

**LAPORAN FINAL PROJECT PEMROGRAMAN WEBISTE
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SEKOLAH
DASAR BERBASIS WEBSITE**

Dosen Pengampu:

Daud Muhajir S.Kom., M.Kom.



DISUSUN OLEH KELOMPOK 5:

NATANAEL WIJAYA TIONO	1203220140
YULAN TAMARISKA LEPUR	1203220022
TSALITS SABILA FATAH	1203220135
YUANDYTHA FITRIA A.P SUJIANA	1203220120

**PRODI INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
TELKOM UNIVERSITY SURABAYA**

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Teori Belajar Anak	5
2.2 Prinsip Desain Instruksional	5
2.3 Teknologi dalam Pendidikan.....	6
BAB III METODE.....	7
3.1 Analisis Kebutuhan	7
3.2 Perancangan Konten dan Fitur.....	7
3.3 Pengembangan Website	8
3.4 Uji Coba dan Evaluasi	9
3.5 Implementasi dan Diseminasi	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 Jobdesk dan link github	11
4.2 Fitur pada Website	11
4.3 Flowchart	12
4.4 DB diagram.....	14
4.5 Screenshoot Tampilan Website	14
4.6 Poster.....	21
BAB V PENUTUP.....	22
5.1 Kesimpulan	22
5.2 Saran	22

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pendidikan merupakan kebutuhan yang bisa diabaikan. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan terhadap akses informasi dan cara belajar, dimana alat digital dan media pembelajaran online telah terbukti dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dengan menyajikan konten yang lebih interaktif dan mudah di akses. Hal ini mendorong perlunya memasukan teknologi ke dalam kurikulum pendidikan dasar untuk memastikan siswa dapat bersaing di pasar global yang berbasis teknologi

Kebutuhan pendidikan yang terus berubah juga menuntut adanya pembaruan dalam kurikulum yang dapat mengakomodir metode pengajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kehidupan siswa di abad ke-21. Media pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif, yang dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu setiap siswa

Selain itu, tantangan besar pendidikan saat ini adalah menciptakan akses dan pemerataan pendidikan. Banyak anak-anak dari latar belakang ekonomi dan lokasi geografis yang berbeda tidak memiliki akses yang sama terhadap sumber belajar yang berkualitas. Website pendidikan yang dapat diakses dari mana saja dengan koneksi internet dapat memberikan kesempatan belajar dan berkembang yang lebih besar bagi semua anak.

Pandemi COVID-19 juga mempercepat adopsi teknologi pendidikan karena pembelajaran online diwajibkan di banyak tempat selama penutupan sekolah. Hal ini menunjukkan pentingnya infrastruktur digital yang kuat dan dapat diandalkan tidak hanya pada saat krisis, namun juga sebagai sarana pembelajaran reguler.

Sebelum memulai pengembangan media pendidikan, penting untuk melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan siswa, guru, dan orang tua untuk memahami preferensi, tantangan, dan harapan mereka. Hal ini membantu merancang solusi pembelajaran yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menarik dan dapat diakses oleh siswa sekolah dasar.

Mempertimbangkan pertimbangan tersebut, proposal ini bertujuan untuk mengembangkan website media pendidikan yang menyediakan sumber belajar yang komprehensif dan adaptif, mendukung kurikulum sekolah dasar, sekaligus mengintegrasikan teknologi terkini untuk memaksimalkan efisiensi pembelajaran. Proses pengembangannya meliputi perancangan konten yang sesuai, pengembangan interaksi yang mendukung pembelajaran aktif, serta penerapan dan evaluasi yang berkesinambungan untuk menjamin keberhasilan siswa dalam pembelajaran baru..

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana media pembelajaran berbasis web dirancang untuk memenuhi kebutuhan pendidikan siswa sekolah dasar secara efektif?
2. Bagaimana lingkungan pembelajaran online dapat digabungkan dengan kurikulum pendidikan dasar saat ini untuk memastikan relevansi dan efektivitas pendidikan?
3. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam pengembangan dan penerapan website media pendidikan untuk anak sekolah dasar dan bagaimana cara mengatasinya?

1.3 Tujuan

1. Perancangan dan Pengembangan:

Mengembangkan website media pendidikan yang memenuhi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar dengan mengintegrasikan konten yang menarik dan interaktif sesuai kurikulum yang berlaku.

2. Mengintegrasikan Teknologi dan Kurikulum:

Mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa serta memastikan bahwa media e-learning selaras dengan standar K-12.

3. Evaluasi dan iterasi:

Melakukan eksperimen dan evaluasi di situs untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam kondisi nyata dan melakukan iterasi berdasarkan umpan balik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Pelatihan dan Diseminasi:

Memberikan pelatihan kepada guru dan orang tua tentang penggunaan situs ini sebagai alat pendidikan tambahan dan menyebarkan informasi untuk mempromosikan penggunaan situs ini di sekolah dan komunitas pendidikan.

5. Kontinuitas dan Pemeliharaan:

Menjalin kemitraan dengan lembaga pendidikan dan sekolah untuk penggunaan jangka panjang situs web ini sebagai bagian dari infrastruktur pembelajaran mereka dan memelihara pembaruan dan pemeliharaan konten agar tetap relevan dan efektif..

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori Belajar Anak

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan anak SD adalah pembelajaran yang berpusat pada anak, mengedepankan interaksi, permainan, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukannya pemahaman mendalam tentang teori belajar anak agar pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka dapat diterapkan. Berikut adalah penjelasannya :

1. **Berpusat pada anak**, dalam pembuatan media pembelajaran ini, kami akan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan, minat, dan tingkat perkembangan, serta kehidupan sehari-hari siswa SD.
2. **Mengedepankan Interaksi**, anak SD cenderung belajar lebih baik melalui interaksi dengan lingkungan dan orang-orang di sekitarnya. Oleh karena itu, website pembelajaran ini akan menyediakan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti game, kuis, atau simulasi yang menarik dan mendukung pembelajaran aktif.
3. **Permainan**, permainan edukatif dapat diintegrasikan sebagai bagian dari materi pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat keterampilan sosial, dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.
4. **Pengalaman langsung**, website pembelajaran ini akan menyediakan simulasi atau aktivitas praktik yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, misalnya melalui simulasi eksperimen sederhana atau aktivitas kreatif.

2.2 Prinsip Desain Instruksional

Pada pengembangan media pembelajaran, akan diterapkan prinsip desain instruksional yang mencakup pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi pembelajaran. Prinsip-prinsip ini membantu memastikan bahwa materi pembelajaran disajikan dengan cara yang efektif dan menarik bagi siswa. Berikut adalah penjelasannya :

1. **Pendekatan Sistematis**, desain instruksional akan mengikuti pendekatan sistematis yang terdiri dari beberapa langkah, mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi hasil pembelajaran. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:
 - Analisis Kebutuhan, memahami kebutuhan siswa SD dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
 - Perancangan, merancang struktur pembelajaran yang mencakup tujuan pembelajaran, konten, strategi pengajaran, dan evaluasi.
 - Pengembangan, membangun atau membuat konten pembelajaran berbasis website sesuai dengan desain yang telah dirancang.
 - Implementasi, menjalankan atau mengimplementasikan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran di kelas.
 - Evaluasi, mengevaluasi efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. **Merancang pembelajaran yang efektif**, memastikan bahwa pembelajaran yang disajikan melalui website dapat dipahami dengan baik oleh siswa SD. Hal ini termasuk penggunaan bahasa yang sesuai, penyajian informasi yang jelas dan menarik, serta penggunaan media yang mendukung pembelajaran seperti gambar, video, atau animasi yang sesuai dengan pemahaman siswa SD.
3. **Mengembangkan pembelajaran yang menarik**, pembelajaran melalui website akan dirancang sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa SD untuk belajar. Penggunaan desain grafis yang menarik, interaksi yang menyenangkan, dan konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa SD.
4. **Mengevaluasi pembelajaran**, evaluasi terhadap pembelajaran yang disajikan melalui website penting untuk memastikan efektivitasnya. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, kuis, atau observasi terhadap kemajuan belajar siswa.

2.3 Teknologi dalam Pendidikan

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengakomodasi gaya belajar yang beragam. Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Media pembelajaran berbasis web dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi persoalan belajar siswa seperti kurang bersemangat, jenuh, dan kurang memiliki motivasi untuk belajar karena guru kurang komunikatif dan kurang variatif dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Melalui pemakaian media pembelajaran menggunakan media website dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan dapat juga membangkitkan motivasi belajar siswa.

Terdapat berbagai macam pembelajaran dasar yang memerlukan suatu model pembelajaran yang cocok dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik. Hal ini penting dalam mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan mereka dengan menekankan suatu konsep fakta yang diperkuat melalui materi pelajaran di kelas. Oleh karena itu, pembelajaran di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Media pembelajaran ini merupakan sebuah metode pembelajaran online berbasis web. Dengan kreativitas guru, media pembelajaran ini bisa lebih terintegrasi. Hal ini kemungkinan dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran online, motivasi belajar siswa, dan minat belajar siswa.

BAB III METODE

3.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, akan dilakukan pendekatan holistik untuk memahami kebutuhan anak-anak SD, karakteristik kurikulum pendidikan dasar yang berlaku, serta tuntutan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilakukan dalam analisis kebutuhan:

1. **Studi Literatur:** Melakukan review terhadap literatur-literatur terkait pembelajaran anak-anak SD, termasuk teori belajar anak, strategi pembelajaran yang efektif, dan trend penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar.
2. **Survei dan Observasi:** Melakukan survei dan observasi langsung terhadap anak-anak SD, guru-guru, dan orang tua untuk memahami preferensi, tantangan, dan harapan terkait pembelajaran. Survei ini akan mencakup minat belajar anak-anak, kebutuhan akan bantuan dalam pembelajaran, serta persepsi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
3. **Konsultasi dengan Pakar Pendidikan:** Melakukan konsultasi dengan pakar pendidikan, psikolog anak, dan guru-guru SD untuk mendapatkan masukan dan saran terkait pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak SD.
4. **Analisis Kurikulum:** Menganalisis kurikulum pendidikan dasar yang berlaku, termasuk standar kompetensi, materi pelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
5. **Identifikasi Kebutuhan Teknologi:** Mengidentifikasi kebutuhan teknologi yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website, termasuk platform pengembangan, fitur interaktif, dan desain yang ramah pengguna.

3.2 Perancangan Konten dan Fitur

Pada tahap perancangan konten dan fitur, akan dilakukan penentuan materi pembelajaran yang disertakan dalam website serta fitur-fitur interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah langkah-langkah perancangan konten dan fitur:

1. **Penentuan Materi Pembelajaran:** Mengidentifikasi materi-materi pelajaran yang akan disertakan dalam media pembelajaran, dengan mengacu pada kurikulum pendidikan dasar yang berlaku. Materi pembelajaran akan dirancang agar sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat anak-anak SD, serta disajikan secara menarik dan interaktif.
2. **Struktur Konten:** Merancang struktur konten yang logis dan mudah dipahami oleh anak-anak SD. Konten akan disusun secara hierarkis, dimulai dari materi pokok hingga materi yang lebih mendalam, serta disertai dengan ilustrasi, gambar, dan multimedia yang mendukung.
3. **Fitur Interaktif:** Memilih fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman anak-anak dalam pembelajaran. Fitur-fitur ini dapat berupa permainan edukatif, kuis interaktif, video pembelajaran, simulasi, dan aktivitas kolaboratif antar pengguna.

