

Pengembangan Website Modul Ajar Berbasis Permainan Tradisional di Kampung Lali Gadget

Oleh:

Fahrezi Auliasyafa

Suprianto

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2025

Pendahuluan

- Sebagai respons terhadap tantangan ini, Kampung Lali Gadget, sebuah instansi pendidikan swasta di Wonoayu, Sidoarjo, menawarkan solusi unik dengan pendekatan pembelajaran berbasis alam. Program yang ditawarkan mirip dengan konsep nature-based learning yang telah diterapkan di beberapa negara maju, seperti Forest Schools di Inggris. Forest Schools berhasil membuktikan bahwa pembelajaran melalui interaksi dengan alam mampu meningkatkan keterampilan sosial, fisik, dan mental anak-anak (O'Brien & Murray, 2007). Demikian pula, Kampung Lali Gadget mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget melalui aktivitas fisik, permainan di luar ruangan, dan eksplorasi alam, yang dirancang untuk menyeimbangkan perkembangan mereka.
- Namun, seperti halnya institusi lain, Kampung Lali Gadget menghadapi tantangan tersendiri, terutama dalam hal komunikasi dengan orang tua siswa. Banyak orang tua menginginkan akses yang lebih mudah terhadap informasi terkait e-learning dan kurikulum tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung. Studi oleh DeLuca et al. (2014) menekankan pentingnya komunikasi yang efektif antara institusi pendidikan dan orang tua dalam mendukung keberhasilan pendidikan anak. Penelitian ini sejalan dengan kondisi di Kampung Lali Gadget, di mana keterbatasan akses informasi menjadi salah satu hambatan utama.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

- a. Bagaimana desain dan fitur website berbasis aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses modul ajar Kampung Lali Gadget secara efektif?
- b. Seberapa efektif website berbasis aplikasi dalam memfasilitasi komunikasi antara orang tua dan Kampung Lali Gadget terkait perkembangan dan kegiatan belajar anak?
- c. Bagaimana pengaruh penggunaan website berbasis aplikasi terhadap interaksi orang tua dan efektivitas pembelajaran di Kampung Lali Gadget?

