

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keberadaan literasi sangat penting dalam masyarakat modern, terutama bagi peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga menengah atas. Seseorang dengan tingkat literasi yang baik cenderung lebih mahir dalam mengakses, mengelola, dan memanfaatkan informasi dengan baik. Mereka dapat memperoleh pengetahuan baru, aktif dalam masyarakat, membuat keputusan yang bijaksana, dan berkomunikasi dengan efektif. Literasi juga memberikan kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Dalam era yang terhubung secara digital, kemampuan menulis dengan baik dan mengomunikasikan ide secara jelas dan persuasif menjadi keterampilan yang sangat berharga.

Namun, fakta bahwa tingkat minat baca peserta didik masih rendah menunjukkan ketidaksesuaian dengan deskripsi di atas. Masalah ini adalah masalah yang signifikan dan merata di masyarakat saat ini, terutama di kalangan peserta didik. Rendahnya tingkat literasi peserta didik memiliki dampak yang penting dalam sektor pendidikan, terutama di lingkungan sekolah dan keluarga. Tingkat literasi yang rendah berdampak pada kemampuan peserta didik untuk belajar secara efektif, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat, dan mencapai kesuksesan pribadi dan profesional. Salah satu penyebab utama rendahnya literasi peserta didik adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan dasar membaca, menulis, dan matematika.

Fakta rendahnya tingkat literasi peserta didik dapat didukung oleh hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*. Berdasarkan survei PISA yang diadakan di tahun 2019, Indonesia mendapatkan ranking ke-62 dari 70 negara dengan skor rendah di bidang *sains*, matematika, dan membaca. Hasil ini menjelaskan bahwa peserta didik di Indonesia masih tertinggal dalam literasi, terutama dalam membaca. Kondisi ini bisa dikategorikan sebagai keadaan darurat membaca yang perlu segera ditangani karena akan berdampak pada perkembangan pendidikan. PISA merupakan sebuah studi yang mengevaluasi

sistem pendidikan di 79 negara, dan Indonesia bergabung pada tahun 2000. Dalam tes yang diadakan setiap tiga tahun, murid berusia 15 tahun yang dipilih secara acak mengikuti tes membaca, matematika, dan sains.

Pemerintah dan sektor swasta telah berupaya meningkatkan literasi dengan berbagai cara, seperti meningkatkan ketersediaan bahan bacaan, menyosialisasikan pentingnya literasi, dan menerapkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) sejak tahun 2016. Melalui GLS, semua elemen sekolah dan masyarakat di luar sekolah secara kolaboratif bergerak untuk meningkatkan minat baca anak (Aiga, 2016;Ikawati, 2015;Saepudin, 2013). Namun, berdasarkan studi pendahuluan, implementasi GLS masih belum optimal karena keterbatasan peserta didik dalam melaksanakannya. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi atau media pembelajaran yang fleksibel dan mampu digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan literasi mereka dan mempersiapkan mereka menghadapi tes PISA.

Berdasarkan data diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) *website* bernama Will'Do sebagai media pendukung efektivitas literasi dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Kami percaya bahwa dengan mengimplementasikan konsep gamifikasi dalam media pembelajaran berbasis *web*, dapat menjadi solusi untuk masalah literasi yang dihadapi. Proses perancangan dan implementasi melibatkan pengguna dalam memecahkan masalah dan meningkatkan minat mereka dalam literasi.

Website Will'Do adalah sebuah *website* literasi membaca yang menekankan kepuasan pengguna dalam penggunaannya. Melalui proses penelitian yang meliputi tahap tahap-tahap pada metode *design thinking*, *website* ini akan dikembangkan lebih lanjut dalam segi *front-end* dan *back-end*. Dalam *website* Will'Do, konsep gamifikasi akan diimplementasikan melalui elemen-elemen seperti poin dalam setiap *level* yang harus diselesaikan oleh pengguna. Kemudian, poin-poin yang dikumpulkan akan ditampilkan dalam papan peringkat (*leaderboard*) untuk mengakumulasi total poin setiap pengguna.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan *User Interface website Will'Do* menggunakan konsep gamifikasi berdasarkan *User Experience* melalui metode *Design Thinking*?
2. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan *website Will'Do*?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Sasaran dalam penelitian yaitu peserta didik jenjang sekolah menengah pertama.
2. Penelitian memfokuskan pada literasi membaca peserta didik.
3. Perancangan *website* menggunakan tahapan pada metode *design thinking*.
4. Perancangan *user interface* sesuai *user experience*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Membuat rancangan *User Interface website Will'Do* menggunakan konsep gamifikasi berdasarkan *User Experience* melalui metode *Design Thinking*?
2. Mengamati hasil pengamatan tingkat efektivitas penggunaan *website Will'Do*.

1.5 Manfaat / Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yang didapatkan pada penelitian ini yaitu:

- a. Dapat memberikan peningkatan pengetahuan tentang pembuatan tampilan *website* untuk literasi membaca.
- b. Meningkatkan pemahaman dan ketertarikan dalam literasi salah satunya literasi membaca dengan menggunakan media *website* sehingga dapat menumbuhkan budaya literasi.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang didapatkan pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagi peserta didik manfaat penelitian skripsi secara praktis diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran literasi berbasis *website* dengan sistem gamifikasi.

- b. Bagi satuan pendidikan manfaat penelitian skripsi secara praktis diharapkan besar yang dirasa oleh peneliti adalah mendapatkan pengalaman serta berbagi sebuah strategi dalam kegiatan belajar mengajar di bidang literasi untuk meningkatkan capaian para tenaga pendidik dalam menggunakan media pembelajaran literasi berbasis *website* dengan sistem gamifikasi.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penelitian skripsi ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan: pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur penulisan skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka: pada bab ini menjelaskan mengenai konsep dan kajian pustaka yang menjadi teori dasar penelitian ini.
3. Bab III Metode Penelitian: pada bab ini menjelaskan mengenai jenis penelitian yang digunakan meliputi populasi dan sampel, desain penelitian, instrumen penelitian, serta analisis data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan: pada bab ini menjelaskan hasil rancangan *user interface* dan *user experience* yang dibuat, serta pembahasan penelitian.
5. Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi