



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Media Edukasi Interaktif Berbasis Web untuk Literasi Digital Dasawisma RW 01 Jatinegara

Romi Naufal Salam ^{1*} | Nandini Ladivina Sari ² | Ridho Arif Hidayat ³ | Sugiyono ⁴ | Mesra Betty Yel ⁵

^{1*2,3,4,5} Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia.

Email: naufalromi83@gmail.com

Funding information

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika.

Abstract

The low level of digital literacy among grassroots communities, particularly the Dasawisma group within the Rukun Warga (RW) environment, limits the community's ability to use information technology effectively and safely. This Community Service Program aims to develop web-based interactive educational media as a digital literacy learning tool for Dasawisma members. The media was developed using the WordPress platform and the Waterfall development method. The implementation stages included user needs analysis, educational content design, interface design, WordPress installation and configuration, and system testing with users. The developed media takes the form of an interactive website that provides basic digital literacy materials, instructional videos, and evaluation quizzes accessible through various digital devices. The media trial was conducted with 20 members of Dasawisma RW 01 using a pretest and posttest method on a digital literacy quiz. The results showed an improvement in participants' understanding from 58% to 82% after using the media, representing an increase of 24%. This indicates that web-based educational media is effective in improving digital literacy among the Dasawisma community in RW 01, Jatinegara Sub-district, East Jakarta.

Keywords

Website; Dasawisma; Digital Literacy.

Abstrak

Rendahnya tingkat literasi digital pada masyarakat tingkat dasar, khususnya kelompok Dasawisma di lingkungan Rukun Warga (RW), berdampak pada terbatasnya kemampuan masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi secara efektif dan aman. Kegiatan Kuliah Kerja Praktik (KKP) ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi interaktif berbasis web sebagai sarana pembelajaran literasi digital bagi anggota Dasawisma. Pengembangan media dilakukan menggunakan platform WordPress dengan metode *Waterfall*. Tahapan pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan konten edukatif, desain antarmuka, instalasi dan konfigurasi WordPress, serta pengujian sistem kepada pengguna. Media yang dihasilkan berupa *website* interaktif yang menyediakan materi literasi digital dasar, video pembelajaran, dan kuis evaluasi yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Pengujian media dilakukan terhadap 20 anggota Dasawisma RW 01 melalui metode *pretest* dan *posttest* berbasis kuis literasi digital. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan pemahaman peserta dari 58% menjadi 82% setelah penggunaan media, atau bertambah sebesar 24%. Hal ini menunjukkan bahwa media edukasi berbasis web mampu meningkatkan literasi digital masyarakat pada tingkat Dasawisma RW 01, Kelurahan Jatinegara, Jakarta Timur.

Kata Kunci

Website; Dasawisma; Literasi Digital.

1 | PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang pesat telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan dan peningkatan kapasitas masyarakat. Kemampuan literasi digital kini tidak lagi sekadar mencakup kecakapan dalam mengakses informasi, tetapi juga mencakup kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber digital secara kritis (Pramudyo, 2023). Sejalan dengan hal tersebut, literasi media dipahami sebagai seperangkat perspektif yang digunakan secara aktif untuk memahami paparan media, menafsirkan perannya, serta memberikan makna atau respons yang tepat terhadap pesan yang diterima (Mahesa Ali *et al.*, 2025). Kedua kemampuan ini menjadi bekal penting bagi masyarakat dalam menghadapi arus informasi yang semakin deras dan beragam.

Meski demikian, kemajuan teknologi juga membawa dampak negatif berupa maraknya penyebaran informasi yang tidak benar. Pada tingkat masyarakat dasar, khususnya kelompok Dasawisma di lingkungan Rukun Warga (RW), tingkat literasi digital masih tergolong rendah. Banyak anggota Dasawisma, terutama ibu rumah tangga, belum menggunakan teknologi digital secara optimal dalam kehidupan sosial maupun kegiatan organisasi. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat Dasawisma memiliki peran strategis sebagai garda terdepan dalam mendukung pelaksanaan berbagai program pemerintah, seperti kesehatan, kebersihan lingkungan, dan pemberdayaan keluarga. Rendahnya literasi digital pada kelompok ini berpotensi menghambat efektivitas penyampaian informasi dan pelaksanaan program-program tersebut di tingkat komunitas.

Berdasarkan hasil observasi awal selama kegiatan Kuliah Kerja Praktik (KKP), ditemukan bahwa sebagian anggota Dasawisma RW 01 masih mengalami kendala dalam penggunaan teknologi digital. Permasalahan yang kerap muncul antara lain penyebaran informasi *hoaks* melalui grup *WhatsApp* serta rendahnya kewaspadaan terhadap tautan penipuan (*phishing*). Hasil wawancara awal terhadap 20 anggota Dasawisma menunjukkan bahwa sekitar 60% responden belum menggunakan teknologi digital secara optimal sebagai sarana pembelajaran maupun pengelolaan informasi. Temuan ini menegaskan perlunya upaya peningkatan literasi digital yang terstruktur dan mudah dijangkau oleh seluruh anggota kelompok.

