

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dikembangkan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) adalah sebuah studi yang mengevaluasi sistem pendidikan di 79 negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia yang bergabung pada tahun 2000. Setiap 3 tahun, murid berusia 15 tahun dipilih secara acak untuk mengikuti tes mata pelajaran utama, seperti membaca, matematika, dan sains. Berdasarkan survei PISA tahun 2021, Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 79 negara dengan skor 396 poin di bidang sains, 379 poin di bidang matematika, dan 371 poin di bidang membaca. Hasil survei ini menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal dalam hal literasi, khususnya dalam bidang membaca. Kondisi ini dikategorikan sebagai darurat membaca, dan jika tidak segera ditangani, akan berdampak negatif pada perkembangan pendidikan. Pemerintah dan sektor swasta telah melakukan upaya untuk meningkatkan literasi, seperti meningkatkan ketersediaan bahan bacaan, melakukan sosialisasi tentang pentingnya literasi, dan implementasi Gerakan Literasi Digital sejak tahun 2016. merupakan inisiatif pemerintah yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 tahun 2015, dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan membangun budaya membaca pada siswa, meningkatkan minat baca, dan meningkatkan kemampuan kognitif dan intelektual siswa, melalui teknologi yaitu Gerakan Literasi Digital kolaborasi antara elemen di sekolah dan masyarakat di luar sekolah diharapkan dapat menggerakkan semua komponen internal dan eksternal sekolah. Faktor-faktor seperti sarana, prasarana, dan media baca digital diharapkan dapat menjadi pendukung dalam meningkatkan minat baca pada anak (Saepudin, 2013; Sitaresmi, 2016; Aiga, 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan Gerakan Literasi Digital dinilai masih belum optimal dikarenakan adanya keterbatasan peserta didik dalam melaksanakan Gerakan literasi, sarana prasarana kurang memadai yang menjadi

faktor pendukung dalam pelaksanaan Gerakan Literasi Digital, terbatasnya ketersediaan dana guna melaksanakan Gerakan Literasi Digital yang akhirnya menyebabkan gerakan ini banyak mengalami kendala, berdasarkan riset didapatkan bahwa indikator daya dukung pemerintah merupakan salah satu faktor penghambat yang dominan dan didapatkan bahwa 51% masuk kategori kurang mendukung. (Abidin, 2012;Antasari,2017;Widayoko,2018).

Untuk mengatasi permasalahan di atas, secara umum diperlukan langkah-langkah seperti peningkatan aksesibilitas internet, terutama di daerah pedesaan dan terpencil. Pemerintah dapat bekerja sama dengan penyedia layanan internet dan perusahaan telekomunikasi untuk memperluas jangkauan internet. Selain itu, alokasi anggaran untuk meningkatkan fasilitas komputer dan jaringan internet di sekolah-sekolah juga penting agar peserta didik dapat mengakses sumber daya pendidikan digital dengan lebih baik.

Keterlibatan sektor swasta melalui program tanggung jawab sosial perusahaan (CSR) menjadi solusi penting dalam mengatasi keterbatasan dana. Pemerintah juga perlu mengalokasikan anggaran khusus untuk Gerakan Literasi Digital, baik melalui realokasi anggaran maupun melalui program hibah dan subsidi bagi lembaga pendidikan atau organisasi yang terlibat dalam gerakan ini.

Disisi lain, perancangan sistem informasi gerakan literasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dan membaca. Dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti sistem penghargaan, tantangan, dan tingkat keberhasilan, sistem informasi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memikat bagi peserta didik. Dengan adanya aspek permainan dalam pembelajaran, peserta didik cenderung lebih bersemangat, berpartisipasi aktif, dan melibatkan diri secara lebih intensif dalam proses belajar. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam memperdalam pengetahuan dan keterampilan literasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah sistem informasi berupa website literasi digital yang diberi nama WILL'DO. Website ini akan menerapkan konsep gamifikasi untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar dan membaca.