4. **Adaptasi Konten:** Merancang konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individual anak-anak, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dan progresif sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.
5. **Desain Antarmuka:** Merancang antarmuka pengguna (user interface) yang intuitif dan menarik bagi anak-anak SD. Desain antarmuka akan memperhatikan prinsip-prinsip desain untuk anak-anak, seperti penggunaan warna yang cerah, ikon yang mudah dikenali, dan navigasi yang sederhana.
6. **Konten Pendukung:** Selain materi pelajaran utama, juga akan disertakan konten pendukung seperti artikel, infografis, dan referensi tambahan yang dapat membantu memperluas pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran.

Dengan merancang konten dan fitur yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak-anak SD, diharapkan media pembelajaran berbasis website ini dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar anak-anak pada tingkat pendidikan dasar.

3.3 Pengembangan Website

Dalam tahap pengembangan website menggunakan native PHP dan Tailwind CSS, akan dilakukan proses pembuatan website media pembelajaran berbasis web dengan memperhatikan aspek desain, fungsionalitas, dan keamanan. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan website:

1. **Perencanaan Desain:** Merencanakan desain website dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, struktur konten, dan tata letak yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain responsif.
2. **Pemilihan Teknologi:** Menggunakan native PHP sebagai bahasa pemrograman utama untuk pengembangan backend website, serta Tailwind CSS sebagai framework CSS untuk desain frontend yang responsif.
3. **Pembuatan Struktur Database:** Merancang dan mengimplementasikan struktur database untuk menyimpan data materi pembelajaran, informasi pengguna, dan statistik pembelajaran.
4. **Pengembangan Backend:** Mengembangkan backend website menggunakan native PHP untuk mengatur proses otentikasi pengguna, pengelolaan konten, dan logika bisnis lainnya.
5. **Pengembangan Frontend:** Mengimplementasikan desain frontend website menggunakan Tailwind CSS untuk membangun tampilan yang menarik dan responsif, serta memastikan pengalaman pengguna yang optimal.
6. **Integrasi Fitur Interaktif:** Mengintegrasikan fitur-fitur interaktif seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan video pembelajaran ke dalam website menggunakan JavaScript atau jQuery jika diperlukan.
7. **Uji Coba dan Debugging:** Melakukan uji coba secara menyeluruh untuk memastikan bahwa website berfungsi dengan baik di berbagai platform dan perangkat. Melakukan debugging untuk memperbaiki bug dan masalah teknis lainnya yang mungkin muncul.

8. **Optimisasi Kinerja:** Mengoptimalkan kinerja website dengan melakukan teknik-teknik optimisasi seperti kompresi gambar, penggunaan caching, dan pengurangan permintaan HTTP.
9. **Pengujian Keamanan:** Melakukan pengujian keamanan secara menyeluruh untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kerentanan keamanan potensial dalam website.
10. **Peluncuran dan Pemeliharaan:** Melakukan peluncuran resmi website setelah melalui proses pengujian yang memadai. Selanjutnya, melakukan pemeliharaan rutin dan pembaruan perangkat lunak untuk memastikan keamanan dan ketersediaan website.

3.4 Uji Coba dan Evaluasi

1. **Uji Coba Pengguna:** Tahap ini melibatkan pengujian langsung terhadap pengguna potensial, yaitu anak-anak SD. Mereka akan diminta untuk menggunakan website media pembelajaran yang telah dibangun dalam situasi yang mirip dengan penggunaan sehari-hari. Selama uji coba, pengguna akan diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas pembelajaran dan memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka menggunakan website tersebut.
2. **Pengumpulan Data:** Data akan dikumpulkan selama sesi uji coba, termasuk waktu yang dihabiskan oleh pengguna di setiap halaman, kesulitan yang dihadapi, fitur yang paling digunakan, serta umpan balik positif dan negatif mengenai desain dan fungsionalitas website.
3. **Analisis Data:** Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mengevaluasi kinerja dan efektivitas website. Ini meliputi pengukuran tingkat keterlibatan pengguna, tingkat pemahaman materi pembelajaran, dan kemudahan penggunaan antarmuka.
4. **Evaluasi Desain dan Fungsionalitas:** Berdasarkan analisis data, evaluasi akan dilakukan terhadap desain antarmuka dan fungsionalitas website. Fitur-fitur yang tidak efektif atau kurang digunakan dapat direvisi atau dihapus, sedangkan fitur yang mendapat umpan balik positif dapat ditingkatkan.
5. **Iterasi dan Perbaikan:** Berdasarkan hasil evaluasi, perbaikan dan iterasi akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas website. Ini termasuk penyesuaian desain antarmuka, penambahan fitur baru, perbaikan bug, dan optimisasi performa.
6. **Uji Coba Lanjutan:** Setelah perbaikan dilakukan, uji coba lanjutan dapat dilakukan untuk memverifikasi bahwa perubahan yang telah dilakukan telah meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas website.

Melalui proses uji coba dan evaluasi yang komprehensif ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas dan kualitas website media pembelajaran ini dalam mendukung pembelajaran anak-anak SD. Evaluasi ini juga akan membantu dalam menentukan langkah-langkah perbaikan dan pengembangan selanjutnya guna meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran pengguna.

