

**PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI
DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA
JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



oleh
Edo Syeh Surya Maulana
NIM. 1909974

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI
INFORMASI**

**KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI

**DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA
JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh
Edo Syeh Surya Maulana

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

© **Edo Syeh Surya Maulana** 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

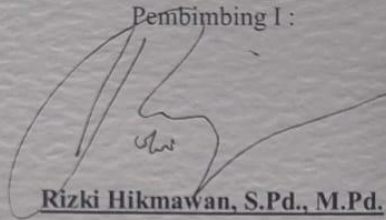
Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Edo Syeh Surya Maulana

PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI
DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA
JENJANG SEKOLAH PERTAMA

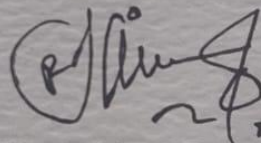
Pembimbing I :



Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920171219880731101

Pembimbing II :

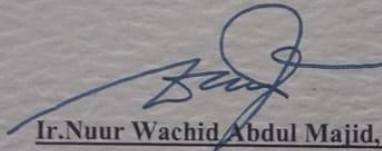


Rian Andrian, S.T., M.T.

NIPT. 920200119881125101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Ir. Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920171219910625101

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Edo Syeh Surya Maulana

NIM : 1909974

Tempat, Tanggal Lahir : Brebes, 30 September 2001

Program Studi : Pendidikan Sistem Teknologi dan Informasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PEMBANGUNAN WEBSITE LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH PERTAMA”** meliputi isi dari seluruh penelitian ini adalah benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan atau melakukan penjiplakan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi atau resiko jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Purwakarta, 8 Juli 2023

Yang menyatakan,



Edo Syeh Surya Maulana

1909974

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayahNya, sehingga terselesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“PEMBANGUNAN WEBSITE LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH PERTAMA”** untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Kampus Daerah Purwakarta. Skripsi ini juga ditulis sebagai sumber pustaka.

Selama melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini penulis mengalami beberapa hambatan dan kesulitan yang dialami penulis. Tetapi dengan adanya bimbingan, arahan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis.

Hasil usaha dalam menyusun skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, maka diharapkan bagi pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang membangun agar dapat memotivasi saya dalam menulis karya ilmiah dimasa yang akan datang. Selain itu, diharapkan juga skripsi ini dapat bermanfaat dan ilmu pengetahuan.

Purwakarta, 8 Juli 2023

Yang menyatakan,



Edo Syeh Surya Maulana

1909974

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH PERTAMA”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi. Adapun pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada kepada:

1. Kedua orang tua yakni Bapak Sahudi. dan Ibu Eka Suryani yang menjadi penyemangat, dan selalu memberikan nasihat serta masukan kepada peneliti selama menempuh pendidikan ini hingga selesai, Gelar sarjana ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua dan keluarga besar tersayang.
2. Rizki Hikmawan, S.Pd., M.Pd. dan Rian Andrian S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Nuur Wachid Abdulmajid, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi UPI Kampus di Purwakarta dan selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama peneliti berkuliah di PSTI.
4. Segenap dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang telah membimbing, memberikan ilmu dan pengalamannya dengan baik kepada peneliti selama masa perkuliahan.
5. Bapak kepala sekolah dan segenap guru MTSN 31 Jakarta yang membantu peneliti dan rekan dalam melakukan penelitian skripsi di MTSN 31 Jakarta.
6. Wildan Holy Wahyu selaku teman dan rekan kerja dalam penelitian skripsi yang selalu membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Hilma Innayah Putri, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dimas anugrah Firdlous, Rizki Agung Ardiansyah , Dede Ahmad Sugandi, Arie Fahrizal, Dwiki, Firman, Aliya melawati, Fira, Difya, dan Babeh selaku

Edo Syeh Surya Maulana , 2023

PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

sahabat yang sama-sama berjuang dan selalu memberikan banyak bantuan, semangat, motivasi, dukungan, dan bersama berjuang demi mendapatkan hasil terbaik dalam penulisan skripsi.

9. Teman-teman seperjuangan PJM MAKMUR dan Abah Fams yang selalu memberikan dukungan, motivasi, keceriaan kepada peneliti selama proses penyelesaian skripsi.
10. Teman seperjuangan PSTI Angkatan 2019 yang saling mengingatkan satu sama lain dan saling memberikan penguatan agar dapat menyelesaikan studi tepat waktu.

Akhirnya, peneliti hanya bisa mengucapkan terima kasih atas bantuannya dan semoga dibalas dengan kelimpahan berkah Allah SWT. aamiin...

