

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai media untuk tercapainya kesejahteraan bagi setiap individu. Kualitas pendidikan berpengaruh besar dalam setiap perilaku serta cara berfikir masyarakat. Pendidikan berubah mengikuti setiap perkembangan zama. Dengan adanya pendidikan, diharapkan setiap orang mampu menciptakan hal kreatif dan inovatif. Hal tersebut dikarenakan berkembangnya teknologi yang semakin maju. Pendidikan termasuk dalam hak asasi manusia (HAM) yang dimiliki setiap orang secara bebas tanpa membedakan perlakuan terhadap sesama warga negara atas dasar kebangsaan, etnis, agama, ras, jenis kelamin, dan kekayaan [1].

Untuk menjadi orang yang berguna, manusia dibekali dengan pendidikan sejak lahir. Pendidikan Informal merupakan pendidikan pertama kali yang diperoleh setiap orang dari lingkungan keluarga serta pengalaman sehari-hari. Pendidikan ini berlangsung seumur hidup. Pendidikan Nonformal merupakan dari lingkungan masyarakat, dan Pendidikan Formal merupakan dari lingkungan sekolah. Sebagai lembaga formal sekolah memiliki peranan untuk mendidik setiap manusia. Guru memiliki peran penting dalam mendidik setiap anak. Untuk menarik minat pada anak, guru berusaha memberikan pelajaran yang cukup, karena hampir seluruh anak menganggap remeh dan tidak bermanfaat pelajaran yang diberikan oleh guru [2].

Mutu suatu pendidikan dapat dilihat dari tercapainya tujuan pendidikan agar dapat menciptakan lulusan yang baik serta dapat bersaing dalam segala hal. Standar nasional pendidikan merupakan arah dalam peningkatan suatu kualitas pendidikan di Indonesia agar semakin jelas. Untuk memastikan peluang yang lebih baik dalam kesetaraan global, tantangannya yaitu menjadikan sekolah sebagai sarana pendidikan yang terjangkau, menarik, dan relevan bagi masyarakat, khususnya di negara yang masih berkembang [3].

Dari hasil wawancara dengan Kepala Desa Gunungmujil yang lokasinya terletak di Kecamatan Kuwarasan, Kabupaten Kebumen, menjelaskan bahwa masyarakat khususnya lansia desa Gunungmujil sekitar 70% masih belum lancar baca dan tulis sehingga perlu diberikan pembelajaran. Beliau juga mengatakan jika masyarakat membutuhkan media pembelajaran dengan metode pendekatan langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang simpel dan mudah dipahami oleh masyarakat lansia.

Solusi untuk mencapai mutu pendidikan adalah dengan melakukan pemerataan pendidikan, sehingga dampak yang terjadi mempengaruhi kualitas dari sumber daya manusia yang lebih berkarakter, berpengalaman, dapat bersaing dan terdepan. Setiap manusia dapat ikut dalam pembangunan nasional, dapat bermanfaat bagi masyarakat, serta dapat menciptakan masyarakat Indonesia yang demokratis dan modern berdasarkan Pancasila. Pasal 31 UUD 1945 menekankan bahwa suatu pendidikan adalah program yang wajib dari pemerintah serta harus dinikmati oleh seluruh warga negara [4].

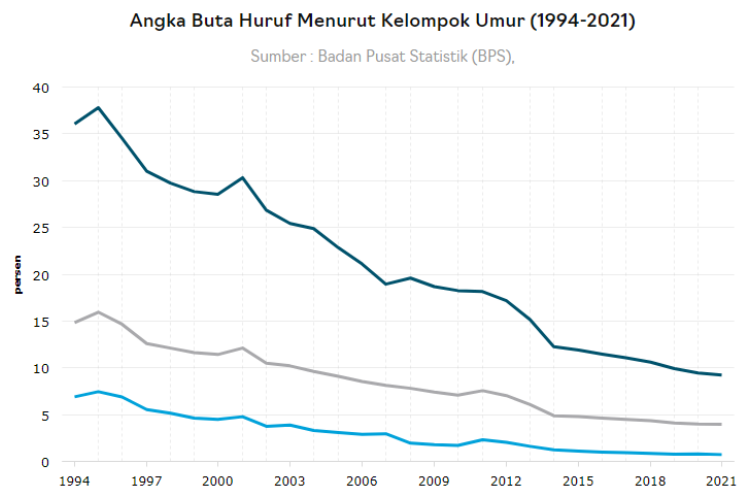
Setiap manusia dapat dikatakan berkualitas tinggi jika memiliki pendidikan yang bermutu, hal ini adalah contoh upaya untuk mengejar ketertinggalan dari bangsa lain. Oleh karena itu, perlu adanya pembangunan serta meningkatkan kualitas dari individu tersebut. Pada tahun 2010 pemerintah melakukan peningkatan pada status wajib belajar 9 tahun menjadi wajib belajar 12 tahun, sebagaimana program pemerintah wajib belajar 12 tahun memberikan persyaratan bahwa warga negara Indonesia diwajibkan untuk merampungkan jenjang pendidikan minimal berijazah SLTA sederajat [5].

