

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital ini, literasi menjadi aspek yang berperan besar dalam membentuk individu yang berdaya saing global. Literasi bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup bagaimana seseorang mengolah, memahami, dan menerapkan informasi dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhani Kurniawan, 2023). Sayangnya, tingkat literasi di Indonesia masih rendah, terbukti dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2023 yang menempatkan Indonesia di peringkat 68 dari 81 negara dengan skor membaca 371, matematika 379, dan sains 398 (Almufariz dkk., 2025). Faktor seperti ketimpangan kualitas pendidikan, kurangnya akses bahan bacaan berkualitas, dan minimnya kebiasaan membaca menjadi faktor utama yang menyebabkan rendahnya tingkat literasi di Indonesia (Arya dkk., 2025). Rendahnya tingkat literasi berdampak pada kemampuan berpikir kritis dan pemahaman materi pembelajaran. Kondisi ini jika terus berlanjut, Indonesia akan kesulitan mencetak generasi yang mampu bersaing di digital ini. (Bungsu, 2021).

Salah satu aspek krusial yang berkontribusi terhadap rendahnya tingkat literasi adalah metode pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat sekolah dasar, yang masih bersifat tradisional dan menghadapi berbagai keterbatasan. Hal ini berdampak signifikan pada rendahnya tingkat literasi siswa. Keterbatasan fasilitas sekolah, seperti minimnya koleksi buku di perpustakaan dan kondisi ruang baca yang tidak kondusif, turut menjadi faktor penghambat dalam meningkatkan literasi siswa (Arya dkk., 2025). Faktor lain seperti metode pembelajaran yang digunakan juga masih belum efektif dalam mendorong siswa untuk berpikir kritis, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami serta mengolah informasi yang mereka baca. Berbagai keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional belum mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan literasi, terutama pada siswa sekolah dasar, padahal

literasi sejak dini penting sebagai dasar mencetak generasi yang mampu bersaing di era digital ini. (Anisa, 2021).

Salah satu upaya mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan literasi. Pemanfaatan teknologi yang tepat juga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Teknologi juga berperan dalam pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan berpikir kritis (Hanafiah, 2023). Desain pembelajaran berbasis teknologi juga harus mencakup pemikiran kritis dan strategi pembelajaran yang terarah agar hasil belajar optimal. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Large Language Model* (LLM). LLM memiliki kemampuan dalam memahami dan menghasilkan teks berbasis *natural language*, sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengolahan informasi berbasis teks. Dalam konteks pendidikan, LLM dapat mendukung aktivitas pembelajaran yang membutuhkan pemrosesan teks berdasarkan informasi yang diberikan (Jayavardhini, 2024). Selain itu, LLM juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan kuis berdasarkan materi yang diberikan. Penggunaan LLM untuk pembuatan kuis dapat membantu latihan pemahaman yang bersumber dari teks atau materi pembelajaran (Faraby dkk, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya mendukung peningkatan literasi siswa. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki sejumlah keterbatasan dari beberapa aspek. Dari sisi tampilan, tampilan UI yang digunakan dinilai kurang menarik dan belum ramah bagi pengguna, khususnya siswa sekolah dasar. Secara fungsional, belum tersedianya ruang baca digital yang terhubung langsung dengan sistem kuis yang dapat menguji pemahaman siswa terkait materi yang dibaca. Selain itu, tidak adanya fitur *text-to-speech*, sistem *reward*, maupun pemanfaatan AI dalam *generate* kuis. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi siswa masih perlu dilakukan secara lebih menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan kajian langsung di

lapangan untuk memverifikasi sejauh mana permasalahan tersebut juga terjadi dalam kondisi nyata di sekolah dasar.

Kajian lapangan dilakukan melalui wawancara awal dengan guru di SD Luqman Al Hakim dan menghasilkan temuan yang relevan dengan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan keterangan narasumber, minat siswa terhadap kegiatan membaca masih tergolong rendah, meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas seperti perpustakaan dan pojok baca di setiap kelas. Pemanfaatan fasilitas tersebut belum berjalan secara optimal karena siswa cenderung lebih tertarik menggunakan *gadget* sebagai hiburan. Narasumber juga menyampaikan bahwa masih terdapat siswa yang belum lancar membaca sehingga membutuhkan pendampingan lebih dalam untuk memahami isi bacaan. Sebagai cara untuk mengatasi permasalahan ini, pihak sekolah pada kelas 1 telah menerapkan pembelajaran calistung pada tiga bulan pertama serta menyediakan buku khusus bagi siswa yang belum lancar membaca. Narasumber juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dinilai berpotensi meningkatkan minat membaca siswa, dan pemberian *reward* dapat mendorong motivasi belajar. Temuan lapangan ini memperkuat urgensi pengembangan aplikasi pembelajaran yang mampu menjawab keterbatasan yang ada, sekaligus menjadikan SD Luqman Al Hakim sebagai lokasi penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, melalui penelusuran di lapangan, penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android yang mengintegrasikan *Large Language Model* (LLM) untuk meningkatkan literasi siswa sekolah dasar, dengan siswa kelas 1 SD Luqman Al Hakim sebagai fokus uji coba dan implementasi. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode Agile yang bersifat iteratif dan inkremental, sehingga memungkinkan evaluasi serta penyempurnaan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Aplikasi dirancang dengan antarmuka UI/UX yang interaktif, menarik, dan ramah anak agar siswa dapat belajar dengan nyaman. Secara fungsional, aplikasi menyediakan ruang baca digital yang berisi koleksi buku bacaan dan *flashcard*, yaitu media belajar berbentuk kartu yang menampilkan ringkasan materi, gambar, serta teks singkat yang informatif, dilengkapi dengan

