PROPOSAL TUGAS AKHIR

MATA KULIAH

**PEMROGRAMAN WEB 1**

DOSEN PENGAMPU :

Dr. Harja Santanapurba, M.Kom

Novan Alkaf B. S., S.Kom., M.T

Ihdalhubbi Maulida, M.Kom

DISUSUN OLEH:

1. Riska Amelia Zakiah [2410131220018]
2. Muhammad Naufal Affandi [2410131210023]



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

# Daftar Isi

Contents

[Daftar Isi i](#_Toc199109960)

[BAB I 1](#_Toc199109961)

[Pendahuluan 1](#_Toc199109962)

[A. Latar Belakang 1](#_Toc199109963)

[1.1 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 1](#_Toc199109964)

[1.2 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 1](#_Toc199109965)

[B. Rumusan Masalah 2](#_Toc199109966)

[1.3 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 2](#_Toc199109967)

[1.4 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 2](#_Toc199109968)

[C. Batasan Masalah 2](#_Toc199109969)

[1.5 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 2](#_Toc199109970)

[1.6 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 3](#_Toc199109971)

[D. Tujuan 3](#_Toc199109972)

[1.7 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 3](#_Toc199109973)

[1.8 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 4](#_Toc199109974)

[E. Manfaat 4](#_Toc199109975)

[1.9 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 4](#_Toc199109976)

[1.10 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 5](#_Toc199109977)

[BAB II 5](#_Toc199109978)

[Tinjauan Pustaka 5](#_Toc199109979)

[2.1 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 5](#_Toc199109981)

[2.2 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 6](#_Toc199109982)

[BAB III 6](#_Toc199109983)

[Metode 6](#_Toc199109984)

[3.1 Masalah Sampah dan Kurangnya Kesadaran Daur Ulang 6](#_Toc199109986)

[3.2 Pengetahuan Hukum Dasar Masih Rendah 7](#_Toc199109987)

[BAB IV 9](#_Toc199109988)

[Perencanaan Isi 9](#_Toc199109989)

[4.1 Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 9](#_Toc199109991)

[4.2 Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 10](#_Toc199109992)

[BAB V 12](#_Toc199109993)

[Penutup 12](#_Toc199109994)

[5.1 Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar 12](#_Toc199109996)

[5.2 Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat 12](#_Toc199109997)

[DAFTAR PUSTAKA 13](#_Toc199109998)

# 

# BAB I

# Pendahuluan

## Latar Belakang

### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

Permasalahan sampah di Indonesia mencapai tingkat mengkhawatirkan, dengan produksi lebih dari 60 juta ton per tahun dan penanganan yang belum optimal (KLHK). Akar masalahnya tidak hanya pada volume, tetapi juga rendahnya kesadaran masyarakat dalam pemilahan dan pengelolaan sampah yang benar. Padahal, pemilahan sampah dari sumbernya merupakan langkah fundamental dalam sistem pengelolaan sampah terpadu.

Sayangnya, praktik pemilahan sampah belum membudaya, terutama di kalangan pelajar. Kurangnya edukasi yang praktis dan menarik menjadi penghambat utama partisipasi aktif dalam daur ulang. Di era digital ini, edukasi berbasis web interaktif menawarkan potensi besar untuk menyampaikan pesan lingkungan kepada generasi muda yang akrab dengan teknologi.

Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan pengembangan platform edukasi berbasis web yang ringan dan interaktif. Platform ini akan menyajikan informasi tentang pemilahan sampah melalui mini game menarik berbasis drag-and-drop, dilengkapi informasi visual jenis sampah, dan leaderboard lokal untuk motivasi. Solusi ini diharapkan dapat menanamkan kebiasaan memilah sampah sejak dini, meningkatkan kepedulian lingkungan, dan berkontribusi pada pengelolaan sampah nasional. Melalui edukasi yang menyenangkan dan mudah diakses, generasi muda diharapkan menjadi agen perubahan dalam budaya daur ulang di masa depan.

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

Hukum adalah fondasi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, yang mengatur hak dan kewajiban setiap warga negara. Pemahaman hukum esensial untuk mewujudkan kehidupan sosial yang adil dan tertib. Sayangnya, literasi hukum di Indonesia, terutama di kalangan masyarakat umum non-hukum, masih rendah. Minimnya pemahaman hukum berakibat pada ketidaktahuan akan hak dasar, kesalahan pengambilan keputusan, hingga potensi terjerat masalah hukum tanpa pembelaan yang tepat. Keengganan melapor pelanggaran juga seringkali disebabkan ketidaktahuan prosedur dan akses informasi hukum yang ramah bagi awam. Informasi hukum daring pun seringkali teknis dan sulit dipahami.

Menyikapi tantangan ini, dibutuhkan platform edukatif yang menyajikan informasi hukum secara sederhana, interaktif, dan mudah diakses. Website edukasi hukum interaktif menjadi solusi potensial. Dengan menyajikan materi hukum dasar (hak warga negara, hukum pidana ringan, perdata sederhana) secara terstruktur, dilengkapi fitur Q&A berbasis JSON, simulasi kasus, dan mode belajar ringan, masyarakat dapat belajar mandiri. Penyajian materi dengan contoh kasus, simulasi interaktif, dan bahasa sederhana diharapkan meningkatkan kesadaran hukum sejak dini, memberdayakan masyarakat untuk lebih berani dan cerdas dalam menghadapi masalah hukum sehari-hari, menuju tatanan hukum yang lebih adil dan inklusif.

## Rumusan Masalah

### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

1. **Bagaimana mendesain dan mengembangkan website edukasi interaktif berbasis game yang dapat meningkatkan kesadaran pelajar tentang pemilahan sampah?**
2. **Apa fitur yang perlu disediakan dalam website edukasi berbasis game untuk membuat pembelajaran mengenai pemilahan sampah lebih menarik dan mudah dipahami oleh pelajar?**
3. **Sejauh mana penggunaan website edukasi berbasis game dapat mempengaruhi perilaku pelajar dalam mempraktikkan pemilahan sampah di kehidupan sehari-hari?**

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

* + 1. **Bagaimana mendesain dan mengembangkan website edukasi hukum dasar yang dapat membantu masyarakat memahami hak-hak mereka serta hukum pidana dan perdata dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami?**
    2. **Apa saja fitur yang perlu disediakan dalam website edukasi hukum dasar untuk mempermudah warga dalam mengakses informasi hukum yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka?**
    3. **Bagaimana website edukasi hukum ini dapat mendorong kesadaran hukum di kalangan warga masyarakat, terutama yang kurang memahami hukum dasar atau tidak memiliki akses ke sumber informasi hukum lainnya?**

## Batasan Masalah

### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

* + 1. **Fokus pada pembuatan website edukasi interaktif yang berbasis game,** dengan konsep **drag-and-drop** untuk pemilahan sampah.
    2. **Website ini ditujukan untuk pelajar tingkat SD hingga SMA,** dengan penekanan pada pengenalan jenis-jenis sampah dan teknik pemilahannya.
    3. **Fitur yang ada hanya mencakup kuis edukasi**, mini game interaktif mengenai pemilahan sampah, leaderboard lokal, dan informasi tentang jenis sampah yang disajikan dalam format teks dan gambar.
    4. **Tidak mencakup pengelolaan sampah secara menyeluruh,** melainkan lebih fokus pada edukasi dasar mengenai pemilahan sampah yang benar.

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

* + 1. **Fokus pada pembuatan website edukasi hukum dasar yang sederhana** dengan materi dasar tentang hak-hak warga, hukum pidana, dan hukum perdata.
    2. **Website ini ditujukan untuk masyarakat umum**, khususnya yang kurang memiliki pengetahuan hukum atau yang berada di daerah yang sulit mengakses sumber informasi hukum yang lebih kompleks.
    3. **Fitur yang disediakan mencakup tanya jawab interaktif,** kuis edukasi, simulasi kasus hukum dasar, serta panduan langkah demi langkah mengenai hak-hak warga dalam kehidupan sehari-hari.
    4. **Website ini tidak mencakup topik hukum yang sangat spesifik atau lanjut,** melainkan lebih fokus pada memberikan pemahaman dasar tentang hukum.