3.5 Implementasi dan Diseminasi

1. **Implementasi:** Setelah melalui tahap pengembangan, uji coba, dan evaluasi, website media pembelajaran akan siap untuk diimplementasikan secara luas. Tahap implementasi ini meliputi beberapa langkah, antara lain:
 - Peluncuran Website: Website akan diluncurkan secara resmi dan diakses melalui domain yang telah ditentukan.
 - Pelatihan Pengguna: Pelatihan akan diberikan kepada guru-guru dan orang tua mengenai cara menggunakan website sebagai alat pembelajaran tambahan bagi anak-anak SD.
 - Integrasi dengan Kurikulum: Website akan diintegrasikan dengan kurikulum pendidikan dasar yang berlaku, sehingga materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.
 - Pengelolaan Konten: Tim pengelola akan bertanggung jawab atas pemeliharaan dan pembaruan konten secara berkala, sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan pengguna.
2. **Diseminasi:** Untuk meningkatkan aksesibilitas dan penggunaan website media pembelajaran, strategi diseminasi yang efektif akan dilakukan. Berikut adalah beberapa langkah dalam diseminasi:
 - Kampanye Promosi: Melalui kampanye promosi online dan offline, informasi mengenai website akan disebarkan kepada guru-guru, sekolah-sekolah, dan masyarakat umum.
 - Kerjasama dengan Sekolah dan Institusi Pendidikan: Kerjasama akan dibangun dengan sekolah-sekolah dan institusi pendidikan untuk mengintegrasikan penggunaan website dalam proses pembelajaran formal.
 - Sosialisasi di Komunitas Pendidikan: Mengadakan acara sosialisasi dan pelatihan di komunitas pendidikan untuk memperkenalkan manfaat dan fitur-fitur website kepada para pendidik dan orang tua.
 - Media Sosial dan Blog: Memanfaatkan platform media sosial dan blog untuk menyebarkan informasi, tutorial, dan konten-konten pembelajaran yang menarik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Jobdesk dan link github

1. Link Website:

<https://imktelusby.site/brainybuddies/>

2. Link github:

<https://github.com/NatanaelWT/brainybuddies>

3. Jobdesk masing-masing anggota:

Nama	Jobdesk
Natanael Wijaya	Membuat infrastuktur website halaman “Courses” dan Quiz, membuat login dan database materi, serta mengelola konfigurasi website.
Yuandytha Fitria	Membuat infrastuktur website halaman “About us”, mencari materi untuk mata pelajaran IPA & PPKN, membuat Soal & Jawaban Quiz, serta membuat poster & ppt presentasi.
Yulan Tamariska	Membuat infrastuktur website halaman “Service”, mencari materi untuk mata pelajaran Bahasa & IPS, membuat Soal & Jawaban Quiz, serta membuat laporan akhir.
Tsalits Sabila	Membuat infrastuktur website halaman “Home”, mencari materi untuk mata pelajaran Matematika & Bahasa Inggris, membuat Soal & Jawaban Quiz, serta membuat laporan akhir.

4.2 Fitur pada Website

Fitur yang tersedia pada webiste media pembelajaran Brainybuddies yakni :

1. Login

Login hanya dapat dilakukan oleh admin, untuk siswa yang akan belajar tidak perlu melakukan login.

2. Tambah Materi

Fitur ini dibuat untuk user “admin”, dimana ia dapat menambahkan materi baru baik berupa video pembelajaran maupun teks tertulis untuk dapat di pelajarin siswa nantinya.

3. Hapus Materi

Fitur ini juga khusus user “admin”, dimana ia dapat menghapus materi yang salah di tambahkan atau tidak lagi di perlukan dalam website.

4. Quiz

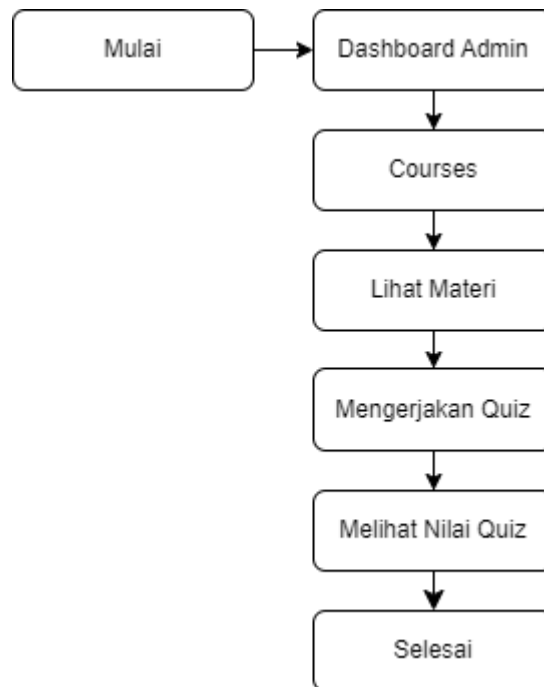
Jika user admin, maka dapat menambahkan soal quiz baru dan jawaban yang benar sesuai dengan materi pembelajaran masing-masing. Jika user adalah siswa biasa yang

tidak login, maka dapat mengerjakan quiz untuk mengasah kemampuan pengetahuan siswa tersebut.

