

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X MPLB SMK Kanisius Ungaran

Khoirur Rozikin¹, Buitas Ribka Letkamang², Candra Supriadi³, Nuris Dwi Setiawan⁴, Unang Achlison⁵

¹Sistem Komputer – Universitas STEKOM, khoirur@stekom.ac.id

²Teknik Informatika – Universitas STEKOM, buitas@stekom.ac.id

³Sistem Komputer – Universitas STEKOM, candra@stekom.ac.id

⁴Sistem Komputer – Universitas STEKOM, setyawan_dw@stekom.ac.id

⁵Teknik Elektronika – Universitas STEKOM, unang@stekom.ac.id

¹⁻⁵Jl. Majapahit 605, Semarang, telp/fax : 024-6717201-02

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 9, 2024

Received in form 22 January 2024

Accepted 15 February 2024

Available online 1 Juli 2024

ABSTRACT

One effective way in the world of education, especially in teaching and learning activities, is to keep up with current developments by utilizing existing technology. At Kanisius Ungaran Vocational School in Class X MPLB there is no web-based interactive learning media for the History subject. In this regard, there is a need to develop web-based interactive learning media so that teaching and learning activities are more interesting and enjoyable, especially in the subject of History. The benefit of this research is that it can apply the knowledge possessed by researchers in developing web-based interactive learning media in the History subject in class X MPLB Kanisius Vocational School Ungaran. Apart from that, this research is also expected to increase learning creativity and innovation, as for the practical benefits of this research, it can make it easier for teachers and students in teaching and learning activities in the subject of History.

Keywords: *Interactive learning media, History subject*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dan tujuan untuk menjadikan setiap individu yang berkualitas dan daya saing. Berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan interaktif, memotivasi peserta didik untuk ikut aktif selama kegiatan pembelajaran, dengan menyenangkan. Luluk Indah Wati & Jaka Nugraha (2021). Perkembangan penggunaan teknologi komputer yang semakin meluas di era modern saat ini, maka hampir di semua atau di seluruh bidang kehidupan, khususnya di bidang Pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi terutama dalam bidang teknologi komputer. Dalam kegiatan pembelajaran akan menjadi suatu masalah apabila tidak mengikuti perkembangan yang baik di era globalisasi seperti sekarang ini yang lebih mengutamakan penggunaan teknologi informasi, dan multimedia. Alat bantu seperti teknologi yang berkaitan dengan komputer di era globalisasi saat ini sangat dibutuhkan terutama dalam proses pembelajaran yang lebih baik dan mudah. (Aris Susanto, 2020).

Menurut Sayono (2006) dalam Piki Setri Pernantah (2020), menjelaskan bahwa mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas mengandung dua misi yaitu: Pertama, untuk pendidikan intelektual. Kedua, untuk pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jati diri, nasionalisme, dan identitas bangsa. Diungkapkan oleh Agung & Wahyuni (2013), mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini, pada pelajaran sejarah salah satu materi yang ada yaitu Ilmu sejarah. (Piki Setri Pernantah,

2020). Ilmu sejarah merupakan ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa pada kehidupan masyarakat tentang ilmu pendidikan nilai, intelektual, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jati diri, nasionalisme dan identitas bangsa. Peserta didik perlu mempelajari ilmu sejarah sehingga menjadi masyarakat yang bertanggung jawab bagi bangsa. (Piki Setri Pernantah, 2020). SMK Kanisius Ungaran merupakan salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang SMK di Ungaran, Jl. Diponegoro No. 101, Dliwang, Ungaran, Kec. Ungaran Barat, Kab. Semarang, Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SMK Kanisius Ungaran berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMK Kanisius Ungaran dengan Akreditasi B dan dapat menyediakan Sarana dan prasarana yaitu Ruang kelas, Ruang laboratorium, dan Ruang perpustakaan.

Dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah di kelas X MPLB SMK Kanisius Ungaran, belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web tetapi masih menggunakan buku cetak atau modul sehingga peserta didik sering mengalami kebosanan dan kurang dalam memahami materi yang disampaikan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis web. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *R&D (Research and Development)*, dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis web ini, maka dapat mempermudah peserta didik dalam memahami setiap materi yang disampaikan sehingga mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan peserta didik juga tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

2. Landasan Teori

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai sebuah tujuan Pendidikan. Menurut Arsyad bahwa media pembelajaran meliputi suatu alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video camera, foto, gambar, grafik, televisi dan computer (Aris Susanto, 2020). Adapun fungsi dari media pembelajaran yang dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut dapat digunakan untuk kelompok, perorangan, dan bisa juga digunakan untuk kelompok pendengar yang sangat besar jumlahnya (Aris Susanto, 2020).

Tiga fungsi utama dari media pembelajaran yaitu:

1. Motivasi Minat atau tindakan

Untuk memenuhi fungsi dari motivasi ini, maka media pembelajaran yang dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan. Dan hasil yang dapat diharapkan yaitu dapat melahirkan minat dan merangsang para siswa atau setiap pendengar untuk bertindak atau turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela atau memberikan sumbangan material. Dalam pencapaian tujuan ini maka akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

2. Menyajikan informasi

Dalam tujuan informasi ini media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian ini dapat bersifat amat umum, dan berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Sedangkan penyajian ini dapat berbentuk hiburan, drama, atau juga Teknik motivasi.

3. Memberi instruksi

Media ini berfungsi untuk sebuah tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media, ini harus melibatkan peserta didik baik dalam benaknya atau mentalnya maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga proses pembelajaran dapat terjadi. Dalam instruksi ini materi juga harus dirancang lebih sistematis dan psikologis dan dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Sehingga media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.

2.2. Pengertian Sejarah

Menurut Sayono (2006) dalam Piki Setri Pernantah (2020) menjelaskan bahwa mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas mengandung dua misi yaitu: Pertama, untuk pendidikan intelektual. Kedua, untuk pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan

moralitas, jati diri, nasionalisme, dan identitas bangsa. Sedangkan diungkapkan oleh Agung & Wahyuni (2013), mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap, dan nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Oleh karena itu pembelajaran sejarah pada hakekatnya merupakan satu mata pelajaran yang termasuk kedalam rumpun ilmu-ilmu sosial yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat dan seleksi dengan menggunakan bantuan teori-teori maupun konsep-konsep dari ilmu sosial lainnya.

Ilmu sejarah merupakan ilmu yang mempelajari berbagai peristiwa pada kehidupan masyarakat tentang ilmu pendidikan nilai, intelektual, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jati diri, nasionalisme dan identitas bangsa. Maka dari itu dalam pembelajaran peserta didik perlu mempelajari ilmu sejarah sehingga dapat menjadi masyarakat yang bertanggung jawab bagi bangsa. (Piki Setri Pernantah, 2020).

Pada pembelajaran sejarah di sekolah menengah di Indonesia ini pada dasarnya itu bersandar pada prinsip "filosofis-ideologis", hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk membangun semangat kebangsaan, memupuk jiwa nasionalisme dan keberagaman serta rasa bangga para peserta didik terhadap hasil karya nenek moyang di masa lampau, sehingga pembelajaran sejarah ini dapat diharapkan untuk mampu menjadi suatu wahana Pendidikan yang dapat memungkinkan peserta didik memainkan peran yang bertanggung jawab dalam lingkungan masyarakat. (Piki Setri Pernantah, 2020). Pembelajaran sejarah juga perlu di instruksi secara humanis, dialogis, kritis dan dapat mengedepankan sikap yang baik untuk membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam kehidupan masyarakat Indonesia demokrasi. (Piki Setri Pernantah, 2020).

2.3. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop merupakan aplikasi yang memang digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto (Andi, 2011:02). Adapun pendapat lain bahwa "Adobe Photoshop merupakan sebuah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek, Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems (Haka, 2006:37). Jadi dari penjelasan tersebut adobe photoshop adalah software yang digunakan untuk mengedit gambar, foto dan karya lain yang diinginkan oleh pemakai software tersebut. Dan adobe photoshop juga dapat menyediakan berbagai menu yang cukup baik sehingga setiap pemakai software merasa puas dalam menggunakan adobe photoshop karena dapat menghasilkan suatu karya yang sangat memuaskan bagi pemakai (Mus Mulyadi & Purmadi 2018).

