

## **APLIKASI PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH MANUSIA UNTUK ANAK-ANAK BERBASIS WEB**

**Munar**

Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer FIKOM Universitas Almuslim  
[munar.ayah@gmail.com](mailto:munar.ayah@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Website pembelajaran mengenal anggota tubuh manusia untuk anak-anak dengan menggunakan PHP dan Mysql akan menunjang efisiensi dan efektifitas belajar bagi anak dalam mencari informasi tentang anggota tubuh manusia. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini untuk mempelajari, merancang dan mengimplementasikan sistem dengan menggunakan PHP dan Mysql. Perangkat lunak yang dikembangkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan HTML (Hypertext Markup Language) yang merupakan bahasa dasar untuk web scripting dan bersifat client side yang memungkinkan menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafiks, dan juga untuk menghubungkan antar tampilan Web Page (Hyperlink). Selain itu juga digunakan program PHP dan MySQL untuk membuat sistem pembelajaran ini menjadi akurat. Hasil dari pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebuah website yang menampilkan informasi tentang anggota tubuh manusia, di mana penambahan dan perubahan data di dalam website tersebut dapat dilakukan tanpa merubah struktur website. Website tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar yang bersangkutan dengan anggota tubuh manusia serta halaman administrator untuk mengoperasikan website.*

**Kata kunci:** *Web scripting, client side, informasi, pembelajaran, sistem, website.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya. Dan informasi adalah pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun istilah ini memiliki banyak arti, bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, komunikasi, kebenaran, representasi, dan rangsangan mental.

Dalam dunia pendidikan teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring perkembangan zaman. Pada dunia pendidikan termasuk di Indonesia, komputer sudah diperkenalkan dan digunakan pada sekolah-sekolah dari pendidikan dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Bahkan untuk pendidikan di kota-kota besar komputer sudah diperkenalkan sejak anak-anak masuk taman kanak-kanak atau *play group* untuk bermain atau *games*. Selain diiugunakan sebagai alat bantu untuk pembelajaran yang interaktif, juga bisa bersifat audiovisual untuk memudahkan proses pembelajaran itu sendiri. Contohnya seperti pembelajaran menggunakan website multimedia.

*Website* adalah kumpulan dari halaman situs, yang terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain*, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di dalam Internet. Website memiliki manfaat yang cukup berguna dalam pendidikan, siswa dapat mencari dan menghasilkan bahan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan mudah.

Pembelajaran yang menggunakan buku adalah suatu perantara yang merupakan sumber pesan belajar yang ingin diteruskan kepada penerima pesan dan memiliki tujuan yang ingin dicapai agar dapat terjadinya proses belajar. Membaca buku akan melatih otak untuk memusatkan pikiran. Otak diajak untuk memperhatikan kata demi kata yang ada pada teks tersebut. Karena jika kita kehilangan beberapa kata saja, bisa jadi kita tidak akan bisa menangkap keseluruhan maksud dari kalimat yang ada. Kalimat-kalimat yang menarik akan merangsang saraf otak untuk bekerja dan mengamati hal menarik tersebut. Tetapi selain membantu meningkatkan pengetahuan, belajar menggunakan buku juga dapat membutuhkan waktu yang

cukup lama untuk membaca habis materi, dan kurang bisa membantu daya ingat, karena apabila penyajiannya (font, warna, ilustrasi) tidak menarik, orang akan cepat merasa membosankan.

Dengan adanya *website* pengenalan anggota tubuh manusia, diharapkan mampu membantu masyarakat meningkatkan pengetahuan dan daya ingat mengenai dalam mempelajari informasi tentang anggota tubuh manusia, terutama anak-anak pada usia taman kanak-kanak ataupun sekolah dasar dengan pengawasan dari orang tua ataupun gurunya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis ingin membangun sebuah *website* anggota tubuh manusia sebagai media pembelajaran untuk anak-anak dengan judul “APLIKASI PEMBELAJARAN MENGENAL ANGGOTA TUBUH MANUSIA UNTUK ANAK – ANAK BERBASIS WEB”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Analisa Masalah**

Dalam perkembangan dunia pendidikan di bidang teknologi, proses belajar mengajar pada anak-anak sekolah dasar masih sangat tertinggal. Guru masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar kepada anak didik mereka. Hal tersebut dapat memperlambat proses belajar mengajar. Belajar menggunakan buku membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membaca habis seluruh materi yang perlu dipelajari dan kurang bisa membantu daya ingat.

Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research* (Hofstetter, p4) bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama. Selain itu, apabila penyajian materi yang ada pada buku tidak menarik misalnya seperti font, warna, dan ilustrasi yang buruk, anak-anak akan cepat merasa membosankan dan kemudian anak akan menjadi malas belajar.

