

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR YANG INTERAKTIF BERBASIS
WEB UNTUK MENGATASI MASALAH BUTA AKSARA PADA SISWA SD
DI KABUPATEN BEKASI**

ARTIKEL ILMIAH

*Diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di
Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi*



Oleh

Alief Iksan Al Ghani

NIM 2005427

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS UPI DI PURWAKARTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR YANG INTERAKTIF BERBASIS
WEB UNTUK MENGATASI MASALAH BUTA AKSARA PADA SISWA SD
DI KABUPATEN BEKASI**

Oleh
Alief Iksan Al Ghani

Sebuah Artikel yang diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana
di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

© **Alief Iksan Al Ghani** 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang
Artikel ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Alief Iksan Al Ghani

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR YANG INTERAKTIF BERBASIS
WEB UNTUK MENGATASI MASALAH BUTA AKSARA PADA SISWA
SD DI KABUPATEN BEKASI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I




Rian Andrian, S.T., M.T.

NIP. 920200119881125101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng.

NIP. 920171219910625101

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alief Iksan Al Ghani

Nomor Induk Mahasiswa : 2005427

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Belajar yang Interaktif Berbasis Web untuk Mengatasi Masalah Buta Aksara pada Siswa SD di Kabupaten Bekasi” ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bekasi, 26 Agustus 2024

Alief Iksan Al Ghani

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadirat Allah SWT. atas rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah dengan judul “Pengembangan Media Belajar yang Interaktif Berbasis Web untuk Mengatasi Masalah Buta Aksara pada Siswa SD di Kabupaten Bekasi” dengan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpah kepada baginda alam tercinta, yakni Nabi Muhammad SAW. yang kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Artikel ilmiah ini disusun guna melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi. Artikel ilmiah ini juga bertujuan untuk melaporkan penelitian dan karya tulis yang telah dibuat serta dipublikasikan. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga dapat membantu dalam penulisan karya tulis selanjutnya agar dapat lebih baik. Besar harapan saya agar artikel ilmiah ini dapat diterima dengan baik dan semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Bekasi, 26 Agustus 2024

Alief Iksan Al Ghani

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT. Berkat rahmat dan berkah-Nya penulis dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini. Artikel ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar semata – mata tidak hanya usaha penulis sendiri, melainkan terdapat bantuan tulus dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan selesainya penulisan artikel ilmiah ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah Swt. Atas segala berkah nikmat iman, islam, nikmat sehat, panjang umur sampai saat ini sehingga penulis mampu menyelesaikan artikel ilmiah ini.
2. Ibu tercinta, Almh. Mamah Gusniwati yang selalu tulus mendoakan, memberi kasih sayang, dan dukungan sehingga artikel ilmiah ini dapat terselesaikan.
3. Ayah terkasih, Bapak Sawito yang telah mendukung, mencukupi seluruh kebutuhan pendidikan sampai dengan artikel ilmiah ini selesai.
4. Bapak Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., IPM., ASEAN Eng. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi.
5. Bapak Rian Andrian, S.T., M.T. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu saya menyelesaikan penelitian ini dengan saran dan masukan-masukan yang komprehensif.
6. Bapak Dr. Suprih Widodo, S.Si., M.T. selaku Ketua Dewan Skripsi yang telah memberikan arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak, Ibu dosen prodi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang sudah memberikan ilmu, pengalaman, serta bimbingan selama masa perkuliahan.
8. Bapak Nasen, S.Pd. Selaku kepala sekolah SDN Pasirtanjung 03 yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penelitian.
9. Seluruh siswa – siswi SDN Pasirtanjung 03 dari kelas 1-6 yang sudah berkontribusi dalam penelitian ini.