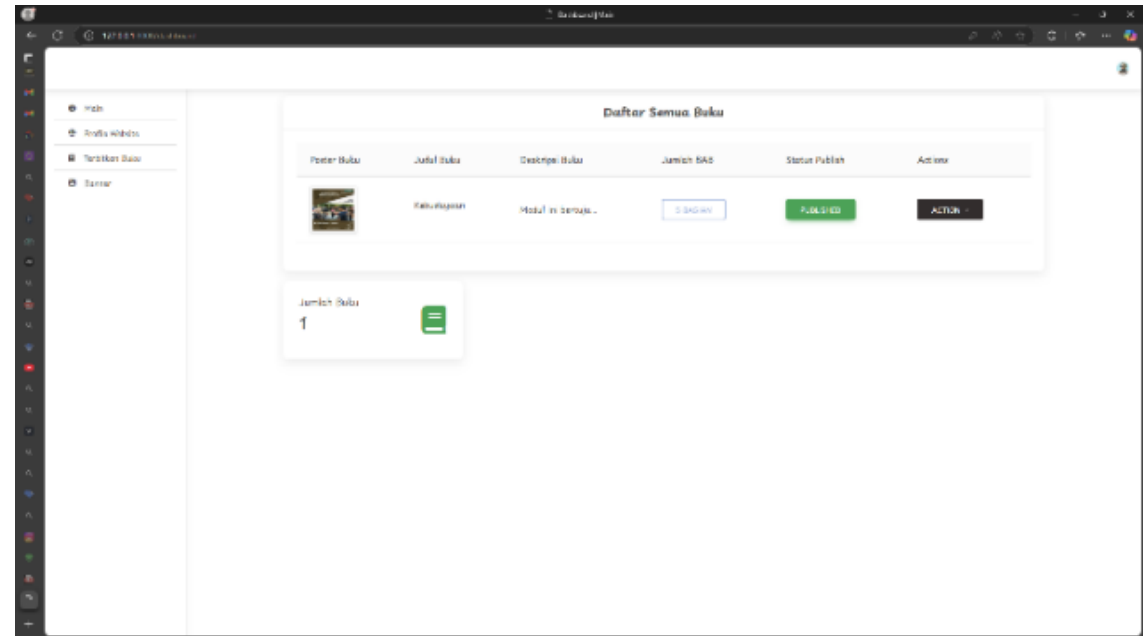
Metode

Penelitian ini mengadopsi metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), yang merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Metode ADDIE dirancang untuk memastikan bahwa pengembangan produk dilakukan secara terstruktur, efektif, dan efisien, dengan tahapan yang saling berhubungan satu sama lain. Setiap fase dalam metode ini memberikan kontribusi yang penting untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.



Hasil

Dashboard website *e-learning* ini menyajikan tampilan yang terorganisir untuk mengelola daftar buku. Setiap baris dalam tabel menampilkan informasi terkait buku, termasuk gambar sampul, judul, dan status publikasi. Di sisi kiri, terdapat menu navigasi yang memudahkan pengguna untuk berpindah ke berbagai bagian *e-learning*. Di bagian bawah, terdapat informasi tentang jumlah buku yang terdaftar, memberikan gambaran umum kepada pengguna tentang konten yang dikelola. Desain yang bersih dan fungsional ini memudahkan pengguna untuk melakukan pengelolaan dan pemantauan



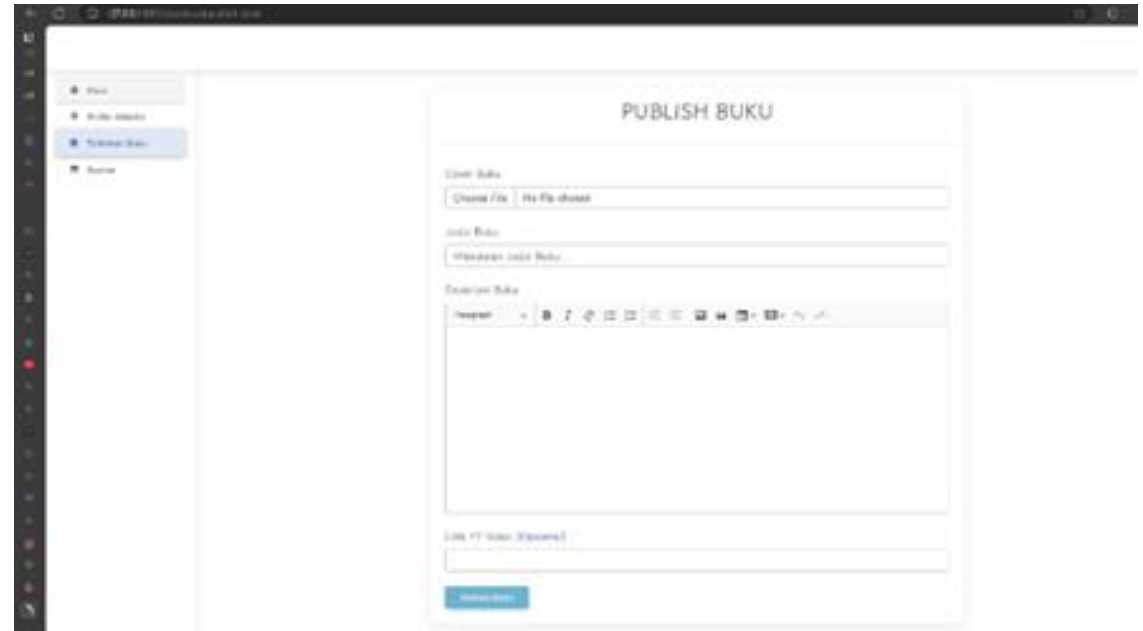
Hasil

Dashboard profil *website* ini dirancang untuk memungkinkan pengguna mengunggah dan mengelola informasi profil mereka dengan mudah. Di bagian atas, terdapat judul "*PROFILE WEBSITE*," yang menunjukkan konteks halaman. Pengguna dapat mengunggah gambar dengan memilih file dari perangkat mereka, dan di bawahnya terdapat area untuk menuliskan deskripsi *website*.