fitur koleksi untuk menyimpan konten favorit. Untuk mendukung kelancaran membaca, khususnya bagi siswa yang masih dalam tahap belajar, fitur *text-to-speech* tersedia dalam ruang baca digital. Setiap konten yang telah dibaca akan menampilkan kuis edukatif yang di-*generate* secara otomatis oleh LLM guna menguji pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Sebagai bentuk apresiasi dan untuk memotivasi siswa agar terus membaca, sistem *reward* diberikan kepada siswa yang berhasil menyelesaikan kuis dengan benar.

Untuk menganalisis dampak penggunaan aplikasi, penelitian ini juga melakukan pengukuran terhadap kemampuan literasi membaca siswa melalui tes pemahaman bacaan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi atau yang disebut dengan *pre-test* dan *post-test*, sehingga perubahan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan dapat diidentifikasi dan dianalisis secara kuantitatif. Selain itu, motivasi membaca siswa juga dievaluasi melalui respons siswa setelah menggunakan aplikasi, mencakup aspek ketertarikan, kesenangan, kemudahan penggunaan, serta keinginan untuk membaca kembali. Pemfokusan penelitian pada satu sekolah memungkinkan analisis yang lebih mendalam dan evaluasi yang berkelanjutan terhadap efektivitas aplikasi secara langsung. Dengan hadirnya aplikasi ini, siswa diharapkan dapat mengakses konten bacaan di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas pada lingkungan sekolah. Melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca sekaligus mendorong tumbuhnya minat dan kebiasaan membaca sejak dini pada siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran fitur ruang baca digital dalam meningkatkan minat membaca sehingga dapat meningkatkan literasi siswa?
2. Bagaimana peran fitur *text to speech* untuk membantu siswa dalam kelancaran membaca?
3. Bagaimana implementasi fitur kuis edukatif dan sistem *reward* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terus membaca sehingga dapat meningkatkan literasi membaca?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Guna mengetahui peran fitur ruang baca digital dalam meningkatkan minat membaca siswa sebagai upaya peningkatan literasi.
2. Bertujuan mengevaluasi sejauh mana fitur *text to speech* dalam membantu siswa membaca.
3. Untuk menganalisa implementasi fitur kuis edukatif dan sistem *reward* dalam meningkatkan motivasi membaca siswa sebagai upaya peningkatan literasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Bagi Pengguna Siswa

1. Meningkatkan minat baca untuk mendorong peningkatan literasi melalui berbagai fitur interaktif dalam aplikasi.
2. Menyediakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.
3. Mempermudah akses ke buku bacaan kapan saja dan di mana saja.

Bagi Guru

1. Membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif.
2. Menambah pengalaman baru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Menerapkan teknologi terkini dalam aktivitas pembelajaran siswa.

Bagi Sekolah

1. Membantu sekolah menyediakan sumber belajar digital yang mudah diakses oleh siswa.
2. Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan.
3. Memperkuat upaya peningkatan literasi siswa di lingkungan sekolah melalui pemanfaatan teknologi.

Bagi Institusi

1. Memberikan kontribusi penelitian tentang pembuatan aplikasi untuk peningkatan literasi siswa.
2. Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti dengan topik yang sama.
3. Dapat meningkatkan reputasi kampus.

Bagi Penulis

1. Memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar.
2. Menjadi referensi bagi mahasiswa lain dalam penelitian pengembangan teknologi untuk pendidikan.
3. Mengembangkan keterampilan dalam implementasi LLM dan pengembangan aplikasi di bidang pendidikan.

1.5 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini dikembangkan khusus untuk perangkat Android.
2. Target pengguna terbatas pada siswa sekolah dasar.
3. Aplikasi ini memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja, namun tetap memerlukan koneksi internet.