## Tujuan

### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

* + 1. **Meningkatkan kesadaran pelajar tentang pentingnya pemilahan sampah** dan pengelolaannya yang baik melalui media edukasi berbasis web interaktif.
    2. **Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengedukasi** melalui game interaktif yang membantu pelajar mengenali jenis-jenis sampah dan cara memilahnya dengan benar.
    3. **Mengajarkan pelajar untuk lebih peduli terhadap lingkungan** dan memberikan mereka pengetahuan dasar tentang pemilahan sampah yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
    4. **Mendorong partisipasi aktif pelajar dalam kegiatan pemilahan sampah**, dengan menggunakan fitur leaderboard dan sistem reward dalam game.

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

* + 1. **Meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai hukum dasar** yang berlaku di Indonesia, agar mereka mengetahui hak dan kewajibannya secara lebih baik.
    2. **Memberikan media pembelajaran hukum yang interaktif dan mudah diakses,** terutama untuk masyarakat yang tidak memiliki latar belakang hukum formal.
    3. **Mendorong literasi hukum yang merata di seluruh wilayah Indonesia,** termasuk daerah-daerah yang kurang terjangkau layanan bantuan hukum.
    4. **Membentuk masyarakat yang sadar hukum,** yang mampu bertindak dan bersikap berdasarkan norma hukum yang berlaku.

## Manfaat

### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

1. **Meningkatkan kesadaran lingkungan di kalangan pelajar**, dengan memberikan mereka pemahaman yang lebih baik tentang dampak sampah terhadap lingkungan.
2. **Menyediakan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses**, yang mengintegrasikan elemen game dengan edukasi untuk memperkuat pengajaran tentang pemilahan sampah.
3. **Mendorong pelajar untuk lebih aktif dalam mempraktikkan pemilahan sampah di kehidupan sehari-hari**, melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.
4. **Meningkatkan keterampilan berpikir kritis pelajar** dalam memilah dan memahami sampah, serta memberikan mereka pengetahuan dasar tentang pengelolaan sampah yang dapat diterapkan di rumah atau sekolah.
5. **Memberikan dampak jangka panjang** terhadap kebiasaan pemilahan sampah di masyarakat, dimulai dari generasi muda yang menjadi agen perubahan.

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

1. **Memberikan akses pengetahuan hukum dasar bagi masyarakat luas**, terutama di wilayah yang minim edukasi hukum formal.
2. **Meningkatkan literasi hukum masyarakat**, sehingga mereka dapat menghindari pelanggaran hukum yang disebabkan oleh ketidaktahuan.
3. **Membantu pengguna memahami dan menyelesaikan permasalahan hukum ringan secara mandiri**, dengan bekal informasi yang cukup dari simulasi dan QnA interaktif.
4. **Menciptakan lingkungan masyarakat yang lebih tertib dan sadar hukum**, karena meningkatnya pemahaman tentang hak, kewajiban, dan sanksi hukum.
5. **Menjadi solusi edukasi hukum berbasis teknologi yang sederhana dan terjangkau**, karena bisa diakses offline tanpa perlu perangkat mahal atau koneksi internet cepat.

# BAB II

# Tinjauan Pustaka



### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

Kesadaran akan pentingnya pemilahan sampah di Indonesia masih rendah, terutama di kalangan pelajar. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi lingkungan. Menurut Yuliana & Rahmat (2021), penerapan game edukatif dalam konteks pemilahan sampah mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap peduli siswa terhadap lingkungan. Sementara itu, studi oleh Mulyani et al. (2020) menyoroti bahwa antarmuka interaktif seperti *drag-and-drop* dalam game lingkungan dapat meningkatkan retensi informasi dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan fitur seperti leaderboard lokal dan konten JSON statis, memperkuat aksesibilitas dan partisipasi. Tinjauan dari Sari (2018) juga menunjukkan bahwa penyajian konten visual yang dikombinasikan dengan kuis atau permainan sederhana secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan website edukasi interaktif bertema “pilah sampah” berpotensi besar menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membentuk perilaku peduli lingkungan sejak dini.

