



Media Pembelajaran Buku Tematik Berbasis Website

Nurfadillah^{1*}, Andi Wafiah²

^{1*,2}*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia*

*Email : nurfadillah.rustamdalik27.090@gmail.com

Abstract: Thematic books are limited, and students cannot repeat learning at home, causing their understanding of the lessons to be lacking. The aim of this research is to create learning media sourced from thematic books to make the learning process easier for students. This research uses quantitative methods based on a literature study using JavaScript, and XAMPP. The research results show that thematic books as learning media sourced from books that have been modified into website-based applications can be accessed by all students.

Keywords: Learning Media; Thematic Books; Website

1. PENDAHULUAN

Kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi disebabkan fasilitas buku tematik yang kurang, sehingga siswa tidak dapat membawa dan mengulang pembelajaran saat di rumah. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sedemikian rupa sehingga menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, serta kemauan agar pembelajaran berlangsung efektif sehingga mencapai tujuan pembelajaran (Logika, 2023). Media juga sangat penting karena selain sebagai penunjang pembelajar juga digunakan untuk membangkitkan minat belajar siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Diera teknologi saat ini media telah berkembang sangat pesat, terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya *website* sebagai media belajar yang dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat diakses kapanpun. Dengan adanya penelitian aplikasi ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran karena bisa diakses dimana saja (Said).

Pada kurikulum 2013 Pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang dirancang dengan tema – tema tertentu berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan dan diintegrasikan. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada siswa secara menyeluruh. Tematik diberikan dengan maksud menyatukan konten kurikulum dalam unit – unit atau satuan – satuan yang utuh, bermakna dan mudah di pahami oleh siswa. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menekankan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2015).

Dilakukan oleh Rita Sahara (2021), membahas tentang media *PAPEGA* (Papan Petak Bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran tematik tema 6 untuk siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan membuat sistem aplikasi pembelajaran bagi siswa – siswi kelas IV SD dan membuat segala informasi atau teori pembelajaran tentang mata pelajaran tematik (Sahara, 2021). Nila Sari, Indri Anugraheni (2021), membahas tentang pengelompokan penelitian pembelajaran pada buku tematik tema satu sampai tema tiga. Sistem pembelajaran tersebut mampu memudahkan siswa – siswi dalam proses belajar mengajar, dengan adanya sistem media pembelajaran interaktif berbasis android dapat meningkatkan dan menyempurnakan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga meningkatkan kinerja para guru – guru dalam mengajar dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas belajar anak – anak (Nila Sari, 2021). Lisa Rahma Ilahi (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di Kelas III Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini aplikasi sistem yang dibuat adalah sebuah media pembelajaran tematik yang mampu untuk memberikan pelajaran yang mudah dipahami dan di praktekkan. Aplikasi media pembelajaran berbasis powtoon ini adalah media pembelajaran untuk menambah kompetensi dasar yang berkaitan pada media pembelajaran sehingga peserta didik dapat mempelajari dengan detail beberapa kompetensi yang berkaitan dalam satu media (Lisa Rahmad Ilaihi, 2021).

Berdasarkan penelitian diatas maka, fokus penelitian saya adalah pembuatan media pembelajarn buku tematik kelas III Sekolah dasar berbasis *website* yang bersumber dari buku tematik yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *web* yang bisa diakses kapan saja oleh guru maupun siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

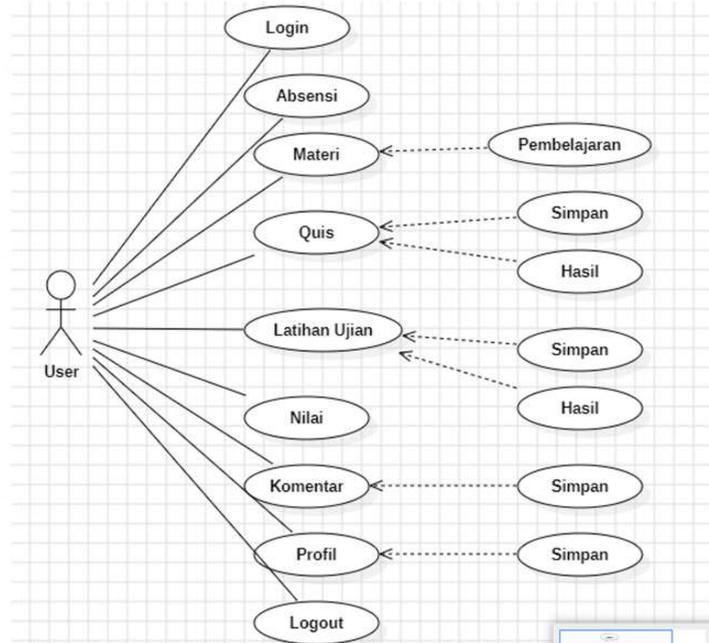
Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif berdasarkan studi kepustakaan menggunakan *javascript* dan *XAMPP*. Penelitian dilakukan di SDN 142 Kajuangin Kabupaten Pinrang pada buku pembelajaran tematik tema satu sampai empat kelas III SD pada satu semester tahun ajaran 2020 – 2021. Adapun waktu yang di gunakan dalam penelitian ini selama tiga bulan. Alat dan bahan yang digunakan antara lain laptop dan perangkat lunak aplikasi *web* seperti *Sublime Text*, *XAMPP*, *MySQL* dan menggunakan pengujian *Black box testing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistem yang berjalan digambarkan pada diagram *use case*. *Use case* meliputi semua hal yang ada pada sistem, sedangkan *user* meliputi semua hal yang ada diluar sistem. *User* termasuk seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang dibangun.

3.1. Use Case Diagram

Use case diagram berfungsi untuk menjelaskan alur sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (*User*).



Gambar 1. *Use Case Diagram*

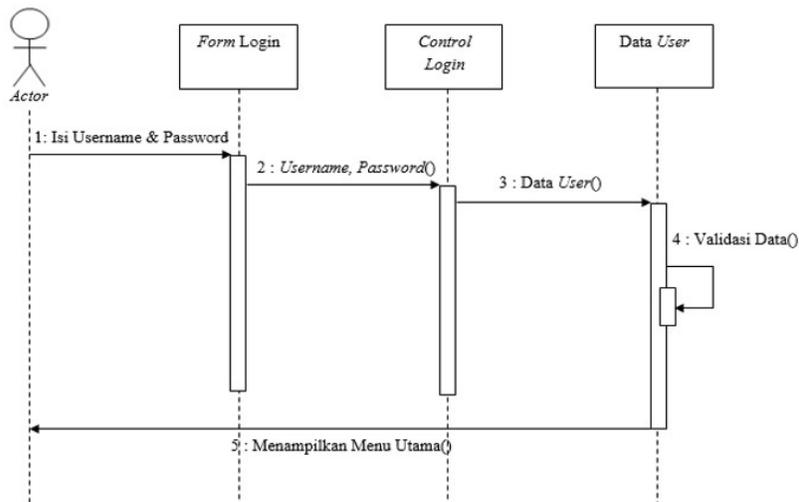
Tabel 1. Penjelasan *Use Case Diagram login User*

Nama <i>Use Case</i> Aplikasi	Deskripsi <i>Use Case</i> Aplikasi
<i>User</i>	<i>User</i> atau Siswa
Login	<i>Use Case</i> yang menjelaskan proses login sebagai <i>user</i>
Absensi	<i>Use Case</i> untuk melakukan proses kehadiran sebelum memulai pembelajaran
Materi	<i>Use Case</i> yang menampilkan materi pembelajaran yang akan dipelajari
Kuis	<i>Use Case</i> menampilkan soal pembelajaran yang harus dikerjakan terkait materi yang telah dipelajari untuk mengukur pertumbuhan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan <i>User</i>
Latihan Ujian	<i>Use Case</i> menampilkan soal pembelajaran yang harus dikerjakan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran
Nilai	<i>Use Case</i> menampilkan hasil yang telah diperoleh siswa
Komentar	<i>Use Case</i> tempat untuk mengoreksi/ memberikan

	pertanyaan kepada <i>Admin</i>
Profil	<i>Use Case</i> merupakan tampilan data diri <i>User</i>
Logout	<i>Use Case</i> menjelaskan selesainya proses login <i>User</i>

3.2. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan salah satu diagram *interaction* yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan *message* (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya.