2.4. XAMPP

XAMPP adalah software open source berbasis web server yang berisi berbagai program. Aplikasi ini mendukung berbagai sistem operasi seperti Linux, Windows, MacOS, dan solaris. Fungsi XAMPP adalah sebagai server lokal/localhost, di dalamnya sudah mencakup program Apache, MySQL dan PHP. Kemunculan XAMPP diawali dengan adanya kesulitan dalam menginstall Apache dan jika akan menambahkan dukungan PHP dan MySQL. Hal ini kemudian menjadikan munculnya XAMPP, sebagai aplikasi untuk mempermudah developer yang membutuhkan web server di localhost hanya dengan satu aplikasi. XAMPP sudah berdiri selama lebih dari 10 tahun, sehingga komunitas pengembangnya sudah banyak. Jika mengalami kendala terkait XAMPP, kamu bisa gabung di komunitas XAMPP untuk mencari solusinya. Komunitas tersebut bernama Apache Friends Forums.

Xampp tersusun dari singkatan dari program-program yang ada di dalamnya, antara lain:

1. X (cross platform)

X merupakan kode penanda dari software cross platform. Artinya, XAMPP dapat dijalankan diberbagai sistem operasi yang umum digunakan. Seperti Windows, Linux, serta Mac OS.

2. A (Apache)

Apache merupakan aplikasi web server yang dapat digunakan secara gratis (bersifat open

source). Dengan menggunakan web server, seseorang dapat menjalankan file yang berisi kode (bahasa pemrograman PHP) di localhost.

3. M (MySQL/Maria DB)

MySQL merupakan salah satu aplikasi database server yang menggunakan bahasa pemrograman SQL (Structured Query Language). Fungsinya adalah untuk mengelola data secara terstruktur dan sistematis. MySQL bisa digunakan di localhost tanpa memerlukan koneksi internet, sehingga developer dan programmer dapat membuat aplikasi berbasis website di komputernya.

4. P (PHP)

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dijalankan pada sisi server yang dapat digunakan untuk mengelola konten dinamis dan database. Dengan menggunakan PHP, website menjadi lebih dinamis.

5. P (Perl)

Perl merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang bisa difungsikan untuk segala kebutuhan (cross platform). Saat ini perl banyak digunakan untuk keperluan pengembangan aplikasi hingga web server.

2.5. Pengertian PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis. PHP adalah bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dengan bahasa pemrograman client-side seperti Javascript yang diproses pada web browser (client). PHP dapat digunakan dengan gratis (free) dan bersifat open source. Kemudahan dan kepopuleran PHP menjadikannya sebagai standar bahasa pemrograman server side bagi seluruh programmer web di dunia. (Kurniawan, 2020).

Pada awalnya PHP digunakan untuk membangun sebuah website pribadi. Kemudian dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjadi bahasa pemrograman web yang sering digunakan, bahkan website populer seperti wikipedia, wordpress, joomla juga menggunakan PHP.

2.6. Unified Modeling Language (UML)

UML adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan. Aplikasi atau sistem yang tidak terdokumentasi biasanya dapat menghambat pengembangan karena developer harus melakukan penelusuran dan mempelajari kode program. UML juga dapat menjadi alat bantu untuk transfer ilmu tentang sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan dari satu developer ke developer lainnya. Tidak hanya antar developer terhadap orang bisnis dan siapapun dapat memahami sebuah sistem dengan adanya UML.

UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem (Umam 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitiandan perancangan yang telah dilakukan dapat menghasilkan sebuah perancangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran sejarah di kelas X MPLB SMK Kanisius Ungaran yang dapat diimplementasikan ke tempat penelitian. Media ini nantinya dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah kinerja pengajar atau pun guru yang bersangkutan dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah agar dapat lebih mudah dalam memahami dan dimengerti.

3.1 Halaman Web Guru

1. Tampilan Halaman utama

Guru akan masuk pada halaman utama kemudian akan masuk untuk login.