Tetapi dibalik rencana pemerintah tersebut, masih terdapat masyarakat di luar sana yang menyandang buta huruf atau biasa disebut Tuna aksara. Tuna aksara atau yang biasa dikenal dengan buta huruf adalah suatu kekurangan yang dialami oleh seseorang yang sulit untuk membaca dan menulis dengan baik [6]. Tidak hanya itu, buta huruf juga mengakibatkan seseorang kesulitan untuk berbicara, mendengar perkataan, dan mengungkapkan sesuatu ke dalam bentuk tulisan. Badan Pusat Statistik atau BPS melakukan sensus untuk mengetahui jumlah kepadatan

penduduk di Indonesia dan memperoleh 272,68 juta jiwa pada pertengahan 2021. Selanjutnya, hingga pertengahan tahun 2022 kembali mengalami peningkatan menjadi 275,77 juta jiwa. Sebesar 1,13% dikatakan naik daripada periode tahun lalu [7]. Data dari Badan Pusat Statistik atau BPS menunjukkan masih terdapat 9,24% penduduk Indonesia dengan usia lebih dari 45 tahun mengalami buta huruf pada tahun 2021. ABH penduduk dengan rentang usia 15 sampai 45 tahun sebesar 0,73% pada tahun 2021. Penduduk usia lebih dari 15 tahun mengalami buta huruf sebesar 3,96% pada 2021 [8].



Gambar 1. 1 Jumlah Penduduk di Indonesia



Gambar 1. 2 Grafik Buta Huruf

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan ABH di dari setiap daerah yang terbagi menurut usia dari tahun 2019, 2020, dan 2021 sebagai berikut :

Provinsi	Persentase Penduduk Buta Huruf (Persen)								
	15+			15-44			45+		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
ACEH	1,79	1,75	1,76	0,06	0,07	0,06	5,74	5,53	5,32
SUMATERA UTARA	0,85	0,84	0,81	0,18	0,20	0,17	2,19	2,09	2,03
SUMATERA BARAT	0,83	0,83	0,74	0,10	0,12	0,10	2,10	2,04	1,92
RIAU	0,79	0,77	0,80	0,10	0,09	0,09	2,46	2,37	2,38
JAMBI	1,80	1,81	1,92	0,23	0,26	0,24	5,04	4,91	4,88
SUMATERA SELATAN	1,24	1,25	1,22	0,20	0,23	0,20	3,31	3,25	3,15
BENGKULU	1,99	1,99	2,12	0,17	0,19	0,16	5,76	5,64	5,63
LAMPUNG	2,89	2,76	2,72	0,12	0,12	0,11	7,87	7,43	7,09
KEP. BANGKA BELITUNG	1,91	1,92	1,90	0,60	0,68	0,64	4,63	4,43	4,19
KEP. RIAU	1,00	1,00	0,91	0,12	0,14	0,11	3,36	3,25	2,87
DKI JAKARTA	0,26	0,31	0,27	0,05	0,10	0,09	0,71	0,71	0,61
JAWA BARAT	1,47	1,37	1,38	0,21	0,13	0,12	3,79	3,55	3,56