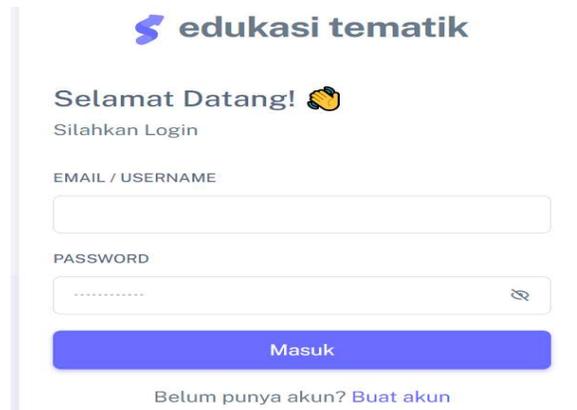


Gambar 2. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah salah satu jenis diagram interaksi dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara objek dalam suatu sistem dalam urutan waktu yang terdefinisi. Diagram urutan atau *Sequence Diagram* sangat berguna untuk interaksi sistem, termasuk login dalam proses aplikasi. Pada gambar ini menjelaskan alur aplikasi proses *Actor* atau *User* login ke aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password* jika salah akan mengecek login, dan jika benar *user* akan masuk ke dalam tampilan home, *user* dapat menenggunakan media pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang ada.

3.3. Detail Aplikasi

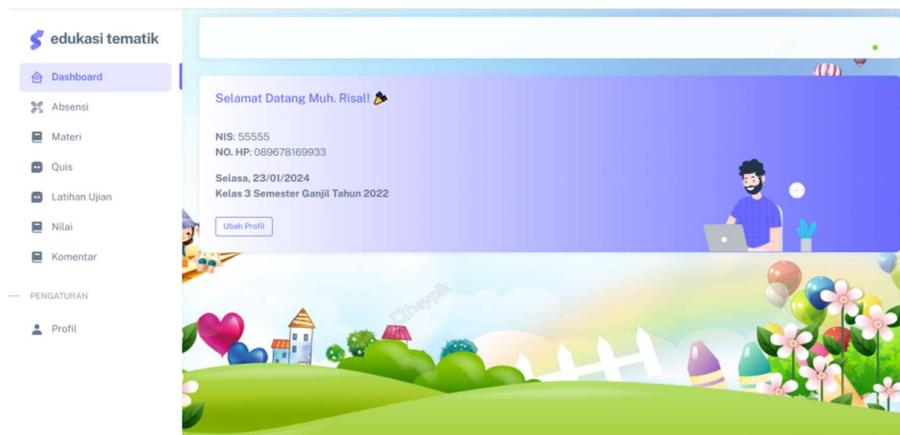
Gambar 3. Merupakan tampilan *from login* yang digunakan untuk masuk kedalam halaman *home*.



Gambar 3. *From Login*

Tampilan *from login* adalah antar muka yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan *username* atau *password* untuk mengakses sistem atau aplikasi.

Gambar 4. Merupakan tampilan halaman utama *user* yang digunakan sebelum melakukan proses pembelajaran.



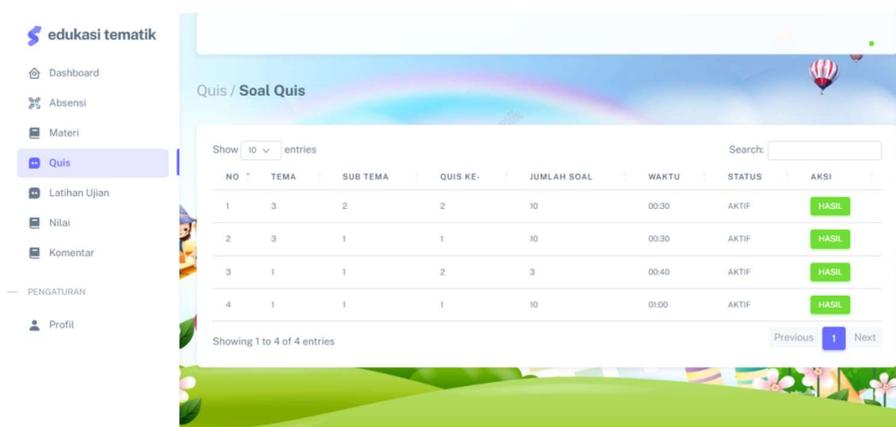
Gambar 4. Halaman Utama *User*

Merupakan tampilan halaman utama *user* yang dapat digunakan murid untuk melakukan proses pembelajaran dimanasaja. Dimana pada halaman utama murid ini terdapat berbagai fitur seperti absensi untuk mengetahui kehadiran siswa, materi pembelajaran, kuis, latihan ujian, nilai yang diperoleh, komentar dan profil akun *user*.