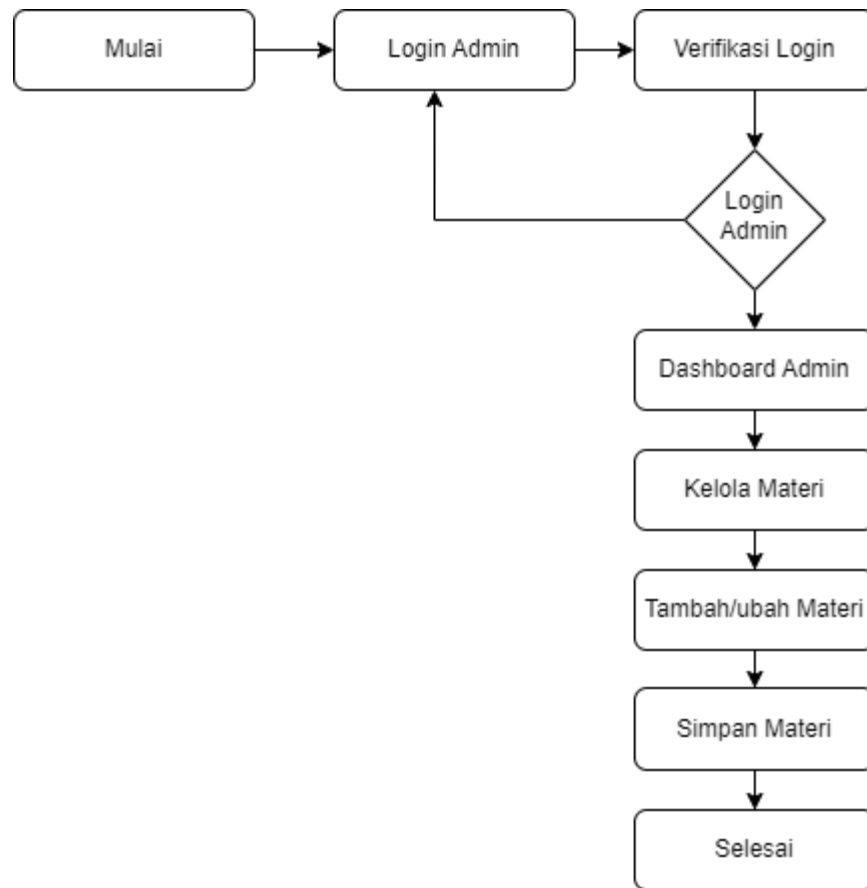
5. Menonton Video Materi

Fitur ini dibuat untuk user “siswa” yang akan mempelajari materi pembelajaran yang di inginkan, di mana pada fitur ini siswa hanya dapat menonton video pembelajaran dan membaca materi tertulis tanpa bisa mengedit atau mengubah materi yang sudah ada.

4.3 Flowchart



- Mulai: Ini merupakan titik awal dari alur proses.
- Dashboard Admin: Pengguna mengakses dasbor admin. Di sini, admin dapat mengelola berbagai aspek dari sistem.
- Courses (Kursus): Dari dasbor admin, pengguna memilih "Courses" (Kursus). Ini mengarah ke halaman yang menampilkan daftar semua kursus yang tersedia untuk dikelola oleh admin.
- Lihat Materi: Pengguna memilih sebuah kursus untuk melihat materinya. Langkah ini melibatkan akses ke konten atau sumber daya yang disediakan untuk kursus tersebut.
- Mengerjakan Quiz: Setelah meninjau materi, pengguna (atau mungkin siswa) melanjutkan untuk mengerjakan kuis yang terkait dengan materi kursus.
- Melihat Nilai Quiz: Setelah menyelesaikan kuis, pengguna dapat melihat nilai atau hasil dari kuis tersebut.
- Selesai: Proses selesai.



- Mulai: Titik awal proses.
- Login Admin: Administrator masuk ke sistem menggunakan username dan password.
- Verifikasi Login: Sistem memverifikasi atau melakukan pengecekan username dan password admin.
- Jika terjadi kesalahan, maka akan kembali ke langkah "Login Admin".
- Dashboard Admin: Setelah login berhasil, admin diarahkan ke dashboard.
- Kelola Materi: Admin memiliki opsi untuk mengelola materi pelajaran.
- Tambahkan/Ubah Materi: Admin dapat menambahkan atau mengubah materi pelajaran.
- Simpan Materi: Data materi disimpan di tabel materi.
- Log Aktivitas: Jika diperlukan, aktivitas admin (misalnya, menambahkan atau mengubah materi) bisa dicatat dengan menghubungkan id_admin dari tabel admin ke tabel materi melalui kolom created_by atau updated_by.
- Selesai: Proses selesai.

4.4 DB diagram

brainybuddies materi	
id_materi	int(11)
nama_materi	varchar(200)
mata_pelajaran	enum('matematika','ipa','ips','ppkn','bahasa','english')
img	varchar(200)
deskripsi	varchar(500)
materi	varchar(5000)
link_youtube	varchar(500)

brainybuddies admin	
id_admin	int(11)
nama	varchar(200)
email	varchar(200)
username	varchar(200)
password	varchar(200)

Tidak adanya garis penghubung antara tabel **materi** dan **admin** menunjukkan bahwa kedua tabel ini tidak memiliki hubungan langsung satu sama lain, seperti foreign key atau relasi dalam diagram entitas-relasi (ERD). Ini dapat diartikan bahwa:

- **Independent:** Tabel materi dan admin berdiri sendiri dan tidak saling bergantung. Masing-masing tabel menyimpan data yang berbeda dan digunakan untuk tujuan yang berbeda tanpa perlu saling terhubung.
- **Functional Separation:** Tabel materi berfokus pada penyimpanan materi pelajaran, sementara tabel admin berfokus pada informasi login dan identitas administrator. Keduanya mungkin digunakan dalam aplikasi yang sama tetapi tidak memerlukan relasi langsung dalam basis data.

4.5 Screenshoot Tampilan Website



Our Courses

Media Pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai bidang pengetahuan. Kami menyediakan kursus-kursus yang dirancang untuk membantu mencapai tujuan belajar siswa.



Matematika

Pelajaran matematika bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah.



IPA

Mengembangkan pemahaman tentang alam semesta, kehidupan, fenomena alam dan keterampilan berpikir kritis dan analitis.



IPS

Memahami dinamika masyarakat, perkembangan peradaban, interaksi antar individu dan kelompok dalam konteks sosial.



PPKN

Membentuk karakter yang berakhlak mulia, berwawasan dan memahami tanggung jawab sebagai warga negara.



Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia mencakup Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Indonesia



Bahasa Inggris

Bahasa Inggris mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dalam bahasa Inggris

Belajar Bersama BrainyBuddies



BrainyBuddies, kami menyediakan pendekatan holistik terhadap pendidikan yang mencakup keunggulan akademik, pemikiran kritis, dan pengembangan pribadi. Program kami dirancang untuk menginspirasi dan menantang siswa, membantu mereka menjadi individu yang percaya diri dan mampu.

- Menumbuhkan kecintaan pada pembelajaran
- Mendorong pemikiran kritis
- Pengembangan pribadi yang holistik
- Menginspirasi dan menantang siswa

Our Teacher

Belajar bersama para guru yang baik hati dan menggemaskan kita.



Firdaus Yunus

IPS



Ainiyah Dini

• PPKn •



Raihan Matt

Bahasa Inggris

Our Contact

BrainyBuddies
Jl Buddies
Pin-21542 Surabaya
(+62) 821-5811-4721
BrainyBuddies@buddies.com

Quick Links

[Latest Events](#)
[Terms and conditions](#)
[Privacy policy](#)
[Career](#)
[Contact us](#)

Fitur

[Pembelajaran Menarik Berbasis Video](#)
[Kuis Interaktif Untuk Anak](#)
[Berbagai Mata Pelajaran Sesuai Kurikulum](#)

Tampilan Halaman About us

← → ↻

inktekusby.site/brainybuddies/about


☆

🔍

⋮

School

HOMEABOUT USSERVICESCOURSES



About Us

Kami adalah Platform Pembelajaran Inovatif

Selamat datang di BrainyBuddies, tempat kami mengubah cara anak belajar! kami berdedikasi untuk menyediakan konten pendidikan berkualitas tinggi guna membantu anak sukses dalam studi kami menawarkan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak.

Read more

Mengapa Memilih Kami?

Di BrainyBuddies, kami percaya setiap anak memiliki potensi luar biasa. Kami menawarkan pendekatan personal dan inovatif sesuai kebutuhan dan gaya belajar anak, dengan konten pendidikan akurat dan selalu diperbarui. Teknologi canggih kami membuat pembelajaran interaktif dan menarik, mudah diakses kapan saja. Kami menyediakan bimbingan penuh untuk mengatasi tantangan belajar, dan hasilnya terbukti dengan peningkatan prestasi akademik banyak siswa. Bergabunglah dengan BrainyBuddies untuk membantu anak Anda mencapai kesuksesan akademik dengan cara yang menyenangkan dan efektif!


Solusi Kami

- Pembelajaran Personal :
- Video Pembelajaran Yang Menyenangkan :
- Quiz Dan Pelatihan :


Manfaat Menggunakan BrainyBuddies

- Pembelajaran yang Disesuaikan: Metode kami memenuhi kebutuhan dan gaya belajar unik setiap anak, menjamin pengalaman yang efektif dan menyenangkan.
- Konten Video yang diberikan Berkualitas Tinggi: Materi pendidikan kami sesuai dengan kurikulum sekolah dasar dan menjamin bahan ajar yang baik
- Peningkatan Prestasi Akademik: Pendekatan kami terbukti meningkatkan prestasi akademik anak.


Tim Kami Dan Tugasnya Masing-Masing




Yulan Tamariska Lepur
1203220022
Yulan Tamariska, mahasiswi kontributor di BrainyBuddies, memberikan materi Bahasa Indonesia dan IPS.



Yuandytha Fitria Ade Putri Sujana
1203220120
Yuandytha, mahasiswi kontributor di BrainyBuddies, memberikan materi IPA dan PPKN.



Tsalits Sabila Fatah
1203220135
Tsalits Sabila Fatah, mahasiswi kontributor di BrainyBuddies, memberikan materi Matematika dan Bahasa Inggris.



Natanael Wijaya Tiono
1203220140
Natanael Wijaya Tiono, mahasiswa krusial dalam pengelolaan database dan infrastruktur web di BrainyBuddies.

Penempatan Kampus

Kami, mahasiswa Informatika semester 4, mengembangkan website ini sebagai tugas besar untuk memperkuat kesiapan kerja sesama mahasiswa. Proyek ini mengintegrasikan peluang penempatan kerja dengan kebutuhan industri, mempersiapkan mahasiswa untuk sukses di dunia kerja yang kompetitif.

Universitas Telkom

php

B Bootstrap

HTML5

XAMPP

Universitas Telkom

Our Contact

BrainyBuddies
Jl Buddies
Pin-21542 Surabaya.