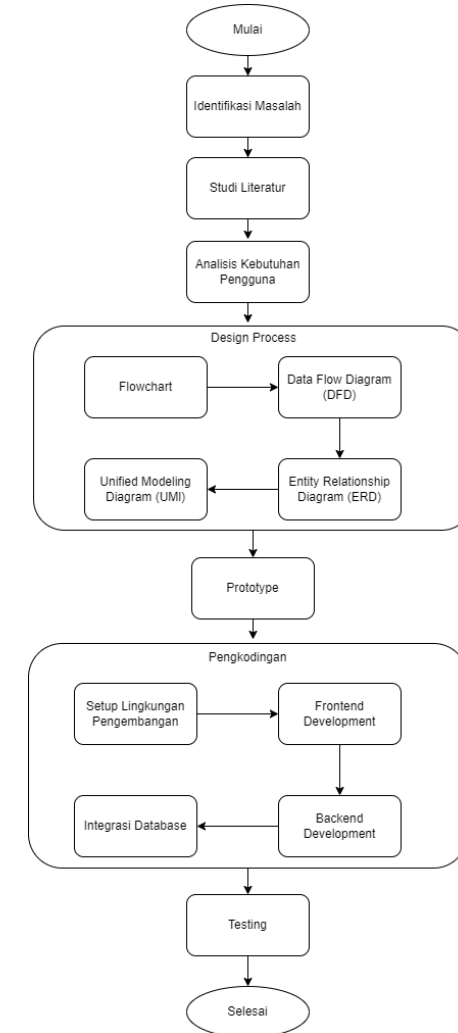
Hasil

Halaman "Publish Buku" pada dashboard ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menerbitkan buku baru. Di bagian atas, terdapat judul "PUBLISH BUKU," yang jelas menunjukkan tujuan halaman. Pengguna dapat mengunggah sampul buku dengan menekan tombol "Choose File," yang akan membuka dialog pemilihan file dari perangkat.



Pembahasan

Proses perancangan sistem dimulai dengan identifikasi masalah yang diikuti oleh studi literatur untuk mencari solusi yang relevan. Setelah itu, dilakukan pengumpulan dan analisis data untuk memahami kebutuhan pengguna. Tahapan desain kemudian dilaksanakan, meliputi pembuatan flowchart, DFD, ERD, dan UML untuk menggambarkan alur sistem dan struktur data. Selanjutnya, prototipe dikembangkan sebagai versi awal yang diuji dan divalidasi sebelum masuk ke tahap pengkodean, di mana lingkungan pengembangan disiapkan, frontend dan backend dibangun, serta integrasi database dilakukan. Setelah itu perubahan ke versi mobile.



Pembahasan

- Bagaimana desain dan fitur website berbasis aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses modul ajar dan kurikulum Kampung Lali Gadget secara efektif?
- Seberapa efektif website berbasis aplikasi dalam memfasilitasi komunikasi antara orang tua dan Kampung Lali Gadget terkait perkembangan dan kegiatan belajar anak?
- Bagaimana pengaruh penggunaan website berbasis aplikasi terhadap interaksi orang tua dan efektivitas pembelajaran di Kampung Lali Gadget?

