

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

UNESCO mencatat bahwa Indonesia berada di peringkat kedua terendah dalam hal literasi global, yang mengindikasikan rendahnya tingkat minat baca masyarakat Indonesia. Data yang ada menunjukkan bahwa hanya 0,001% dari populasi Indonesia yang memiliki kebiasaan membaca yang tinggi, atau hanya satu dari seribu orang Indonesia yang aktif membaca. Dalam hal budaya literasi, Indonesia berada di posisi lebih rendah dibandingkan negara-negara ASEAN lainnya seperti Singapura, Malaysia, dan Thailand [1]. Sebagai negara dengan populasi terbesar kelima di dunia, Indonesia menghadapi tantangan besar dalam membudayakan kegiatan literasi seperti membaca, menulis, berhitung, dan berkreasi. Untuk mengatasi tantangan literasi ini, penting untuk mengintegrasikan literasi dengan penguatan karakter dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran berbasis proyek, seperti model Li-Pro-GP, yang terbukti efektif menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Pendidikan Penguatan Karakter (PPK). Penelitian yang dilakukan oleh Herfandi dkk. (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan zaman, sekaligus membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik dalam aspek literasi dan karakter.

E-Modul Model Pembelajaran Li-Pro-GP adalah aplikasi pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). E-Modul ini dirancang untuk pembelajaran IPA di kelas VIII/Fase D dengan fokus materi tentang getaran, gelombang, dan cahaya. E-Modul ini dilengkapi dengan berbagai perangkat pendukung, seperti modul ajar, media pembelajaran, lembar kerja siswa, dan alat penilaian. Sesuai dengan sintaks model Li-Pro-GP, E-Modul ini mencakup tiga kegiatan pembelajaran utama yang mendukung metode pembelajaran berbasis proyek, yaitu memulai pertanyaan mendasar, merancang kegiatan proyek, dan memonitor serta

menilai hasil proyek. Sebagai referensi, penelitian yang dilakukan oleh Aisah dan Widodo (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis proyek, yang terintegrasi dengan model pengajaran berbasis teknologi, memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar dan membantu mereka mengembangkan keterampilan praktis yang diperlukan dalam pembelajaran.

Selama ini literasi banyak diterapkan di pembiasaan, sebaiknya literasi itu masuk ke pembelajaran. Maka dari itu dalam menunjang proses pembelajaran tersebut, perlu dibuatkan sebuah platform berbentuk aplikasi untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek Li-Pro-GP dalam bentuk aplikasi E-Modul yang akan dirancang harus sesuai dengan kebutuhan pengguna yaitu siswa terutama pada bagian User Interface (UI). Metode design thinking adalah metode yang digunakan untuk memecahkan masalah di mana solusi berasal dari pengalaman atau kebutuhan pengguna tersebut. Metode Design Thinking terdiri dari lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test[2]. Seperti pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Herfandi, dkk (2022), penelitian tersebut menggunakan metode design thinking untuk menyelesaikan permasalahan UI yang belum maksimal pada sebuah aplikasi. Hasil dari penelitian tersebut berupa rancangan usulan dari pengguna aplikasi sehingga memenuhi kebutuhan pengguna[3].

Metode Design Thinking tidak hanya menitikberatkan pada apa yang terlihat dan dirasakan, tetapi juga pada pengalaman pengguna (user). Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan solusi yang paling efektif dan efisien dalam mengatasi permasalahan yang kompleks. Proses berpikir yang digunakan adalah pemikiran menyeluruh untuk menghasilkan solusi yang optimal [4]. Sehingga dalam proses perancangan desain Li-Pro-GP dapat memberikan solusi yang sesuai dengan keinginan pengguna dan dapat menarik minat pengguna dalam menggunakan desain tersebut apabila dikembangkan menjadi aplikasi. mengingat pada pengguna dalam penelitian Li-Pro-GP itu merupakan anak smp sehingga dengan menggunakan design thinking yang bersifat fleksibel dan juga memusatkan kebutuhan pengguna dapat terselesaikan permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan metode design thinking pada

perancangan Li-Pro-GP juga memiliki beberapa kelemahan dalam membangun ide bisnis, yaitu produk yang dihasilkan bisa jadi tidak menarik.

