

MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK SWASTA MELYAZ CINTA RAKYAT

Meila Nida Sadanah¹, Ibnu Rusydi², Zulham³

^{1,2,3}Universitas Dharmawangsa Jl. KL. Yos Sudarso No. 224 Medan

¹meilanidanidasadanah@gmail.com,

²ibnurusydi@dharmawangsa.ac.id

³zulham@dharmawangsa.ac.id,

Abstrak-Media berfungsi sebagai sarana pembelajaran individual yang membuat kedudukan, media juga dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara mandiri. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selama melakukan penelitian di SMK Swasta Melyaz Cinta Rakyat, peneliti menemukan masalah sistem pada bagian proses pembelajaran di TSM (Teknik Sepeda Motor) biasanya untuk sebuah teori dilakukan di kelas dan untuk praktikum dilakukan di bengkel, berhubung pada saat ini lagi pandemi covid-19, siswa dilarang belajar antar tatap muka jadi siswa belajar melalui daring (online). Siswa pun jadi sulit untuk memahami teori tersebut karena terbiasa belajar secara langsung di bengkel tersebut. Oleh karena itu maka penulis mengusulkan suatu sistem media pembelajaran untuk jurusan TSM (Teknik Sepeda Motor) yang menggunakan Vb.Net untuk teori kelistrikan sepeda motor. Dengan adanya media pembelajaran ini maka siswa semakin mudah untuk memahami mata pelajaran tersebut. Hasil dari penelitian adalah sistem media pembelajaran kelistrikan sepeda motor yang dapat digunakan siswa untuk belajar dan digunakan guru untuk melakukan evaluasi dengan media pembelajaran.

Kata Kunci : *Sistem, Media Pembelajaran, Kelistrikan Sepeda Motor, Visual Basic*

Abstract -*Media serves as a means of individual learning that creates a position, media can also facilitate the learning needs of students independently. The use of teaching media in the teaching and learning process can generate new desires and interests, generate motivation and stimulation of learning activities. While conducting research at the Melyaz Cinta Rakyat Private Vocational School, researchers found a system problem in the part of the learning process at TSM (Motorcycle Engineering), usually for a theory to be carried out in class and for practicum carried out in a workshop, due to the current Covid-19 pandemic, students face-to-face learning is prohibited so students learn online (online). Students also find it difficult to understand this theory because they are accustomed to studying directly in the workshop. Therefore, the authors propose a learning media system for the TSM (Motorcycle Engineering) department that uses Vb.Net for motorbike electrical theory. With this learning media, it is easier for students to understand these subjects. The result of the research is a motorbike electric learning media system that can be used by students to learn and is used by the teacher to evaluate using learning media.*

Keywords: Systems, Learning Media, Motorcycle Electricity, Visual Basic

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Masalah pendidikan tidak dapat lepas dari masalah pembelajaran, karena pembelajaran merupakan inti dari proses peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan menunjuk pada upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Suatu sistem pendidikan disebut bermutu dari segi proses, jika pembelajaran ditunjang oleh sumber daya yang memadai. Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh hasil belajar yang dicapai siswa. Dengan kata lain, makin efektif pembelajaran yang dilaksanakan, maka makin meningkat dan baik hasil belajar siswa.

Seiring berkembangnya teknologi di era global seperti saat ini penggunaan media yang mengandung unsur teknologi sangat diperlukan terutama bagi dunia kependidikan. (Achisin, 1986:10) menjelaskan bahwa perluasan konsep tentang media dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. Media juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran individual yang membuat kedudukan media dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik secara mandiri. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.

