

Pengembangan Website *Learn Creative* (Lencra) di PT Forest Indo Niaga

Anisa Putri Nastiti

Universitas Nusantara PGRI Kediri

anisaputrin18@gmail.com

ABSTRACT

Challenges faced by the education system include issues of equity, quality, relevance and effectiveness of education. This is the reason for choosing this topic to be the theme or topic in making a capstone project in the form of a website. Lencra (Learn Craft) learning with creativity. This website acts as an educational forum to increase students' interests and talents in order to advance Indonesian education. A digital-based website by following the development of video trends, so that it can make it easier for students to understand learning accompanied by interactive and creative learning video methods. Website access and flexible working time are able to adjust student activities. Lencra can improve and level the quality of education in Indonesia. This website is expected to be able to develop and become a place for students to learn and also a place for teachers or mentors to develop their knowledge.

Keywords: education system, website, lencra

ABSTRAK

Tantangan yang dihadapi sistem pendidikan meliputi masalah pemerataan, kualitas, relevansi dan efektivitas pendidikan. Hal ini yang menjadi alasan memilih topik ini untuk menjadi tema atau topik dalam pembuatan capstone project berupa website. Lencra (Learn Craft) belajar dengan kreativitas. Website ini berperan sebagai wadah edukasi untuk meningkatkan minat dan bakat siswa-siswi demi memajukan pendidikan Indonesia. Website yang berbasis digital dengan mengikuti perkembangan tren video, sehingga dapat mempermudah para siswa siswi memahami pembelajaran dengan disertai metode video pembelajaran yang interaktif serta kreatif. Akses website dan waktu pengerjaan yang fleksibel mampu menyesuaikan kegiatan siswa-siswi. Lencra dapat meningkatkan dan menyamaratakan kualitas pendidikan di Indonesia. Website ini nantinya diharapkan mampu berkembang dan menjadi wadah bagi siswa untuk belajar dan juga wadah bagi guru ataupun mentor untuk mengembangkan ilmunya.

Kata Kunci: sistem pendidikan, website, lencra

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untuk memperoleh pengetahuan dan mungkin mengembangkan potensinya melalui pembelajaran dan/atau metode lain yang diakui secara sosial dari proses ini. Pendidikan merupakan langkah untuk mengetahui dan memahami semua perilaku dan aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Di Indonesia pentingnya pendidikan telah ditegaskan bagi seluruh warga negara Indonesia sebagaimana disyaratkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan dan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dalam rangka pendidikan sepanjang hayat bangsa yang diatur dengan undang-undang. Di era globalisasi dan modernisasi saat ini, pembaharuan di bidang pendidikan terus dilakukan agar mampu menghadapi tantangan yang berbeda sesuai perkembangan zaman. Tantangan yang dihadapi sistem pendidikan meliputi masalah pemerataan, kualitas, relevansi dan efektivitas pendidikan. Salah satu upaya bersama yang diyakini mampu memajukan dan meningkatkan mutu pendidikan yang unggul adalah pemerataan pendidikan dalam hal sarana dan prasarana yang menunjang proses pendidikan di setiap wilayah atau lokasi manapun di seluruh Indonesia. Sebagai mitra kampus MSIB, Forest Indo Niaga menyediakan program seKODlah. Peserta akan menjalani bootcamp selama 5 bulan untuk meningkatkan skill dan persiapan mengerjakan Projek Akhir. seKODlah mewajibkan peserta untuk mengikuti dan menyelesaikan komponen pembelajaran yang diinstruksikan diantaranya workshop, mentorship, capstone project, career coaching, dan showcase. Dalam tugas capstone project kelompok diharuskan memilih salah satu SDG untuk dikembangkan dengan tujuan memajukan kesejahteraan Indonesia. *Sustainable Development Goals* (SDG) atau yang sering disebut dengan pembangunan berkelanjutan yang dipilih dalam proyek ini yaitu SDG nomor 4 yaitu tentang Kualitas Pendidikan. Permasalahan pendidikan yang ada di Indonesia yaitu mulai menurunnya minat belajar bagi siswa, selain karena suasana belajar di sekolah yang kurang menarik dan kurang variatif, minat baca juga ketersediaan buku yang ada di sekolah, juga perasaan malu dalam bertanya merupakan pemicu dalam menurunnya minat belajar bagi siswa. Hal ini yang menjadi alasan memilih SDG ini untuk menjadi tema atau topik dalam pembuatan capstone project berupa website. Website ini menyediakan fitur berupa buku materi, video penjelasan materi, juga fitur game yang dapat mengembalikan minat belajar siswa dan dapat diunduh/diakses secara gratis. Selain itu, siswa/pengguna juga bisa menggunakan fitur chat gratis (bot) untuk menanyakan seputar materi yang masih dibingungkan. Fitur game baik game yang disediakan, atau bisa juga membuat game sendiri dengan template yang telah disediakan. Game yang disediakan juga bisa sbg alternatif belajar siswa untuk mengasah ilmu, game tersebut bisa dilakukan sendiri maupun battle

dengan teman secara by one ataupun dengan banyak teman, lalu skor yang diperoleh dari game tersebut masuk dalam perankingan. Selain itu terdapat fitur diskusi sesuai dengan pilihan topic yang dibingungkan. Web ini juga menyediakan fitur berbayar apabila ingin berdiskusi dengan guru/mentor pilihan. Tujuan dibentuknya website ini menurut kelompok adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kejenuhan yang sering terjadi dalam belajar, dan juga membantu para guru/mentor untuk dapat mengeksplor pengalaman mengajar menjadi lebih menarik dan variatif. Disamping itu tujuan dari website ini adalah pemerataan pendidikan yang ada di Indonesia. Dengan adanya website ini diharapkan masyarakat Indonesia khususnya siswa sekolah menengah dapat mendapatkan pendidikan yang layak, variatif, dan juga dapat merasakan kemajuan teknologi dalam pendidikan sehingga seluruh masyarakat Indonesia mendapatkan pengalaman pendidikan yang sama.