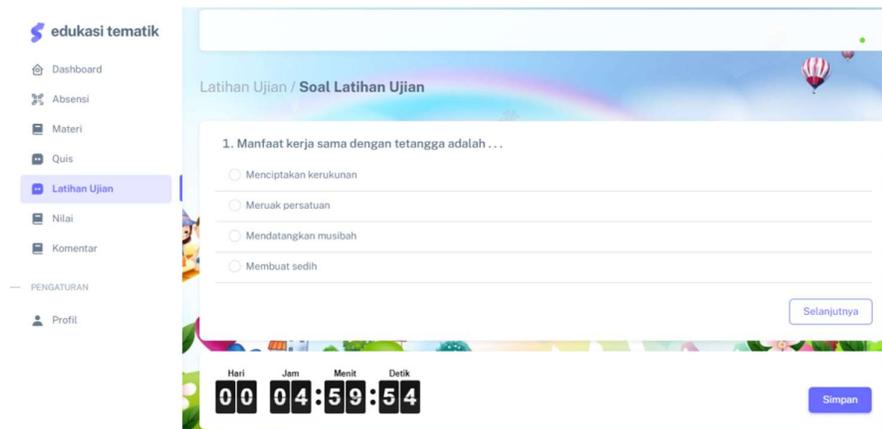
Gambar 5. Halaman Materi *User*

Gambar 5. Merupakan tampilan halaman materi *user* yang digunakan siswa untuk belajar yang dilengkapi dengan teks, gambar, audio sehingga meningkatkan minat dan keaktifan dalam proses pembelajaran serta memahami materi dengan adanya penjelasan yang menarik.



Gambar 6. Halaman Kuis *User*

Gambar 6. Merupakan tampilan halaman kuis *user* yang harus dikerjakan oleh siswa terkait materi yang telah dipelajari untuk mengukur pengetahuan, kemampuan dan keterampilan *user* setelah menerima materi tersebut.



Gambar 7. Halaman Latihan Ujian *User*

Gambar 7. Merupakan tampilan latihan ujian *user*, pembelajaran oleh siswa yang harus dikerjakan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran.



Gambar 8. Halaman Nilai *User*

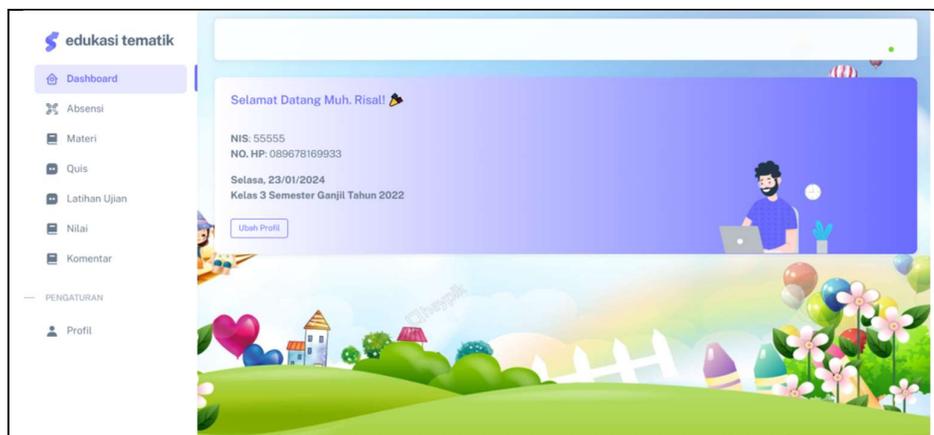
Gambar 8. Merupakan tampilan halaman nilai *user*, hasil atau nilai yang telah diperoleh dari semua proses pembelajaran yang telah diselesaikan. Hasil atau nilai yang diperoleh siswa dapat mengetahui pemahannya terkait pembelajaran yang telah diberikan.

