

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan suatu bangsa. Di era modern yang penuh dengan perubahan teknologi dan sosial, pendidikan harus tetap relevan dan mudah beradaptasi. Pandemi COVID-19 telah memaksa masyarakat global untuk mengubah kebiasaan hidup mereka, yang berujung pada pola pembelajaran yang dulunya dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran daring (Ningsih, 2020; Gunawan & Amaludin, 2021). Masyarakat dipaksa untuk hidup dalam situasi yang serba cepat, namun dalam kondisi saat ini, segala sesuatunya menjadi lambat dan terbatas, terutama dalam bidang pembelajaran, sebagai dampak dari perubahan tersebut. Strategi pembelajaran dan cara penilaian pembelajaran berubah ketika pembelajaran menjadi daring. Pengalaman belajar peserta didik terpengaruh dengan adanya peralihan dari model pembelajaran tatap muka ke model pembelajaran jarak jauh secara daring (Fredy et al., 2020).

Pembelajaran adalah sebuah perjalanan pendidikan yang mendasari pertukaran pengetahuan dan ketrampilan. Ini melibatkan pemberian bimbingan dan dorongan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai prestasi belajar yang beragam. Selama proses pembelajaran ini, perubahan signifikan dapat terlihat dalam berbagai aspek kehidupan peserta didik. Dari peningkatan pengetahuan dan pemahaman yang lebih dalam, hingga perubahan dalam sikap, perilaku, keterampilan, kemampuan, serta respon terhadap lingkungan sekitar mereka. Menurut pandangan Oemar Hamalik (2004), pembelajaran

diuraikan sebagai suatu kombinasi yang terstruktur dari unsur-unsur manusiawi, materi pelajaran, fasilitas pendidikan, dan prosedur pembelajaran. Ini menggambarkan bahwa pembelajaran bukanlah suatu proses yang berdiri sendiri, tetapi melibatkan berbagai elemen yang berinteraksi secara sinergis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terlebih lagi, pembelajaran adalah hasil dari interaksi yang terus menerus antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar di dalam lingkungan belajar yang khusus.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan dengan berbagai reformasi untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitasnya. Sistem pendidikan yang diatur oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mencakup jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Pendidikan dasar terdiri dari Sekolah Dasar (SD) selama enam tahun dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) selama tiga tahun, sedangkan pendidikan menengah terdiri dari Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) selama tiga tahun. Pemerintah juga menyediakan pendidikan nonformal seperti program kejar paket untuk mereka yang tidak dapat mengikuti pendidikan formal. Kurikulum 2013 (K13) telah diterapkan untuk mengembangkan kompetensi siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Salah satu program penting yang diluncurkan oleh pemerintah adalah Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK), yang bertujuan menggantikan Ujian Nasional (UN) dengan fokus pada evaluasi kemampuan literasi membaca, numerasi, dan karakter siswa. ANBK menggunakan teknologi komputer untuk memastikan proses asesmen yang efisien, transparan, dan akuntabel. Program ini

terdiri dari tiga komponen utama: Asesmen Kompetensi Minimum (AKM), Survei Karakter, dan Survei Lingkungan Belajar. AKM dirancang untuk mengukur kemampuan literasi membaca dan numerasi siswa, Survei Karakter mengukur sikap, nilai, dan perilaku siswa, sedangkan Survei Lingkungan Belajar mengumpulkan informasi mengenai kondisi lingkungan belajar di sekolah. Implementasi ANBK diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kompetensi siswa di Indonesia. Salah satu tantangan utama yang dihadapi pendidikan di Indonesia adalah rendahnya tingkat literasi siswa. Berdasarkan data dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, performa literasi membaca siswa Indonesia berada di bawah rata-rata internasional. Hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa belum memiliki kemampuan membaca dan memahami teks dengan baik. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya literasi siswa meliputi kualitas guru, ketersediaan sarana dan prasarana, serta budaya baca yang belum berkembang secara merata di masyarakat.