SMK Swasta Melyaz Cinta Rakyat

merupakan sekolah yang mempunyai 2 jurusan yaitu jurusan BM (Bisnis Management) dan TSM (Teknik Sepeda Motor) biasanya proses pembelajaran di TSM (Teknik Sepeda Motor) untuk teori dilakukan di kelas dan untuk pratikum dilakukan di bengkel, berhubung pada saat ini lagi pandemicovid-19, siswa dilarang belajar antar tatap muka jadi siswa belajar melalui daring (*online*). Siswa pun jadi sulit untuk memahami teori tersebut karena terbiasa belajar langsung di bengkel tersebut. Melihat permasalahan yang terjadi di atas maka penulis mengusulkan suatu sistem media pembelajaran untuk jurusan TSM (Teknik Sepeda Motor) yang menggunakan Vb.Net untuk teori kelistrikan sepeda motor. Dengan adanya media pembelajaran ini maka siswa semakin mudah untuk memahami mata pelajaran tersebut.

Maka dari latar belakang masalah penulis ingin menyimpulkan judul yaitu "Media Pembelajaran SMK Swasta Melyaz Cinta Rakyat".

2. Landasan Teoritis

2.1. Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata medium diartikan sebagai "antara" atau "sedang" (Latuheru, 1988:14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan

(informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. (Sadiman,2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa. Selanjutnya Schramm (dalam Putri, 2011: 20) Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

2.2. Microsoft Visual Studio

2.2.1 Definisi *Microsoft Visual Studio*

Visual Studio 2010 pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman

komputer. Dimana pengertian dari bahasa pemrograman itu adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu.

Visual Studio 2010 (yang sering juga disebut dengan VB .Net 2010) selain disebut dengan bahasa pemrograman, juga sering disebut sebagai sarana (*tool*) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis *windows*. Beberapa kemampuan atau manfaat dari *Visual Studio* 2010 diantaranya seperti :

1. Untuk membuat program aplikasi berbasis *windows*.
2. Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti, misalnya: kontrol *ActiveX*, *file Help*, aplikasi Internet dan sebagainya.
3. Menguji program (*debugging*) dan menghasilkan program berakhiran *EXE* yang bersifat *executable* atau dapat langsung dijalankan.

Visual Studio 2010 adalah bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari. Bagi programmer pemula yang baru ingin belajar program, lingkungan *Visual Studio* dapat membantu membuat program dalam sekejap mata. Sedang bagi programmer tingkat lanjut, kemampuan yang besar dapat digunakan untuk membuat program-program yang kompleks, misalnya lingkungan net-working atau client server. Bahasa *Visual Studio* cukup sederhana dan menggunakan kata-kata bahasa Inggris yang umum digunakan. Kita tidak perlu lagi menghafalkan sintaks-sintaks maupun format-format bahasa yang bermacam-macam, di dalam *Visual Basic* semuanya sudah disediakan dalam pilihan-pilihan yang tinggal diambil sesuai dengan kebutuhan.

Selain itu, sarana pengembangannya yang bersifat visual memudahkan kita untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Windows*, bersifat *mouse-driven* (digerakkan dengan *mouse*) dan berdaya guna tinggi.

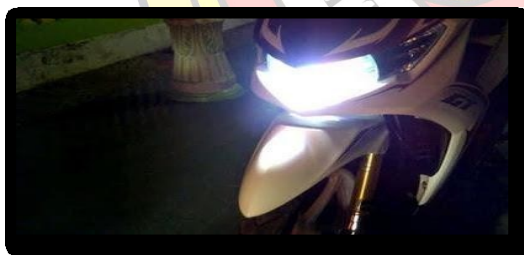
Microsoft Visual Basic.Net adalah *visual basic* yang direkayasa kembali untuk digunakan pada *platform.Net* sehingga aplikasi yang dibuat menggunakan *Visual basic.Net* dapat berjalan pada sistem *computer* apa pun, dan dapat mengambil data dari *server* dengan tipe apa pun asalkan terinstal *.Net framework*.

2.3. Sistem Kelistrikan Sepeda Motor

Sistem Kelistrikan Sepeda Motor merupakan sebuah rangkaian untuk melaksanakan sebuah fungsi yang membutuhkan aliran listrik. Tidak hanya mobil, ternyata sepeda motor juga memiliki sistem kelistrikan yang tak kalah kompleksnya.

