

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan sumber belajar, dan siswa dan guru yang dapat terjadi di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat inilah yang membentuk pendidikan (Magdalena et al., 2023). Pendidikan sangat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia yang dapat dilihat dari lulusannya yang berketerampilan, menguasai teknologi, berpengetahuan luas dan profesional dalam bidangnya. Pendidikan di Indonesia memiliki orientasi untuk mencetak generasi yang berwawasan luas setiap potensi siswa dan membentuk karakter manusia (Maharani et al., 2023). Bangsa kita harus memiliki sistem pendidikan yang baik untuk membangun bangsa menjadi bangsa yang maju, karena kemajuan suatu bangsa dibarengi dengan rakyatnya yang berpendidikan, cerdas, dan juga terampil. Tentunya untuk bisa mencapai itu, bangsa kita harus peka dan melek terhadap perkembangan Teknologi Ilmu Pengetahuan.

Perkembangan IPTEK di era globalisasi seperti sekarang ini menuntut manusia untuk saling bersaing dalam kancah nasional maupun internasional. Munculnya keragaman media baru memunculkan teknologi informasi yang dapat mentransformasi aspek kehidupan baik ekonomi, sosial, dan budaya serta merubah ekologi media. Media baru membuat kecepatan informasi dan teknologi dalam kehidupan yang tentunya juga dalam ranah pendidikan. Perubahan inilah yang melahirkan tuntutan terhadap dunia pendidikan secara umum, dan secara khusus yang akhirnya menimbulkan respon untuk mengembangkan literasi media yang terintegrasi dengan kurikulum yang dapat diterapkan sehingga nantinya akan bermanfaat dan membantu siswa untuk memahami pemanfaatan media secara baik dan benar nantinya ini .

Perkembangan pendidikan pada era ini tidaklah mudah. Bagaimana lembaga pendidikan mampu bertahan dalam menghadapi RI 4.0 merupakan masalah terbesar mereka dalam menghadapi masa ini. Pengajar harus memiliki

Kemampuan yang fleksibel, kreatif serta inovatif dalam menentukan strategi pembelajaran untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan .

Saat ini dunia sedang dalam masa *industry revolution* 4.0 dan *Society* 5.0 yang dikenal dengan *smart society*. Jangan mudah mengkerdilkan era *Society* 5.0 ini hanya sebagai era digital, karena ini merupakan isu global (Kalionga et al., 2023). Pendidikan, sosial, budaya, bahkan filsafat harus mengawal pembentukan *society* 5.0 jangan sampe kehidupan kita dikendalikan mesin. Sebagai guru atau pengajar dalam era *Industry Revolution* 4.0 harus diperhatikan dengan seksama, karakter dan moral siswa merupakan pendidikan yang penting, dalam mengantisipasi dampak negatif dari teknologi, karena teknologi tidak akan mampu menggantikan *softskill* dan *hardskill* siswa semaju dan secanggih apapun itu.

Muatan literasi media diperkenalkan di Indonesia dalam kurikulum pendidikan mulai dari jenjang SMP hingga SMA sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018. Namun, literasi pendidikan media belum dimasukkan sebagai kurikulum pendidikan pada jenjang pendidikan dasar. tingkat. Perumusan kebijakan ini mengakibatkan literasi media belum diikutsertakan di sekolah dasar. Literasi media berpotensi hanya menjadi pelajaran lokal (opsional) yang diajarkan kepada sis.