Salah satu fenomena yang turut mempengaruhi perkembangan pendidikan adalah kecenderungan anak-anak yang lebih suka bermain dengan gadget. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pada anak-anak. Banyak anak lebih suka menghabiskan waktu bermain dengan gadget seperti smartphone dan tablet dibandingkan dengan kegiatan lain seperti membaca buku atau bermain di luar ruangan. Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti gangguan

perhatian, penurunan kemampuan sosial, dan masalah kesehatan seperti gangguan tidur. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengelola penggunaan gadget anak-anak dengan bijaksana, serta mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih bermanfaat dan mendukung perkembangan holistik mereka. Di sisi lain, pemanfaatan teknologi komputer dan gadget juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan akses terhadap sumber belajar, memperkaya pengalaman belajar siswa, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam konteks ANBK, penggunaan teknologi komputer memungkinkan asesmen dilakukan secara efisien dan akurat. Berbagai aplikasi pembelajaran yang berbasis gadget dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi dan numerasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan perlu diimbangi dengan pengelolaan yang bijak agar dapat memberikan manfaat maksimal tanpa menimbulkan dampak negatif.

Kondisi media pembelajaran di SD No. 5 Bena, seperti halnya di banyak sekolah lain di Indonesia, masih didominasi oleh metode konvensional. Pengajaran umumnya dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan buku teks, papan tulis, dan alat peraga sederhana. Metode ini masih efektif dalam beberapa hal, tetapi keterbatasan dalam inovasi dan akses terhadap teknologi modern sering kali menghambat kemampuan siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Media pembelajaran konvensional cenderung statis dan kurang interaktif, sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar yang variatif dan menarik. Hasil ANBK di SD No. 5 Bena menunjukkan bahwa siswa

masih menghadapi kesulitan dalam aspek literasi membaca. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara rata-rata kemampuan literasi siswa dari hasil analisis raport pendidikan di SD gugus II juga menunjukkan perihal yang sama, sebanyak 7 dari 9 sekolah yang ada, 2 sisanya mengalami peningkatan yang tidak significant sebesar 0,45% (Wawancara di sekolah gugus II). Guru masih banyak yang hanya menggunakan media konvensional belum ada yang menggunakan media berbasis web dalam pembelajaran. Disamping itu ada faktor belum terbiasanya siswa dengan aplikasi ANBK (https://pusmendik.kemdikbud.go.id/an/simulasi_akm/), siswa merasa grogi dan muncul rasa takut ketika mengakses ujian. Hal ini juga didukung oleh data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Badung yang mengindikasikan bahwa banyak siswa di wilayah ini belum mencapai standar kompetensi minimum yang diharapkan. Rendahnya hasil ANBK ini menyoroti perlunya intervensi yang lebih intensif dan terfokus dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekolah di Kabupaten Badung.

Inovasi media pembelajaran perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, media pembelajaran yang berbasis website open source menjadi solusi yang menjanjikan, dimana memiliki keunggulan seperti biaya pengembangan yang lebih rendah, fleksibilitas dalam penyesuaian fitur, dan dukungan komunitas yang luas. *Literasi Website Open Source* adalah sebuah sistem yang dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan literasi membaca dan membiasakan siswa dalam mengerjakan soal ANBK. Pengembangan *Literasi Website Open Source* yang berbasis *open source* juga memungkinkan kolaborasi dan partisipasi dari berbagai pihak dalam pengembangannya. Melihat tantangan dan peluang dalam sektor

pendidikan di Indonesia, penting bagi semua pemangku kepentingan untuk berkolaborasi dan berinovasi dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih baik. Dari peningkatan literasi siswa hingga pengelolaan penggunaan gadget dan pengembangan sistem informasi lulusan, setiap langkah yang diambil haruslah berfokus pada peningkatan kualitas pendidikan dan kesejahteraan siswa. Pemerintah, pendidik, orang tua, dan masyarakat luas memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan ini. Pengembangan media pembelajaran *Literasi Website Open Source* diharapkan dapat memberikan alternatif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD No. 5 Benoa. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Literasi Website Open Source* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas V SD No. 5 Benoa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang masalah yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan dapat teridentifikasi, antara lain:

1. Siswa saat ini sering kali lebih tertarik pada penggunaan perangkat digital, seperti smartphone, untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton video, dibandingkan dengan belajar. Ketergantungan ini dapat mengurangi waktu dan perhatian pada saat literasi membaca. Hal ini menimbulkan tantangan besar dalam merancang media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.
2. Literasi siswa masih rendah berdasarkan hasil asesmen nasional, banyak siswa kelas V SD No. 5 Benoa menunjukkan kemampuan literasi membaca yang masih rendah. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami

bacaan, menarik kesimpulan, dan menerapkan keterampilan membaca dalam konteks yang lebih luas. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa

3. Hasil ANBK menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V SD No. 5 Bena menghadapi kesulitan dalam keterampilan literasi membaca, termasuk pemahaman bacaan dan aplikasi keterampilan dalam berbagai konteks. Data ini mengindikasikan adanya kekurangan dalam kemampuan siswa yang perlu diatasi untuk memenuhi standar penilaian yang diterapkan dalam ANBK. Hal ini menjadi tantangan mengingat siswa lebih suka bermain ponsel dibandingkan belajar.
4. Keterbatasan media pembelajaran saat ini dimana, media pembelajaran yang digunakan belum tidak efektif dalam mempersiapkan siswa untuk jenis penilaian yang dilakukan oleh ANBK. Media pembelajaran konvensional tidak menawarkan fitur interaktif atau teknologi yang mendukung pengembangan keterampilan literasi yang relevan dengan format ANBK, sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya uraian permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka pengembangan media pembelajaran “*Literasi Website Open Soure*” dibatasi meliputi :

1. Produk yang dikembangkan menggunakan *domain* dan *hosting* sehingga hanya dapat diakses apabila terhubung dengan internet dan hanya bisa digunakan dalam skala terbatas dengan versi *localhost* berbasis VHD .
2. Pengembangan “*Literasi Website Open Soure*” terbatas pada modifikasi *website open source*, dimana dilakukan penyesuaian fitur sesuai dengan kebutuhan di lapangan baik menambahkan maupun mengurangi fitur yang diperlukan.
3. Materi “*Literasi Website Open Soure*” hanya terbatas pada pembelajaran literasi membaca siswa di sekolah dasar

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun (*prototype*) media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Benoa?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Benoa?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Benoa?

4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Bena?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang bangun (*prototype*) *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Bena
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kelayakan *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Bena
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan kepraktisan *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Bena
4. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas *Literasi Website Open Soure* meningkatkan literasi membaca kelas V SD No. 5 Bena.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan media pembelajaran *website open source*, sehingga penggunaan media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* dapat meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran *Literasi Website Open Source* diharapkan dapat membuat pembelajaran literasi siswa menjadi lebih menarik, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan literasi membaca siswa

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *Literasi Website Open Source* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, membuat proses pembelajaran literasi menjadi lebih menarik dan menantang, serta memberikan pemahaman terhadap alternatif penggunaan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan sebagai alternatif kebijakan sekolah dalam mendorong dan memotivasi guru-guru untuk mengadopsi penggunaan media pembelajaran *Literasi Website Open Source* untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas V SD No. 5 Bena.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran literasi membaca berbasis *Website Open Source*.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *Website Open Source* dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* ini mengacu kepada pembelajaran literasi membaca siswa kelas V SD No. 5 Bena yang digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus media latihan soal yang disesuaikan dengan standar ANBK
2. Media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* ini memuat materi yang dirancang semenarik mungkin, dimana fiturnya terdiri dari video, materi, dan latihan yang diharapkan dapat memperdalam literasi siswa.
3. Dalam pembuatan media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* memanfaatkan Website Open Source yang dilakukan pemodifikasian sesuai dengan kebutuhan. *Website Open Source* yang digunakan adalah Garuda.Cbt yang dapat diakses secara bebas di internet. *Literasi Website Open Soure* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui smartphome/laptop tanpa perlu menginstal aplikasi.
4. Evaluasi pada *Literasi Website Open Soure* mengacu pada penilaian yang sesuai dengan standar ANBK yang meliputi 4 (empat) jenis soal yakni soal pilihan ganda, soal pilihan ganda kompleks, soal menjodohkan, dan soal isian singkat.