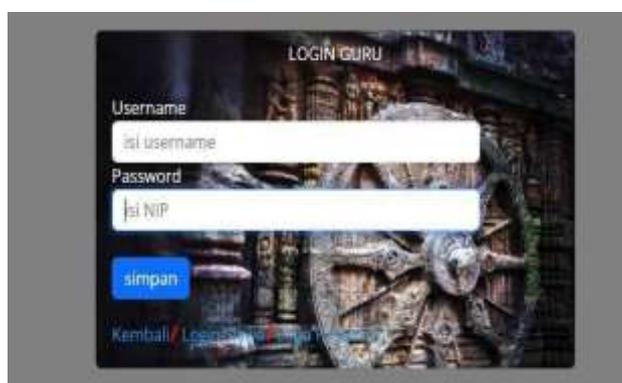
Gambar 1. Tampilan Halaman utama

2. Tampilan Halaman Registrasi
Guru akan melakukan registrasi dengan memasukkan username dan password.



Gambar 2. Tampilan Halaman Registrasi

3. Halaman Login
Guru akan melakukan login menggunakan username dan Nip



Gambar 3. Halaman Login

4. Halaman Home
Tampilan home guru



Gambar 4. Home Guru

5. Tampilan Halaman Materi
Guru dapat mengunggah setiap materi sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan .



Gambaar 5. Tampilan Halaman Materi

6. Tampilan Tambah Materi
Guru akan menambah materi.



Gambar 6. Tampilan Tambah Materi

7. Tampilan Halaman soal PG
Guru dapat memberikan tugas kepada siswa



Gambar 7. Tampilan Halaman Soal PG

8. Halaman Tambah Soal PG
Guru menambahkan soal baru.

Gambar 8. Halaman Tambah Soal PG

9. Halaman Jawaban PG
Guru dapat melihat setiap jawaban siswa yang telah mengerjakan tugas.

Nama	Aksi
Fris	<input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="Detail"/>
Andri	<input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="Detail"/>

Gambar 9. Halaman Jawaban PG

10. Tampilan Nilai Siswa

Guru juga dapat merekap nilai siswa setiap semester

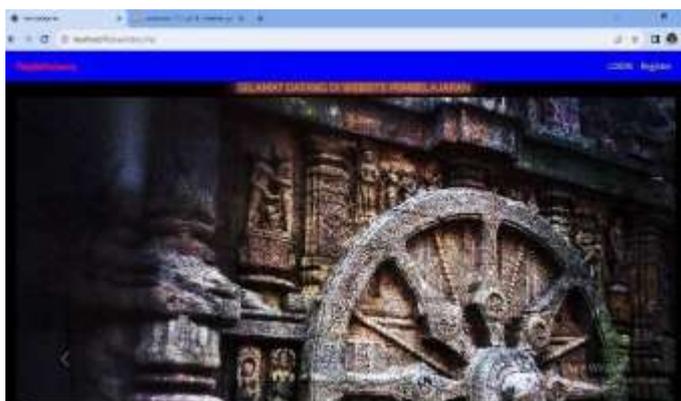


Gambar 10. Halaman Jawaban PG

3.2 Halaman Web Siswa

1. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan ini siswa dapat melakukan registrasi jika datanya belum terdaftar.



Gambar 10. Halaman Utama Siswa

2. Tampilan Halaman Registrasi

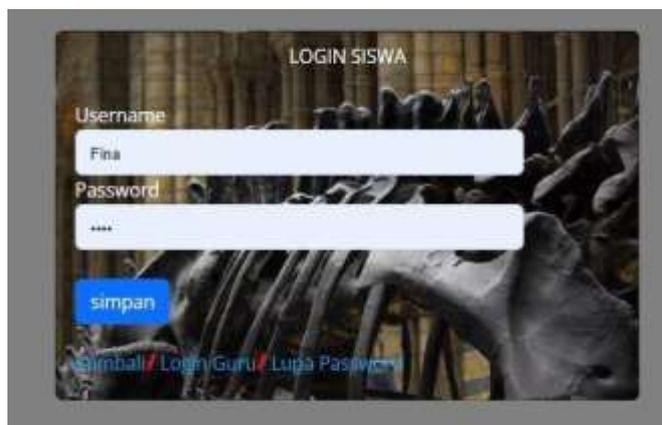
Siswa bisa melakukan registrasi menggunakan username dan password



Gambar 10. Halaman Registrasi Siswa

3. Tampilan Halaman Login

Siswa dapat melakukan login dengan menggunakan data yang telah terdaftar.



