

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi informasi berkembang dengan pesat, media pembelajaran digital telah banyak digunakan dan sudah menjadi bagian dari proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dapat membantu untuk pengembangan media pembelajaran digital. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Wulandari et al., 2023), Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat dan minat baca siswa serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar mengajar.

Persoalan yang ada saat ini yaitu kurangnya minat membaca di kalangan siswa sekolah dasar, hal tersebut menjadi masalah yang cukup serius, karena membaca merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam menempuh pendidikan, dengan membaca siswa dapat memperoleh pengetahuan dan mengembangkan wawasannya. Tujuan membaca yaitu untuk mendapatkan suatu informasi dan paham akan makna informasi yang terdapat pada bacaan tersebut (Kadek et al., 2022). Menumbuhkan minat baca pada siswa sejak kecil dapat menciptakan kebiasaan yang baik sehingga nantinya siswa dapat terbiasa untuk membaca buku dan tidak hanya membaca dengan buku fisik saja namun dapat melalui platform digital.

Keadaan di lapangan yang ada saat ini yaitu masih kurangnya minat baca siswa kelas 5 SDN Sudimara 5. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas 4, 5, dan 6 pada tanggal 4 Januari 2023 – 9 Januari 2023, menunjukkan hasil wawancara yang sudah diajukan kepada guru seperti berikut, Terdapat 2 kelas di kelas 4, yaitu kelas 4-1 dengan persentase kurangnya minat baca siswa sebesar 30% dari 46 siswa dan kelas 4-2 dengan persentase kurangnya minat baca siswa sebesar 50% dari 40 siswa, berdasarkan persentase tersebut total keseluruhannya adalah 39.5% dari 86 siswa. Kelas 5 memiliki 3 kelas, yaitu kelas 5-1 dengan persentase kurangnya minat baca

siswa sebesar 30% dari 31 siswa, kelas 5-2 dengan persentase kurangnya minat baca siswa sebesar 50% dari 29 siswa, dan kelas 5-3 dengan persentase kurangnya minat baca siswa sebesar 60% dari 29 siswa, berdasarkan persentase tersebut total keseluruhannya adalah 46% dari 89 siswa. Kelas 6 memiliki 2 kelas, yaitu kelas 6-1 dengan persentase kurangnya minat baca siswa sebesar 20% dari 41 siswa dan kelas 6-2 dengan persentase kurangnya minat baca siswa sebesar 25% dari 45 siswa, berdasarkan persentase tersebut total keseluruhannya adalah 22% dari 86 siswa. Dapat disimpulkan bahwa tingkat minat baca siswa kelas 5 masih rendah, dengan persentase sebesar 46%. Kurangnya minat baca siswa dikarenakan mereka tidak menyukai buku yang hanya berisi tulisan, siswa menyukai buku dengan porsi gambar dan tulisannya seimbang, selain itu sulitnya materi dan belum paham apa yang dibaca menjadi permasalahan kurangnya minat baca, hasil lain dari wawancara menyatakan bahwa guru masih menggunakan bahan ajar konvensional dan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi.

Permasalahan tersebut terus berlanjut, dengan itu perlu dibuat suatu alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut saat proses belajar mengajar. Tujuannya untuk mengatasi rasa bosan dan jenuh siswa dalam proses belajar mengajar, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran digital yang membuat siswa menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar untuk mendukung minat membaca, kemampuan berbahasa, dan kemampuan berpikir. Penggunaan buku cerita dalam pembelajaran mulai mendapatkan perhatian dari tenaga pendidik karena dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan dalam membaca serta meningkatkan kreativitas. Seiring dengan perkembangan teknologi, buku cerita yang semula hanya berbentuk fisik sekarang sudah tersedia dalam bentuk digital (Kadek et al., 2022).

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti ingin membangun sebuah *website* baca buku cerita yang di dalamnya terdapat gambar beserta penjelasan, selain itu di dalam website juga terdapat fitur *quiz*, video cerita, dan pembelajaran kosakata, penelitian ini diberi judul “**Rancang Bangun Baca Buku Cerita Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V di SDN Sudimara 5**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun *website* yang sederhana, dan mudah digunakan agar siswa tertarik untuk membaca?
2. Siswa kurang minat dalam membaca karena merasa bosan saat membaca buku yang hanya berisi tulisan.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah *website* sebagai wadah untuk membaca buku cerita bergambar bagi siswa.
2. Menyediakan berbagai buku cerita bergambar gratis yang dapat dibaca melalui platform *website* untuk siswa.
3. Membangun *website* yang *responsive* untuk memberikan kenyamanan kepada siswa dalam mengakses *website* dengan perangkat yang kecil.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari pembuatan tugas akhir ini bagi guru, bagi siswa, bagi penulis adalah sebagai berikut:

Bagi Guru:

1. Sebagai bahan ajar tambahan saat pelajaran Bahasa Indonesia dan materi membaca dengan pembelajaran melalui *website* yang sudah dibuat.
2. Memberikan satu ide pemikiran dalam meningkatkan minat baca siswa.
3. Guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan mengaplikasikan pengetahuan dan hasil dari tugas akhir.