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

Dalam penelitian ini, penulis bertujuan untuk menjelaskan dan mengevaluasi efektivitas penggunaan konsep gamifikasi dalam pembangunan website literasi sebagai upaya meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah pertama. penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana implementasi konsep gamifikasi dalam pembangunan website literasi dapat secara efektif meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama.

## **1.2 Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat rumusan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil rancang sebuah website literasi dengan penggunaan gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama?
2. Bagaimana hasil validasi terhadap website literasi dengan penggunaan gamifikasi sebagai upaya untuk meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama?
3. Seberapa efektif penggunaan website literasi dengan penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama?

Rumusan masalah ini berfokus pada pembangunan dan evaluasi website literasi dengan menggunakan konsep gamifikasi dalam meningkatkan literasi membaca pada jenjang sekolah menengah pertama.

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, yaitu:

1. Sasaran dalam penelitian yaitu jenjang sekolah menengah pertama.
2. Penelitian memfokuskan pada literasi membaca.

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

3. Perancangan website Menggunakan framework react dan bahasa pemrograman java script.
4. Validasi dilakukan dengan fungsionalitas *suitability* dan Black box testing.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Membangun *website* literasi menggunakan gamifikasi dalam upaya meningkatkan literasi membaca untuk jenjang sekolah menengah pertama.
2. Melakukan validasi *website* literasi menggunakan gamifikasi dalam upaya meningkatkan literasi membaca untuk jenjang sekolah menengah pertama.
3. Menganalisis tingkat efektivitas penggunaan *website* literasi menggunakan gamifikasi dalam upaya meningkatkan literasi membaca untuk jenjang sekolah menengah pertama.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1. Secara Teoritis

Penelitian yang berjudul "*website* literasi menggunakan gamifikasi dalam upaya meningkatkan literasi membaca untuk jenjang sekolah menengah pertama." diharapkan bisa meningkatkan pemahaman dan ketertarikan dalam literasi salah satunya literasi membaca dengan menggunakan media website dan juga sekaligus mempersiapkan siswa untuk mengikuti tes PISA

#### 2. Secara Praktis

Penelitian yang berjudul "*website* literasi menggunakan gamifikasi dalam upaya meningkatkan literasi membaca untuk jenjang sekolah menengah pertama" memiliki manfaat praktis yang dapat diterapkan oleh beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi pengguna (siswa): Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis kepada siswa dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran literasi berbasis website yang menggunakan sistem gamifikasi, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran literasi. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca mereka.

2. Bagi satuan pendidikan: Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi satuan pendidikan dalam hal mendapatkan pengalaman serta berbagi strategi dalam menggunakan media pembelajaran literasi berbasis website dengan sistem gamifikasi. Dengan adanya penelitian ini, para tenaga pendidik dapat memperoleh pemahaman dan wawasan baru dalam mengembangkan pembelajaran literasi yang efektif menggunakan media digital. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan capaian para tenaga pendidik dalam menggunakan media pembelajaran literasi berbasis website dengan sistem gamifikasi.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Pada penelitian ini peneliti menyusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini mengandung uraian mengenai latar belakang dan konteks penelitian. Dalam rumusan masalah, berbagai permasalahan yang menjadi pertimbangan untuk dicari solusinya dijelaskan. Tujuan dari penelitian diuraikan untuk menjelaskan maksud dan tujuan dilaksanakannya penelitian. Manfaat penelitian menggambarkan nilai dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Sistematika penulisan berfungsi sebagai panduan yang menjelaskan isi dari setiap bab dan sub-bab dalam rangka penyusunan skripsi.

#### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini berisi pembahasan dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian secara terstruktur tentang kajian teoretis, penelitian terdahulu dan metode penelitian yang mendukung penelitian ini.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang desain penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan mengenai pembuatan *platform* media pembelajaran literasi

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

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang didasarkan pada hasil penelitian yang diperoleh.