Metode ini juga memiliki kelemahan pada tahap implementasi. Salah satu tantangannya adalah kesulitan dalam pelaksanaan, ditambah dengan efisiensi yang kurang optimal, karena berbagai ide dan konsep dalam Design Thinking sering diterapkan menggunakan metode tradisional [5]. sehingga ini menjadikan suatu tantangan saat perancangan proyek Li-Pro-GP khususnya pada tampilan aplikasi.

Tampilan aplikasi Li-Pro-GP berpengaruh pada pengalaman pengguna. Jika antarmuka pengguna tidak ramah, sulit di navigasi, atau tidak menarik, maka pengguna merasa frustrasi dan kurang termotivasi untuk menggunakan platform aplikasi tersebut [6]. Sehingga apabila hal tersebut tetap diabaikan mengakibatkan sedikit peminat yang mau untuk bekerja sama dalam menerapkan aplikasi tersebut. oleh karena itu, dalam sebuah penelitian mencari sebuah solusi agar permasalahan yang terjadi dapat terselesaikan dan menjadi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna aplikasi. Masalah ini menjadi fokus utama karena antarmuka yang ramah anak sangat penting untuk mendukung penggunaan yang efektif dan menyenangkan. Pada usia dini, proses pembelajaran memainkan peran krusial dalam membangun dasar literasi yang kuat, yang pada gilirannya dapat mendorong minat baca anak-anak.

Dengan menerapkan teknik design thinking bisa menjadi salah satu solusi yang cocok untuk diterapkan pada permasalahan penelitian ini. Sebab metode ini memfokuskan pada kebutuhan pengguna aplikasi sehingga dapat mengetahui kekurangannya. Oleh karena itu, dengan menggunakan metode design thinking tampilan aplikasi e-modul Li-Pro-GP dapat memperhatikan aksesibilitas, sehingga siswa dan pengajar dengan berbagai kebutuhan khusus dapat mengakses dan menggunakan platform ini dengan mudah. Solusi ini akan membantu aplikasi Li-Pro-GP dalam mencapai pertumbuhan pengguna yang lebih signifikan dengan merancang desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat membuat nyaman pengguna ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah desain aplikasi E-Modul yang sesuai kebutuhan pengguna yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan pengguna dalam melakukan aktivitas di aplikasi E-Modul tersebut. Diharapkan dari

penelitian ini dapat memahami kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan solusi dan dapat diimplementasikan menjadi desain aplikasi E-Modul. sehingga hasil dari penelitian ini dapat berguna bagi pengguna smp yang ada di malang dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, dapat disimpulkan rumusan masalah yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menganalisis dan mengimplementasikan metode Design Thinking untuk mengatasi permasalahan pada aplikasi E-Modul Model Pembelajaran Li-Pro-GP?
2. Bagaimana cara melakukan validasi dan verifikasi terhadap permasalahan pada E-Modul Model Pembelajaran Li-Pro-GP menggunakan metode Design Thinking?

1.3 Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan penelitian yang akan dicapai terhadap dilakukannya penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Merancang desain antarmuka pengguna (user interface) untuk aplikasi E-Modul berbasis pembelajaran proyek (Li-Pro-GP) yang terintegrasi dengan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dan Pendidikan Penguatan Karakter (PPK) menggunakan metode Design Thinking.
2. Mengevaluasi hasil validasi dan verifikasi setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan System Usability Scale (SUS).

1.4 Batasan Penelitian

Dengan rumusan dan tujuan penelitian di atas agar penelitian ini berfokus terhadap masalah yang diteliti, maka dibatasi oleh hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada peningkatan user experience dan user interface aplikasi E-Modul Model Pembelajaran Li-Pro-GP.
2. Penelitian ini hanya menggunakan metode design thinking.
3. Penelitian ini hanya menghasilkan hasil akhir sebuah prototipe.