Purwakarta, 8 Juli 2023

Edo Syeh Surya Maulana

**PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI
DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA
JENJANG SEKOLAH PERTAMA**

Edo Syeh Surya Maulana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi berupa website literasi digital dengan konsep gamifikasi yang diberi nama WILL'DO. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengevaluasi efektivitas penggunaan konsep gamifikasi dalam pembangunan website literasi untuk meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama. Penelitian ini dilakukan dalam konteks mengatasi permasalahan literasi membaca di Indonesia, yang masih tertinggal dalam bidang literasi, terutama dalam membaca. Selain itu, penelitian ini juga mencari solusi untuk keterbatasan dana dalam mengimplementasikan Gerakan Literasi Digital di sekolah-sekolah. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem informasi dan metode evaluasi menggunakan angket System Usability Scale (SUS) serta analisis statistik untuk mengukur efektivitas penggunaan website literasi gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap penggunaan website literasi dengan penggunaan gamifikasi. Rata-rata skor SUS menunjukkan bahwa siswa merasa website literasi gamifikasi ini dapat digunakan dengan baik dan efektif. Selain itu, ditemukan bahwa penggunaan website literasi gamifikasi secara efektif meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama, terutama pada tingkatan yang lebih tinggi. Namun, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan pada tingkat literasi yang lebih rendah. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan gamifikasi dalam perancangan website literasi dapat efektif dalam meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama, namun perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperluas pemahaman tentang efektivitas penggunaan gamifikasi pada tingkat literasi yang lebih rendah dan dalam konteks literasi yang lebih luas.

Kata Kunci : Gerakan Literasi Digital, Gamifikasi, Literasi membaca, Will'Do.

Edo Syeh Surya Maulana , 2023

**PEMBANGUNAN *WEBSITE* LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN
LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

DEVELOPMENT OF A LITERACY WEBSITE USING GAMIFICATION TO ENHANCE READING LITERACY IN ELEMENTARY SCHOOLS

Edo Syeh Surya Maulana

ABSTRACT

This study aims to develop an information system in the form of a digital literacy website called WILL'DO, utilizing the concept of gamification. The objective is to design and evaluate the effectiveness of implementing gamification in developing a literacy website to enhance reading literacy in lower primary schools. The research is conducted within the context of addressing reading literacy issues in Indonesia, where the country still lags behind in overall literacy, particularly in reading. Additionally, the study seeks to find solutions for the funding limitations in implementing the Digital Literacy Movement in schools. The research adopts a system development approach and utilizes the System Usability Scale (SUS) questionnaire and statistical analysis to measure the effectiveness of the gamified literacy website. The results indicate that students provide positive feedback on the usage of the gamified literacy website. The average SUS scores indicate that students perceive the gamified literacy website to be usable and effective. Furthermore, it was found that the use of the gamified literacy website effectively enhances reading literacy in lower primary schools, particularly at higher proficiency levels. However, no significant differences were observed at lower literacy levels. This study provides evidence that incorporating gamification in the design of a literacy website can effectively improve reading literacy in lower primary schools. Nevertheless, further research is needed to expand the understanding of the effectiveness of gamification at lower literacy levels and within a broader literacy context.

Keywords : Digital Literacy Movement, Gamification, Reading literacy, Will'Do.

Edo Syeh Surya Maulana , 2023

PEMBANGUNAN WEBSITE LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah	3
1.2.1 Rumusan Masalah	3
1.2.2 Batasan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1. Secara Teoritis	4
2. Secara Praktis	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teoretis	7
2.1.1 Literasi	7
2.1.2 Gamifikasi	7
2.1.3 Media Pembelajaran	9
2.1.4 <i>Software</i> Arsitektur.....	9
2.1.4.1 <i>Front-end</i> Arsitektur.....	9

Edo Syeh Surya Maulana , 2023

PEMBANGUNAN WEBSITE LITERASI MENGGUNAKAN GAMIFIKASI DALAM UPAYA MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

2.1.4.2	<i>Back-end</i> Arsitektur.....	10
2.2	Penelitian Terdahulu.....	14
2.3	Metode Penelitian.....	15
2.3.1	Jenis Penelitian.....	15
2.3.2	Langkah-langkah Penelitian.....	16
2.3.3	<i>Waterfall</i>	17
2.3.4	<i>Black Box Testing</i>	19
BAB III	METODE PENELITIAN.....	20
3.1	Desain Penelitian.....	20
3.2	Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian.....	20
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	20
3.2.2	Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian.....	21
3.3	Instrumen Penelitian.....	21
3.3.1	Angket.....	21
3.3.1.1	Fungsionalitas <i>Usability</i>	21
3.3.2	Uji T.....	21
3.4	Prosedur Penelitian.....	22
3.4.1	Studi Literatur.....	23
3.4.2	Analisis Kebutuhan.....	23
3.4.3	<i>Design System</i> dan <i>Prototype</i>	23
3.4.4	Implementasi.....	23
3.4.5	Integrasi.....	24
3.4.6	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	24
3.4.7	Validasi Solusi (<i>Software QA</i>).....	25
3.4.8	Revisi.....	25
3.4.9	Uji Coba.....	25
3.4.10	Operasi dan Produk akhir.....	26
3.5	Analisis Data.....	26
3.5.1	<i>System Usability Scale (SUS)</i>	26
3.5.2	One Group Pretest-Posttest Design.....	29
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31