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

Literasi hukum masyarakat Indonesia, terutama di kalangan masyarakat awam dan wilayah pedesaan, masih tergolong rendah. Penelitian oleh Setiawan (2019) menekankan bahwa pemahaman masyarakat tentang hak dan kewajiban hukum dapat ditingkatkan secara signifikan melalui media edukasi yang komunikatif dan mudah diakses. Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan teknologi interaktif seperti website edukasi hukum. Dalam studi oleh Suryani (2021), penggunaan simulasi kasus sederhana dalam platform pembelajaran digital terbukti mampu membantu masyarakat memahami proses hukum secara kontekstual dan aplikatif. Lebih lanjut, menurut Susanto & Lestari (2020), website berbasis data lokal (JSON) dan fitur tanya-jawab interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna, terutama bila kontennya dikemas dalam bahasa yang mudah dipahami dan tidak bersifat teknis. Website edukasi hukum ini juga menjembatani masyarakat yang tidak memiliki akses terhadap konsultasi hukum formal, terutama di wilayah terpencil. Maka dari itu, pengembangan website interaktif sebagai sarana edukasi hukum dasar dapat menjadi instrumen penting dalam membentuk masyarakat yang sadar hukum, mandiri, dan mampu mengambil keputusan hukum dengan bijak.

# BAB III

# Metode



### Masalah Sampah dan Kurangnya Kesadaran Daur Ulang

Analisis Masalah Menggunakan Metode APKL

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | ISU | Faktor | | | | KETERANGAN |
| A | P | K | L |
|  | Masyarakat belum paham cara memilah sampah | ✔️ | ✔️ | ✔️ | ✔️ | Edukasi lingkungan masih rendah |
|  | Kurangnya media edukasi interaktif | ✔️ |  | ✔️ |  | Edukasi visual dan digital minim |
|  | Tidak ada sistem reward atau motivasi |  | ✔️ |  | ✔️ | Kesadaran belum terbentuk |

Analisis Prioritas Masalah Menggunakan Metode USG

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | ISU | Faktor | | | KETERANGAN |
| U | S | G |
|  | Masyarakat belum paham cara memilah sampah | 4 | 4 | 5 | Masalah utama & mendasar |
|  | Kurangnya media edukasi interaktif | 3 | 4 | 5 | Solusi potensial tapi bukan utama |

### Pengetahuan Hukum Dasar Masih Rendah

Analisis Masalah Menggunakan Metode APKL

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | ISU | Faktor | | | | KETERANGAN |
| A | P | K | L |
|  | Masyarakat tidak tahu hak-hak dasar hukum | ✔️ | ✔️ | ✔️ | ✔️ | Pengetahuan minim tentang hukum dasar |
|  | Tidak ada platform edukasi hukum sederhana | ✔️ |  | ✔️ |  | Kurangnya media belajar hukum untuk awam |
|  | Hukum dianggap “urusan rumit dan formal” |  | ✔️ |  | ✔️ | Persepsi negatif terhadap hukum masih kuat |

Analisis Prioritas Masalah Menggunakan Metode USG

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | ISU | Faktor | | | KETERANGAN |
| U | S | G |
|  | Masyarakat tidak tahu hak-hak dasar hukum | 4 | 5 | 4 | Masalah inti yang perlu diselesaikan dahulu |
|  | Tidak ada platform edukasi hukum sederhana | 4 | 4 | 4 | Solusi yang bisa bantu jangka menengah |

# 

# BAB IV

# Perencanaan Isi



### Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

Website Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah dirancang khusus untuk kalangan pelajar tingkat SD hingga SMP sebagai target utama pengguna. Pelajar dipilih karena pada usia tersebut kesadaran lingkungan masih dapat dibentuk secara efektif melalui pendekatan visual, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, guru, orang tua, dan pendidik juga menjadi target sekunder yang dapat memanfaatkan platform ini sebagai alat bantu pembelajaran dan edukasi lingkungan.