Sistem kelistrikan pada sepeda motor terdiri dari beberapa macam antara lain :

1. Sistem kelistrikan body



Gambar 2.1 Kelistrikan Body

Sumber : *Autoexpose 2017*

Sistem kelistrikan *body* motor adalah segala fitur yang terdapat pada *body* motor yang memerlukan lampu. Kita pasti sudah tahu apa ini, tentu lampu menjadi salah satu sistem kelistrikan *body* motor.

Yang termasuk didalam sistem kelistrikan

body sepeda motor antara lain ;

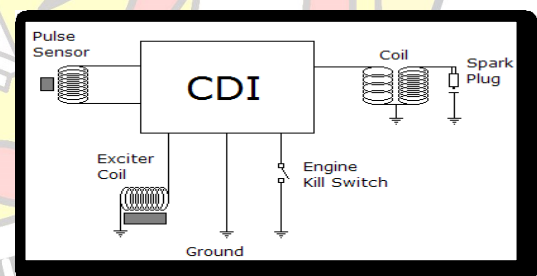
- Lampu kepala termasuk lampu dekat dan jauh
- Lampu sein
- Lampu stop
- Klakson
- Lampu variasi

Komponen pada sistem kelistrikan *body* ini terdiri dari empat bagian utama yakni:

- Power source* (aki),
- switch*,
- beban.
- wiring*,

Cara kerja sistem kelistrikan *body*, itu tergantung kita selaku pengendara. Saat kita menekan saklar yang ada di stang motor otomatis sistem elektrik *body* akan aktif, saat ini terjadilah aliran arus dari *power source* menuju beban. Beban langsung mengubah energi listrik menjadi energi yang diinginkan misal cahaya lampu.

1. Sistem Pengapian CDI



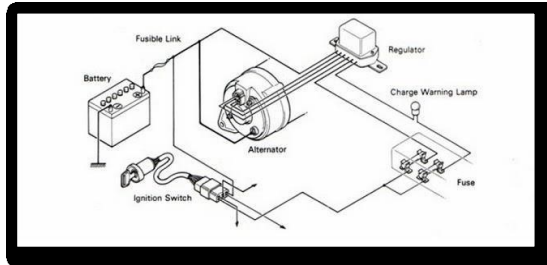
Sumber : *Autoexpose 2017*

Gambar 2.2 Sistem Pengapian CDI

Capacitor Discharge Ignition (CDI) merupakan sistem pengapian elektronik yang sangat populer digunakan pada sepeda motor saat ini. Sistem pengapian CDI terbukti lebih menguntungkan dan lebih baik dibanding sistem pengapian konvensional (menggunakan platina). Dengan sistem CDI, tegangan pengapian yang dihasilkan lebih besar (sekitar 40 KV) dan stabil sehingga proses pembakaran campuran

bensin dan udara bisa berpeluang makin sempurna.

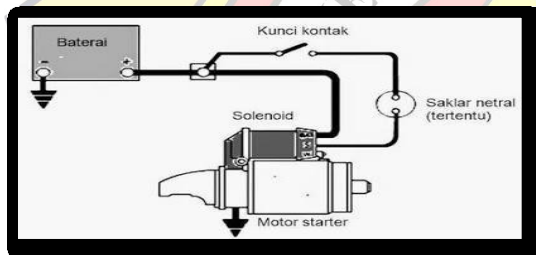
2. Sistem Pengisian



Sumber : Autoexpose 2017

Gambar 2.3 Sistem Pengisian

Capacitor Discharge Ignition (CDI) merupakan sistem pengapian elektronik yang sangat populer

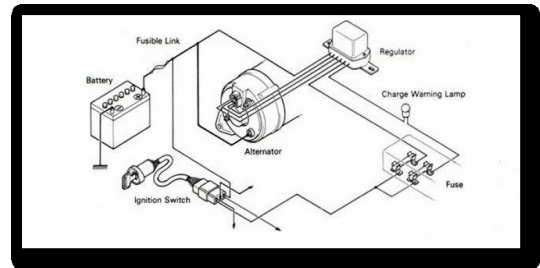


Sumber : Autoexpose 2017

Gambar 2.4 Sistem Starter

digunakan pada sepeda motor saat ini. Sistem pengapian CDI terbukti lebih menguntungkan dan lebih baik dibanding sistem pengapian konvensional (menggunakan platina). Dengan sistem CDI, tegangan pengapian yang dihasilkan lebih besar (sekitar 40 KV) dan stabil sehingga proses pembakaran campuran bensin dan udara bisa berpeluang makin sempurna.