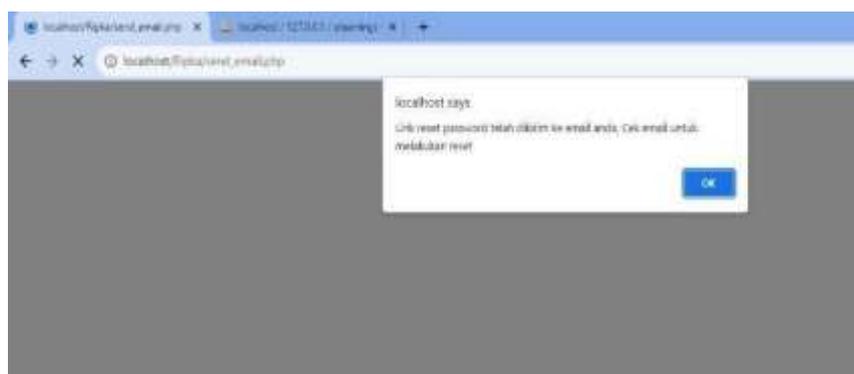
Gambar 11. Halaman Regristasi Siswa

- Halaman Lupa Password Guru
Jika siswa lupa password maka siswa bisa mengkonfirmasi dengan memasukan email.



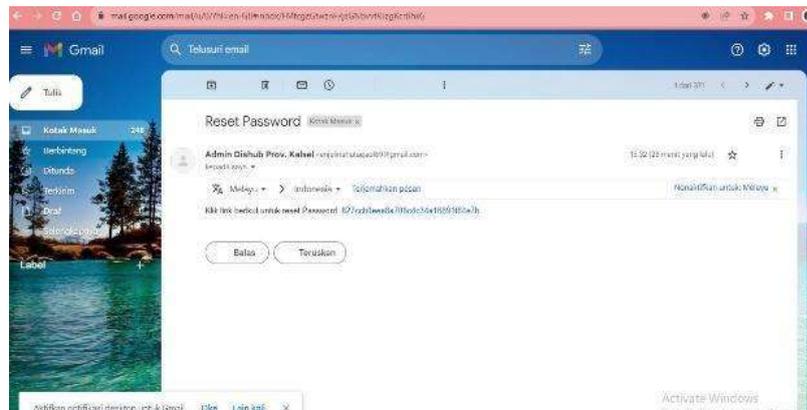
Gambar 12. Halaman Regristasi Siswa

- Halaman Keterangan Lupa Password.



Gambar 13. Halaman Keterangan Lupa Pasword

- Halaman Reset Password yang dikirim ke email.



Gambar 14. Halaman Keterangan Lupa Pasword

7. Masukkan Password Baru



Gambar 15. Halaman Pawrod Baru

8. Tampilan Halaman Home

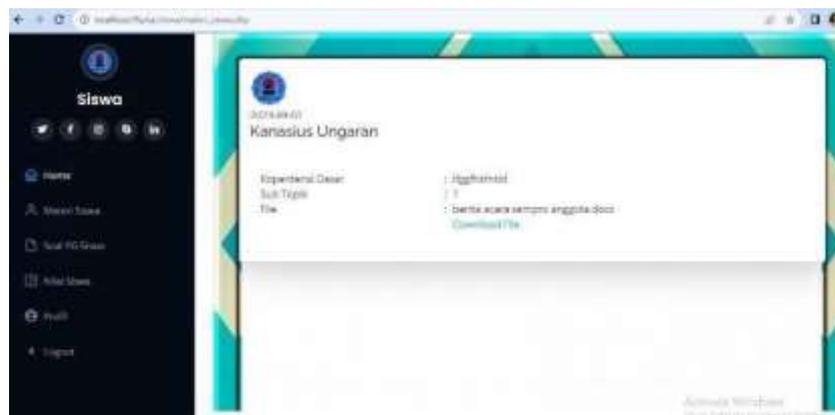
Sesuai melakukan registrasi dan login siswa akan masuk ke tampilan halaman home.



