

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
PENYANDANG TUNA AKSARA BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE *AGILE***

Oleh
Khanif Rahmah Fadhilatus Salamah
19102020

Dibalik pendidikan yang semakin maju, di negara Indonesia kualitas pendidikan sekarang sangat memprihatinkan. Ada beberapa masalah yang terdapat pada sistem pendidikan di Indonesia yang mengakibatkan kualitas pendidikan tersebut menurun. Tuna aksara adalah ketidakmampuan atau kesulitan untuk membaca dan menulis dengan baik yang dialami oleh seseorang. Tidak hanya itu, tuna aksara sangat berdampak pada kualitas setiap orang. Masyarakat dengan penyandang tuna aksara sangat membutuhkan edukasi agar dapat seperti masyarakat pada umumnya. Salah satu upaya dalam mengurangi banyaknya tuna aksara dengan dibuatnya media pembelajaran menggunakan metode *agile* berbasis *web* dengan pengujian *black box*. Metode *Agile* merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang efektif. Penelitian ini bertujuan memberikan media pembelajaran berbasis *web* untuk masyarakat lansia desa Gunungmujil. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan metode *Agile* dengan enam tahapan di dalamnya. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran pengenalan abjad dan tanda baca. Dalam pengujian *N-gain* yang dilakukan kepada 9 orang menghasilkan nilai skor *N-gain* 0.753 dalam kategori penafsiran efektifitas *N-Gain* termasuk kriteria cukup efektif.

Kata kunci : Tuna Aksara, Media Pembelajaran, Metode *Agile*, Pengujian *N-Gain*.