3. Sistem Pengisian



Sumber : Autoexpose 2017

Gambar 2.3 Sistem Pengisian

Sistem pengisian sepeda motor, hampir sama seperti mobil. Hanya saja pada motor, komponennya lebih disederhanakan. Kita tidak akan menemukan dinamo alternator pada motor, karena alternator ini digantikan fungsinya oleh spul yang memiliki bentuk lebih ringkas sehingga pas dengan komponen mesin yang kecil.

Spul bertugas sebagai pembangkit energi listrik layaknya generator yang sumbernya berasal dari putaran mesin. Spul ada dua jenis, ada yang menghasilkan listrik AC yang biasanya disebut sistem pengisian AC dan ada pula yang menghasilkan DC atau disebut sistem pengisian DC.

Sementara regulator tetap ada pada sistem pengisian motor, tapi nama regulator pada motor mungkin lebih tenar dengan sebutan kiprok. Fungsi regulator ini adalah sebagai pengatur tegangan pengisian dari spul agar tidak terjadi over charging.

4. Sistem Starter

Motor yang diproduksi diatas tahun 2000 semuanya sudah menerapkan sistem elektrik starter. Sistem ini bekerja untuk memicu terjadinya pembakaran mesin dengan memutar poros engkol hingga beberapa siklus sampai pembakaran mesin sanggup memutar poros engkol dengan sendirinya. Motor starter pada motor

secara umum sama seperti sistem starter mobil dimana tugas utama sistem ini diemban oleh sebuah motor listrik yang berada di dekat roda gigi poros engkol. Ketika kita tekan tombol starter maka akan ada aliran listrik menuju motor starter yang membuat poros engkol mesin berputar.

5. Sistem indikator



Sumber : Autoexpose 2017
Gambar 2.5 Sistem Indikator

Satu lagi sistem kelistrikan yang tak boleh kita lupakan adalah indikator di dalam panel info *display*. Kalau kita lihat pada panel ini akan terlihat beberapa indikator seperti berikut ;

- a. Speedometer
- b. Fuel level gauge
- c. Indikator lampu sein
- d. Indikator lampu jauh
- e. Indikator check engine
- f. Tacho meter
- g. Jarak tempuh kendaraan

2.3.1 Pengertian *Flowchart* (Diagram Alur)

Menurut Mardi (2014:21), “Bagan alir (Flowchart) merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Bagan alir (flowchart) merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis.”. Simbol-simbol yang digunakannya

sebagai berikut :

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Mulai / berakhir (Terminal)	Digunakan untuk memulai, mengakhiri, atau titik henti dalam sebuah proses atau program; juga digunakan untuk menunjukkan pihak eksternal.
	Dokumen	Sebuah dokumen atau laporan; dokumen dapat dibuat dengan tangan atau dicetak oleh komputer.
	Kegiatan Manual	Sebuah kegiatan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
T	Arsip	Arsip dokumen disimpan dan diambil secara manual. Huruf di dalamnya menunjukkan Cara pengurutan arsip.