1.8 Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

- a. Penelitian pengembangan merupakan serangkaian langkah yang ditempuh untuk merancang, menciptakan, dan meningkatkan produk yang telah ada, dengan tujuan menjadikannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.
- b. Website merupakan sebuah halaman atau sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses dari seluruh dunia, selama terkoneksi ke jaringan internet.
- c. *Open Source* adalah Suatu software atau kode pemrograman komputer yang dipublikasikan secara umum pada orang-orang, sehingga bisa digunakan, diperbaiki, dimodifikasi, atau disebar untuk keperluan pribadi atau hobi, perusahaan atau untuk komersil, tanpa harus membayar biaya sedikit pun.
- d. *Literasi Website Open Soure* merupakan salah satu media pembelajaran yang berupa situs web yang menggunakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*) untuk memperdalam literasi siswa.

1.9 Asumsi Pengembangan

Asumsi dikembangkannya media pembelajaran berbasis *website open source* pada literasi membaca siswa kelas V SD No. 5 Benoa adalah:

1. Siswa memiliki akses ke perangkat yang diperlukan untuk mengakses *Literasi Website Open Soure* seperti komputer, tablet, atau smartphone, namun ketersediaannya masih perlu dipastikan lebih lanjut. Sekolah

mungkin juga menyediakan fasilitas komputer bagi siswa yang tidak memiliki perangkat di rumah.

2. Akses internet di rumah atau di sekolah dianggap cukup memadai untuk mengakses media pembelajaran *Literasi Website Open Soure*, meskipun stabilitas koneksi masih perlu diperiksa lebih lanjut.
3. Kemauan dan motivasi siswa untuk menggunakan media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* berbasis website diyakini cukup tinggi, terutama jika materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif.
4. Guru tampaknya memiliki kesempatan untuk berkontribusi langsung pada pengembangan konten dan fitur *Literasi Website Open Soure*, dengan asumsi bahwa *Literasi Website Open Soure* dapat diintegrasikan ke dalam kebiasaan belajar siswa yang sudah ada tanpa menimbulkan beban tambahan.
5. Dukungan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran *Literasi Website Open Soure* diharapkan cukup baik, terutama dalam membantu anak-anak mengakses dan menggunakan perangkat yang diperlukan, meskipun tingkat keterlibatan mereka mungkin bervariasi.

1.10 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan *Literasi Website Open Source* pada pembelajaran literasi kelas V SD No. 5 Bena, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan *Literasi Website Open Source* ini terbatas, sehingga hanya dapat digunakan pada pembelajaran literasi kelas V di sekolah dasar.

2. Pengembangan *Literasi Website Open Source* ini hanya diimplementasikan di SD No. 5 Benoa karena terbatas oleh waktu produksi dan biaya yang diperlukan.
3. Pengembangan *Literasi Website Open Source* hanya bisa digunakan pada handphone atau laptop yang difasilitasi oleh kuota internet atau Wi-Fi (*online*) sedangkan untuk *offline* dilakukan pengaturan secara khusus.
4. Pengembangan *Literasi Website Open Source* ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa di situasi pembelajaran saat ini, maka *Literasi Website Open Source* ini dikembangkan secara terbatas sesuai dengan kondisi lapangan.

1.11 Rencana Publikasi

Penelitian ini akan dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Nasional yang telah terakreditasi, dengan syarat minimal berada pada peringkat SINTA 2. Publikasi di jurnal bereputasi ini diharapkan dapat memperluas jangkauan hasil penelitian, memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan, serta menjadi referensi bagi para peneliti dan praktisi pendidikan lainnya. Dengan publikasi tersebut, hasil penelitian diharapkan dapat diakses lebih luas dan mendapat pengakuan di tingkat nasional