Gambar 16. Tampilan Halaman Home

9. Tampilan Halaman Materi

Siswa mempelajari setiap materi yang sudah disediakan oleh guru mata pelajaran.



Gambar 17. Tampilan Halaman Home

10. Tampilan Halaman Soal PG

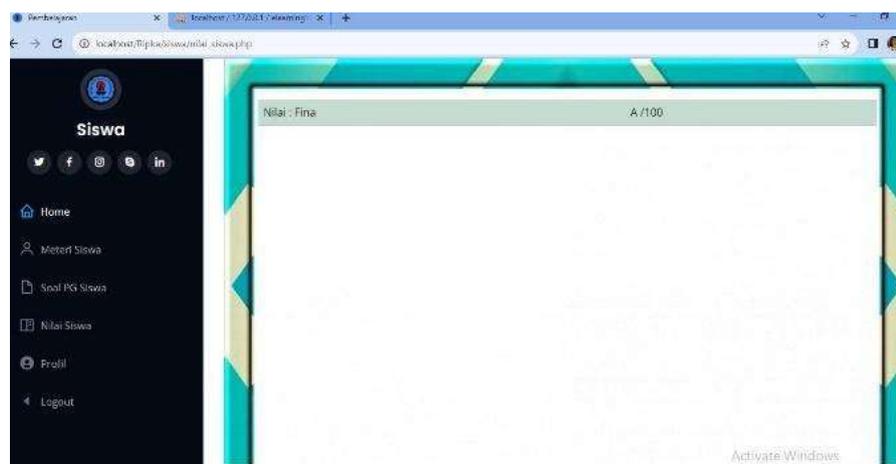
Siswa juga bisa mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran dan siswa juga bisa memilih jenis tugas.



Gambar 18. Tampilan Halaman PG

11. Tampilan Halaman Nilai Siswa

Pada tampilan ini siswa dapat melihat nilai dari setiap tugas yang dikerjakan untuk bisa mengetahui apakah siswa tersebut lulus atau tidak lulus.



Gambar 19. Tampilan Halaman PG

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan :

1. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran sejarah dikelas X MPLB SMK Kanisius Ungaran membuat suasana belajar mengajar yang ada di kelas X MPLB akan lebih menarik dan siswa juga tidak mengalami kebosanan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang ada di SMK Kanisius Ungaran
2. Media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas yang didapatkan oleh peserta didik pada mata pelajaran Sejarah dan dapat memenuhi KKM.

5. Daftar Pustaka

- [1] Fitri, J., Sarmidin, S., & Mailani, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Pai Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi JOM FTK UNIKS (*Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS*), 1(1), 23-33.
- [2] Kurniawan, T. B. (2020). Perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada cafeteria no cafe di Tanjung Balai Karimun menggunakan bahasa pemrograman PHP Dan MySQL. *Jurnal Tikar*, 1(2), 192-206.
- [3] Kuswanto, J. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 12(2), 11-20.
- [4] Mus Mulyadi, M., & Purmadi, A. (2019). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1), 20-28.
- [5] Pep Rizal, P., & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 455-467.
- [6] Pernantah, P. S. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49-58.
- [7] Risma, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Website Pada Kelas XII Tkj 2 Smk Negeri 1 Banawa Kabupaten Donggala. *Katalogis*, 4(10).
- [8] Ryanair, T. J., & Widyasari, W. (2019). Pemanfaatan Framework Bootstrap Dalam Merancang Website Responsive Untuk Toko D2 Adventure. In ENTER (Vol. 2, No. 1, pp. 346-355).
- [9] Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 9-18.
- [10] Tabrani, M., Suhardi, S., & Priyandaru, H. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1).
- [11] Umam, Khaerul. 2020. Sistem Absensi Siswa Dan Guru Menggunakan Rfid Berbasis Internet Of Things.
- [12] Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash Cs6 pada mata pelajaran teknologi perkantoran di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65-76.