(+62) 821-5811-4721
BrainyBuddies@buddies.com

Quick Links

Latest Events
Terms and conditions
Privacy policy
Career
Contact us

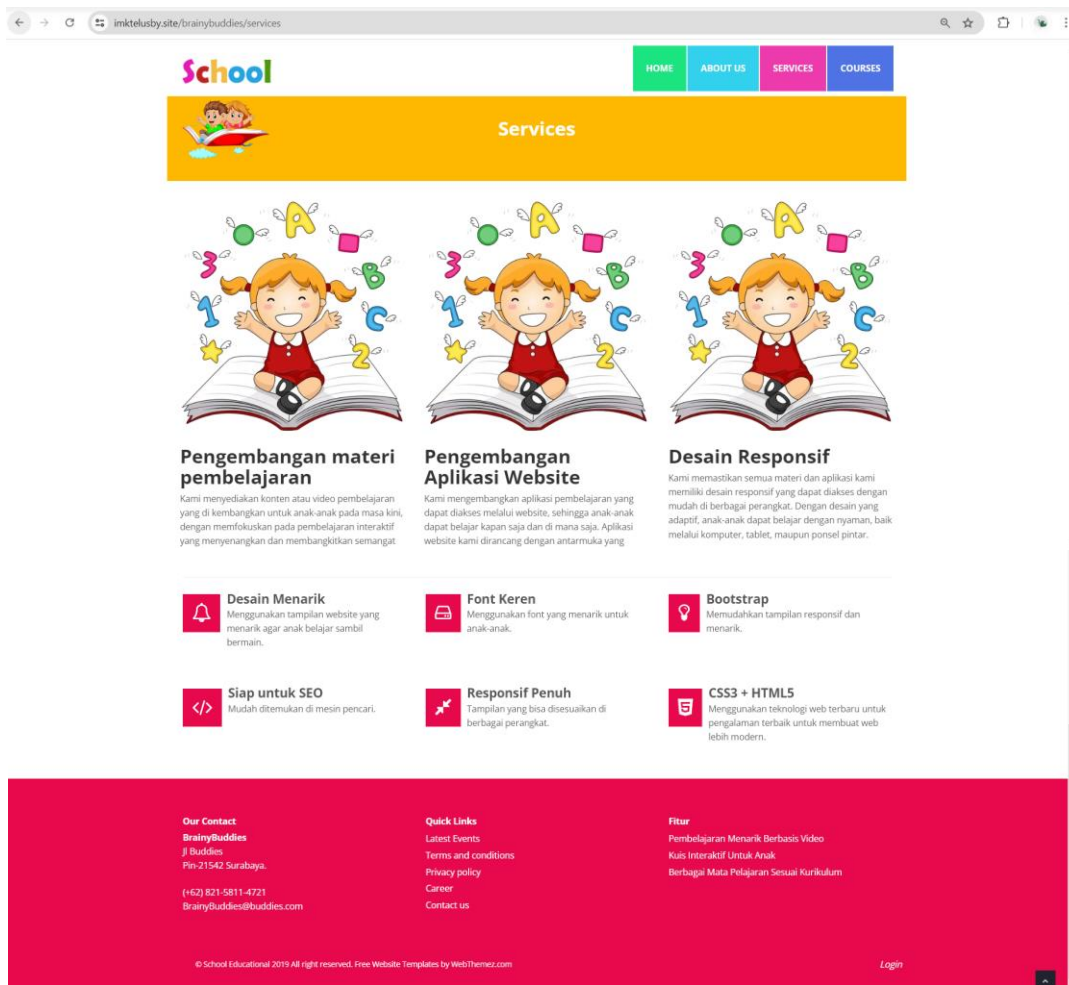
Fitur

Pembelajaran Menarik Berbasis Video
Kuis Interaktif Untuk Anak
Berbagai Mata Pelajaran Sesuai Kurikulum

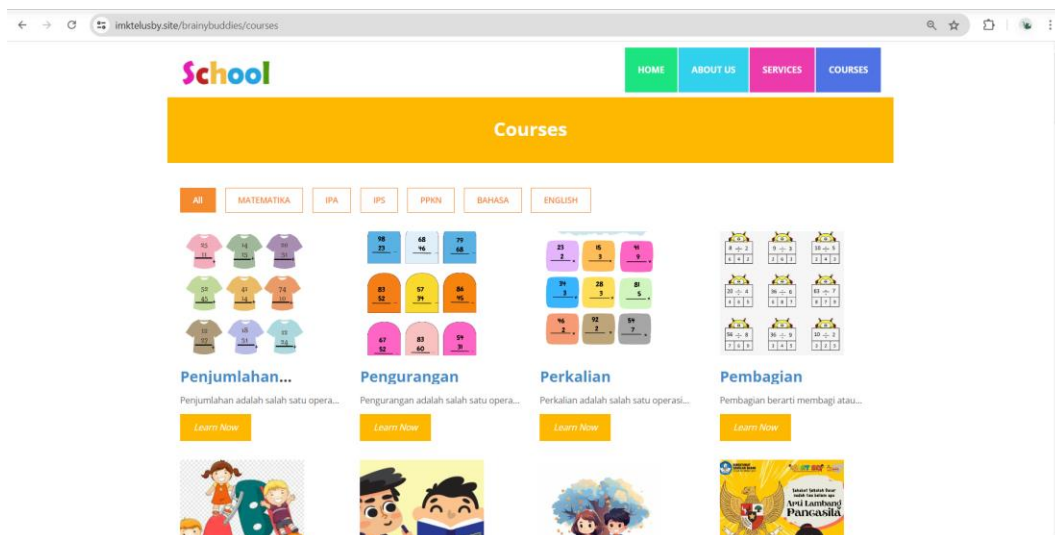
© School Educational 2019 All right reserved. Free Website Templates by WebThemez.com

Login

Tampilan Halaman Service



Tampilan Halaman Courses



Courses

All MATHEMATIKA IPA IPS PPKn BAHASA ENGLISH



Penjumlahan...

Penjumlahan adalah salah satu opera...

[Learn Now](#)

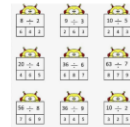
Pengurangan

Pengurangan adalah salah satu opera...

[Learn Now](#)

Perkalian

Perkalian adalah salah satu operasi...

[Learn Now](#)

Pembagian

Pembagian berarti membagi atau...

[Learn Now](#)

Courses

All MATHEMATIKA IPA IPS PPKn BAHASA ENGLISH



Ekosistem

Materi ekosistem

[Learn Now](#)

Mengetahui Sistem...

Mengetahui sistem pernapasan pada...

[Learn Now](#)

Adaptasi Makhluk...

Belajar dan melihat cara makhluk hid...

[Learn Now](#)

Hewan dan...

Hewan dan Tumbuhan Berkembang...

[Learn Now](#)

Courses

All MATHEMATIKA IPA IPS PPKn BAHASA ENGLISH



Mengetahui Diri

Materi mengetahui diri belajar tentang...

[Learn Now](#)

Sopan santun

Materi sopan santun bertujuan...

[Learn Now](#)

Lingkungan sekitar

Materi tentang lingkungan sekitar...