	<i>Input/ Output;</i> Jurnal/ Buku Besar	Digunakan untuk menggamba rkan berbagai media input dan output dalam sebuah Bagan alir program.		Arus Dokumen atau Pemrosesan	informasi. Arus dok umenatau pemrosesan; arus nor mal adalah ke kananatau ke bawah.
	Disk Bermagni t	Data disi mpansecara permanen pada disk bermagnit.		Keputusan	Sebuah ta hap pemb uatan keput usan.
	Penghubung Pada Halaman Berbeda	Menghubun gkan bagan alir yang berada dihalaman yang berbeda.		Penghubung Dalam Sebuah Halaman	Menghubun gkan bagan alir yang berada pada halaman yangsama.
	Pemasukan Data <i>On Line</i>	<i>Entri</i> data alat oleh <i>On Line</i> seperti terminal CRT dan komputer pribadi.		Dokume n Rangkap	Digamba rkan dengan menupuk symbol dokumen dan pencetakan nomor dokumen dibagian d
	Pemrosesa nKomputer	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksana kan oleh komputer biasanya menghasilk an perubahan terhadap dataatau			Sebuah dok umenatau pemrosesan; arus nor mal adalah ke kananatau ke bawah. Sebuah ta hap pemb uatan keput usan. Menghubun gkan bagan alir yang berada pada halaman yangsama. Digamba rkan dengan menupuk symbol dokumen dan pencetakan nomor dokumen dibagian d eapan dokumen pada bagian kiri atas.

Gambar 2.6 Simbol-simbol Flowchart

2.4. Basis Data

Sepeda Motor dan Bisnis Manajemen dengan program keahlian Administrasi Perkantoran, sekolah terus berbenah dengan melakukan langkah-langkah antara lain : - Melengkapi tata laksana organisasi pendidikan dalam rangka menuju sekolah yang ber standar nasional, Melengkapi tata administrasi sekolah yang lengkap dan berkualitas, Penataan sumber

Basis Data Menurut Priyadi (2014:2) “Basis Data adalah sekumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital.” Menurut Fathansyah (2015:3) “Basis Data terdiri dari 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markasatau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia(pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya”. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa basis data (database) adalah sebuah kumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital dengan memelihara data yang sudah di olah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan.

2.5. Gambaran Umum Perusahaan

2.5.1 Sejarah Singkat Perusahaan

SMK Melyaz berdiri pada bulan Januari Tahun 2017, dimana yayasan untuk mendirikan salah satu sekolah kejuruan di desa cinta rakyat ini

dikarenakan pada saat itu belum adanya sekolah kejuruan, bermula dari yayasan Bapak Pembina Yayasan Pendidikan Melyaz akan mendirikan sekolah kejuruan yang diberi nama SMK MELYAZ.

Selanjutnya usaha untuk mengembangkan SMK menurut bapak Ir.Adi Sartono selaku pembina yayasan untuk mengembangkan SMK Melyaz membagi empat priode yaitu : Periode mendirikan dan mempertahankan diri SMK, Periode tetap hidup dan Periode pengembangan. Alhamdulillah sekolah terus berkembang seiring perjalanan dan kemajuan zaman dan pada awal berdiri SMK

Merencanakan dan mendesain diperolehnya akreditasi dari nilai B menjadi A.

Yayasan Pendidikan MELYAZ beralamat di jalan terunojoyo dusun 8 cinta rakyat Kec.Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara Medan

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Analisis Kebutuhan Sistem

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian tindakan ini meliputi siswa, guru, dokumen hasil pembelajaran, dan proses pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Metode Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran dikelas.

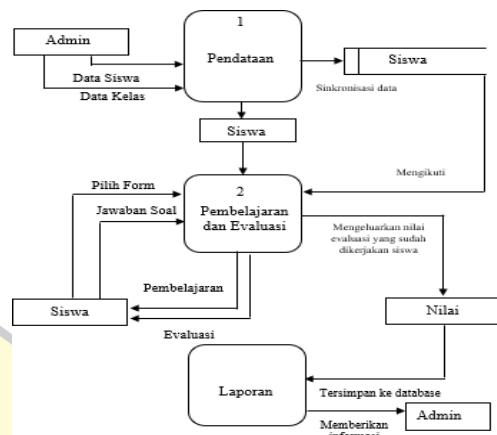
b. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru yang melaksanakan pembelajaran.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Tes

Sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan media blog, terlebih dahulu dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah dilakukan tindakan kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui kemampuan.