Penggunaan media edukasi interaktif berbasis *web* merupakan salah satu solusi yang dinilai sesuai untuk menjawab permasalahan tersebut. Media berbasis *web* memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat digital, serta mampu menyajikan konten pembelajaran secara variatif, seperti video edukatif dan kuis evaluasi. Pengembangan media ini dilakukan menggunakan *WordPress* sebagai *Content Management System* (CMS) yang mudah dioperasikan dan mendukung penyajian konten interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang rumit. Penerapan media edukasi berbasis *web* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman literasi digital masyarakat di RW 01, Kelurahan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, sekaligus memperkuat peran Dasawisma sebagai agen perubahan di tingkat komunitas. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga sebagai wujud nyata penerapan teknologi informasi untuk pemberdayaan masyarakat, sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital nasional dalam membentuk masyarakat yang adaptif dan mampu bersaing di tengah perkembangan zaman.

2 METODE

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penelitian karena menentukan kualitas serta keberhasilan pencapaian tujuan penelitian. Melalui proses ini, peneliti memperoleh informasi yang relevan dan akurat sebagai dasar analisis dan pembahasan. Secara umum, pendekatan penelitian terbagi menjadi dua, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti melalui penelusuran makna, konteks, dan proses yang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan wawancara dengan 5 kader Dasawisma dan 15 anggota aktif terkait kondisi dan permasalahan literasi digital pada kelompok Dasawisma. Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data guna memastikan keakuratan dan kedalaman informasi yang diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tiga cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama dua minggu kegiatan KKP untuk mengamati secara langsung kondisi serta aktivitas subjek penelitian. Wawancara digunakan untuk menggali informasi secara mendalam terkait pengalaman dan pemahaman responden, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung berupa arsip, foto, dan dokumen relevan yang berkaitan dengan penelitian.

2.2 Analisis Kebutuhan Organisasi

Kebutuhan organisasi yang diperlukan untuk mendukung proses kegiatan Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara adalah sebagai berikut:

- 1) Menyederhanakan proses pengumpulan dan pengelolaan data.
- 2) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi administrasi, serta menyediakan data yang terpusat dan valid.

- 3) Mewujudkan transparansi informasi sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat.
- 4) Memudahkan anggota Dasawisma dalam mempublikasikan kegiatan-kegiatan melalui media sosial.
- 5) Menyediakan informasi kegiatan Dasawisma yang dilaksanakan di lingkungan RT maupun RW kepada masyarakat.

Dalam menentukan kebutuhan informasi pada Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, perlu dipertimbangkan kebutuhan dari setiap pihak yang terlibat. Rincian kebutuhan informasi berdasarkan peran masing-masing pihak disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Informasi

| Peran | Kebutuhan Informasi |
|-------------------|---|
| Ibu RW | Memudahkan pemantauan kinerja ketua koordinator dan ketua Dasawisma dalam menjalankan tugasnya. |
| Ketua Koordinator | 1. Memudahkan pemantauan pelaporan kepada Ibu RW. 2. Memudahkan pengarahannya kepada ketua Dasawisma dalam menyalurkan program PKK dan program pemerintah. |
| Ketua Dasawisma | 1. Memudahkan penyampaian informasi dari ketua koordinator kepada warga. 2. Memudahkan ketua dan anggota Dasawisma dalam memasukkan data keluarga. |
| Warga | 1. Memudahkan akses informasi kegiatan di lingkungan RW 01. 2. Mendorong keaktifan warga dalam mengikuti setiap kegiatan RW. |

Selain kebutuhan informasi, penelitian ini juga memerlukan dukungan perangkat teknologi. Spesifikasi *hardware* dan *software* yang digunakan dalam penelitian di Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara disajikan pada Tabel 2 dan Tabel 3 berikut.

 Tabel 2. Spesifikasi *Hardware*

| No | Jenis | Spesifikasi |
|----|------------------------|--------------------------------------|
| 1 | Laptop | Asus JNRNFTBI |
| 2 | Memori <i>Harddisk</i> | 256 GB |
| 3 | Memori (RAM) | 8 GB |
| 4 | Prosesor | Intel® Celeron® N4020 CPU @ 1.10 GHz |
| 5 | Kartu Grafis | 512 MB |

 Tabel 3. Spesifikasi *Software*

| No | Jenis | Spesifikasi |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Sistem Operasi | <i>Windows 11 Home Single Language</i> |
| 2 | Aplikasi Pengembangan | <i>WordPress 6.9</i> |
| 3 | Aplikasi Pelaporan | <i>Microsoft Office Professional Plus 2019</i> |