Pembahasan

- **Kebutuhan Informasi Orang Tua:** Orang tua membutuhkan akses mudah dan transparan terhadap informasi mengenai modul ajar yang digunakan di Kampung Lali Gadget. Dan juga orang tua menginginkan saluran komunikasi yang efisien dan transparan untuk berinteraksi dengan pengajar. Transparansi mencakup penyediaan informasi yang jelas dan terbuka mengenai berbagai aspek, termasuk tentang perubahan kurikulum di modul ajar.
- **Fitur dan Fungsi Aplikasi:** Sebuah dashboard intuitif yang memungkinkan orang tua untuk melihat ringkasan dan modul ajar yang tersedia di kampung lali gadget. Akses ke modul ajar yang interaktif dan mudah dipahami, dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan program pendidikan berbasis alam.

Pembahasan

- **Kebutuhan Informasi Orang Tua:** Orang tua membutuhkan akses mudah dan transparan terhadap informasi mengenai modul ajar yang digunakan di Kampung Lali Gadget. Dan juga orang tua menginginkan saluran komunikasi yang efisien dan transparan untuk berinteraksi dengan pengajar. Transparansi mencakup penyediaan informasi yang jelas dan terbuka mengenai berbagai aspek, termasuk tentang perubahan kurikulum di modul ajar.
- **Fitur dan Fungsi Aplikasi:** Sebuah dashboard intuitif yang memungkinkan orang tua untuk melihat ringkasan dan modul ajar yang tersedia di kampung lali gadget. Akses ke modul ajar yang interaktif dan mudah dipahami, dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan program pendidikan berbasis alam.

Pembahasan

- Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan *website e-learning* berbasis permainan tradisional untuk Kampung Lali Gadget dengan menggunakan metode *ADDIE*. Sistem ini dirancang untuk mengatasi masalah keterbatasan akses informasi antara pihak sekolah dan orang tua siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa *website* ini mampu memberikan akses mudah dan transparan kepada orang tua mengenai *e-learning* dan kurikulum yang diterapkan, serta menyediakan saluran komunikasi yang efisien dengan pengajar. Implementasi *website* ini juga memungkinkan orang tua untuk lebih terlibat dalam proses pendidikan anak-anak, mendukung efektivitas pembelajaran, dan memperkuat hubungan antara sekolah dan orang tua.
- Penelitian ini memenuhi harapan yang diuraikan dalam pendahuluan, yaitu meningkatkan keterlibatan orang tua dan efektivitas pembelajaran melalui teknologi berbasis web. Prospek pengembangan lebih lanjut meliputi integrasi fitur-fitur seperti sistem pelaporan perkembangan anak, analitik data untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, serta pengembangan aplikasi mobile untuk memperluas aksesibilitas[15]. Penerapan hasil studi ini juga dapat diperluas ke lembaga pendidikan lain yang menghadapi tantangan serupa, khususnya yang mengutamakan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional atau interaksi langsung dengan alam. Dengan pengembangan dan penerapan yang lebih luas, penelitian ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap inovasi teknologi pendidikan di berbagai konteks.

Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini memenuhi harapan yang diuraikan dalam pendahuluan, yaitu meningkatkan keterlibatan orang tua dan efektivitas pembelajaran melalui teknologi berbasis web. Prospek pengembangan lebih lanjut meliputi integrasi fitur-fitur seperti sistem pelaporan perkembangan anak, analitik data untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, serta pengembangan aplikasi mobile untuk memperluas aksesibilitas[15]. Penerapan hasil studi ini juga dapat diperluas ke lembaga pendidikan lain yang menghadapi tantangan serupa, khususnya yang mengutamakan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional atau interaksi langsung dengan alam. Dengan pengembangan dan penerapan yang lebih luas, penelitian ini memiliki potensi besar untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap inovasi teknologi pendidikan di berbagai konteks.

Manfaat Penelitian

- a. Merancang dan mengembangkan website berbasis aplikasi yang berisi modul ajar dan kurikulum untuk Kampung Lali Gadget.
- b. Menilai efektivitas website dalam meningkatkan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran.
- c. Mengevaluasi pengaruh website terhadap interaksi orang tua dan efektivitas pembelajaran.