10. Lukmanul Hakim, Iqbal Ardiansyah, Maulana Wirayuda, Data Ardian, Yusuf Bachtiar, dan Yuda Permana selaku sahabat karib dan teman seperjuangan saya yang selalu mendukung, membersamai, dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Seluruh rekan-rekan PSTI angkatan 2020 yang memberikan banyak relasi dan berbagai pengalaman baru selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap semoga artikel ilmiah ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR YANG INTERAKTIF BERBASIS
WEB UNTUK MENGATASI MASALAH BUTA AKSARA PADA SISWA SD
DI KABUPATEN BEKASI**

ABSTRAK

Alief Iksan Al Ghani – aliefiksan5@upi.edu

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media belajar interaktif berbasis web untuk mengurangi buta aksara di kalangan siswa SD di Kabupaten Bekasi. Mengingat pentingnya literasi dalam era society 5.0 dan tujuan "Indonesia Emas 2045" yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia serta tingginya angka buta aksara khususnya di Kabupaten Bekasi, media belajar yang interaktif dipandang sebagai solusi yang efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model MDLC Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan: konsep, desain, pengumpulan materi, perakitan, pengujian, dan distribusi. Media belajar interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh para ahli media dengan nilai validasi rata-rata 98%. Diharapkan bahwa implementasi aplikasi web ini akan membantu menurunkan angka buta aksara di Kabupaten Bekasi dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Kata Kunci: Media Belajar Interaktif, Website, Buta Aksara

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE WEB-BASED LEARNING MEDIA
TO OVERCOME THE PROBLEM OF ILLITERACY AMONG
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN BEKASI DISTRICT**

ABSTRACT

Alief Iksan Al Ghani – aliefiksan5@upi.edu

This research project is concerned with the development of web-based interactive learning media with the objective of reducing illiteracy among elementary school students in the Bekasi District. In light of the pivotal role of literacy in the era of society 5.0 and the ambitious "Indonesia Emas 2045" goal set by the Indonesian government, as well as the persistently high illiteracy rate, particularly in Bekasi District, the use of interactive learning media is seen as an effective solution. This study employed the Research and Development (R&D) method with the Luther-Sutopo MDLC model, comprising six stages: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The developed interactive learning media was rated highly feasible by media experts, with an average validation score of 98%. It is anticipated that the implementation of this web application will assist in reducing the illiteracy rate in Bekasi District and enhancing the overall quality of education.

Keywords: *Interactive Learning Media, Website, Illiteracy*

DAFTAR ISI

Lembar Hak Cipta	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Kajian Teori	4
2.2 Penelitian Terdahulu	6
2.2.1 Penelitian oleh Surayya dan Mubarak (2021)	6
2.2.2 Penelitian oleh Eka Tuah dan Setyawan (2023)	6
2.2.3 Penelitian oleh Maharani (2023).....	7
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
3.1 Metode Pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	8
3.1.1 Siklus Metode MDLC	8
3.1.2 <i>Storyboard</i> Media Belajar.....	10
3.2 Metode Pengujian Skala Persentase Kelayakan	12

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
4.1 Hasil Validasi Media Belajar oleh Ahli Media	14
4.2 Hasil Media Belajar.....	15
BAB V KESIMPULAN.....	18
5.1 Kelayakan Media Belajar Interaktif yang akan digunakan	18
5.2 Saran untuk Pengembangan Media Belajar <i>Hornbook</i> di Masa Depan	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN.....	22
RIWAYAT HIDUP PENULIS	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Tingkat Kelayakan Media Belajar..... 13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus Metode MDLC Model Luther-Sutopo	8
Gambar 3. 2 <i>Storyboard</i> Halaman Beranda	10
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i> Halaman Menu	10
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i> Halaman Materi 1	10
Gambar 3. 5 <i>Storyboard</i> Halaman Materi 2.....	11
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i> Halaman Materi 3.....	11
Gambar 3. 7 <i>Storyboard</i> Halaman <i>About Us</i>	11
Gambar 3. 8 Rumus Skala Persentase Kelayakan.....	13
Gambar 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media	14
Gambar 4. 2 Desain Halaman Beranda <i>Web Hornbook</i>	15
Gambar 4. 3 Desain Halaman Menu Utama <i>Web Hornbook</i>	15
Gambar 4. 4 Desain Halaman Materi 1 (Membaca) <i>Web Hornbook</i>	16
Gambar 4. 5 Desain Halaman Materi 2 (Menulis) <i>Web Hornbook</i>	16
Gambar 4. 6 Desain Halaman Materi 3 (Mengeja) <i>Web Hornbook</i>	16
Gambar 4. 7 Desain Halaman <i>About Us Web Hornbook</i>	17
Gambar 4. 8 <i>QR Code</i> Media Belajar	17

