

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), saat ini berada di era revolusi industri 4.0 yang merupakan bagian dalam kehidupan manusia. Peran teknologi komunikasi saat ini sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat yang memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Penyatuan berbagai fungsi dari alat-alat komunikasi telah menyatu dalam sebuah alat komunikasi yang bernama *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi termasuk adanya sistem operasi *mobile* di dalamnya yang dapat digunakan oleh rentang usia remaja, dewasa, lansia, maupun usia anak-anak. Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan *sms* saja. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dan juga sarana literasi.

Sejak tahun 2016 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menggiatkan Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 mengenai Penumbuhan Budi Pekerti. Literasi sendiri memiliki beberapa macam jenis, salah satunya yaitu literasi baca-tulis. Literasi baca-tulis adalah pengetahuan dan kecakapan untuk membaca, menulis, mencari, menelusuri, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis, menanggapi, dan menggunakan teks tertulis untuk mencapai tujuan, mengembangkan pemahaman dan potensi, serta untuk berpartisipasi di lingkungan sosial (Kemdikbud, 2017). Salah satu pengembangan dari gerakan tersebut yaitu adanya Gerakan Literasi Sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan daya baca siswa dimulai dari usia dini. Membaca merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran namun minat baca yang rendah menyebabkan menurunnya kualitas penerus bangsa.

Data UNESCO dalam riset *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016, minat Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dengan indeks mencapai 0,001 yang artinya setiap 1000 penduduk hanya satu yang memiliki minat baca (Pradana, 2020). Menurut (Fahmy, *et al.*, 2021) didapatkan hasil penelitian bahwa pada masa pandemi covid-19, minat baca siswa sekolah dasar mengalami penurunan. Hal ini terjadi karena adanya keterbatasan-keterbatasan selama pandemi dan juga tidak semua fasilitas sekolah dapat memfasilitasi kegiatan membaca siswa. Oleh karena itu, untuk membantu Gerakan Literasi Nasional maka hal ini dapat direalisasikan secara digital dengan dibangun sebuah aplikasi bernama "ReadMe". Aplikasi ini diharapkan dapat mengembangkan literasi siswa sekolah dasar untuk pemberantasan buta aksara dan juga menggerakkan siswa dalam meningkatkan minat baca.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka diperlukan sebuah aplikasi "ReadMe" dimana aplikasi ini dikembangkan sebagai media literasi digital bagi siswa. Aplikasi ini berisi tentang media bacaan siswa dalam bentuk non-teks pelajaran, yang dikategorikan kedalam bentuk buku fiksi yang dilengkapi dengan fitur *writing* dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam menulis karya tulis, dan fitur *summary* untuk mengasah kemampuan mengingat dalam membaca. Dengan adanya aplikasi "ReadMe" diharapkan dapat menggiatkan Gerakan Literasi Nasional dan meningkatkan minat baca siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan membuat Aplikasi ReadMe Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android?
- b. Bagaimana respon pengguna terhadap Aplikasi ReadMe Sebagai Media Literasi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dirancang untuk anak-anak sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6
- b. Aplikasi ini dikhususkan untuk literasi baca-tulis
- c. Media baca berupa buku non akademik

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir “Aplikasi ReadMe Sebagai Media Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android” ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membuat Aplikasi ReadMe Berbasis Android yang dapat membantu program Gerakan Literasi Nasional (GLN) bagi siswa sekolah dasar
- b. Memaksimalkan penggunaan *smartphone* sebagai media literasi siswa serta memudahkan siswa dalam kegiatan membaca dan menulis dimana saja dan kapan saja

1.5 Manfaat

Diharap dengan adanya pembuatan Tugas Akhir “Aplikasi ReadMe Sebagai Media Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android” dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Membantu meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar
- b. Membantu mengasah keterampilan membaca dan menulis siswa
- c. Membantu tenaga pendidik untuk mengontrol literasi baca – tulis siswa
- d. Mempermudah pelaksanaan kegiatan membaca dan menulis bagi siswa
- e. Meningkatkan teknologi pada bidang edukasi