Bagi Siswa:

1. Meningkatkan minat baca siswa dengan membaca buku cerita bergambar melalui *website*.
2. Mengembangkan kosakata, kemampuan membaca, dan kemampuan berbahasa pada siswa.
3. Meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada siswa

4. Memberikan hiburan yang bermanfaat pada siswa.

Bagi Peneliti:

1. Menambah skill dalam bidang pemrograman dengan membuat sebuah *website* yang *responsive* pada *smartphone*.
2. Menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman tentang ReactJS dengan mengimplementasikan ilmu yang sudah diperoleh untuk membuat *website* “baca buku cerita” bergambar.
3. Menambah ilmu untuk bekal dalam perjalanan karir dan tantangan di dunia kerja.
4. Dapat digunakan sebagai *portfolio* untuk melamar pekerjaan atau melanjutkan studi.

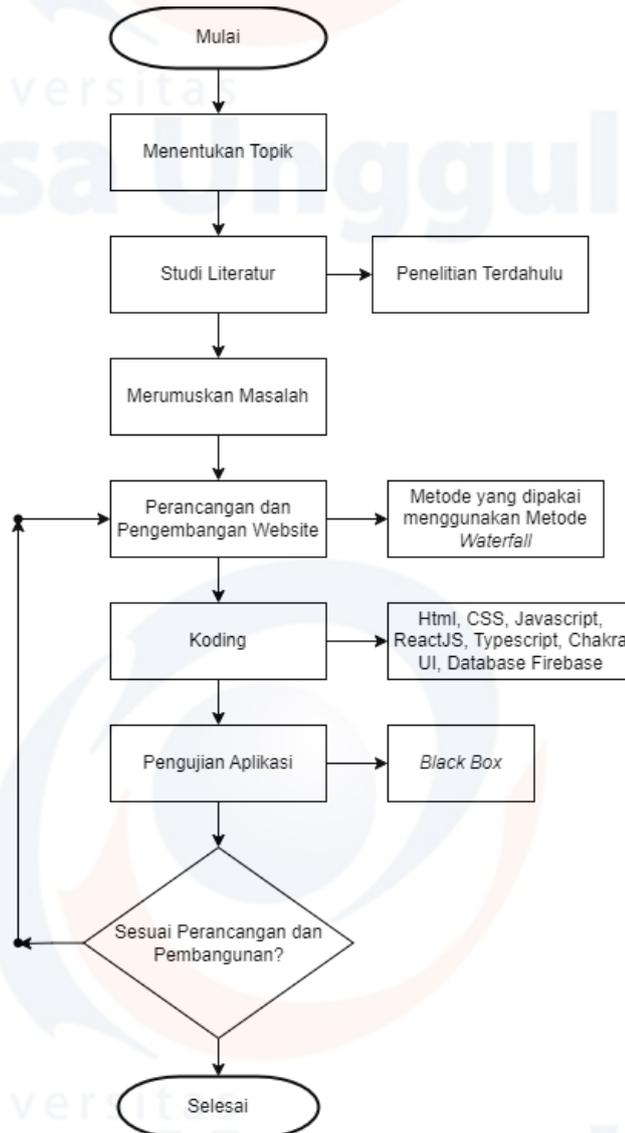
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun ruang lingkup permasalahan yang digunakan dalam penulisan tugas akhir, sebagai berikut:

1. Membangun *website* dengan teknik *single page application*.
2. Membangun *website* statis tidak dengan *backend login page*.
3. Membangun *website* tidak hanya untuk membaca buku cerita melainkan terdapat halaman untuk menonton video cerita, halaman *quiz*, dan *vocabulary*.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran sebuah penelitian dari awal hingga akhir serta mempermudah dalam pengembangan aplikasi, berikut merupakan diagram alir kerangka berpikir.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar 1.1 merupakan kerangka berpikir, dimulai dari menentukan topik, lalu mencari jurnal-jurnal terdahulu yang membahas tentang topik yang akan diambil, selanjutnya merumuskan masalah, pengembangan *website* menggunakan metode *waterfall*, selanjutnya koding menggunakan bahasa pemrograman Javascript, ReactJs, Typescript, dan *database* menggunakan *firebase*. pengujian *website* dilakukan menggunakan *black box*, setelah itu jika pengembangan berjalan sesuai yang diinginkan maka selesai, jika belum, kembali ke perancangan dan pembangunan.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah berdasarkan urutan pembahasan yang dilakukan di dalam penyusunan Tugas Akhir, dibagi menjadi 5 bab dengan rincian, sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dari penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi untuk perancangan sistem informasi dalam penelitian ini.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi mengenai pendekatan yang akan digunakan dalam perancangan, gambaran umum perusahaan yang menjadi objek penelitian, metode pengumpulan data, dan metodologi yang digunakan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat penjelasan dari hasil penelitian, pembahasan dan perancangan tentang aplikasi baca buku cerita berbasis *website* yang dibangun.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran mengenai pengembangan sistem kedepannya.