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi	22
Lampiran 2. Surat Kesetaraan Artikel dengan Skripsi	25
Lampiran 3. Profil Jurnal	27
Lampiran 4. Letter of Acceptance	28
Lampiran 5. Proses Publikasi Jurnal	29
Lampiran 6. Hasil Publikasi Jurnal	32
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media	33
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	35

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 4(01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Badan Pusat Statistik. (2023). Angka Buta Aksara Menurut Provinsi dan Kelompok Umur. Diakses dari portal <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTAyIzI=/angka-buta-aksaramenurut-provinsi-dan-kelompok-umur-persen-.html> pada 18 Juli 2024 pukul 20.00 WIB.
- Baeti, N., Sowanto, S., Silviana, D., & Aryaningsyih, S. (2021). Pemberantasan Buta Aksara Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di Kelurahan Penatoi Kecamatan Mpunda Kota Bima. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.53299/bajpm.v1i1.42>
- Eka Tuah, Y. A., & Setyawan, A. E. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI ABA (ANDROID BUTA AKSARA) UNTUK PENCEGAHAN KEAKSARAAN MASYARAKAT DESA TOPAN NANGA KAYAN HULU. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2664>
- Faqih, M. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID DALAM PEMBELAJARAN PUISI. *KONFIKS JURNAL BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 7(2). <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Gunawan, R., Yudiana, Y., & Apriansyah, W. Y. (2021). Rancang Bangun Company Profile Keab Ben's Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Dirgamaya: Jurnal Manajemen Dan Sistem Informasi*, 1(2). <https://doi.org/10.35969/dirgamaya.v1i2.181>
- Harahap, F. I. N., Ari, A., Hasibuan, A. R., & Angraini, N. (2021). STRATEGI PEMBERANTASAN BUTA AKSARA DENGAN MENGGUNAKAN METODE REFLECT DI DESA PERSATUAN ASAHAN SUMATRA

UTARA. Jurnal AKRAB, 12(2).
<https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v12i2.408>

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(3).
<https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>

Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>

Murni, N. F. (2021). UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1).
<https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>

Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng Ananingtyas, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, 1(2). <https://doi.org/10.47134/jacis.v1i2.22>

Nofiar, A. (2022). Pembuatan Animasi 3D Pengolahan Kelapa Sawit menjadi Minyak Mentah Kelapa Sawit menggunakan Metode MDLC. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2).
<https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3773>

Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Dampak Aplikasi ScratchJr terhadap Keterampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1531>

Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2).
<https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>

- Rahmawati, L. E., Purnomo, E., Hadi, D. A., Wulandari, M. D., & Purnanto, A. W. (2022). Studi Eksplorasi Bentuk-Bentuk Gejala Disleksia pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2495>
- Randa, Y., & Slamet, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Software Lectota Inspire dalam Pembelajaran PPPAV di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5387>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2). <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rosyidah, A. N. K., Affandi, L. H., Erfan, M., Oktavianti, I., Mauliyda, M. A., & Hamdani, I. (2021). Pengentasan buta aksara berbasis pendekatan “semua anak cerdas” untuk guru SD. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(3). <https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i3.10884>
- Sari, D. K., Parjono, P., & Dinata, P. A. C. (2023). Pemberantasan Buta Aksara di Kampung Jati-Jati Kelurahan Rimba Jaya Merauke melalui Program Taman Calistung. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.37478/mahajana.v4i2.2980>
- Setiawan M, Lumenta A, & Tulenan V. (2017). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4).
- Surayya, S., & Mubarak, H. (2021). PENGARUH APLIKASI MARBEL MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK DISLEKSIA. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.165>
- Wardana, A., Ramadhan, M. R., Aznur, M., Putri, R. A., & Ikhwan, A. (2023). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Metode MDLC Pada Zoom Meetings. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Eksakta*, 2(1). <https://doi.org/10.47233/jppie.v2i1.677>