3 | HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Penyampaian informasi dan materi edukasi pada Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara saat ini masih dilakukan secara manual dan konvensional. Informasi disampaikan melalui pertemuan langsung, komunikasi lisan, serta media sederhana seperti aplikasi *WhatsApp*. Kondisi ini menyebabkan informasi tidak terdokumentasi secara terpusat dan hanya dapat diakses oleh warga yang aktif mengikuti kegiatan. Materi edukasi sulit diakses kembali saat dibutuhkan, kerap terlewat, dan tidak tersusun secara sistematis, sehingga proses edukasi menjadi kurang efektif dan tidak berkelanjutan. Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media edukasi interaktif berbasis *web* dipandang sebagai solusi yang tepat untuk memudahkan akses informasi sekaligus meningkatkan literasi digital masyarakat Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara.

3.1.2 Analisis SWOT

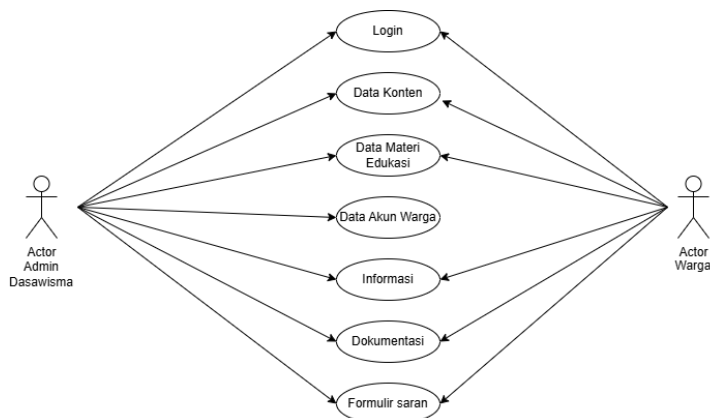
Analisis SWOT merupakan metode analisis strategis yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi kondisi internal dan eksternal suatu organisasi, program, atau kegiatan, meliputi *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). Hasil analisis SWOT terhadap pengembangan media edukasi interaktif berbasis *web* untuk Dasawisma RW 01 disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis SWOT

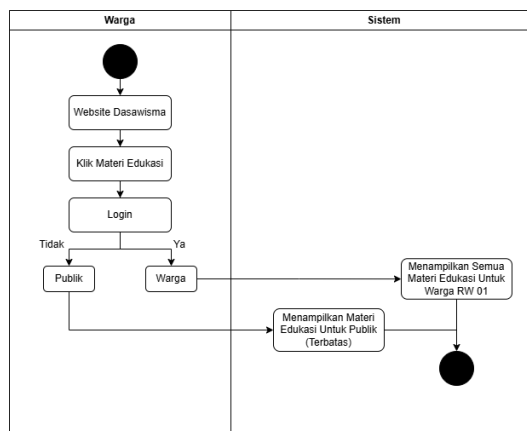
| | Positif | Negatif |
|-----------|---|---|
| Internal | <p>Kekuatan (<i>Strength</i>): Website dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat kapan saja dan di mana saja. Konten disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan bahasa yang komunikatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman literasi digital.</p> | <p>Kelemahan (<i>Weakness</i>): Rendahnya literasi digital masyarakat berpotensi menyulitkan penggunaan media interaktif tanpa adanya pelatihan awal.</p> |
| Eksternal | <p>Peluang (<i>Opportunity</i>): Terbukanya kemungkinan perluasan jangkauan ke bidang pemberdayaan ekonomi dan kesehatan melalui Dasawisma, serta peluang kolaborasi dengan Kominfo dalam program literasi digital nasional.</p> | <p>Ancaman (<i>Threat</i>): Risiko penyebaran <i>hoaks</i> dan ancaman <i>cybersecurity</i> yang menuntut perlindungan data yang ketat, serta biaya pengembangan dan pemeliharaan <i>platform web</i> yang relatif tinggi.</p> |

3.1.3 Rancangan Sistem Usulan

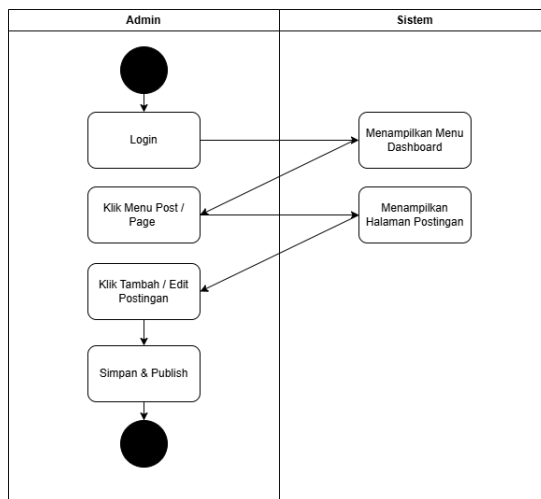
Perancangan sistem usulan dilakukan untuk menggambarkan kebutuhan fungsional sistem serta interaksi antara pengguna dan sistem secara terstruktur. Tujuan perancangan ini adalah agar sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah diterapkan dan digunakan. Proses perancangan mencakup penyusunan beberapa diagram, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem, sekaligus mengidentifikasi aktor yang terlibat, seperti admin dan pengguna, beserta fungsi-fungsi utama yang dapat diakses. Sementara itu, *activity diagram* digunakan untuk memodelkan alur aktivitas pengguna dalam sistem secara berurutan, sehingga membantu dalam memahami alur kerja sistem dan mengidentifikasi kemungkinan kendala dalam proses penggunaannya.