Gambar 3.2 Data Flow Diagram

Keterangan :

Pada gambar DFD level 0 sistem Pembelajaran diatas, akan dijelaskan proses- proses yang terjadi dari awal hingga akhir, yaitu :

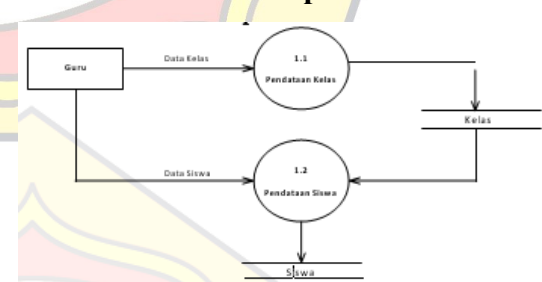
1. Proses 1.0

Pada proses ini dilakukan penginputan Siswa. Hasil Penginputan data disimpan kedalam data Siswa. Data siswa akan digunakan untuk materi Siswa.

2. Proses 2.0

Pada proses ini Siswa mengikuti evaluasi, untuk data siswa sudah ada di dalam database, jika nama siswa tidak ada, berarti belum terdaftar dalam database, selanjutnya nilai siswa akan dimasukkan kedalam database.

3. DFD Level 1 Tahap Pendataan



Gambar 3.3 DFD level 1 Tahap Pendataan

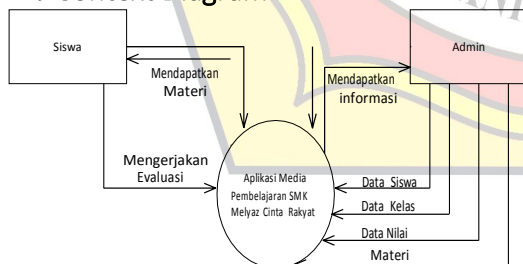
3.1.2 Analisis Sistem Berjalan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai Aplikasi Pembelajaran berbasis Desktop Pada SMK Melyaz Percut yang sedang berjalan. Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan landasan usulan perancangan analisa sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada dan dari urutan kejadian tersebut dapat dibuat Diagram Alir Dokumen (flowmap).

3.2 Metode Perancangan Sistem Yang Akan Dibangun

3.2.1 Rancangan Proses

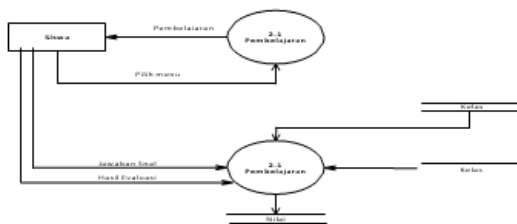
1. Context Diagram



Gambar 3.1 Context Diagram

2. Data Flow Diagram (DFD) Level

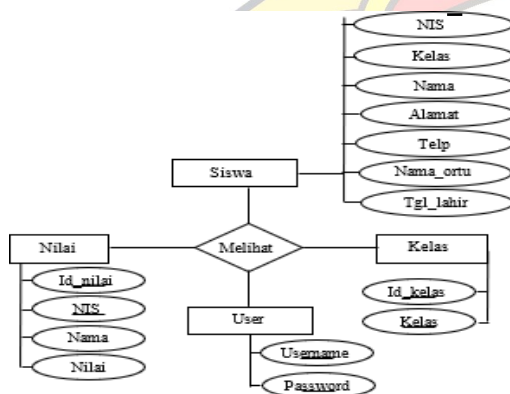
4. DFD Level 1 Proses Pembelajaran dan Evaluasi



5. Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses Pembelajaran dan Evaluasi

3.2.2 Rancangan Basis Data

3.2.2.1 Entity Relational Diagram



Gambar 3.5 ERD(Entity Relational Diagram)

3.2.2.1 Rancangan tabel

Nama Tabel : Tabel *User*

Kegunaan : untuk menyimpan data pengguna
 Uraian : aplikasi ini tidak sembarang orang bisa mengakses, hanya orang tertentu, maka dari itu di buat *database user*

N o	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Username	varchar	30 karakter	
2	Password	varchar	30 karakter	