Gambar 1. 3 Angka Buta Huruf

Provinsi	Persentase Penduduk Buta Huruf (Persen)								
	15+			15-44			45+		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
JAWA TENGAH	6,46	6,38	6,21	0,26	0,30	0,25	14,76	14,32	14,09
DI YOGYAKARTA	5,04	4,91	4,78	0,05	0,06	0,07	11,56	11,26	10,94
JAWA TIMUR	7,68	7,50	7,44	0,93	1,00	0,94	16,72	16,00	15,62
BANTEN	2,38	2,12	2,22	0,12	0,13	0,14	7,55	6,45	6,16
BALI	5,47	5,20	5,00	0,17	0,13	0,09	13,35	12,55	12,08
NUSA TENGGARA BARAT	12,41	12,40	12,61	2,46	2,82	2,70	32,07	30,94	30,38
NUSA TENGGARA TIMUR	6,76	6,69	6,15	2,51	2,73	2,13	15,26	14,56	13,79
KALIMANTAN BARAT	6,79	6,59	6,59	1,46	1,58	1,43	17,80	16,75	16,47
KALIMANTAN TENGAH	0,78	0,80	0,90	0,11	0,12	0,09	2,34	2,33	2,45
KALIMANTAN SELATAN	1,50	1,55	1,73	0,15	0,17	0,15	4,15	4,17	4,29
KALIMANTAN TIMUR	0,97	1,03	1,10	0,18	0,20	0,14	2,69	2,78	2,80
KALIMANTAN UTARA	3,61	3,34	3,45	0,75	0,72	0,61	10,23	9,23	8,93
SULAWESI UTARA	0,20	0,21	0,20	0,08	0,10	0,09	0,39	0,37	0,35

Gambar 1. 4 Angka Buta Huruf

Provinsi	Persentase Penduduk Buta Huruf (Persen)								
	15+			15-44			45+		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
SULAWESI TENGAH	1,78	1,76	1,72	0,71	0,71	0,67	3,85	3,78	3,62
SULAWESI SELATAN	7,55	7,44	7,51	1,72	1,88	1,71	18,08	17,13	16,78
SULAWESI TENGGARA	5,09	5,00	5,06	0,94	1,16	1,10	14,30	13,29	13,07
GORONTALO	1,25	1,25	1,25	0,31	0,34	0,28	3,12	3,05	2,97
SULAWESI BARAT	6,41	6,83	6,91	2,31	3,08	2,67	15,65	15,28	15,19
MALUKU	0,61	0,58	0,58	0,55	0,55	0,52	0,74	0,66	0,70
MALUKU UTARA	1,21	1,23	1,29	0,27	0,29	0,26	3,50	3,44	3,43
PAPUA BARAT	2,28	2,48	2,09	1,53	1,82	1,39	4,34	4,27	3,86
PAPUA	22,00	22,10	21,11	20,21	20,38	19,03	27,11	26,95	26,28

Gambar 1. 5 Angka Buta Huruf

Tuna aksara bukan hanya tidak mampu membaca dan menulis, tetapi sangat berdampak pada kualitas setiap orang [9]. Kesuksesan dalam penuntasan tuna aksara dapat meningkatkan indeks serta memperbaiki kualitas pembangunan manusia. Jika mengalami kegagalan dalam penuntasan tuna aksara akan berdampak

buruk, karena dapat menjadi suatu penghambat dalam pembangunan pada sektor lainnya. Dalam melakukan pemberantasan tuna aksara memerlukan waktu yang terbilang lama dan perancangan program yang tepat.

Pendidikan keaksaraan sangat diperlukan dengan memberikan pendidikan membaca, dan menulis agar setiap orang dapat belajar memahami setiap sumber bacaan atau tulisan. Pengetahuan serta keterampilan dasar harus dimiliki oleh setiap orang. Pengetahuan tersebut menjadi suatu fondasi setiap orang untuk menjalankan kehidupannya. Masyarakat dengan penyandang Tuna Aksara sangat membutuhkan edukasi maupun media pembelajaran agar dapat seperti masyarakat pada umumnya [10]. Media-media yang menarik sangat dibutuhkan agar penyandang tuna aksara lebih tertarik untuk belajar. Multimedia adalah gabungan dari elemen seperti animasi, *graphics*, teks, suara, dan video untuk media penyampaian suatu informasi [11]. Multimedia terbukti lebih efektif mempermudah mereka yang belum bisa membaca dan menulis. Penggunaan teknik audio visual dalam pembuatan media pembelajaran dapat lebih mudah dipahami dalam setiap materi yang diberikan. Teknik penyajian dibuat semudah mungkin agar dapat cepat dimengerti dengan bantuan multimedia [6].