Gambar 1. Use Case Diagram

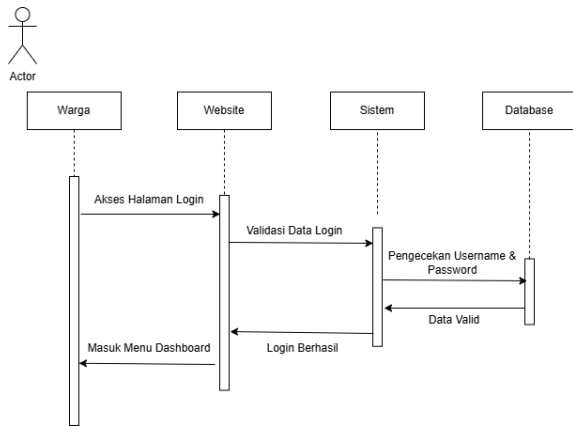


Gambar 2. Activity Diagram Akses Materi Edukasi

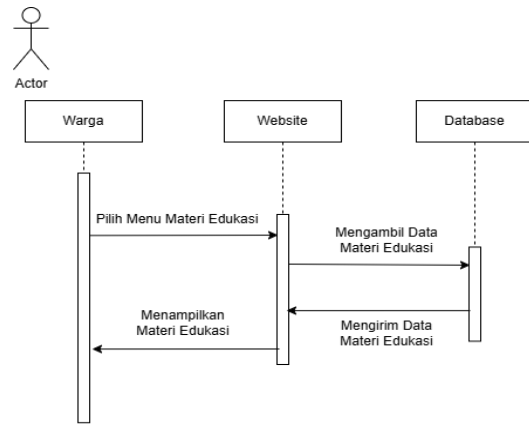


Gambar 3. Activity Diagram Menambahkan Postingan

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan alur komunikasi antara aktor dan sistem secara rinci berdasarkan urutan waktu. Melalui diagram ini, hubungan antar bagian sistem dapat dipahami dengan lebih jelas sehingga mendukung proses penerapan sistem yang terstruktur.

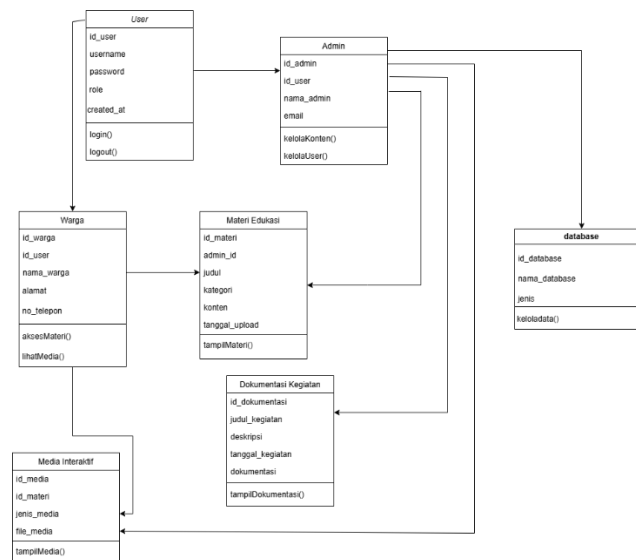


Gambar 4. *Sequence Diagram Login*



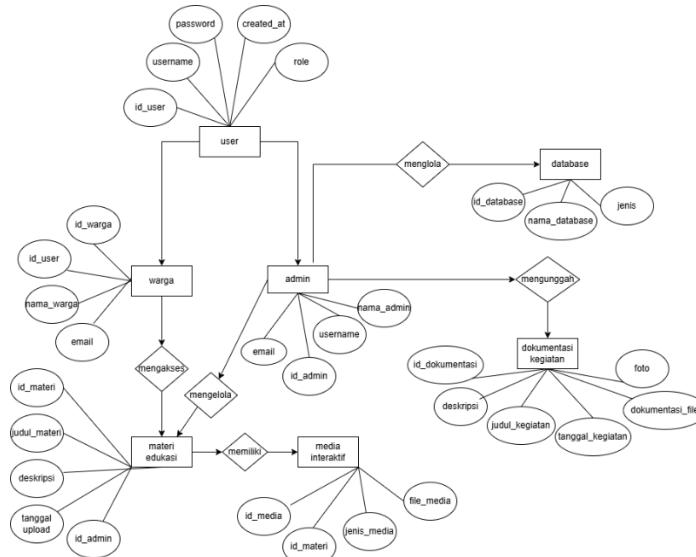
Gambar 5. *Sequence Diagram Akses Materi*

Class diagram berfungsi sebagai representasi logis dari sistem yang dikembangkan, sehingga memudahkan pengembang dalam memahami struktur data dan fungsi yang dimiliki setiap kelas. Dalam penelitian ini, *class diagram* digunakan untuk memodelkan bagian utama sistem media edukasi interaktif berbasis *web*, yang mencakup pengelolaan pengguna, materi pembelajaran, video, dan kuis evaluasi.



Gambar 6. *Class Diagram*

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model konseptual yang digunakan untuk menggambarkan struktur basis data serta hubungan antar entitas dalam suatu sistem informasi. ERD menyajikan entitas, atribut, dan relasi yang saling terhubung sehingga memudahkan perancang sistem dalam memahami alur data dan keterkaitan antar bagian penyimpanan data. Dalam penelitian ini, ERD dirancang untuk memastikan bahwa setiap entitas yang terlibat, seperti pengguna, materi pembelajaran, dan hasil evaluasi, memiliki hubungan yang jelas dan terstruktur. Dengan adanya ERD, pengelolaan data dapat dilakukan secara lebih sistematis, meminimalkan redundansi data, serta mendukung integritas dan konsistensi basis data dalam pengembangan sistem.



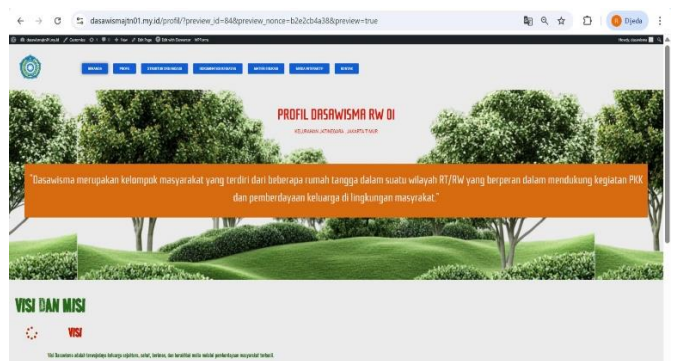
Gambar 7. Entity Relationship Diagram

3.2 Pembahasan

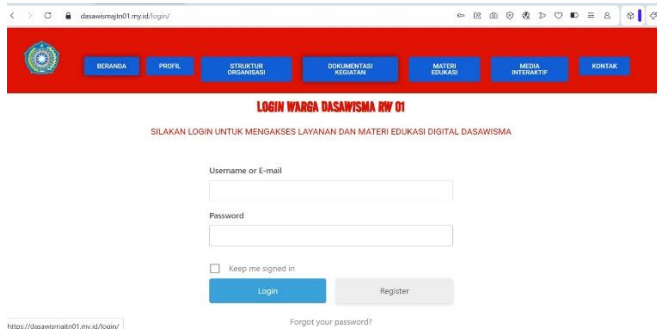
Sistem media edukasi interaktif berbasis *web* yang dikembangkan terdiri dari beberapa halaman utama yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Halaman beranda merupakan halaman pertama yang diakses pengguna, dirancang sebagai pusat informasi awal yang menampilkan gambaran umum sistem sekaligus informasi singkat mengenai Dasawisma. Halaman ini dilengkapi dengan menu navigasi yang mengarahkan pengguna ke halaman profil, materi edukasi, media interaktif, dokumentasi kegiatan, kontak, dan fitur pendaftaran. Antarmuka beranda dibuat sederhana dan informatif agar mudah dipahami oleh seluruh pengguna. Halaman profil menyajikan informasi mengenai Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara, yang mencakup pengertian, visi dan misi, sejarah, serta tujuan pembentukan Dasawisma. Penyajian informasi profil bertujuan memberikan pemahaman latar belakang kepada pengguna mengenai pihak yang mengelola dan menggunakan media edukasi interaktif berbasis *web* ini.