Tabel 3.1 Tabel *Database User*

Nama Tabel : Tabel *Siswa*

Kegunaan : untuk menyimpan data Siswa

Uraian : untuk table *database* ini di gunakan untuk Menyimpan data Siswa

N o.	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Nis	Int	-	Not Null
2	kelas	varchar	20 karakter	
3	Nama	varchar	30 karakter	
4	Alamat	varchar	50 karakter	
5	Telp	Int	15 karakter	
6	Nama_ortu	varchar	30 karakter	
7	Tgl_lahir	varchar	10 karakter	

Tabel 3.2 Tabel *Database Siswa*

Nama Tabel : Tabel *Kelas*

Kegunaan : untuk menyimpan data Kelas Siswa
 Uraian : untuk table *database* ini di gunakan untuk Menyimpan Kelas Siswa

N o.	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Id_Kelas	Int	-	Not Null
2	Nama_Kelas	varchar	20 karakter	

Tabel 3.3 Tabel *Database kelas*

Nama Tabel : Tabel *Nilai*

Kegunaan : untuk menyimpan data Soal
 Uraian : untuk table *database* ini di gunakan untuk Menyimpan data soal yang akan dikerjakan oleh siswa

No.	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	Id_Nilai	Int	-	Not Null
2	NIS	Int	15 karakter	
	Nama	varchar	30 karakter	
4	Nilai	Int	10 karakter	

Tabel 3.4 Tabel Nilai

A. Form Input Kelas

Gambar 3.12 Form Input Kelas

B. Form Nilai

Gambar 3.13 Form Nilai

3.2.4 Rancangan Interface

A. Form Login

Gambar 3.9 Form Login

C. Form Utama Siswa

Gambar 3.14 Form Utama Siswa

B. Menu Utama Admin

Gambar 3.10 Form Utama Admin

D. Form Materi Siswa

Gambar 3.15 Form Materi Siswa

C. Form input Siswa

E. Form Isi Data Evaluasi Siswa

The image shows a simple web form titled 'Evaluasi'. It contains two text input fields: the first is labeled 'Nama' and the second is labeled 'Kelas'.

Gambar 3.16 Form Isi Data Evaluasi Siswa

The image shows a window titled 'FORM SISWA'. On the left is a form with fields for NIS, Kelas, Nama, Alamat, Telepon, Nama Ortu, and Tanggal Lahir. On the right is a table with columns: nis, kelas, nama, alamat. The table contains one row with the data: 127203, X.TSM.1, Riza, and Penut.

Gambar 4.3 Form Input Siswa

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Masukan (Input) Sistem

4.1.1.1 Form Login Admin

Berikut ini adalah form login yang digunakan admin untuk masuk kedalam system pengelolaan data.

The image shows a window titled 'FORM LOGIN' with a sub-header 'Login Admin'. It contains two input fields: 'Username' and 'Password', and a 'Login' button.

Gambar 4.1 Form Login Admin

4.1.1.2 Menu Utama Admin

Berikut ini adalah menu utama yang digunakan admin. Terdapat tiga menu yaitu siswa, kelas, nilai.



Gambar 4.2 Menu Utama Admin

4.1.1.3 Form input Siswa

Form ini digunakan admin untuk mengelola data siswa. Pengelolaan dapat dilakukan dengan menambah data, mengubah dan menghapus.

4.1.1.4 Form input kelas

Form ini digunakan admin untuk mengelola data kelas yang ada. Pengelolaan dapat dilakukan dengan menambah data dan menghapus data.

The image shows a window titled 'Form Kelas'. It has a 'Nama Kelas' input field, a 'SIMPAN' button, and a table with columns 'kelas' and 'nama'. The table contains one row: X.TSM.1 and Riza.

Gambar 4.4 Form Input Kelas

4.1.1.5 Form Input Data Evaluasi

The image shows a window titled 'Evaluasi'. It contains two dropdown menus: 'Nama' (with 'Riza' selected) and 'Kelas' (with 'X TSM 1' selected). There is also a small image of a book at the bottom.