3.4. Pengujian *BlackBox*

Black box testing juga dikenal sebagai *behavioral testing*. Metode ini merupakan pengujian terhadap fungsionalitas atau kegunaan sebuah aplikasi dan hasilnya dapat dilihat pada table 1. Dibawah.

Tabel 1. Pengujian Halaman Utama *User*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika <i>Admin</i> atau <i>user</i> , benar memasukkan user name atau <i>password</i> .	✓	Berhasil, dapat menampilkan halaman utama.
Screen Shoot		



Tabel 2. Pengujian Halaman Materi Murid

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika <i>user</i> memilih menu materi pada halaman utama.	✓	Berhasil, menampilkan halaman materi murid yang dilengkapi dengan audio sebagai media pembelajaran untuk penjelasan materi pembelajaran.

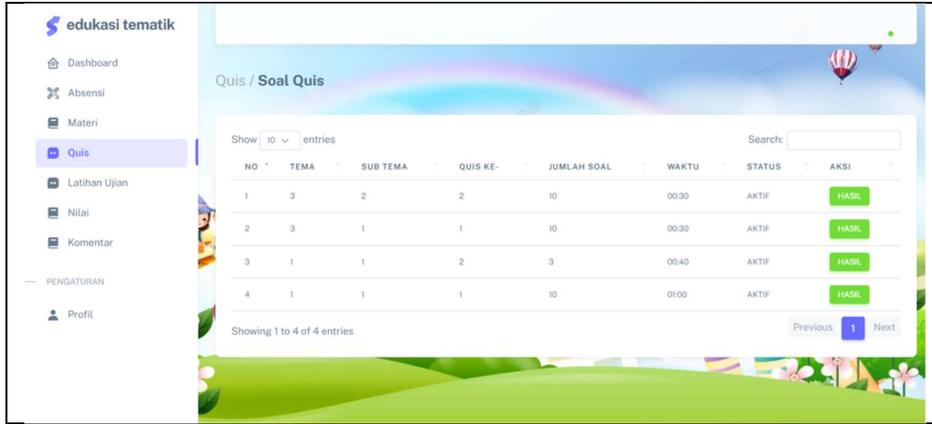
Screen Shoot



Tabel 3. Pengujian Halaman kuis

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika <i>user</i> memilih menu kuis pada halaman utama	✓	Berhasil, menampilkan halaman kuis dimana pada halaman kuis terdapat beberapa kuis yang akan di kerjakan sesuai materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya.

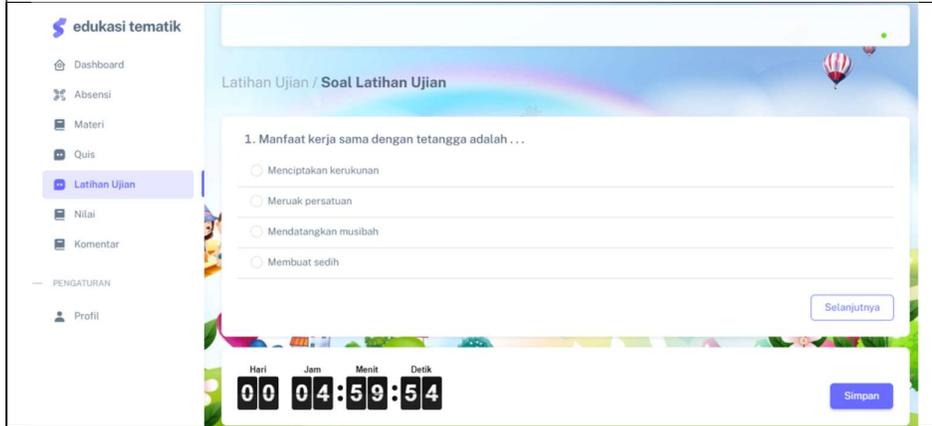
Screen Shoot



Tabel 4. Pengujian Halaman Latihan Ujian

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika <i>user</i> menekan tombol latihan ujian.	✓	Berhasil, menampilkan halaman latihan ujian dimana pada latihan ujian terdapat waktu pengerjaan yang dilakukan siswa selama proses pengerjaan ujian berlangsung hingga selesai.