Website ini mengusung konsep edugame, yaitu media edukasi yang dikemas dalam bentuk permainan sederhana agar menarik minat belajar dan mendorong eksplorasi berulang. Dalam konteks ini, game pilah sampah menjadi inti interaksi yang bertujuan menanamkan pemahaman mengenai jenis-jenis sampah (organik, anorganik, B3, dan residu) serta pentingnya proses daur ulang.

1. Tampilan Awal dan Akses

Saat pengguna mengakses halaman utama, mereka akan disambut oleh tampilan berwarna dominan hijau dengan elemen desain yang cerah dan ilustratif, seperti ikon tempat sampah dan latar belakang bernuansa lingkungan. Pengguna akan melihat tombol “Mulai Bermain” dan menu navigasi lainnya seperti Tentang, Petunjuk, dan Latihan.

Di bagian bawah halaman, tersedia akses langsung ke informasi edukatif berupa infografis sederhana tentang pengelolaan sampah dan dampak lingkungan dari kebiasaan membuang sampah sembarangan. Ini menjadi langkah awal pengenalan sebelum pengguna mulai bermain.

1. Interaksi Melalui Permainan Edukatif

Fitur utama dari website ini adalah game pilah sampah. Dalam permainan ini, pengguna berperan sebagai tokoh yang harus memindahkan berbagai jenis sampah ke tempat pembuangan yang sesuai. Sampah akan muncul secara acak di layar, dan pemain harus menyeret (drag) atau memilih (klik) jenis tempat sampah yang tepat berdasarkan kategori:

* Hijau untuk organik
* Kuning untuk anorganik
* Merah untuk B3
* Abu-abu untuk residu

Setiap aksi pengguna langsung mendapatkan umpan balik berupa animasi dan skor. Jawaban benar menambah poin, sedangkan kesalahan akan memberikan penjelasan singkat mengapa pemilihan tersebut salah. Hal ini bertujuan agar pembelajaran terjadi secara langsung melalui pengalaman.

Website dirancang dengan tampilan responsif, artinya pengguna dapat mengakses dan bermain melalui laptop, tablet, maupun smartphone tanpa hambatan. Warna dominan hijau dipadukan dengan warna pembantu seperti merah , biru laut, dan kuning terang untuk memperkuat identitas visual bertema lingkungan. Latar belakang halaman dapat berupa ilustrasi taman kota atau tempat pembuangan akhir sebagai pengingat visual pentingnya menjaga kebersihan.

### Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

Website edukasi hukum interaktif dibangun sebagai media pembelajaran hukum dasar yang mudah diakses oleh masyarakat, terutama pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum yang belum memiliki pemahaman mendalam mengenai hukum. Dalam konteks ini, literasi hukum bukan hanya sekadar mengetahui isi undang-undang, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembangunan platform digital yang bersifat interaktif menjadi sangat penting sebagai jembatan antara teks hukum dan pemahaman publik.

1. Akses Website dan Orientasi Awal

Ketika pengguna membuka website, mereka akan langsung diarahkan ke halaman utama (homepage) yang menampilkan judul, pengantar singkat, serta navigasi sidebar yang menampilkan daftar bagian dari UUD 1945 dan fitur lainnya. Ini berfungsi sebagai menu utama.

1. Memilih Fitur Pembelajaran

Pengguna dapat memilih:

1. Membaca isi UUD 1945 berdasarkan bab (misalnya Bab I: Bentuk dan Kedaulatan, Bab II: MPR, dst).
2. Masuk ke fitur Latihan Soal, di mana sistem akan menyajikan soal acak berbasis kasus.
3. Mengakses halaman informasi dan credit, bila ingin mengetahui pengembang dan referensi hukum.

Bila membaca UUD, mereka bisa scroll, klik tautan navigasi antar bab, dan menggunakan tombol pencarian. Dan bila mengerjakan soal, pengguna akan diberikan satu per satu soal pilihan ganda berbasis kasus hukum nyata. Mereka dapat memilih jawaban, lalu sistem langsung memberikan umpan balik.