Gambar 4.5 Form Input Data Evaluasi Disini Siswa menginput nama dan kelas untuk mengikuti evaluasi soal, lebihnya hasil akan langsung keluar setelah soal sudah dikerjakan semua.

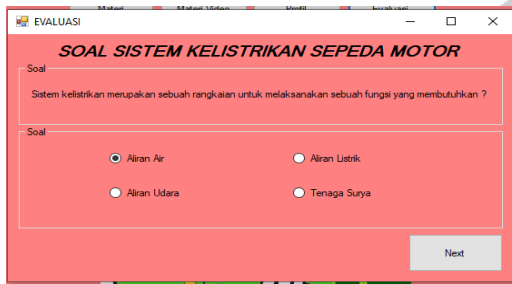
4.2.1 Keluaran (Output) Sistem

4.2.1.1 Menu Utama Siswa



Gambar 4.6 Menu Utama Siswa

4.2.1.1 Form Latihan Evaluasi



Gambar 4.7 Form Latihan Evaluasi

4.2.1.1 Form Materi Siswa

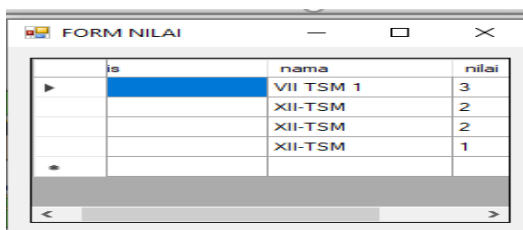


Gambar 4.8 Form Materi Siswa

Form Evaluasi, sebelum siswa mengikuti evaluasi harap siswa sudah melihat materi tertulis.

4.2.1.2 Form Cari Nilai (Admin)

Form ini digunakan admin untuk melihat hasil evaluasi dari media pembelajaran melalui evaluasi.



Gambar 4.9 Form Cari Nilai (Admin)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diambil oleh penulis dalam media pembelajaran di smk swasta melyaz untuk anak smk adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya sebuah sistem baru yang dapat memberikan pembelajaran sistem kelistrikan sepeda motor untuk anak smk.
2. Sistem dapat meminisir kesalahan yang bersifat baku dan disesuaikan dengan pembelajaran sistem kelistrikan sepedamotor.
3. Pembelajaran sistem kelistrikan sepedamotor untuk anak smk direkomendasi diharapkan dapat menjadi lebih mudah, cepat dan efisien.
4. Sistem aplikasi yang penulis buat diharapkan dapat mengatasi kelemahan dalam pembelajaran sistem kelistrikan sepeda motor oleh anak smk

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang akan penulis usulkan untuk meningkatkan media pembelajaran untuk anak smk adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang telah buat diharapkan dapat berbasis database.
2. Bagi kesempurnaan sistem ini diperlukan pengembangan lebih lanjut yaitu memperbaiki sistem agar sistem berbasis online.

Daftar Pustaka

1. Rani,Asyaidina,“Perancangan Animasi Pembelajaran Paduan Pelaksanaan Ibadah Haji Anak Usia Dini”, Jurusan Manajemen Informatika Universitas Potensi Utama: Tugas Akhir
2. Hazistrihartoyo,2015, sejarah microsoft visual studio 2010, 19 november 2015
3. Valentino Febrian Wijanarko, 2017, media pembelajaran visual basic, 24 oct 2017
4. Amrie Muchta, 2017 materi sistem kelistrikan sepeda motor, 12 september 2017
5. Pembangunan media pembelajaraninteraktif sepeda motor injeksi untuk smk jurusan teknik sepeda motor, penerbit text-id.123dok.com 19 agustus 2015
<https://text.id.123dok.com/document/ky606o4y-pembangunan-media-pembelajaran-interaktif-sepeda-motor-injeksi-untuk-smk-jurusan-teknik-sepeda-motor-studi-kasus-smk-prakarya-internasional.html>
6. Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2007. Media Pengajaran. Bandung : SinarBaruAlgesindo.