Literasi mediabelum termuat di dalam kurikulum pendidikan jenjang pendidikan dasar menjadikan pendidikan literasi media ini harus dipromosikan secara nasional yang terintegrasi dalam sistem pendidikan. literasi media dan informasi menjadi sangat penting untukmenjadikan dunia pendidikan sebagaiwilayah keilmuan yang berwibawa dan terhormat (Ainiyah, 2017). Kehadiran teknologi baru dan komunikasi mutakhir telah menumbuhkan semangat masyarakat global agar setiap negara membekali masyarakat segala usia dengan pendidikan literasi media. Begitu pula dengan respon cepat pemerintah sangat diperlukan untuk merespon kebutuhan literasi media siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hasibuan, 2022) Sistem pendidikan harus memperkuat kompetensi yang dibutuhkan anak sekolah dasar di Abad 21 untuk merespon perkembangan teknologi menyebabkan perubahan besar

di masyarakat. Literasi Media perlu ditanamkan pada siswa supaya siswa dapat terlibat langsung dalam mengaplikasikan literasi media dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan literasi media mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata untuk memahami fakta-fakta ilmiah serta hubungan antara media pembelajaran, teknologi, informasi, komunikasi, serta ilmu pengetahuan, dan masyarakat pada abad ke 21.

Literasi Media ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kosakata lisan dan tertulis untuk memahami dan berkomunikasi, serta mengetahui hubungan antara pembelajaran, teknologi, dan masyarakat. Menumbuhkan literasi Media dalam diri peserta didik diperlukannya suatu pembelajaran yang mampu menyongsong pada perkembangan pendidikan abad ke 21 tersebut. Salah satu pembelajaran yang mampu mengaitkan antara media, teknologi dan masyarakat berupa pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*).

Dengan STEM siswa diajak untuk berpikir secara komprehensif dengan pola pemecahan masalah yang berdasarkan lima aspek dalam STEM yang bertujuan untuk mengajarkan peserta didik berpikir kritis dan memiliki Teknik atau desain untuk memecahkan masalah berdasarkan matematik dan ilmu mereka. Pendidikan berbasis STEM menggabungkan beberapa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang memuat sains, teknik, rekayasa, teknologi maupun matematika. Dalam pembelajaran STEM siswa dapat mengaitkan dan mengintegrasikan ilmu pengetahuan dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan nyata (Meinarni, 2022).

Pendekatan STEM saat ini berkembang, melatih peserta didik untuk mampu menghadapi dan beradaptasi dengan tuntutan zaman (D. rahayu Prasetya, 2018) Hasil Pendidikan STEM adalah Belajar dan Berprestasi, menguasai kompetensi abad 21, ketekunan dan kegigihan belajar dalam meningkatkan prestasi, siap dengan pekerjaan yang berhubungan dengan STEM, Meningkatkan minat STEM, mengembangkan identitas STEM dan kemampuan untuk membuat koneksi di antara disiplin STEM (Mulyani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Prawoto pada hari Sabtu 14 Oktober 2023 dengan analisis kebutuhan, observasi serta wawancara dengan Bapak Shirotol Mustaqim, S. Pd. Selaku guru kelas V SD Negeri 2 Prawoto ditemukan beberapa informasi bahwa pembelajaran di SD 2 Prawoto peserta didik belum menggunakan media secara maksimal terlebih lagi yang berbasis teknologi, seperti DVD, video pembelajaran, power point, dan lain sebagainya. Pembelajaran hanya menggunakan media poster dan gambar serta sumber dari buku hal ini membuat siswa masih terbatas dalam penggunaan media sehingga literasi media nya minim. Kurangnya pemahaman siswa terutama dalam Bab 6 pada pembelajaran IPAS mengenai materi Indonesia Kaya.

Selanjutnya ditemukan bahwa dalam strategi pendekatan pembelajaran guru belum sepenuhnya memahami macam-macam metode dan pendekatan dalam pembelajaran, guru masih fokus dalam pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, hal inilah yang membuat peneliti ingin untuk lebih mengembangkan mengembangkan komik digital dengan pendekatan STEM dengan pendekatan STEM yang dapat digunakan siswa nantinya terutama di pembelajaran IPAS. Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Prawoto dengan jumlah 30 siswa didapati hasil sebesar 90% siswa mengalami kesulitan pada muatan IPAS, 91% siswa mengatakan belum faham dengan materi kondisi geografis dan keanekaragaman hayati, kemudian 91% siswa masih minim terhadap literasi media serta sebanyak 100% siswa setuju jika dikembangkan media berbasis digital dengan komik.