1. Menyelesaikan Soal dan Mendapat Umpan Balik

Setelah pengguna menjawab soal, sistem memberikan:

* Jawaban benar/salah
* Penjelasan pasal yang tepat
* Skor akhir dan evaluasi sederhana Analogi restoran

# BAB V

# Penutup



### Topik 1: Web Edukasi Interaktif Berbasis Game Pilah Sampah sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Daur Ulang di Kalangan Pelajar

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pemilahan sampah dapat diatasi dengan pendekatan edukatif yang menyenangkan, salah satunya melalui media interaktif berbasis permainan. Pengembangan website game edukatif bertema pilah sampah merupakan langkah inovatif yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan tentang jenis-jenis sampah, tetapi juga membentuk kebiasaan yang ramah lingkungan sejak dini. Dengan fitur seperti *drag-and-drop* dan *leaderboard* lokal, siswa maupun masyarakat dapat belajar sambil bermain. Website ini diharapkan menjadi media edukasi lingkungan yang efektif dan dapat diterapkan di sekolah-sekolah maupun komunitas secara luas.

### Topik 2: Pembangunan Web Edukasi Hukum Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Hukum Dasar Masyarakat

Rendahnya literasi hukum masyarakat merupakan tantangan serius yang dapat menyebabkan banyaknya pelanggaran hukum ringan akibat ketidaktahuan. Website edukasi hukum dasar yang interaktif hadir sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan informasi tersebut. Melalui fitur seperti simulasi kasus, tanya jawab interaktif, dan mode belajar yang mudah dipahami, masyarakat dapat mengakses informasi hukum dengan cara yang lebih menarik dan praktis. Aplikasi ini sangat relevan untuk mendukung penyebaran kesadaran hukum secara merata di seluruh wilayah Indonesia, serta memperkuat posisi warga negara dalam menghadapi permasalahan hukum sehari-hari.

# DAFTAR PUSTAKA

[1] Y. Yuliana dan R. Rahmat, "Pengaruh Game Edukasi Terhadap Kesadaran Lingkungan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, vol. 5, no. 1, pp. 11–19, 2021.

[2] T. Mulyani, A. Wibowo, dan S. Wulandari, "Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Daur Ulang Sampah," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, vol. 4, no. 3, pp. 45–53, 2020.

[3] S. Sari, "Penerapan Kuis Interaktif dan Game Berbasis Web dalam Pembelajaran Tematik SD," *Jurnal Guru Inovatif*, vol. 6, no. 1, pp. 59–67, 2018.

[4] A. Setiawan, "Literasi Hukum sebagai Dasar Perlindungan Hak Warga Negara," *Jurnal Hukum dan Keadilan*, vol. 3, no. 2, pp. 71–80, 2019.

[5] N. Suryani, "Media Simulasi dalam Pendidikan Hukum di Masyarakat," *Jurnal Civic Education*, vol. 5, no. 1, pp. 28–35, 2021.

[6] R. Susanto dan F. Lestari, "Penyuluhan Hukum Digital Berbasis Website untuk Masyarakat," *Jurnal Sosial Humaniora*, vol. 6, no. 2, pp. 44–51, 2020.

[7] Y. Puspitasari and R. D. Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Hukum Dasar di Kalangan Siswa SMA," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan (JTI-KP)*, vol. 9, no. 2, pp. 123–132, 2020.

[8] S. H. Iswanto and N. A. Permatasari, “Pemanfaatan Web Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Civic Hukum*, vol. 6, no. 1, pp. 45–56, 2022.

[9] M. H. Hasanah and E. Purnama, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Hukum," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, pp. 14–21, 2021.

[10]Y. Indah and D. Syafrial, "Peningkatan Kesadaran Daur Ulang Melalui Game Edukasi Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 12–19, 2020.

[11] D. T. Suhendra and M. Rohman, “Penerapan Game Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Daur Ulang Sampah pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, vol. 9, no. 1, pp. 45–52, 2022.