Screen Shoot



Tabel 5. Pengujian Halaman Materi

Test Factor	Hasil	Keterangan
Jika <i>user</i> memilih menu nilai.	✓	Berhasil, menampilkan halaman nilai yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran.

Screen Shoot

Tahun 2022	
	Genap
KET	NILAI
Nilai Kehadiran (40%)	70.833333333333
Nilai Quis (30%)	90.86
Nilai Lainnya (30%)	50.00
Total Nilai	70.59

4. KESIMPULAN

Aplikasi ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran bersumber dari buku tematik berbasis *website* yang dibuat menggunakan *JavaScript* dan *XAMPP* sebagai bahasa pemrograman bisa dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang dapat diakses oleh semua siswa. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur terkait seperti absensi, materi pembelajaran, kuis, dan hasil ujian untuk mengukur pemahaman siswa setelah proses pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa buku tematik sebagai media pembelajaran yang bersumber dari buku yang telah dimodifikasi menjadi aplikasi berbasis *website* dapat diakses oleh semua siswa. Nilai siswa yang membaik dapat dilihat dari hasil belajar, pengerjaan kuis dan hasil ujian yang dapat dilihat dari aplikasi media pembelajaran pada buku tematik berbasis *website*.

REFERENSI

- Anak Toraja. (2019, 06). Retrieved Juli 06, 2021, from Pengertian UML : Jenis- jenis Diagram UML, Simbol dan Contohnya: <https://www.anaktoraja.com/2019/06/pengertian-uml-diagram.html>
- Ariska, A., & Wahyuddin, W. (2022). Penerapan Kriptografi Menggunakan Algoritma Des (Data Encryption Standard). *Jurnal Sintaks Logika*, 2(2), 9-19.
- Ayu, A. N. S. (2023). Aplikasi Pembaca Nilai Resistor Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(1), 17-22.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- KBBI, 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/di> [diakses 21 juni 2023]
- Ferdy, F., & Wahyuddin, W. (2024). Aplikasi Game Edukasi Mitigasi Bencana Alam (Gempa Bumi Dan Tsunami) Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 4(1), 1-6.
- Lisa Rahma Ilahi, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasisi powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal of basic education studies*, Vol. 3 No. 2.

Logika, Jurnal Sintaks. *Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pancasila*. no. 3, 2023.

Nila Sari, I. A. (2021, Maret). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 di Sekolah Dasar. Vol.5 No. 2.

Sahara, R. (2021). Pengembangan media PAPEGA (Papan Petak Bergambar) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran tematik tema 6 kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of basic education studies*, Vol. 4 No. 4.

Said, Sitaman. "Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21." *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, vol. 6, no. 2, 2023, pp. 194–202.

Sanjaya, Wina (2015). *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Solichin, A. (2016). *Pemograman Web dengan PHP dan MySQL*. Universitas Budi Luhur: Jakarta.

Wahyuddin, W., & Hasim, A. (2023). Aplikasi Ekstraksi Data Kartu Vaksin Berbasis Web Menggunakan Metode Ocr. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(2), 53-57.

Wahyuddin, W., & Saputra, A. (2021). Aplikasi schedule pengerjaan proyek online dinas PU Kab. Sidrap. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(2), 54-61.

Wahyuddin, W., & As, K. (2022). Pengembangan Aplikasi Risalah Tuntunan Shalat Secara Lengkap Berbasis Android. *Jurnal Sintaks Logika*, 2(1), 248-256.

Wahyuddin, W., & Wafiah, A. (2022). Aplikasi Pemesanan Menu Pada Warkop Shearlock Berbasis Abdroid. *Jurnal Sintaks Logika*, 2(3), 11-16.

Wahyuddin, W., Alam, S., & Said, I. R. (2021). E-COMMERCE BUMBU MASAKAN KELOMPOK TANI KWT (KELOMPOK WANITA TANI) SETIA DESA PAKKODI KAB. ENREKANG. *Jurnal Sintaks Logika*, 1(3), 209-214.

Wahyuddin, W., & Hasnawati, H. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pancasila Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Sintaks Logika*, 3(3), 8-15.