Permasalahan ini sama dengan permasalahan sebelumnya, yakni seperti yang ada dalam penelitian yang dilakukan oleh (Astuti et al., 2023) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan siswa sebelum dan setelah implementasi pendekatan STEM. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan STEM dapat meningkatkan literasi media siswa. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh (Ratnawati & Sriyanto, 2022) menyebutkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat setelah menggunakan metode STEM pada mata pelajaran IPAS. Penelitian lain dari (Mu'minah, 2021) Pendekatan STEM dalam pembelajaran abad 21 dalam menyongsong era society 5.0 dapat melatih kemampuan dan bakat siswa

meghadapi masalah abad 21. Selain itu pembelajaran di sekolah yang berdasarkan Tema yang berbasis STEM diharapkan dapat menghasilkan luaran akhir berupa produk maupun desain yang dibuat para siswa yang berhubungan dengan desain.

Menurut peneliti, pendekatan pembelajaran STEM (*science, teknologi, engineering, dan mathematic*) merupakan pendekatan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Mengingat pembelajaran STEM berfokus pada konsep aspek kolaborasi, yang mengarahkan siswa untuk berfikir kreatif, inovatif serta menuntut siswa supaya solutif (*problem solving*), didasari pada nilai-nilai moral dan budaya setempat. Pelaksanaan pembelajaran IPAS berbasis pendekatan STEM, bisa dilakukan dengan pendekatan saintifik dengan mengkoneksikan beberapa disiplin ilmu. Oleh karena itu pendekatan STEM dapat dikaitkan dengan pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS dapat dikaitkan dengan berbagai disiplin ilmu dan fenomena, contohnya banjir, pemukiman kumuh, kondisi geografis dan kekayaan alam indonesia, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, keberagaman budaya, revolusi yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu alam dan sosial. Seluruh contoh-contoh ini bisa dikaitkan dengan pendekatan STEM.

Melalui kajian ini, peneliti hendak mengkaji literasi media siswa dengan media KOMDIPAS (Komik digital muatan IPAS) melalui pendekatan STEM untuk sekolah dasar di SD 2 Prawoto. Kajian ini diharapkan dapat dan membantu Peserta didik didapati belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari, serta memahami dan memecahkan permasalahan yang ada menggunakan Media Komik digital dengan pendekatan STEM dengan pendekatan STEM pada materi IPAS Bab 6 mengenai Indonesiaku Kaya serta membantu pendidik agar lebih memahami manfaat literasi media bagi anak sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi media siswa SD 2 Prawoto?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi media siswa SD 2 Prawoto?
3. Bagaimanakah efektivitas produk media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi media siswa SD 2 Prawoto?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi siswa SD 2 Prawoto
2. Mengetahui desain pengembangan media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi siswa SD 2 Prawoto
3. Mengetahui evektifitas produk KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi siswa SD 2 Prawoto

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Pada penelitian iini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan di dalam mengembangkan media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi siswa SD 2 Prawoto.

1.4.2 Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Memberikan Pengalaman secara langsung mengenai media KOMDIPAS dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematic*) untuk meningkatkan literasi siswa. Memberikan peneliti gambaran ketika nantinya terjun menjadi guru.

1.4.2.2 Bagi Peserta Didik

Mempermudah Siswa dalam belajar, siswa dapat belajar memecahkan masalah dengan pendekatan STEM, dan membuat siswa mempunyai bekal dalam pembelajaran di era digital seperti sekarang dengan Media Komik digital dengan pendekatan STEM , meningkatkan literasi Media siswa dengan penggunaan Komik digital dengan pendekatan STEM .

1.4.2.3 Bagi Guru

Memudahkan guru ketika mengajar dengan membantu adaptasi teknologi dengan mengaitkannya di pembelajaran. Sehingga guru dalam mengajar tidak tertinggal. Memberikan inovasi baru bagi guru menggunakan Media Komik digital dengan pendekatan STEM .