

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh *Erwin Januarisman dan Anik Ghufron Universitas Negeri Yogyakarta*. Tuntutan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran IPA adalah diperlukanya alternatif media pembelajaran selain buku pelajaran. Peserta didik belum dapat memahami materi IPA dengan baik apabila hanya menggunakan media pembelajaran buku cetak. Mata pelajaran IPA membutuhkan media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan jenis pelajaran IPA itu sendiri. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu layanan edukasi berbasis *web* yang memungkinkan terwujudnya *edutainment* dengan menggunakan media internet. Media pembelajaran berbasis *web* dapat menghubungkan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam sebuah ruang belajar *online*. Permasalahan pembelajaran konvensional dibandingkan dengan pembelajaran berbasis *web* dapat ditinjau dari segi interaktivitas pendidik dan peserta didik yang terbatas, *fleksibilitas* dalam hal penyediaan waktu, tempat dan bahan ajar serta akseibilitas sumber materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *web* tercipta untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut.

Penelitian selanjutnya dengan judul *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android* oleh *Galih Vidia*

Pangestika, Wawa Wikusna dan Aris Hermansyah, pada *Univesitas Telkom*. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android ini merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan secara interaktif dalam memahami kosa kata sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sesuai dengan standar kompetensi untuk siswa. Aplikasi ini terdiri dari beberapa materi yaitu *Numbers* (angka), *Times* (waktu), *People Around Us* (orang disekitar kita), *Daily Activities* (kegiatan sehari-hari), *Day and Months* (hari dan bulan) dan *Animals* (binatang). Menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio visual agar lebih menarik bagi siswa. Menampilkan kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan guru di kelas. Membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang sesuai dengan materi di sekolah.

Penelitian yang di lakukan oleh *Nursyam Angriani Universitas Tadulako*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas II SDN Wata Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali dalam menulis kata dengan menggunakan media gambar. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan melalui tahapan yang sama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN Wata Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan evaluasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa hasil belajar siswa meningkat, yaitu hasil dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 64,33 dengan tingkat ketuntasan secara klasikal adalah 45%, *nilai tidak tuntas pada siklus I adalah 55%, sedangkan pada siklus II* rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 85,67 dengan *tingkat* ketuntasan secara klasikal menjadi 90% sehingga *terjadi peningkatan ketuntasan secara klasikal sebanyak 50%*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan kemampuan menulis kata siswa kelas II SDN Wata Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali.

Sedangkan menurut penelitian dari *I Nyoman Diva P.Y. STMIK AKAKOM Yogyakarta*. Perkembangan usia dini adalah masa-masa keemasan yang menjadi pondasi bagi anak-anak untuk menjalani kehidupannya dimasa yang akan datang. Perkembangan pada masa-masa tersebut memberikan dampak terhadap kemampuan intelektual, karakter personal, dan kemampuan bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak pada dasarnya memiliki rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu yang terdapat dilingkungannya, baik dengan cara memperhatikan, mendengarkan dan bertanya mengenai berbagai hal sempat dilihat ataupun didengarnya. Oleh karena itu dibuat aplikasi yang bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam belajar menulis dan mengenal angka.

Tabel 2.1 Perbandingan Data Penelitian

No	Peneliti/Tahun	Berbasis	Tingkat/Jenjang Pendidikan	Keterangan
1.	I Nyoman Diva P.Y./2015 STMIK AKAKOM Yogyakarta	Mobile Programing	Anak Usia 3-5 th	Aplikai ini bertujuan untuk mengenalkan angka pada anak usia 3- 5 th
2.	Erwin Januarisman, dkk/ 2016 Universitas Negeri Yogyakarta	Web CMS (<i>Content Management System</i>)	Sekolah Menengah Pertama Kelas 1	Alternatif media pembelajaran selain buku pelajaran untuk siswa kelas VII
3.	Galih Vidia Pangestika, dkk / 2017 Universitas Telkom Bandung	Mobile Programing	Sekolah Dasar 1 sampai dengan 6.	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android ini merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan secara interaktif dalam memahami kosa kata sederhana yang mudah dimengerti oleh siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris sesuai dengan standar kompetensi untuk siswa.
4.	Usulan Penulis	Web Code Igniter	Taman Kanak – kanak	Sebagai sarana pembelajaran membaca dan menulis angka serta huruf, dilengkapi audio dan video atau animasi dengan tampilan yang menarik.

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Web

Website merupakan media penyebaran informasi melalui internet. Website tidak hanya digunakan untuk penyebaran informasi saja melainkan bisa digunakan untuk membuat toko online, media promosi, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Penemu situs web adalah Sir Timothy John. Sedangkan situs

web yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991. Adapun kegunaan website bagi para pembisnis adalah dengan adanya sebuah website dapat membantu mereka untuk menambah penghasilan dengan cara menjual produk-produk melalui website tersebut tanpa susah payah menjaganya. Sedangkan bagi para pelajar dengan adanya website dapat membantu menemukan berbagai macam pengetahuan yang mereka butuhkan dan membaginya bersama teman-teman melalui website. Website terdiri dari dua macam ya itu,

1. Web statis, merupakan sebuah web yang isinya tidak bisa diubah-ubah dan tidak memiliki database sebagai tempat penyimpanan kontennya. Jadi apabila ingin mengubah isi dari website tersebut, maka harus melakukan perubahan tulisan yang tertanam pada file program tersebut.
2. Web dinamis, merupakan sebuah web yang isinya dapat diubah sewaktu-waktu tanpa melalui perubahan kode pada file web, akan tetapi melalui halaman administrator. Konten yang tampil dalam web dinamis tersimpan pada sebuah database, sehingga orang awam pun bisa mengubah isi konten web tanpa mengubah bahasa pemrograman web.

2.2.2 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Di bahasa Arab media disebut ‘wasail’ bentuk jama’ dari ‘wasilah’, yakni sinonim “alwast” yang artinya juga ‘tengah’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’(wasilah) atau yang mengantarai kedua sisi

tersebut (Yudhi Munadi, 2013). Media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap (Yuni Wiyarti, 2013). Sedangkan menurut penelitian (Amru Salam Riyadi, 2011) media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Penggunaan media PBK saat ini sangat pesat, ini ditandai dengan banyaknya media pembelajaran menggunakan komputer.

2.2.3 Framework CodeIgniter

Framework atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal. Sehingga mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web, relatif memudahkan dalam proses maintenance karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah framework (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada), Umumnya framework menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple

database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dan lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS.

CodeIgniter adalah sebuah web application framework yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis. CodeIgniter menjadi sebuah framework PHP dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web. Selain ringan dan cepat, CodeIgniter juga memiliki dokumentasi yang super lengkap disertai dengan contoh implementasi kodenya. Dokumentasi yang lengkap inilah yang menjadi salah satu alasan kuat mengapa banyak orang memilih CodeIgniter sebagai framework pilihannya. Karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh CodeIgniter, pembuat PHP Rasmus Lerdorf memuji CodeIgniter di frOSCon (Agustus 2008) dengan mengatakan bahwa dia menyukai CodeIgniter karena “it is faster, lighter and the least like a framework.”

CodeIgniter pertamakali dikembangkan pada tahun 2006 Mark Elis. Dengan logo api yang menyala, CodeIgniter dengan cepat “membakar” semangat para web developer untuk mengembangkan web dinamis dengan cepat dan mudah menggunakan framework PHP yang satu ini.