[Learn Now](#)

Transportasi

Materi tentang transportasi bertujuan...

[Learn Now](#)

Courses

All

MATEMATIKA

IPA

IPS

PPKn

BAHASA

ENGLISH



Pancasila dan...

Pancasila dan Simbol-simbolnya

Learn Now



Aturan

Aturan

Learn Now



Gotong Royong

Gotong Royong

Learn Now



Pelaksanaan...

Pelaksanaan Kewajiban & Hak Warga...

Learn Now



Courses

All

MATEMATIKA

IPA

IPS

PPKn

BAHASA

ENGLISH



Mengenal Alfabet

Materi pengenalan alfabet untuk anak...

Learn Now



Mengenal Kata Kerja

Materi mengenal kata kerja merupakan...

Learn Now



Menceritakan...

Materi menceritakan kembali adalah...

Learn Now



Kalimat Efektif

Materi kalimat efektif mengajarkan...

Learn Now



Courses

All

MATEMATIKA

IPA

IPS

PPKn

BAHASA

ENGLISH



Reading

Pembelajaran reading untuk anak...

Learn Now



Vocabulary

Belajar kosakata benda di ruang kelas

Learn Now



Question-words

Belajar lima kata tanya dalam bahasa...

Learn Now



Personal-Pronounce

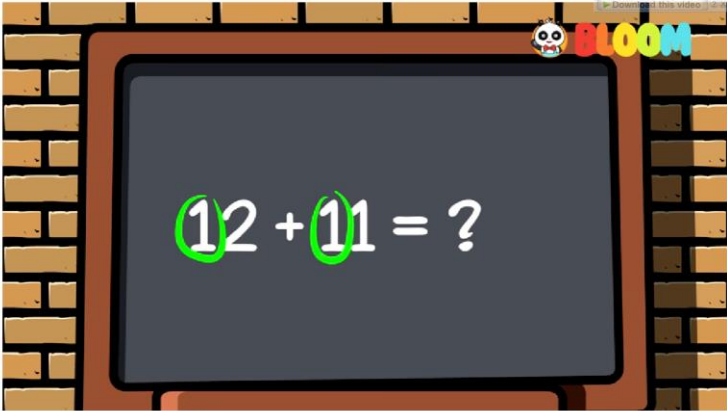
Belajar kata tunjuk untuk tiap jenis...

Learn Now



Tampilan Halaman Materi dan Video Tiap Pelajaran

Penjumlahan matematika



Penjumlahan matematika

Penjumlahan adalah salah satu operasi matematika dasar yang sangat penting. Penjumlahan berarti menggabungkan dua atau lebih angka menjadi satu angka baru yang disebut jumlah.

Konsep Dasar: Penjumlahan Penjumlahan bisa dibaratkan seperti mengumpulkan benda. Misalnya, jika kamu punya 3 apel dan mendapatkan 2 apel lagi, kamu sekarang punya 5 apel. Secara matematika, ini ditulis sebagai: $3 + 2 = 5$

Cara Menjumlahkan Angka di Bawah 10

Hari ini kita lihat beberapa contoh penjumlahan:

$1 + 1 = 2$

Bayangkan kamu memiliki 1 bola, dan temanmu memberimu 1 bola lagi. Sekarang kamu punya 2 bola.

$2 + 3 = 5$

Kamu memiliki 2 permen, dan mendapatkan 3 permen lagi. Sekarang kamu punya 5 permen.

$4 + 4 = 8$

Kamu memiliki 4 buku, dan membeli 4 buku lagi. Sekarang kamu punya 8 buku.

$5 + 2 = 7$

Kamu memiliki 5 kelereng, dan menemukan 2 kelereng lagi. Sekarang kamu punya 7 kelereng.

Selamat Belajar


[→ Quiz](#)

Our Contact
BrainyBuddies

Quick Links
Latest Events

Fitur
Pembelajaran Menarik Berbasis Video

Tampilan Halaman Quiz



[HOME](#)[ABOUT US](#)[SERVICES](#)[COURSES](#)

Quiz Penjumlahan matematika

$2 + 5 = ??$

☐ 8☐ 5

☐ 6☐ 7

[Next](#)

Our Contact
BrainyBuddies
Jl Buddies
Ptn-21542 Surabaya
(+62) 821-5811-4721
Brainybuddies@buddies.com

Quick Links
Latest Events
Terms and conditions
Privacy policy
Career
Contact us

Fitur
Pembelajaran Menarik Berbasis Video
Kuis Interaktif Untuk Anak
Berbagai Mata Pelajaran Sesuai Kurikulum

4.6 Poster



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulannya, website yang kami kembangkan adalah sebuah platform edukatif yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar di sekolah dasar. Website ini memberikan kemampuan bagi admin, dalam hal ini para guru, untuk mengunggah dan mengelola materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kelas. Selain itu, siswa sebagai pengguna lainnya dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran tersebut, mengerjakan kuis yang disediakan, dan melihat hasil atau nilai kuis setelah mereka menyelesaikannya.

Kami berharap bahwa website ini akan menjadi alat yang efektif bagi para guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan terstruktur. Dengan adanya fitur kuis, siswa juga dapat menguji pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik mengenai prestasi belajar mereka. Laporan yang kami susun ini bertujuan untuk memberikan gambaran mendetail mengenai deskripsi dan konten dari website yang kami buat, termasuk fitur-fitur utama dan cara penggunaannya. Harapan kami, website ini akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

5.2 Saran

Untuk kedepannya mungkin bisa dikembangkan lagi websitenya, menambahkan fitur game yang menarik untuk pembelajaran, membuat login untuk siswa agar penilaian terhadap quiz yang sudah dikerjakan dapat tersimpan dan di lihat untuk siswa yang bersangkutan, memperbaiki tampilan quiz agar lebih menarik.