan sempurna . Untuk kedepannya diharapkan dapat dikembangkan agar bisa berjalan pada semua *browser*.

Ardian Kresna. 2012. Mengenal Wayang, Yogyakarta : Laksana.

(<http://for7delapan.wordpress.com/2012/11/20/pengertian-www-word-wide-web-2>). Di akses 10-4-2015 19.23

(<http://dilihatya.com/989/pengertian-media-pembelajaran-menurut-para-ahli>). Di akses 05-4-2015 14.30

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset
- [2] Amsyah, Zulkifli. 2001. *Manajemen Sistem Informasi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- [3] Amsyah, Zulkifli. 2001. *Manajemen system informasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [4] Budi, Sutedja. 2002. *Perencanaan Dan Pembangunan Sistem Informasi*, Yogyakarta : Andi offset
- Hartono, Jogiyanto, MBA, ph.D. 2004. *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi
- Hamalik, Oemar. 1993. *Pengelolaan Sistem Informasi*. Bandung : Tragedi Karya
- Husni. 2004. *Pemrograman Database dengan PHP*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Hardjowirogo. 1995. *Sejarah Wayang Purwa*. Jakarta : Balai Pustaka.