PEMBAHASAN

a. Proses pembuatan website

Proses pengerjaannya berjalan dengan baik hingga dapat terselesaikan hingga akhir. Diawali dengan pemilihan SDG untuk menjadi acuan pembuatan projek dan disepakati mengambil SDG quality education. Dilanjutkan dengan mencari referensi permasalahan yang akan menjadi focus masalah. Selanjutnya mencari solusi dari masalah. Setelah itu mencari-cari web/aplikasi yang mempunyai SDG sama lalu dicari analisis SWOT dari masing-masing web dan aplikasi. Setelah melakukan analisis SWOT, dilakukan komparasi dan melakukan inovasi pengembangan ide. Dilanjutkan dengan melakukan diskusi dengan mentor untuk membahas pembuatan website. Website ini nantinya mempunyai banyak fitur dan mempunyai 3 proses log in yaitu untuk admin, untuk mentor dan untuk siswa. Pada pemakaian awal disediakan fitur gratis dan untuk pemakaian lebih lanjut bisa dilanjutkan untuk premium. Adapun hambatan dalam pengerjaan website ini adalah anggota kelompok sedikit kurang memahami sistematika pembuatan website sehingga perlu mempelajari secara perlahan-lahan. Dalam pengembangan website ini nantinya akan difokuskan kepada siswa sekolah menengah khususnya siswa SMP. Untuk teknik marketing dari website ini yaitu dengan cara mengadakan campaign gerakan Indonesia berpendidikan maju, kemudian diadakannya digital marketing melalui promosi iklan di media social (Instagram, Twitter, Tiktok, Youtube,dll). Selain itu diadakan juga promosi menuju sekolah menengah, perguruan tinggi, dan juga bazar-bazar pendidikan.

b. Deskripsi Website

Lenkra (Learn Craft) belajar dengan kreativitas. Website ini berperan sebagai wadah edukasi untuk meningkatkan minat dan bakat

siswa-siswi demi memajukan pendidikan Indonesia. Website yang berbasis digital dengan mengikuti perkembangan tren video, sehingga dapat mempermudah para siswa siswi memahami pembelajaran dengan disertai metode video pembelajaran yang interaktif serta kreatif. Akses website dan waktu pengerjaan yang fleksibel mampu menyesuaikan kegiatan siswa-siswi.

c. Kelebihan, Kelemahan dan Inovasi Aplikasi

Kelebihan dari aplikasi ini yaitu, tidak hanya tentang materi pelajar sekolah, namun juga skill / kreativitas, sebagai media pencari pengetahuan dan memberi pengetahuan, dapat di gunakan oleh banyak pelajar dimanapun dan kapanpun. Kelemahan Aplikasi ini yaitu penggunaan website sedikit rumit karena mempunyai banyak fitur, untuk mendaftar menjadi mentor memerlukan step yang cukup lama Inovasi dari aplikasi ini yaitu, platform lain cenderung ke akademik saja, namun lenra mempunyai cakupan lebih luas contohnya ke seni juga IT, mentor atau pengajar tidak hanya disediakan dari pihak lenra namun, untuk masyarakat umum yang mempunyai bakat dalam bidang mengajar dan juga mempunyai sertifikasi, dapat mendaftar menjadi pengajar di lenra dengan mematuhi syarat yang berlaku.

d. Cara Penggunaan Website

Cara pengguna User/Siswa, siswa membuka website dengan memasukkan link URL Learncraft pada chrome/google/media software pencari lainnya, lalu siswa akan ditampilkan halaman home untuk pertama kalinya, apabila siswa belum mempunya akun learncraft, maka siswa diharuskan untuk registrasi dan mengisi data pada bagian tertera untuk mempunyai akun untuk login, yang terdiri dari : - First name - Last name - Username - Email - Pasword - Konfirmasi password lalu menekan icon/tombol register, dan siswa mendapatkan akun untuk login, selanjutnya login, dan siswa akan di tampilan menu Home diawal, dan terdapat menu-menu lain seperti All course, About Us dan My Account. Setelah login lalu masuk kehalaman Home, apabila siswa ingin memulai untuk mengambil kursus menuju pada bagian All Course dan memilih kursus yang tersedia dan minat bagi siswa untuk mengembangkan skill. Selanjutnya apabila siswa ingin mengubah profil, melihat kursus yang telah diambil maka siswa dapat menuju ke halaman My Account dan menuju pada bagian dashboard. Lalu apabila sudah selesai siswa dapat Logout pada bagian dashborad atau menu My Account dan Logout.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan website Lencra dapat meningkatkan dan menyamaratakan kualitas pendidikan di Indonesia. Website ini nantinya diharapkan mampu berkembang dan menjadi wadah bagi siswa untuk belajar dan juga wadah bagi guru ataupun mentor untuk mengembangkan ilmunya. Saran untuk website ini yaitu untuk bisa lebih berinovasi dan juga sistemnya lebih dipermudah supaya bisa digunakan siapa saja.

DAFTAR RUJUKAN

Hidayat, Anwar. 2017. Kesenjangan Sosial Terhadap Pendidikan Sebagai Pengaruh Era Globalisasi. *Jurnal Justisi Hukum*, 2: 15-25.

Kesenjangan Dalam Dunia Pendidikan Indonesia. 2020. (Online). (<https://www.kompasiana.com/enengnurulprihatini/5e9168eb097f361d2e20d465/kesenjangan-dalam-dunia-pendidikan-indonesia>), diakses pada 2 Agustus 2023.