4.1 Hasil.....	31
4.1.1 Analisis dan Perancangan.....	31
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	31
4.1.1.2 Pemodelan Perangkat Lunak	36
4.1.1.3 Rancangan Basis Data	41
4.1.1.4 Rancangan Antarmuka Aplikasi.....	43
4.1.2 Validasi.....	44
4.1.2.1 Validasi Ahli Website.....	44
4.1.2.2 Validasi Konten	48
4.1.3 Black Box Testing	50
4.1.4 Analisis Data	59
4.1.4.1 Analisis Data SUS	59
4.1.4.2 Analisis Data t-Test	61
4.2 Pembahasan	63
4.2.1 Faktor Pendukung.....	63
4.2.2 Faktor Penghambat.....	63
4.2.3 Penggunaan Gamifikasi dalam Perancangan Website Literasi untuk Meningkatkan Literasi Membaca pada Jenjang Sekolah Menengah Pertama	64
4.2.4 Efektivitas Penggunaan Website Literasi dengan Penggunaan Gamifikasi dalam Meningkatkan Literasi Membaca pada Jenjang Sekolah Menengah Pertama	65
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Implikasi	68
5.2.1 Implikasi Teoretis.....	68
5.2.2 Implikasi Praktis.....	68
5.3 Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan SUS	26
Tabel 3.2 Rekap Skor SUS.....	28
Tabel 3.3 SUS <i>Grade Scale</i>	29
Tabel 4.1 Permasalahan literasi pada siswa SMP	31
Tabel 4.2 Solusi dari Permasalahan	32
Tabel 4.3 Karakteristik Pengguna	33
Tabel 4.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	35
Tabel 4.5 Spesifikasi Tabel <i>userslogins</i>	41
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel <i>infogoals</i>	42
Tabel 4.7 Spesifikasi Tabel <i>pertanyaans</i>	42
Tabel 4.8 Spesifikasi Tabel <i>riwayat_pengerjaans</i>	42
Tabel 4.9 Spesifikasi Tabel <i>beritas</i>	43
Tabel 4.10 Spesifikasi Tabel <i>riwayat_bacas</i>	43
Tabel 4.11 Rancangan Antarmuka <i>Mobile Platform</i>	43
Tabel 4.12 Daftar Tugas <i>Usability Testing</i>	44
Tabel 4.13 Daftar hasil validasi <i>metric effectiveness</i>	45
Tabel 4.14 Daftar hasil validasi <i>metric effectiveness</i>	46
Tabel 4.15 Daftar hasil validasi <i>metric satisfaction</i>	47
Tabel 4.16 Daftar Rekomendasi Perbaikan.....	48
Tabel 4.17 Validasi Konten.....	48
Tabel 4.18 <i>Black Box Testing</i>	51
Tabel 4.19 Hasil Penyebaran Angket SUS	59
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Score SUS	60
Tabel 4.21 Rata – Rata Hasil Penilaian Pretest dan Posttest.....	61
Tabel 4.22 Hasil uji T-Test dengan <i>Analysis Tools T-Test: Paired Two Sample for Means Microsoft Excel</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Format Database MySql dalam phpmyadmin	12
Gambar 2.2 Contoh Pemodelan database MySql.....	14
Gambar 2.3 Langkah-langkah Model R&D Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2015)	17
Gambar 2.4 Metode Penelitian <i>Waterfall</i>	17
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	22
Gambar 3.2 <i>Adjective Rating</i> Nilai SUS	29
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram Register</i>	37
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i>	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Akses Semua Halaman</i>	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Pengerjaan Soal</i>	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Update Profile</i>	40
Gambar 4.6 <i>Class Diagram Sistem Informasi</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Validasi Konten	72
Lampiran 2 Instrumen Validasi Konten	73
Lampiran 3 Draft Hasil Uji T-Test.....	77
Lampiran 4 Anget Kuesioner SUS.....	79
Lampiran 5 Tampilan Antarmuka Beranda.....	80
Lampiran 6 Tampilan Antarmuka Daftar Bacaan	81
Lampiran 7 Tampilan Antarmuka Detail Bacaan	82
Lampiran 8 Tampilan Antarmuka Daftar Ranking	83
Lampiran 9 Tampilan Antarmuka Profile	84
Lampiran 10 Tampilan Antarmuka Tentang.....	85
Lampiran 11 Tampilan Antarmuka Soal.....	86
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan	87