Gambar 8. Tampilan Beranda



Gambar 9. Tampilan Login

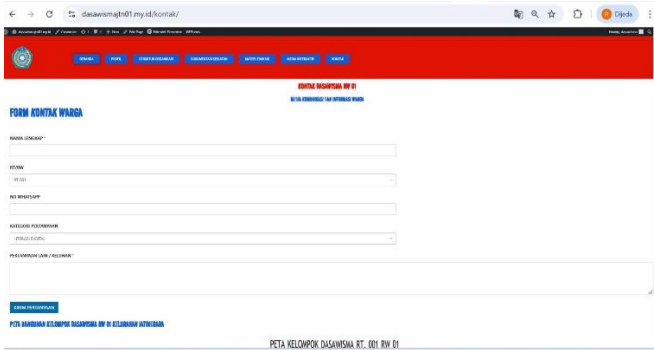


Gambar 10. Tampilan Profil

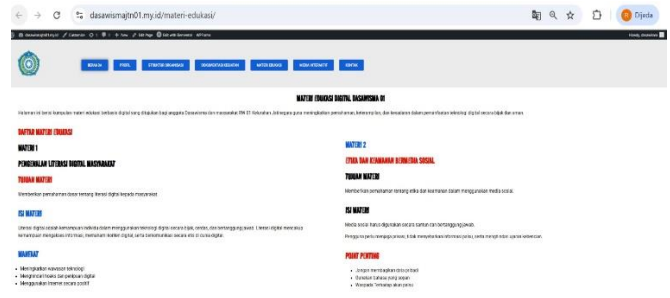


Gambar 11. Tampilan Struktur Organisasi

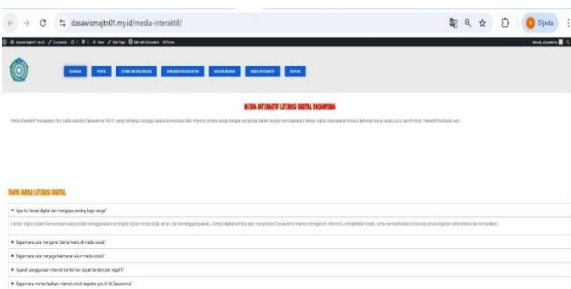
Halaman kontak disediakan sebagai sarana komunikasi antara pengguna dan pengelola sistem, sekaligus sebagai media penghubung bagi warga yang membutuhkan informasi lanjutan terkait kegiatan literasi digital yang diselenggarakan. Halaman materi edukasi merupakan bagian utama dalam sistem yang memuat konten pembelajaran literasi digital, meliputi pengenalan teknologi digital, penggunaan internet secara bijak, dan keamanan digital. Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, dan video edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anggota Dasawisma. Halaman media interaktif berfungsi sebagai sarana evaluasi pemahaman pengguna sekaligus mendorong partisipasi aktif warga dalam proses pembelajaran digital. Halaman dokumentasi kegiatan menampilkan arsip kegiatan literasi digital dalam bentuk foto yang telah dilaksanakan oleh Dasawisma RW 01, dengan tujuan memberikan transparansi kegiatan serta mendorong warga untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan mendatang. Terakhir, halaman formulir pertanyaan dirancang sebagai sarana evaluasi dan interaksi antara sistem dan pengguna, sekaligus sebagai media umpan balik bagi pengelola dalam menilai efektivitas konten edukasi. Halaman ini dilengkapi dengan kuis yang terdiri dari 5 soal seputar materi Dasawisma dan literasi digital yang tersedia dalam *website*.



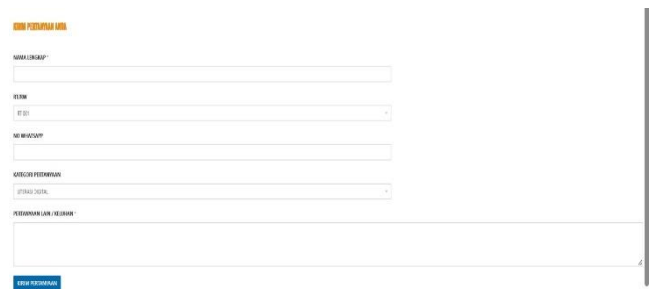
Gambar 12. Tampilan Kontak



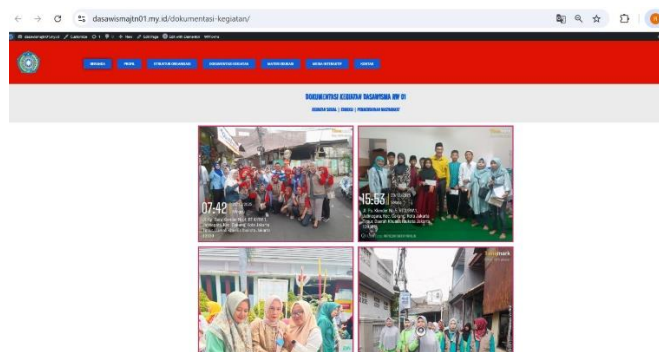
Gambar 13. Tampilan Materi Edukasi



Gambar 14. Tampilan Media Interaktif



Gambar 15. Tampilan Formulir Pertanyaan



Gambar 16. Tampilan Dokumentasi Kegiatan

Pengujian *website* dilakukan terhadap 20 anggota Dasawisma RW 01 menggunakan kuis literasi digital dengan metode *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan tingkat pemahaman literasi digital peserta sebesar 58%, sedangkan setelah peserta mengakses materi dan media interaktif pada *website*, hasil *posttest* meningkat menjadi 82%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 24%. Selain itu, sebagian besar peserta menyatakan bahwa *website* mudah digunakan dan materi yang disajikan relevan dengan permasalahan sehari-hari yang mereka hadapi. Hasil ini menunjukkan bahwa media edukasi berbasis *web* mampu menjawab permasalahan yang ditemukan pada tahap observasi, terutama rendahnya pemahaman literasi digital di kalangan anggota Dasawisma. *Website* ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian

informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran digital yang mudah diterapkan oleh seluruh anggota Dasawisma RW 01.

4 | KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyampaian informasi dan materi edukasi melalui sistem manual memerlukan waktu dan tenaga yang relatif besar. Penerapan media edukasi interaktif berbasis *web* terbukti menjadi solusi yang lebih efektif karena mampu mempercepat distribusi informasi, meningkatkan efisiensi, serta memperluas jangkauan sasaran kepada masyarakat. Media ini memberikan kemudahan bagi warga dalam mengakses informasi dan materi edukasi secara digital kapan saja dan di mana saja. Secara khusus, penelitian ini menghasilkan beberapa simpulan sebagai berikut.

- 1) *Website* media edukasi interaktif yang dikembangkan mampu menghemat sumber daya, baik dari segi tenaga maupun waktu, dalam proses penyampaian informasi kepada anggota Dasawisma.
- 2) Warga RW 01 Kelurahan Jatinegara dapat mengakses informasi dan materi edukasi secara digital melalui *website* tanpa batasan tempat dan waktu.
- 3) Berdasarkan hasil pengujian, penggunaan media edukasi berbasis *web* terbukti meningkatkan pemahaman literasi digital anggota Dasawisma RW 01 sebesar 24%, yaitu dari 58% menjadi 82%.
- 4) *Website* ini berpotensi menjadi sarana edukasi literasi digital yang berkelanjutan karena mendukung penggunaan teknologi secara aman dan bertanggung jawab di kalangan masyarakat tingkat dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Kuliah Kerja Praktik (KKP) yang berjudul "*Pengembangan Media Edukasi Interaktif Berbasis Web bagi Dasawisma Tingkat RW untuk Peningkatan Literasi Digital Masyarakat*" dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian program sarjana (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika (STIKOM CKI). Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Muhammad Farrel Ardhan, S.T., MBA selaku Ketua Yayasan Cipta Karya Intelektual, serta Ibu Dr. Mesra Betty Yel, M.M., DBA., M.Kom. selaku Ketua STIKOM CKI atas kepemimpinan dan dukungan kelembagaan yang diberikan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Yuma Akbar selaku Wakil Ketua, Bapak Muchamad Zaeny, S.E., M.Pd. selaku Kepala Bidang Keuangan dan Sarana Prasarana, Bapak Veri Arinal, M.Kom. selaku Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, serta Bapak Muhammad Harun, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Lembaga Penjaminan Mutu STIKOM CKI.

Penghargaan khusus penulis sampaikan kepada Bapak Ir. Sugiyono, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Dr. Mesra Betty Yel, M.M., DBA., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesabaran selama proses penyusunan laporan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dadang Iskandar Mulyana, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Bapak Rasiban, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, dan Ibu Sri Lestari, S.Pd., M.M. selaku Koordinator Program Studi Bisnis Digital, serta seluruh dosen dan manajemen STIKOM CKI atas dukungan akademis yang diberikan. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada Dasawisma RW 01 Kelurahan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, selaku mitra pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, atas dukungan dan kerja samanya selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga atas doa dan dukungan yang tiada henti, serta kepada seluruh rekan mahasiswa STIKOM CKI dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas semangat dan dukungan yang diberikan. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata bagi pengembangan literasi digital masyarakat serta dunia pendidikan pada umumnya.

REFERENSI

Anjabah, A., Suliva, D., Fanani, M. F., Anjani, N. M., Mabruroh, N. L., Salsabillah, S., & Asitah, N. (2025). Pendekatan Teknologi dalam Pengembangan Aplikasi Media Interaktif untuk Meningkatkan Literasi Digital Remaja. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 85-92. <https://doi.org/10.55732/ner.v3i1.1604>