Penelitian ini menggunakan metode *agile* sebagai perancangan aplikasinya karena metode ini dibutuhkan jika adanya perbaikan atau pembaruan pada sebuah sistem yang telah dibuat. Metode *agile* sangat fleksibel pada setiap tahapnya namun tetap menghasilkan sistem yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna sistem tersebut. Selain itu, penerapan metode *agile* juga memungkinkan sistem yang dibuat dapat diselesaikan dengan cepat. Metode ini memiliki skema yang berpegang pada konsep dengan pendekatan yang berulang dan mengutamakan peningkatan dalam pengembangannya [12]. Metode ini ringan sesuai proyek untuk ukuran kecil menengah dan lebih cepat dalam melakukan pengembangan atau perubahan sistem. Ada juga metode lain yang serupa dengan metode ini, yaitu *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metodologi untuk mengembangkan *software* yang umumnya sering digunakan dalam pengembangan. Metode ini memiliki model *sequential*, penyelesaian dilakukan setiap segmen kegiatan yang berakibat dimulainya kegiatan. Setiap proses mengalir secara berurutan dari satu

tahap ke tahap lainnya hingga selesai atau dapat dikatakan *waterfall* karena. Tetapi ada beberapa kekurangan yang harus diperhatikan jika menggunakan metode *waterfall* yaitu pengujian dilakukan di akhir fase saja, tidak jarang proyek baru dilakukan *testing* di akhir, semua kebutuhan sistem harus diketahui terlebih dahulu. Diperlukan waktu yang cukup lama, walaupun proyek tidak terlalu besar dan jika ada perubahan pada requirement dapat mempengaruhi perubahan dari keseluruhan proses yang sudah dilakukan [13]. Perbedaan metode *agile* dengan metode lainnya terdapat pada setiap karakteristik dari masing-masing metode, hasilnya tetap sama, hanya tahapannya saja yang berbeda. Karakteristik dari metode *agile* sendiri yaitu model pengembangan yang dilakukan secara iteratif, berulang, dan dapat mengalami perubahan apabila diperlukan, pengembangan perangkat lunak dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna, flexible & risk management, collaboration.

Penggunaan media web sebagai media yang digunakan dalam belajar bertujuan agar lebih mudah diakses kapanpun, dimanapun, tanpa harus menginstal aplikasi dan mengantisipasi penggunaan ruang penyimpanan pada telepon. Berdasarkan alasan yang telah dijelaskan, penulis terdorong untuk meneliti masalah tersebut sebagai bahan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENYANDANG TUNA AKSARA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE”**. Pentingnya dilakukan penelitian dengan topik tersebut yaitu untuk membantu dan memberikan fasilitas penyandang tuna aksara agar dapat membaca dan menulis dengan lancar, karena banyak penyandang tuna aksara yang tidak mendapatkan pendidikan dengan baik sejak masih sekolah dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu bagaimana media pembelajaran berbasis web dalam membantu penyandang tuna aksara, apakah inovasi yang diberikan dapat membantu proses belajar penyandang tuna aksara, dan berapa peningkatan setelah dilakukan pengujian.

1.3. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas, pertanyaan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancangan *web* untuk pengguna penyandang tuna aksara menggunakan metode *agile*?
2. Berapa peningkatan pemahaman setelah menggunakan aplikasi berbasis web untuk penyandang tuna aksara menggunakan metode *agile*?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian terfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk lansia penyandang tuna aksara saja.
2. Media yang dibuat adalah berbasis web.
3. Pengujian sampel dilakukan di desa Gunungmujil, Kecamatan Kuwarasan Kabupaten Kebumen.
4. Pengujian menggunakan uji *gain*.
5. Pengujian sampel ditujukan untuk lansia.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* untuk membantu penyandang tuna aksara menggunakan metode *agile*.
2. Untuk mengetahui berapa jumlah peningkatan setelah dilakukan uji.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu penyandang tuna aksara dalam belajar.
2. Memberikan fasilitas kepada masyarakat penyandang tuna aksara agar lebih antusias untuk belajar membaca dan menuli