Referensi

- [1] S. A. Putri, N. I. Khusna, U. Sayyid, and A. R. Tulungagung, “Pengaruh Pengembangan Multimedia Berbasis Website untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN Kota Pasuruan,” *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, vol. 1, pp. 11–16, 2024.
- [2] M. Perpustakaan Berbasis Web, F. Widiyanto, U. Islam Syekh Yusuf, and J. Maulana Yusuf Kota Tangerang, “Sistematis : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Implementasi Model ADDIE Dalam Perancangan Sistem Informasi”, doi: 10.69533.
- [3] “document (4)”.
- [4] M. Istiqlal et al., “Analisis Pengalaman Pengguna dalam Redesign Website SMAN 1 Weleri Terhadap Interaksi Pengunjung,” *Jurnal Ilmu Teknik*, vol. 1, no. 2, pp. 30–34, 2023.
- [5] M. Metode Delone, M. Alwi, N. Katherin Bunga Ivanisa, and H. Triari Respati, “Analisis Penggunaan Website Sistem Informasi Akademik (SIAMIK),” *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering*, vol. 1, no. 3, 2023, doi: 10.58602/chain.v1i3.45.
- [6] J. Sihotang and A. Manalu, “Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak di Desa Pancurbatu (Jonhariono Sihotang) Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak di Desa Pancurbatu,” 2024.
- [7] R. Nursyanti, E. Setiana, V. Restreva Danestiara, G. Prakarsa, M. Ikhsan Nur, and Y. Teofilus Hendrawan, “Optimasi Penggunaan Teknologi Dan Akses Digital Untuk Pendidikan Lanjutan Pada Kober Nurul Ikhlas,” vol. 3, no. 2, pp. 2830–6945, doi: 10.36448/jpmth.v3i2.114.
- [8] D. Mirwansyah, K. A. Zahro, and M. Irfan, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MONITORING AKADEMIK DENGAN MENGGUNAKAN DATA FLOW DIAGRAM”, [Online]. Available: <https://locus.rivierapublishing.id/index.php/jl>
- [9] S. W. Ramdany, S. Aulia Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, and R. Anggie, “Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web.”
- [10] A. Alyami, S. F. Pileggi, O. Sohaib, and I. Hawryszkiewicz, “Seamless transformation from use case to sequence diagrams,” *PeerJ Comput Sci*, vol. 9, 2023, doi: 10.7717/PEERJ-CS.1444.
- [11] U. Al, A. Mandar, S. Fauziyah, and Y. Sugiarti, “Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 2, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.fikom-unasman.ac.id>
- [12] M. Zen, R. Budi Utomo, and N. Hamdi, “RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada SMKN 9 Medan,” *Media Online*, vol. 3, no. 3, pp. 106–113, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/resolusi>
- [13] S. P. Ramadhani,) Farsya, A. Saputra, F. Dwiansyah, I. Veritawati, and R. Artikel, “Pengujian Sistem Informasi Akademik (NeoSiak) Berbasis Website Menggunakan Equivalence Partitioning dan Metode Black Box INFO ARTIKEL ABSTRAK,” vol. 3, no. 1, p. 18, 2024, doi: 10.55123.
- [14] A. C. Praniffa, A. Syahri, F. Sandes, U. Fariha, Q. A. Giansyah, and M. L. Hamzah, “PENGUJIAN BLACK BOX DAN WHITE BOX SISTEM INFORMASI PARKIR BERBASIS WEB BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING OF WEB-BASED PARKING INFORMATION SYSTEM.”
- [15] Y. Agustin and N. S. Fatonah, “Perancangan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web Pada SMKS Tanjung Jakarta Design of Web-based E-Learning Information System at SMKS Tanjung Jakarta”, doi: 10.8734/Kohesi.v1i2.365.