- Asrianti, A., & Izzati, A. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Kesehatan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi di SMP. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 15-23. <https://doi.org/10.32832/educate.v1i1.5945>
- Ayuningtyas, F., Sakti, M., & Nidaty, N. (2025). Peningkatan kesadaran literasi digital bagi remaja melalui program edukasi interaktif. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 6(1), 201–212. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v6i1.4442>
- Hafis, C., Ashari, A., & Ngazizah, N. (2022). Multimedia interaktif berbasis literasi sains dan karakter bagi siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 246-252.
- Damanik, N., & Fajari, L. E. W. (2025). Multimedia interaktif berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan *problem solving skills* dan literasi digital siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(1), 395–416. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i1.1657>
- Fadila Nasution, R., Hasugian, P. S., & Ritonga, M. U. (2025). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal Sumatra Utara untuk meningkatkan literasi digital tingkat sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1).
- Firdaus, M. L., Rukmana, K., & Hanifah, N. (2025). Pengembangan media Indomadu untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas 6 sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(3), 1615. <https://doi.org/10.35931/am.v9i3.5068>
- Haikal, M., Fachrey, J., Hafandi, A. A., & Dhany, H. W. (2024). Pengembangan platform edukasi literasi digital untuk meningkatkan kompetensi digital warga. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(2), 2111–2115. <https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14390>
- Iskandar Mulyana, D., Hartanto, H., Saepudin, A., & Rolanda Malau, F. (2022). Implementasi sistem informasi santri pada Rumah Tahfidz Pejuang Quran Duren Sawit Jakarta Timur berbasis web. *Jurnal Swabumi*, 10(1). <https://doi.org/10.31294/swabumi.v10i1>
- Komalasari, D. N., Hardiningsih, S., Mulyadi, M., & Wulandari, S. (2024). Pengembangan media *smart box* literasi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II SDN Inpres Mangege Dalam Kec. Lambu. *Jurnal Inovasi dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 46–55. <https://doi.org/10.12928/jimp.v4i1.9638>
- Mahayani, I. L. D., Wibawa, I. M. C., & Paramartha, W. E. (2025). Media e-komik berbasis kontekstual untuk meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas VI sekolah dasar. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 8(2). <https://doi.org/10.23887/ijnse.v8i2.95771>
- Mahesa Ali, F., Lie Kamilatin, T., Sativa, O., Suhendar, E., Afifah, M., Riska Alviana Azhari, T., Chairil Abdul Aziz, M., & Nur Khilafah, F. (2025). Peningkatan literasi digital siswa melalui edukasi cara membedakan hoaks dan fakta: Studi kasus di SMP Al Muttaqien, Bogor. *Jurnal Sosiohumaniora Nusantara*, 1(2), 210–216.
- Missouri, R., Zuhriyah, N., & Jamilah, S. (2024). Peningkatan literasi digital dalam memahami ajaran Islam di era digital: Program edukasi bagi remaja Muslim. *PEMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Mulyani, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan literasi dan numerasi pada siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(3), 5-10. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Nitasari, B., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan media video interaktif berbasis *artificial intelligence* untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 841–853. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1464>
- Nst, S., & Akbar, Y. (2025). Dampak pengaruh *artificial intelligence* terhadap orisinalitas karya ilustrator menggunakan *support vector machine*. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)*, 6(3). <https://journal.stmiki.ac.id>

- Hidayat, F. N., & Sugiyono, S. (2023). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Perekrutan Pppk Pada Twitter Dengan Metode Naive Bayes Dan Support Vector Machine. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 5(2), 665-672. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1359>
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., & Suhandoko, A. D. J. (2025). Optimalisasi Literasi Digital dan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Genially. *Jurnal Impresi Indonesia*, 4(10), 3744-3764. <https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7039>
- Pramudyo, G. N. (2023). Literasi web: Definisi, keterampilan dan konteksnya di Indonesia. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 7(2), 345-354. <https://doi.org/10.14710/anuva.7.2.345-354>
- Raysyah, S. R., Arinal, V., & Mulyana, D. I. (2021). Klasifikasi tingkat kematangan buah kopi berdasarkan deteksi warna menggunakan metode knn dan pca. *JSil (Jurnal Sist. Informasi)*, 8(2), 88-95.
- Riwayatningsih, R., Susanti, Y., Sulistyani, S., & Pa, M. P. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Bahasa Inggris Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 4(2), 198.
- Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, St. W., & Ishak, S. (2025). *Visual learning* dengan *Canva*: Meningkatkan literasi digital siswa dengan media desain interaktif di SMA 23 Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 56-63. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i1.58>
- Syahputra Fadly, A. (2025). Edukasi manajemen keuangan melalui aplikasi digital dalam upaya peningkatan literasi di kalangan pelajar. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*.
- Zein, U., Amir, Z. M., & Kasim Riau, S. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap literasi dan karakter siswa pada tema 9 materi energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru. *Instructional Development Journal (IDJ)*. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>.

How to cite this article: Salam, R. N., Sari, N. L., Hidayat, R. A., Sugiyono, S., & Betty Yel, M. (2026). Media Edukasi Interaktif Berbasis Web untuk Literasi Digital Dasawisma RW 01 Jatinegara. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 22-31. <https://doi.org/10.59431/ajad.v6i1.705>.