### **Perancangan Sistem**

Perancangan sistem dalam *website* pengenalan anggota tubuh manusia pada anak-anak terdapat dua macam *entity* yaitu *user*, dan *administrator website*. *User* dapat melihat data-data tentang nama bagian anggota tubuh manusia, fungsi dari setiap bagian anggota dan lainnya serta mengisi komentar berupa saran dan kritik. *Admin* dapat melakukan semua yang dilakukan *user* dan login ke halaman *administrator panel*. Dari halaman *administrator panel*, admin dapat melakukan input, edit dan delete data-data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil implementasi berbagai proses yang telah dirancang pada bab 3. Pembahasan dimulai dari lingkungan implementasi sistem dan dilanjutkan dengan hasil implementasi rancangan sistem dan keseluruhan proses di dalam sistem.

### **Lingkungan Implementasi Sistem**

Lingkungan implementasi sistem yang dibangun meliputi beberapa perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Detail spesifikasi lingkungan implementasi sistem dapat dilihat sebagai berikut: Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.

## **Implementasi Perancangan Sistem**

Pada tugas akhir ini, perancangan sistem dibangun dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS6.

### **Desain Tampilan Utama**

Tampilan utama merupakan tampilan yang fungsinya untuk menampilkan halaman-halaman yang dimiliki sistem. Pada desain tampilan utama terdapat beberapa class yang berfungsi untuk menginput *username* dan *password* agar admin dapat masuk dalam sistem administrator.

### **Hasil Testing**

*Website* pengenalan anggota tubuh manusia dibagi menjadi dua kelompok halaman yaitu halaman *administrator* dan halaman untuk pengunjung. Halaman pengunjung hanya berfungsi untuk menampilkan data-data yang telah diinput oleh admin sebelumnya, sedangkan untuk dapat menginput, *edit* dan *delete* data dilakukan melalui halaman *administrator* yang hanya bisa diakses oleh admin. Untuk masuk dalam halaman *administrator*, admin harus mengetikkan *destination folder* di *URL address*-nya, yaitu dengan menambahkan “/admin”. Hal ini dilakukan secara manual untuk lebih mengamankan posisi *administrator* dengan tidak menampilkan secara langsung form *administrator login* dalam halaman *website*.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan *website* pengenalan anggota tubuh manusia ini adalah sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah *website* pengenalan anggota tubuh manusia. Dimana sistem tersebut dibuat berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Javascript* dan *MySQL* sebagai *database*-nya serta terdapat fitur animasi sebagai media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman anak-anak tentang anggota tubuh manusia.
2. Web ini menampilkan data-data tentang anggota tubuh manusia secara lengkap. *Website* ini juga menampilkan artikel seputar anggota tubuh manusia serta dilengkapi juga dengan gambar-gambarnya.
3. Fitur-fitur utama dalam *website* pengenalan anggota tubuh manusia adalah halaman login admin, halaman home admin, halaman data anggota tubuh, halaman data artikel, halaman data soal, halaman data komentar, halaman artikel pengunjung, halaman materi anggota tubuh pengunjung, halaman animasi pengunjung, dan halaman soal latihan pengunjung.
4. Tersedianya halaman *administrator* memberikan nilai tambah yaitu untuk manajemen *content* aplikasi sehingga memudahkan *administrator* meng-update data.

### **Saran**

Untuk melengkapi informasi tentang anggota tubuh manusia, informasi lain seperti informasi tentang pengertian, fungsi, penyakit yang berkaitan dengan anggota tubuh manusia juga perlu dimasukkan ke dalam *website* ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arief, M. Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Penerbit ANDI, Yogyakarta.

- Fungsi.web.id, 2015. *Sebutkan Fungsi Hidung pada manusia.* <http://fungsi.web.id/2015/11/soal-dan-pembahasan-mutasi.html> (diakses pada 07 November 2015 pukul 12.57 WIB).
- Kamus Kesehatan, 2015. *Tulang Wajah.* <http://majalahkesehatan.com/tulang-wajah/> (diakses pada 07 November 2015 pukul 13.19 WIB).
- Madiun, Madcom, 2011. *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional C5.* Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Madiun, Madcom, 2012. *Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash.* Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Seputar Kesehatan, 2014. *Bagian Hidung Manusia Dan Fungsinya.* <http://www.telengahidungtenggorokan.com/bagian-hidung-manusia-dan-fungsinya.html> (diakses pada 07 November 2015 pukul 12.52 WIB).
- Sidik. Ir, Betha, 2014. *Pemrograman Web PHP.* Revisi kedua. Penertbit Informatika, Bandung.
- Smallcrab, 2012. *Fungsi dan Gangguan pada Rambut.* <http://www.smallcrab.com/kesehatan/604-Fungsi-dan-Gangguan-pada-Rambut> (diakses pada 07 November 2015 pukul 12.07 WIB).
- Sridianti, 2015. *Bagian-bagian Mata dan Fungsinya.* <http://www.sridianti.com/bagian-bagian-mata-dan-fungsinya.html> (diakses pada 07 November 2015 pukul 12.41 WIB).
- Sridianti, 2015. *Fungsi Mulut dan rongga mulut Manusia.* <http://www.sridianti.com/fungsi-mulut-manusia.html> (diakses pada 07 November 2015 pukul 13. 18 WIB).
- Suyanto, M, 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing.* Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Warung Flash, 2009. *Memasukkan Suara.* <http://warungflash.com/2009/03/memasukan-suara/> (diakses pada 14 Maret 2015 pukul 13.38 WIB).